



PERSEPSI GURU PENDIDIKAN JASMANI TERHADAP MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU)

Agus Pujianto✉

PJKR FIK Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Oktober 2014
Disetujui Oktober 2014
Dipublikasikan
November 2014

Keywords:
learning, physical education, Teaching Games for Understanding (TGFU)

Abstrak

Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi guru pendidikan jasmani SD di kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan terhadap Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sifat penelitian deskriptif, yang bertujuan untuk mengungkapkan sesuatu apa adanya. Populasi dan sampel yang menjadi subyek penelitian adalah para guru pendidikan jasmani yang telah mengikuti pelatihan pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*) yang berada di wilayah UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan berjumlah 30. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket (kuisioner). disamping itu juga sebagai penguat data, juga digunakan teknik wawancara terbatas dan observasi di lapangan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru-guru penjas di Karanganyar Kabupaten Pekalongan memberikan respon positif terhadap model pembelajaran TGFU, sebanyak 4 responden (13,3%) yang masuk dalam kategori Sangat Baik dimana capaian jawaban yang benar mencapai diatas 80%. Selain itu juga terdapat 26 responden (86,7%) masuk dalam kategori Baik dengan capaian jawaban yang benar antara 61-80%.

Abstract

Model Teaching Games for Understanding (TGFU) is an approach to teaching physical education to introduce how children understand the basic concepts of the sport through a play. The goal in this research was to determine the perceptions of elementary school physical education teacher di Kecamatan Karanganyar Pekalongan to Model Teaching Games For Understanding (TGFU) in teaching physical education. This research is a descriptive, aiming to reveal things as they are. The population and samples the subject of research is the physical education teacher who has been teaching physical education training TGFU approach (Teaching Games For Understanding) residing in the District of Karanganyar UPTD Education Department Pekalongan were 30 teachers. Techniques used in data collection is questionnaire . additionally also as an amplifier of data, also used a limited interview and observation techniques. Instrumen used in this study was a questionnaire. The results showed that physical education teachers in Karanganyar Pekalongan responded positively to the learning model TGFU, and 4 respondents (13.3%) were included in the category of Very Good in which the achievements of correct answers reached above 80%. In addition, there were 26 respondents (86.7%) fall into the category Good to achieving the correct answer between 61-80%.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Kampus PJKR FIK Universitas Negeri Semarang
E-mail: guspujiyanto73@gmail.com

PENDAHULUAN

Selama bertahun-tahun, diberbagai belahan dunia ada gejala ketidakpuasan akan hasil sistem persekolalahan. Bahkan, akibat perkembangan ekonomi yang tidak berimbang menyebabkan anggaran biaya pendidikan menjadi berkurang. Akibatnya akuntabilitas dari sistem persekolahan menjadi semakin tidak dapat dipercayai. Kondisi seperti ini mengarahkan guru semakin berkurang kualitasnya, yang pada gilirannya berdampak pula pada sistem pendidikan guru menjadi semakin tidak dapat dipercayai.

Kondisi semacam ini mempengaruhi semua mata pelajaran yang ada disekolah, tetapi jika dibandingkan mata pelajaran pendidikan jasmani dengan matapelajaran lainnya semakin nampak tidak memberikan kontribusi pentingnya. Bersamaan dengan kondisi ini juga berdampak pada rendahnya kualitas penyiapan guru pendidikan jasmani, selain itu juga pendidikan jasmani semakin berkurang kontribusi sosialnya. Atas dasar kondisi yang semakin memperparah kontribusi pendidikan, khususnya pendidikan jasmani, maka perlu disarankan pengajaran kembali kedisarnya "back to basic". Di beberapa negara Eropa barat, seperti halnya juga terjadi beberapa sekolah di daerah di tanah air, pendidikan jasmani disekolah sebagai matapelajaran wajib menjadi layak untuk dipertanyakan. Situasi semacam ini mengancam keberadaan pendidikan jasmani sebagai matapelajaran yang memiliki "sejuta nilai" (terutama dari sisi kesehatan dan perkembangan karakter), menjadi semakin tidak menunjukkan peran pentingnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani memiliki masalah serius dan mengantarkan pada kondisi "krisis" yang semakin menajam.

