

## **PENGEMBANGAN *POCKET BOOK GESTURE* SEBAGAI MEDIA PELATIHAN PERWASITAN KARATE**

### ***DEVELOPMENT OF POCKET BOOK AS A MEDIA TRAINING GESTURE ARBITRATION OF KARATE***

Oleh : Anisa Khaerina Harsamurty

Email : anisakhaerinaharsamurty@gmail.com

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan *pocket book gesture* sebagai media pelatihan perwasitan cabang karate. Pendekatan penelitian ini menggunakan R&D dengan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) dari Thiagarajan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 10 wasit/juri INKAI DIY dan 20 wasit/juri FORKI DIY untuk uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Pengembangan *pocket book gesture* perwasitan karate melalui studi pendahuluan, perencanaan produk, validasi ahli, revisi, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tingkat kelayakan *pocket book gesture* berdasarkan validasi ahli materi sebesar 100% (layak) dan ahli media sebesar 96,67 % (Layak). Hasil uji coba kelompok kecil sebesar 82,9% (Layak), dan hasil uji coba lapangan sebesar 85,25% (Layak). Dengan demikian *pocket book gesture* perwasitan karate dinyatakan layak digunakan sebagai media pelatihan perwasitan karate.

Kata Kunci: media, *pocket book*, *gesture*, pelatihan perwasitan, karate, wasit, Juri.

#### **Abstarct**

*The purpose of this research to develop and determine the feasibility of the pocket book gesture as a media of Karate training refereeing. This research approach using R&D with the 4D model (define, design, develop, disseminate) of Thiagarajan. Validation was done by experts and media materials, small group trial conducted to 10 referees/judges INKAI DIY and 20 referees/judges Forki DIY for field trials. Data collection techniques was using observation, interviews and questionnaires. Data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative. The results showed that: Developing pocket book arbitration karate gesture through preliminary studies, product planning, validation expert, revision, small group trial and field trials. Feasibility level gestures pocket book based on the expert validation material of 100% (Worth) and media expert at 96.67% (Worth). The trial results of small group 82.9% (Worth), and the results of field trials of 85.25% (Worth). Thus the pocket book arbitration karate gesture declared fit for use as a media arbitration karate training.*

*keyword: media, pocket book, gesture, training refereeing, Karate, referee, judge.*

## PENDAHULUAN

Olahraga pada awalnya dipergunakan untuk kesehatan, namun lambat laun olahraga juga dijadikan untuk meraih prestasi. Setiap olahraga prestasi memiliki sebuah aturan yang harus dijalankan agar pertandingan berjalan dengan baik dan lancar. Peraturan pertandingan tersebut perlu dimengerti dan dipahami oleh para atlet, pelatih, dan yang terpenting adalah wasit dan juri. Rusli Lutan (2001:155) mengatakan bahwa wasit adalah orang yang menjadi saksi utama serta penilai apakah peraturan ditaati atau tidak.

Salah satu cabang olahraga prestasi yang dipertandingkan saat ini adalah Karate. Karate mempertandingkan dua kategori yaitu *kata* dan *kumite*. Federasi Karate-do Indonesia (FORKI) selaku induk organisasi dari karate kerap mengadakan seleksi dan pelatihan perwasitan di tingkat daerah maupun di tingkat nasional. Banyak wasit yang dihasilkan dari kegiatan pelatihan tersebut, namun kendala yang dihadapi wasit dalam praktek dilapangan. Cakupan materi yang luas dan singkatnya waktu pelatihan wasit dan juri terutama di tingkat daerah menyebabkan sering terjadinya kesalahan dan kurangnya keberanian wasit dan juri dalam memberikan eksekusi kepada peserta. Minimnya pengetahuan wasit dan juri karate akan berdampak pada jalan dan hasil pertandingan, hal ini sangat merugikan, karena wasit dan

juri memiliki peran sentral yang dapat menentukan atlet yang berkualitas.

