

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA EMPAT GAWANG DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Muftah Mohamed S. Belhaj[✉], Soegiyanto, Taufiq Hidayah

Prodi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2015
Disetujui Oktober 2015
Dipublikasikan November 2015

Keywords:
Four Gates football Game;
Physical Sport Education;

Abstrak

Tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah 1) Menghasilkan sebuah bentuk permainan sepakbola empat gawang bagi siswa kelas VI Sekolah Dasar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. 2) Mengidentifikasi keefektifan bentuk permainan sepakbola empat gawang untuk mengatasi keterbatasan sarana dan prasarana yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Prosedur pengembangan yang digunakan meliputi beberapa tahap: 1) Melakukan analisis kebutuhan, 2) Pembuatan produk awal, 3) Validasi ahli, 4) Revisi produk pertama, 5) Uji coba produk skala kecil, 6) Revisi produk kedua, 7) Uji coba produk skala besar, 8) Revisi produk ketiga, dan 9) Produk akhir. Hasil penelitian menunjukkan: 1) menghasilkan bentuk permainan permainan sepakbola empat gawang sebagai salah satu alternatif materi permainan bola besar pendidikan jasmani, 2) hasil penelitian efektif karena penghitungan denyut nadi menunjukkan bahwa mengalami peningkatan sebesar 73,57%, 3) keterterimaan dari tiga aspek dalam kategori baik yaitu aspek psikomotorik dari 60 siswa, dalam kategori baik 80%, aspek kognitif dari 60 siswa, dalam kategori baik 93,33%, aspek afektif dari 60 siswa, dalam kategori baik 85%. Simpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu telah dihasilkan model permainan sepakbola empat gawang yang efektif bagi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta produk permainan sepakbola empat gawang sesuai dalam pembelajaran Penjasorkes di SD.

Abstract

Purpose of this developing research are : 1) produce a form of four gates football game for VI grade elementary school student in learning physical sport education. 2) To identification effectiveness form of four gates football game to cope limitedness media and infrastructure in learning body education. Procedure development that used some steps: 1) do analysis needed .2) make first product .3) expert's validation .4) revision first product .5) experiment small scale product. 6) Revision second product. 7) Experiment big scale product. 8) Revision third product. 9) The last product. Research result showing: 1) produce form of four gates football game as a alternative material game body education. 2) research result effectiveness because counting pulse show that have increasing in amount of 73,5 %. 3) Accepting from three aspect in good category there are physcomotoric aspect from 60 students in good category, cognitive aspect from 60 students in good category 93,33%, affective aspect from 60 students in good category 85%. Conclude that can take from this research is have already produce model of four gates football game that effective for student in learning body education also four gates football game product in learning Penjasorkes in elementary school.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: pps@unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia secara menyeluruh. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. (Adang Suherman, 2000:1).

Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang-cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik secara mendetail dari cabang olahraga yang di ajarkan. Tuntutan yang demikian selalu mempengaruhi persepsi dan pola pikir guru pendidikan jasmani. Kenyataan ini dapat dilihat dilapangan, dari hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan jasmani disekolah dasar belum dikelola sebagaimana mestinya sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan pesertadidik, baik dari segi kognitif, afektif, motorik, maupun fisik.

Program pengajaran pendidikan jasmani yang diselenggarakan di sekolah hendaknya dapat menciptakan bentuk keterampilan gerak dasar bagi anak-anak dikelas permulaan sekolah dasar melalui bentuk keterampilan gerak dasar, maka akan dapat meningkatkan aktivitas pengembangan kemampuan jasmani anak.

Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna. Sebagai contoh, anak harus mengerti mengapa kaki harus dibuka dan bahu direndahkan ketika anak sedang berusaha menjaga keseimbangannya.

Aktivitas jasmani atau gerak manusia sangat berhubungan dengan denyut nadi, sehingga kondisi tubuh dan kualitas gerak yang dilakukan manusia dapat terdeteksi dengan pengukuran denyut nadi. Denyut nadi adalah

perubahan tiba-tiba dari tekanan jantung yang dirambatkan sebagai gelombang pada dinding pembuluh darah.