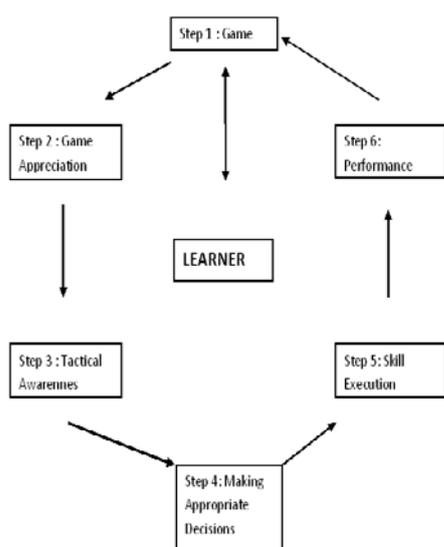
Dengan permasalahan yang ada tersebut perlu adanya pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga disekolah. Salah satu upaya pengembangan dilakukan dengan mempertajam "proses ajar" pengajaran pendidikan jasmani melalui penajaman proses didaktik dan metodik pendidikan jasmani. Program pendidikan jasmani sebaiknya lebih mengarahkan diri pada

pengembangan gerak siswa, yang mampu mengantarkan/membekali mereka pada kualitas "gerak paripurna", artinya bukan wujud gerak *an-sich* semata tetapi mencakup dimensi sosial, afektif dan kognitif siswa mengkristal pada diri siswa. Kualitas gerak ini diharapkan akan mempengaruhi kualitas siswa, yang pada gilirannya pun akan berdampak pada kualitas manusia di sepanjang hayatnya.

Salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (TGfU). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan TGfU. Pendekatan Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Berdasarkan hal itulah, maka di tahun 2013 yang lalu kegiatan model pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) disosialisasikan kepada Guru-Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar di Kabupaten Pekalongan khususnya di wilayah UPTD Dinas Pendidikan kecamatan Karanganyar dalam bentuk Pelatihan yang dikemas dengan tema pengabdian kepada masyarakat.

Ketertarikan para guru-guru pendidikan jasmani SD di kecamatan Karanganyar terhadap *Teaching Games for Understanding (TGfU)* sangat luar biasa hal itu bisa terlihat dari antusiasme para peserta dalam mengikuti pelatihan, karena *Teaching Games for Understanding (TGfU)* bagi guru pendidikan jasmani SD di wilayah kecamatan Karanganyar merupakan hal baru yang mungkin baru dimengerti ataupun didapatkan. Konsep pembelajaran berbasis TGfU juga lebih menekankan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa dalam TGfU melalui beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar 1 (satu) dibawah ini



Gambar 1 . Proses pembelajaran Model TGfU

Game Form

Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Hal ini dikarenakan bahwa sosialisasi olahraga permainan yang mendekati versi yang sesungguhnya membutuhkan jangka waktu yang lama, maka pada awal-awal tahun sekolah menengah, guru perlu memperkenalkan pada anak-anak tentang berbagai macam bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk berpikir secara

serius tentang lapangan, jumlah pemain, dan peralatan yang ditujukan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan untuk menciptakan ruang penyerangan dengan sebuah target dan menutup ruang bagi lawan. Dengan demikian, terciptalah situasi permainan yang tepat; pola *mini-game* yang dimainkan anak usia 11 dan 12 tahun bisa sangat menyerupai versi orang dewasa.

Game Appreciation

Sejak awal anak-anak harus memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, walaupun peraturan yang sederhana sekalipun. Penting untuk diketahui bahwa peraturan memberi bentuk pada permainan. Semakin tinggi net akan memperlambat permainan dan memperlama durasi reli permainan, mengurangi jumlah pemain *fielders* (baseball) dalam *striking game* akan mempertinggi kesempatan membuat *scoring runs*, dan memperbesar ukuran target dalam *invasion games* akan mempersulit pemain bertahan untuk melindungi gol yang akan masuk. Selain itu, aturan akan memberikan batasan waktu dan ruang, akan menentukan bagaimana poin (gol) dinilai, dan yang lebih penting lagi akan menentukan serangkaian keterampilan yang diperlukan. Modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik apa yang akan digunakan dalam permainan.