Penerapan metode yang disampaikan saat pelatihan sangatlah penting untuk memahami isi dari materi perwasitan karate. Dalam penyampaian materi, sebagian besar menyatakan penyampaian isi materi yang diberikan di daerah mereka menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan ada juga yang menggunakan metode pemecahan masalah, dan belum ada yang menggunakan media secara khusus. Padahal menurut hasil penelitian BAVA di Amerika (Rusman, 2009:151) mengatakan bahwa bila seorang tenaga pendidik yang mengajar hanya menggunakan metode *verbal symbol* atau ceramah murni, maka materi yang diserap hanya 13% dan itu pun tidak akan bertahan lama, sementara menggunakan multimedia dapat mencapai 64-84% dan akan bertahan lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sangat besar pengaruhnya dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Salah satu media pelatihan yang ditawarkan oleh peneliti adalah *pocket book*. *Pocket book* adalah buku yang berukuran kecil dan mudah dibawa kemana-mana. Sehingga memudahkan seseorang untuk belajar dimanapun dan kapanpun juga. Namun berdasarkan pengamatan penulis sampai saat

ini media *pocket book* belum digunakan sebagai sarana untuk membantu para wasit untuk menghafal dan mendalami *gesture* apa saja yang digunakan dalam perwasitan karate.

Media pembelajaran dalam pelatihan sangat diperlukan untuk keberhasilan dan kemajuan karate. Hal ini diperkuat dalam Undang-undang Republik Indonesia nomor 3 Tahun 2005 mengenai Sistem Keolahragaan Nasional pada bab IV pasal 6 poin f bahwa setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk mengembangkan industri olahraga, dan pada bab XIII mengenai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan pasal 74 ayat (1) yang berbunyi pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau masyarakat melakukan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara berkelanjutan untuk memajukan keolahragaan nasional, kemudian dilanjutkan pada ayat (4) yaitu hasil pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disosialisasikan dan diterapkan untuk kemajuan olahraga.

Media pembelajaran dalam pelatihan sangat diperlukan untuk keberhasilan dan kemajuan karate. Salah satu media yang digunakan dalam proses pengajaran dan pelatihan adalah berupa media gambar/foto. Karena dalam bentuk gambar atau foto orang akan lebih mudah menghafal dibandingkan

tulisan. Namun sampai saat inipun belum adanya media berupa gambar atau foto yang digunakan untuk mempelajari *gesture* perwasitan cabang karate.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian pengembangan ini bermaksud mendesain media pelatihan guna mempermudah pengenalan *gesture-gesture* perwasitan karate dalam bentuk *pocket book*, dengan memadukan media foto dalam bentuk *pocket book gesture* perwasitan karate, karena sangat diperlukan untuk mempelajari perwasitan sehingga dapat membantu wasit dan juri memimpin pertandingan.

## MODEL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Endang Mulyatiningsih (2012:179) juga menyebutkan produk penelitian dan pengembangan dapat berupa model, media, peralatan, buku, modul, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah, dan lain-lain.

Untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan kegiatan

pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrumen pengumpul data. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan dua teknik yaitu instrumen studi pendahuluan dan instrumen pengembangan model dan uji coba lapangan.

Adapun instrumen studi pendahuluan yang dilakukan dalam memperoleh informasi dilakukan beberapa metode yaitu wawancara, dan juga angket atau kuisioner. Sedangkan instrumen pengembangan model dikelompokkan menjadi dua yaitu yang pertama adalah validasi produk dan yang kedua uji coba lapangan dengan menggunakan metode kuisioner.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan juga kualitatif. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012;38) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data yang telah diberi nilai. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner uji coba produk, pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Penelitian pengembangn ini menggolongkan uji coba menjadi dua, yaitu :

## 1. Subjek uji coba ahli

### a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah Bapak Danardono, M.Or. selaku dosen pengampu mata kuliah karate, pelatih di INKAI DIY terutama pada tim yang dipersiapkan untuk pertandingan, koordinator administrasi pertandingan karate, dan dosen matakuliah perwasitan karate. Ahli materi berperan untuk menentukan materi dalam *pocket book gesture* perwasitan karate sudah sesuai dengan kebenaran materi perwasitan karate.

### b. Ahli Media

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/ pakar media, yaitu Bapak Faidillah Kurniawan, M.Or. selaku dosen mata kuliah teknologi olahraga dan memiliki keahlian pada bidang media pelatihan. Ahli media berperan memberi masukan terhadap etika dan estetika media.