Hasil observasi yang telah peneliti lakukan menemukan beberapa permasalahan, yaitu: (1) pelaksanaan pembelajaran permainan bola besar hanya mencakup beberapa cabang olahraga seperti permainan bola voli. (2) keterbatasan sarana dan prasarana menjadi faktor yang mengakibatkan tidak semua cabang olahraga dalam permainan bola besar dapat dilaksanakan. (3) dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa putra dan putri tidak melakukan aktivitas permainan yang sama dalam pembelajaran.

SD Negeri 4 Sindangwangi berada di kecamatan Bantarkawung kabupaten Brebes. Secara geografis sekolah SD Negeri 4 Sindangwangi berada di daerah perbukitan. Perbukitan di daerah tersebut mengakibatkan kurangnya lahan yang datar, termasuk di sekolah SD Negeri 4 Sindangwangi. Sekolah seharusnya memiliki lapangan yang luas untuk berbagai kegiatan seperti upacara dan olahraga. Lapangan yang luas merupakan prasarana yang mutlak bagi permainan sepakbola jika mengacu pada peraturan formal. Selain tidak mempunyai lapangan yang luas SD Negeri 4 Sindangwangi juga kekurangan sarana untuk pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini karena kurangnya pemerataan pendidikan di Indonesia dimana sekolah yang tempatnya di desa terpencil kurang mendapat perhatian pemerintah. Melihat hal tersebut seorang guru penjas harus di tuntut kreatif dalam memberikan pembelajaran sepakbola.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Model Permainan Sepakbola empat Gawang dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani."

METODE PENELITIAN

Prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran atletik ke dalam bentuk permainan sepakbola empat gawang terdiri dari sembilan tahap yaitu:

1) Melakukan analisis kebutuhan, 2) Pembuatan produk awal, 3) Validasi ahli, 4) Revisi produk pertama, 5) Uji coba produk skala kecil, 6) Revisi produk kedua, 7) Uji coba produk skala besar, 8) Revisi produk ketiga, dan 9) Produk akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk awal pengembangan permainan sepakbola empat gawang sebagai salah satu materi pembelajaran bola besar untuk siswa SD, sebelum dilakukan uji coba skala kecil perlu divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang dalam penelitian ini. Dalam hal ini peneliti melibatkan 1 (satu) orang ahli Permainan bola besar yang berasal dari dosen mata kuliah sepakbola di FIK UNNES dan 2 (dua) orang guru Penjasorkes SD sebagai ahli pembelajaran. satu ahli Permainan dalam penelitian ini adalah Saeful Bahri, S.Pd adalah guru penjas di MI Negeri model Bangbayang dan Retga Miroj Agminarso, S.Pd adalah guru penjas SD Negeri 3 Sindangwangi.

Berdasarkan hasil pengisian rubrik dari ahli dan guru penjasorkes SD rata-rata yang dapat adalah 3,6 yang jika dilihat masuk adalah kategori baik/tepat, oleh karena itu dapat

disimpulkan bahwa permainan sepakbola empat gawang ini dapat dipakai untuk uji skala kecil.

Setelah di susun bentuk permainan sepakbola empat gawang maka dilakukan revisi produk berdasarkan saran ahli sebagai berikut :

- 1) Ukuran bola yang digunakan dalam permainan sepakbola empat gawang diperjelas;
- 2) Ukuran Lapangan pada gambar diperjelas;
- 3) Waktu permainan diperjelas.

Setelah mendapatkan masukan dan revisi produk maka langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melaksakan uji skala kecil yang diambil di SD Negeri 3 Sindangwangi dengan jumlah siswa total 25 siswa sebagai sampel, uji coba ini di harapkan dapat memunculkan kembali kekurangan dan kelebihan dalam permainan sepakbola empat gawang ini sebelum di uji coba dengan skala yang lebih besar.