Tactical Awareness

Jika anak-anak sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan, maka saatnya untuk mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Berbagai cara untuk menciptakan ruang dan menutup ruang harus ditemukan untuk menghadapi lawan. Prinsip-prinsip bermain, berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pendekatan taktis pada permainan tersebut, misalnya melakukan tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang bagaimana melakukan serangan balik. Tentu saja berbagai rencana dalam permainan tidak selalu berjalan mulus dan taktik mesti diubah sesuai kebutuhan saat itu. Perlu ditambahkan

bahwa kesadaran taktis harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan misalnya *backhand* yang jelek, *tackling* yang tidak disukai, segan menangkap bola yang sulit (*hard ball*), namun hal ini tidak boleh merusak permainan yang mestinya dimodifikasi untuk memulihkan sifat kompetitif dari sebuah permainan.

Decision Making

Para pemain yang handal hanya butuh beberapa detik untuk mengambil keputusan dan mereka tidak lagi membedakan antara “apa?” dan “bagaimana?”. Dalam pendekatan ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya?” sehingga memungkinkan siswa maupun guru untuk mengenali dan menghubungkan kekurangan kekurangan dalam pengambilan keputusan. “Apa yang dilakukan?” (*what to do*), sebagaimana kita semua mengerti bahwa kesadaran taktik sangat diperlukan saat pengambilan keputusan, situasi permainan terus-menerus berubah merupakan hal yang sangat alamiah dalam permainan. Dalam memutuskan apa yang seharusnya dilakukan di setiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan untuk memahami isyarat (termasuk proses perhatian yang selektif, pengulangan isyarat, persepsi, dan sebagainya) serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin (termasuk antisipasi dari *berbagai* macam hal) menjadi begitu penting. Contohnya, ketika melakukan penyerangan ke daerah lawan dan saat mendekati gawang dalam sebuah *invasion games* mungkin sangat menggiurkan untuk mencetak gol. Tetapi hal ini mungkin bisa membawa resiko besar seperti kehilangan bola (*ball possessions*), jika isyarat tidak bisa segera ditangkap. “Bagaimana melakukannya?” (*how to do*), dalam tahap ini masih terdapat keputusan tentang apa cara terbaik melakukannya dan pemilihan respon yang tepat masih menjadi hal yang sangat penting. Sebagai contoh, ketika ruang yang tersedia sangat lapang tetapi waktunya sangat terbatas, eksekusi (misalnya *passing* atau *shooting*) yang sangat cepat mungkin

diperlukan. Demikian juga sebaliknya, ketika waktunya longgar namun ketepatan menjadi bersifat vital maka elemen kontrol (misalnya *dribbling*) menjadi penting sebelum melakukan eksekusi. Situasi seperti itu sering kali muncul dalam area *shooting* dalam *invasion games*.

Skill Execution

Skill execution dipakai untuk mendeskripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan sebagaimana terlihat dalam konteks siswa itu sendiri serta menyadari keterbatasan siswa. Hal tersebut harus dipandang sebagai hal yang terpisah dari “*performance*” (lihat bagian 6) dan melibatkan aspek-aspek kualitatif, baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi permainan tertentu. Misalnya, seorang anak mungkin sangat lihai menahan *smash* dalam bulutangkis karena raketnya yang bagus untuk melakukan pukulan cepat dan sudut pandang dari kontak yang tepat bisa membuat *shuttlecock* jatuh di belakang lawan. Namun, jika *shuttlecock* ternyata tidak sampai di bagian belakang lapangan secara akurat, yang musti dipahami guru adalah mungkin pengembalian ini karena kurang kuatnya pukulan dan/atau kurangnya kemampuan teknis namun masih dapat diklasifikasikan sebagai pengembalian (pertahanan) yang luar biasa. Oleh karena itu *skill execution* selalu dipandang dalam konteks siswa dan permainan.