## 2. Subjek uji coba kelompok kecil dan lapangan.

Subjek yang digunakan dalam uji coba kelompok kecil adalah 10 wasit dan juri dari INKAI DIY. Sedangkan subjek yang

digunakan dalam uji coba lapangan adalah 20 wasit dan juri FORKI DIY.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{total skor max}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pembelajaran *pocket book* perwasitan karate ini digolongkan ke dalam empat dikategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Kelayakan.

No	Persentase	Kelayakan
1	76%-100%	Layak
2	56%-75%	Cukup Layak
3	40%-55%	Kurang Layak
4	< 40%	Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (1993:210)

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Media pembelajaran berperan dalam proses pelatihan. media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Ayi Nasrudin (<http://bdkbandung.kemenag.go.id>), penggunaan media dalam

proses belajar mengajar dalam pelatihan merupakan sesuatu yang penting dan harus digunakan oleh tenaga pengajar atau instruktur, hal ini karena akan menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan bermakna kepada peserta didik.

Dalam penelitian ini pengembangan difokuskan pada pembuatan *pocket book gesture* perwasitan karate, adapun media yang digunakan berupa buku berukuran kecil/*pocket book*. Menurut kamus Besar Bahasa Indonesia, *pocket book* adalah buku dengan ukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa kemana-mana. *Pocket book* digunakan sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi sehingga dapat digunakan sebagai sarana untuk belajar mandiri. Sedangkan *gesture* mampu menyampaikan informasi yang tidak mudah disampaikan melalui bahasa lisan, *gesture* juga dapat membantu penerima informasi untuk dapat memahami apa yang disampaikan oleh pemberi informasi (<http://digilib.uinsby.ac.id/>).

Didalam perwasitan karate terdapat dua kategori pertandingan yaitu *Kata* dan *Kumite*. Victorianus Phang (2013:iv) menyebutkan *kata* merupakan pertandingan yang memperagakan keindahan gerak dari jurus, baik untuk putra maupun putri. Dalam pertandingan *kata* dibagi berdasarkan usia, dapat dilakukan secara perorangan ataupun

beregu yang beranggotakan tiga orang. Saat perebutan medali pada *kata* beregu, tim wajib memainkan *bunkai*. Sedangkan menurut buku yang disunting oleh Victorianus Phang (2013:iv), *kumite* merupakan perkelahian. Dalam pertandingan *kata* hanya diperlukan 5 orang juri dalam menilai penampilan kontestan, dengan juri 1 sebagai pemimpin 4 juri lainnya dalam mengambil keputusan (dalam buku panduan perwasitan karate, 2015:24). Sedangkan dalam *kumite* diperlukan seorang wasit, 4 juri, dan 1 *kansa*/pengawas pertandingan di setiap pertandingan (dalam buku panduan perwasitan karate, 2015:19). Wasit, juri, dan *kansa* memiliki *gesture* yang berbeda-beda, pada juri *kata* dan juri *kumite* pun memiliki *gesture* yang berbeda pula. Olehkarena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *pocket book gesture* sebagai media pelatihan perwasitan karate.

Penelitian dibagi dalam tahap riset dan tahap pengembangan. Tahap riset dilakukan studi pendahuluan, sedangkan tahap pengembangan dilakukan melalui perencanaan produk, validasi dan uji coba produk.

## **Studi Pendahuluan**

Studi pendahuluan dilakukan dengan tiga metode pengumpul data, yaitu observasi, wawancara, dan angket, dilanjutkan dengan studi literatur. Observasi yang pertama dilakukan pada penataran perwasitan karate di STPN pada Oktober 2015. Kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada para ahli yaitu dengan Bapak Danardono, M.Or, selaku dosen pengampu mata kuliah karate dan Bapak Julius Sembiring, S.H., MPA. Selaku wasit juri di DIY yang memiliki lisensi tertinggi yaitu Juri B AKF. Selanjutnya melakukan observasi ke beberapa tempat diantaranya Togamas, Gramedia, pusat buku Shopping, perpustakaan pusat UNY, perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan, dan perpustakaan daerah di Yogyakarta. Dilanjutkan observasi dan penyebaran angket pada Kejuaraan Nasional Institut Karate-do Indonesia yang dilaksanakan di Semarang pada tanggal 5-7 Februari 2016, observasi dilakukan dengan mengamati perilaku wasit dan juri dalam memimpin dan menjalankan pertandingan. Selanjutnya penyebaran angket kepada 29 wasit juri yang bertugas pada Kejurnas INKAI. Dari penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Studi Pendahuluan