Dalam uji skala kecil ini data-data yang diambil meliputi aspek kognitif berupa soal dengan jumlah kuisisioner ada 10 soal, psikomotor dengan rubrik dan afektif untuk melihat sikap siswa selama pembelajaran berlangsung, berikutnya data yang diambil adalah denyut nadi siswa sebelum dan sesudah melaksanakan permainan sepakbola empat gawang, data denyut nadi yang di peroleh dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Saran dan Perbaikan dari Ahli Draf Awal Permainan Sepakbola Empat Gawang

No	Bagian Revisi	Alasan Revisi	Saran Perbaikan
1.	Bola	Tidak ada kejelasan mengenai ukuran	Dibuat ukuran yang sesuai dan jelas
2.	Lapangan	Tidak ada keterangan jelas mengenai gambar lapangan	Gambar pada Lapangan diberi keterangan yang jelas
3.	Waktu permainan	Belum dijelaskan mengenai waktu permainan	Diberikan keterangan mengenai waktu permainan

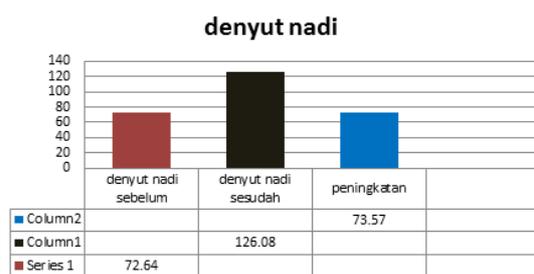
Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2015

Tabel 2. Denyut Nadi

No	Nama Sekolah	Jenis Kelamin	Rata-rata umur	Denyut nadi		Peningkatan denyut nadi
				Sebelum	Sesudah	
1	SD Negeri 3 Sindangwangi	L/P	11	72,64	126,08	73,57

Sumber : Hasil Penelitian

Grafik 1. Denyut Nadi



Tabel 3. Kriteria Persentase

Persentase	Kualifikasi
76% - 100%	Baik
56% - 75%	Cukup Baik
41% - 55%	Kurang Baik
Kurang dari 40%	Tidak Baik

Berdasarkan grafik dan kriteria diatas dapat terlihat peningkatan denyut nadi sebesar 73,57% berada pada posisi cukup baik diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes dan permainan sepakbola empat gawang ini juga cukup baik untuk dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa kelas VI SD.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:211) menyatakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument, sedangkan reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Uji validitas dan reliabilitas diujicobakan terhadap 25 subjek/siswa. Data hasil uji validitas dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif menunjukkan valid/sahih karena r hitung lebih besar daripada r tabel ($r_{hitung} > 0,396$). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:319) menetapkan standar bahwa koefisien korelasi, $r = 0,800-1,00$ berarti sempurna (tinggi). Hasil penghitungan reliabilitas pada setiap aspek, aspek psikomotor 0,809 , afektif 0,886 dan kognitif 0,905. Oleh karena itu uji reliabilitas pada masing aspek kognitif dinyatakan andal. Hasil rangkuman penghitungan uji validitas dan reliabilitas, lebih jelasnya dapat dilihat dalam lampiran

Pelaksanaan uji coba skala kecil pada permainan sepakbola empat gawang terhadap

siswa SD Negeri 3 Sindangwangi ditemui beberapa kendala dan hambatan yang mengakibatkan permainan sepakbola empat gawang tidak dapat berjalan dengan baik. Perlu adanya perbaikan dalam permainan sepakbola empat gawang agar saat melaksanakan uji skala besar dapat berjalan lebih baik. Oleh sebab itu produk permainan sepakbola empat gawang direvisi. Berikut adalah hasil revisi berdasarkan uji coba skala kecil yang telah dilaksanakan yaitu ditambahkan penjelasan tentang teknik dasar.

Setelah di lakukan revisi pada permainan ini selanjutnya akan dilakukan uji skala besar dengan melibatkan 3 kelas SD Negeri 3 Sindangwangi.