Performance

Tahap ini adalah hasil pengamatan dari proses-proses sebelumnya yang diukur berdasar kriteria yang bersifat individual dari siswa. Itulah cara mengklasifikasikan bagus tidaknya anak berdasar pada ukuran ketepatan respon. Menurut Stephen A Mitchell, Judit L . Oslin & Linda L. Griiffin, (2003:7-8), Yoyo Bahagia & Adang Suherman, (2000:24-31) *TGFU* memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang membedakan permainan dalam 4 bentuk kelompok permainan yaitu :

- a. *Target games* (Permainan Target) adalah permainan dimana pemain akan

mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sebuah sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan/perlakuan menuju sasaran semakin baik. Permainan ini sangat mengandalkan akurasi dan konsentrasinya yang tinggi. Permainan yang termasuk dalam *target games* antara lain adalah Golf, Woodball, Bowling, Snooker

- b. *Net/Wall games* (Permainan Net) adalah permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu. Permainan ini mensyaratkan untuk memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada lapangan kosong lawan yang menggunakan kekuatan dan akurasi yang baik disamping harus mampu menjaga lapangannya sendiri dari datangnya bola dari lawan. Permainan ini mensyaratkan penutupan ruang kosong dan memanipulasi bola dengan akurasi dan kecepatan tertentu untuk dijatuhkan pada daerah lapangan kosong lawan. Permainan yang termasuk dalam *net/wall games* antara lain adalah bulutangkis, tenis, bolavoli, sepahtakraw, squash.
- c. *Striking/ fielding games* (Permainan Pukul-tangkap-lari) adalah *Permainan* tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga sehingga si pemukul dapat lari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling ke beberapa daerah aman dan kembali ketempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam lapangan agar pemukul dapat lari ketempat aman. Permainan yang

termasuk *striking/fielding games* antara lain adalah *baseball, softball, cricket*.

- d. *Invasion games* (Permainan Serangan/invasi) adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau proyektil sejenis untuk dimasukkan ke gawang lawan atau kedaerah tertentu lebih banyak dari lawan dan mampu mempertahankan daerah gawangnya atau lapangannya dari kemasukan oleh lawan. Permainan ini mensyaratkan penguasaan bola atau proyektil sejenis serta menciptakan ruang sehingga memudahkan bola mendekat ke gawang lawan untuk menghasilkan gol. Permainan yang termasuk *invasion games* antara lain adalah sepakbola, rugby, bolabasket, bolatangan, hoki

METODE

Jenis penelitian ini adalah bersifat deskriptif, yang bertujuan untuk mengungkapkan sesuatu apa adanya sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (1990:310) bahwa: "Penelitian deskriptif adalah penelitian yang tidak bermaksud untuk menguji hipotesis tetapi hanya menggambarkan apa adanya tanpa ada unsur tambahan dan pengurangan dari kejadian yang diteliti dilapangan.

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian (Suharsimi Arikunto, 1996:102). Adapun populasi yang menjadi subyek penelitian adalah para guru pendidikan jasmani yang telah mengikuti pelatihan pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan TGFU (Teaching Games For Understanding) yang berada di wilayah UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan berjumlah 30 Guru Sutrisno Hadi (1988:221) berpendapat bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang diselidiki. Besar kecilnya sampel dari jumlah populasi sebenarnya tidak ada ketentuan yang mutlak berapa persen sampel harus diambil dalam populasi, selanjutnya ditambahkan bahwa jika populasi homogen jumlah sampel hampir tidak jadi persoalan.

Dalam penelitian ini sampel diartikan suatu bagian atau wakil populasi yang diteliti dan seluruh populasi dapat diwakili secara homogen.