No	Hasil Studi Pendahuluan
1	Cakupan materi perwasitan karate luas, sehingga sering terjadi kesulitan dalam mempelajarinya.
2	Dalam pelaksanaan praktek (pelatihan) maupun saat dilapangan, wasit/ juri masih banyak melakukan kesalahan dan tidak berani memberikan keputusan secara tegas
3	Metode yang sering digunakan dalam pelatihan perwasitan karate berupa ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemecahan masalah.
4	Media yang digunakan dalam mempelajari perwasitan karate selama ini berupa artikel dari internet, power point, video pertandingan karate, dan juga pada situs WKF
5	Media berupa <i>pocket book gesture</i> perwasitan karate belum ada dan diperlukan untuk membantu perwasitan karate.

### Perencanaan produk

Perancangan produk diawali dengan mencari hasil yang relevan sebagai acuan peneliti dan mencari referensi buku yang berkaitan dengan pengembangan *pocket book gesture* perwasitan karate sebagai bahan membuat produk. Kemudian rancangan produk yang akan dikembangkan tersebut didiskusikan melalui FGD (*Forum Group Discussion*) dengan para ahli dalam bidangnya yaitu bapak Danardono, M.Or. dan bapak Julius Sembiring, SH., MPA untuk mendapatkan rancangan yang sesuai dengan materi yang terdapat di dalam perwasitan karate. Setelah materi tersebut disetujui, peneliti melakukan pengambilan gambar sesuai dengan materi yang telah disetujui.

Selanjutnya gambar yang telah diambil dipilah dan dilakukan editing pada bagian pencahayaan menggunakan *Photoshop SC3*. Setelah melakukan editing gambar, peneliti melanjutkan pembuatan produk *pocket book gesture* perwasitan karate dengan menggunakan *Corel Draw X7*. Ukuran dari *pocket book gesture* perwasitan tersebut adalah 13,5 cm x 9,5 cm Bahan yang digunakan dalam isi menggunakan kertas *art paper* 120gr dan *cover* menggunakan kertas *ivory* 260 gr dilapisi laminasi.

### Validasi Ahli dan Revisi Produk

Media *pocket book gesture* perwasitan karate ini divalidasi oleh seorang ahli media pembelajaran yaitu bapak Faidillah Kurniawan, M.Or. dan ahli materi karate bapak Danardono, M.Or. Validasi media dan materi dilakukan sebanyak dua kali dengan satu kali revisi. Adapun hasil dari validasi kedua ahli sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Validasi

Validasi	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
Media Tahap I	43	60	71.67 %	Cukup Layak
Media Tahap II	58	60	96.67 %	Layak
Materi Tahap I	45	48	93.75 %	Layak
Materi Tahap II	48	48	100%	Layak

## Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang wasit juri INKAI DIY yang bernaung dalam FORKI DIY, sedangkan subjek uji coba lapangan dilakukan kepada 20 orang wasit juri FORKI DIY. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut :

### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek	Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
Tampilan	286	350	81,71 %	Layak
Materi	381	450	84,67 %	Layak
Keterbacaan	162	200	81,00 %	Layak
Total	<b>829</b>	<b>1000</b>	<b>82,9 %</b>	<b>Layak</b>

### b. Uji Coba Lapangan

Tabel 5. Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek	Skor	Skor Maks	(%)	Kategori
Tampilan	597	700	85,29 %	Layak
Materi	780	900	86,67 %	Layak
Keterbacaan	328	400	82%	Layak
Total	1705	2000	<b>85,25 %</b>	<b>Layak</b>

Menurut beberapa wasit terdapat banyak kelebihan pada produk ini. Diantaranya adalah buku cukup praktis untuk dibawa kemana-mana, sangat membantu mempermudah mempelajari perwasitan/mengingat/menyegarkan kembali materi perwasitan, desain cukup menarik, wasit dan juri yang baru ingin mempelajari perwasitan karate akan lebih mudah memahami materi perwasitan. Selain kelebihan-kelebihan dari produk ini, terdapat pula kekurangan atau kelemahan produk ini. Diantara lain adalah harus selalu mengikuti perkembangan peraturan perwasitan yang berlaku, untuk beberapa wasit juri senior keterbacaan sedikit kurang dikarenakan faktor usia.