Karena jumlah populasi relatif sedikit maka dalam penelitian ini penulis menarik sampel dengan cara total sampling, dimana mengambil semua populasi yang ada sebagai sampel, seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2002:112) bahwa apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya, jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10% sampai 25% atau lebih. Oleh karena itu populasi dalam penelitian ini seluruhnya dijadikan sampel yaitu 30 orang guru Pendidikan Jasmani di wilayah UPTD Dinas pendidikan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan yang telah mengikuti pelatihan pembelajaran penjas dengan pendekatan TGFU Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket. Angket yang digunakan adalah angket tertutup yaitu jawabannya sudah dinyatakan dan responden tinggal memilih salah satu alternative jawaban tersebut. Ya atau Tidak. Setelah semua data berhasil dikumpulkan kemudian diolah, karena jenis penelitian ini bersifat deskriptif, maka teknik analisis data yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan teknik distribusi frekuensi (statistik deskriptif) dengan perhitungan persentase, seperti dijelaskan Agusfidar Nasution dalam Rosa (1996:33), bila suatu penelitian bertujuan mendapatkan gambaran atau menemukan sesuatu sebagaimana adanya tentang suatu objek yang diteliti, maka teknik analisis data yang dibutuhkan cukup dengan perhitungan persentase. Adapun langkah – langkah dalam analisis data ini sebagai berikut :

(1).Mentabulasi jawaban jawaban responden pada tabel persiapan (2).Menghitung frekwensi jawaban. (3).Menghitung alternatif jawaban sesuai dengan skala parmatif san alternative jawaban sesuai dengan skala Guttman. Sesudah itu baru dicari jumlah skor masing-masing butir dengan mengklasifikasikan frekwensi dengan bobot masing- masing

Tabel.1. Klasifikasi nilai

NO	KLASIFIKASI NILAI	PERSENTASE
1	Sangat baik	81 – 100
2	Baik	61 – 80
3	Cukup	41 – 60
4	Kurang	21 – 40
5	Kurang Sekali	0 – 20

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil analisis data dapat dijelaskan bahwa, dengan merujuk kriteria dan klasifikasi nilai yang ada dapat dilaporkan ada sebanyak 4 responden (13,3%) yang masuk dalam kategori Sangat Baik dimana capaian jawaban yang benar mencapai diatas 80%. Selain itu juga terdapat 26 responden (86,7%) masuk dalam kategori Baik dengan capaian jawaban yang benar antara 61-80%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dibahas sebagai berikut, terdapat 4 dari 30 responden yang telah memberikan respon positif atau sesuai yang diharapkan terhadap model TGFU dimana tingkat kesesuaian responsinya mencapai kategori sangat baik, baik untuk aspek pendekatan pembelajaran yang telah memenuhi unsur PAIKEM (pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta ditinjau dari ketercapaian keberhasilan model yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ini mengandung pengertian bahwa keempat responden ini dalam memberikan respon terhadap model TGFU ini meyakini bahwa model TGFU ini sangat cocok dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dimana taraf kesesuaian responsinya mencapai diatas 80%. Kedua, 26 dari 30 responden meyakini bahwa model TGFU ini diyakini cocok untuk tujuan pembelajaran pendidikan jasmani dengan tingkat kesesuaian sebesar 61 sampai 80% saja atau masuk dalam kategori baik saja. Ketiga, tidak terdapat responden yang merasa ragu atau meragukan model TGFU ini untuk tujuan pembelajaran pendidikan jasmani.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa guru-guru penjas di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan memberikan respon yang baik terhadap pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGFU), untuk diterapkan dalam pembelajaran penjas. Berdasarkan simpulan penelitian ini, disarankan bahwa pendekatan TGFU dapat dimanfaatkan sebagai alternatif dalam pembelajaran penjas. Secara khusus saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru penjas agar senantiasa kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi (1990). *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- (2002). *Prosedur Penelitian (Edisi Revisi V)*. Jakarta : Rineka Cipta
- Griffin, L., & Patton, K. 2005. *Two Decades of Teaching Games for Understanding: Looking at The Past, Present, And Future. in L. Griffin & J. Butler (Eds.), Teaching Games for Understanding: Theory, research, and practice (pp. 1-18)*. Windsor: Human Kinetics
- Yoyo Bahagia & Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Ditjenddasmen.