Dengan adanya beberapa kelemahan tersebut, perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya dapat dilakukan untuk memperoleh hasil produkyang lebih baik. Hal ini semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan *pocket book gesture* perwasitan karate dilakukan dengan tahap studi pendahuluan melalui observasi, wawancara mendalam dan penyebaran angket pada aktivitas perwasitan pada kejuaran

nasional INKAI di Semarang. Perancangan produk diawali dengan mencari referensi yang relevan, melakukan FGD, melakukan pengambilan gambar sesuai dengan materi yang telah disetujui, editing gambar menggunakan *Photoshop SC3*, dan yang terakhir pembuatan desain *pocket book gesture* perwasitan karate dengan menggunakan *Corel Draw X7*. Spesifikasi produk yang dihasilkan adalah *Pocket book gesture* perwasitan karate mempunyai ukuran 13,5 cm x 9,5 cm dan jumlah halaman 104 dengan bahan yang digunakan pada isi adalah *art paper* 120gr dan *ivory* 260gr yang dilapisi laminasi pada bagian *cover*.

Tingkat kelayakan *Pocket book gesture* perwasitan karate ini berdasarkan ahli media sebesar 96,67% , serta persentasi kelayakan dari ahli materi sebesar 100%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati persentase kelayakan *pocket book gesture* perwasitan karate sebesar 82,9% dan uji coba lapangan sebesar 85,25%. Secara keseluruhan *pocket book gesture* perwasitan karate ini layak digunakan dalam pelatihan perwasitan karate setelah melalui dua tahap uji coba. Penelitian pengembangan ini sudah tercapai untuk digunakan wasit juri yang telah berlisensi maupun belum, pelatih, atlet, dan administrasi pertandingan dalam mempelajari perwasitan karate.

## Saran

1. Bagi wasit dan juri (pembicara pelatihan), agar dapat memanfaatkan *pocket book gesture* perwasitan karate ini sebagai variasi dalam penyampaian materi perwasitan dalam pelatihan perwasitan karate dengan bentuk media bergambar dua dimensi.
2. Bagi wasit dan juri berlisensi maupun *new comer*, agar dapat memanfaatkan *pocket book gesture* perwasitan sebagai bahan belajar individu dalam mempelajari materi perwasitan karate.
3. Bagi pelatih dan atlet dapat memanfaatkan *pocket book gesture* perwasitan karate sebagai pengetahuan mengenai perwasitan karate.
4. Bagi seluruh bidang pertandingan karate, agar memanfaatkan *pocket book gesture* perwasitan tersebut sebagai media pelatihan administrasi pertandingan.
5. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan membuat media pembelajaran lebih bervariasi.
6. Bagi mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi mengenai pengembangan suatu media layak atau tidaknya tergantung pada bagaimana pengemasan atau pengembangannya, dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Republik Indonesia. (2005). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara
- Rusli Lutan(ed). (2001). *Olahraga dan Etika Fair Play*. Jakarta: CV Berdua Satu Tujuan, Eihani Groub
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suharsimi Arikunto. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bineka cipta.
- Victorianus Phang. (2013). *Kumpulan Artikel Karate-Do*. Jakarta: INKAI PUSAT.
- FORKI DIY. (2015). *Penataran Perwasitan Karate*. Yogyakarta: FORKI DIY
- <http://digilib.uinsby.ac.id/2198/5/Bab%202.pdf> yang di akses pada 15 Agustus 2016, puku 14.00).
- Ayi Nasrudin. (2014). *Media Pembelajaran Dalam Pelatihan*. Diakses dari <http://bdkbandung.kemenag.go.id>. Pada tanggal 15 Februari 2016, Pukul 11.00 WIB
- Kamus besar bahasa Indonesia. Diakses dari <http://kbbi.web.id/buku> pada tanggal 5 Januari 2006, pukul 15.30