Setelah dilakukan uji skala kecil dan revisi berdasarkan saran ahli maka tahapan yang dilakukan adalah uji coba skala besar dengan melibatkan 1 sekolah dasar dengan 3 kelas dan sebanyak 60 siswa diambil sebagai sampel, berikut rincian dari skala besar :

Tabel 4. Rincian Jumlah Siswa Dalam Uji Coba Skala Besar

No.	Nama Sekolah Dan Kelas	Jumlah Siswa
1.	SD Negeri 3 Sindangwangi kelas VI a	27
2.	SD Negeri 3 Sindangwangi kelas VI b	16
3.	SD Negeri 3 Sindangwangi kelas VI c	17
Jumlah Total		60

Sumber: Arikunto 1998 dalam Ardita Bagus 2011: 84

Berdasarkan grafik dan kriteria diatas dapat terlihat peningkatan denyut nadi sebesar 73,57% berada pada posisi cukup baik diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes dan permainan sepakbola empat gawang ini juga cukup baik untuk dapat meningkatkan kesegaran jasmani siswa kelas VI SD.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:211) menyatakan bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrument, sedangkan reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat

dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Uji validitas dan reliabilitas diujicobakan terhadap 25 subjek/siswa. Data hasil uji validitas dari aspek psikomotor, kognitif dan afektif menunjukkan valid/sahih karena r hitung lebih besar daripada r tabel (r hitung > 0,396). Menurut Suharsimi Arikunto (2010:319) menetapkan standar bahwa koefisien korelasi, $r = 0,800-1,00$ berarti sempurna (tinggi). Hasil penghitungan reliabilitas pada setiap aspek, aspek psikomotor 0,809, afektif 0,886 dan kognitif 0,905. Oleh karena itu uji reliabilitas pada masing aspek kognitif dinyatakan andal. Hasil rangkuman penghitungan uji validitas dan reliabilitas, lebih jelasnya dapat dilihat dalam lampiran

Pelaksanaan uji coba skala kecil pada permainan sepakbola empat gawang terhadap siswa SD Negeri 3 Sindangwangi ditemui

beberapa kendala dan hambatan yang mengakibatkan permainan sepakbola empat gawang tidak dapat berjalan dengan baik. Perlu adanya perbaikan dalam permainan sepakbola empat gawang agar saat melaksanakan uji skala besar dapat berjalan lebih baik. Oleh sebab itu produk permainan sepakbola empat gawang direvisi. Berikut adalah hasil revisi berdasarkan uji coba skala kecil yang telah dilaksanakan yaitu ditambahkan penjelasan tentang teknik dasar.

Setelah di lakukan revisi pada permainan ini selanjutnya akan dilakukan uji skala besar dengan melibatkan 3 kelas SD Negeri 3 Sindangwangi.

Setelah dilakukan uji skala kecil dan revisi berdasarkan saran ahli maka tahapan yang dilakukan adalah uji coba skala besar dengan melibatkan 1 sekolah dasar dengan 3 kelas dan sebanyak 60 siswa diambil sebagai sampel, berikut rincian dari skala besar :

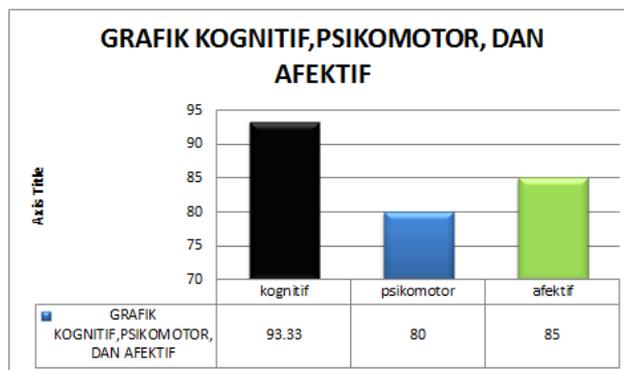
Tabel 5. Rincian Jumlah Siswa Dalam Uji Coba Skala Besar

No.	Nama Sekolah Dan Kelas	Jumlah Siswa
1.	SD Negeri 3 Sindangwangi kelas VI a	27
2.	SD Negeri 3 Sindangwangi kelas VI b	16
3.	SD Negeri 3 Sindangwangi kelas VI c	17
Jumlah Total		60

Tabel 6. Persentase Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Skala Besar

Aspek Ranah	Kriteria Persentase	Kategori	Frekuensi	
			Jumlah Siswa	Persentase
Kognitif	76% - 100%	Baik	56	93,33%
	56% - 75%	Cukup Baik	4	6,67%
	41% - 55%	Kurang Baik	0	0%
	< 40%	Tidak Baik	0	0%
Jumlah			60	100%
Psikomotor	76% - 100%	Baik	48	80%
	56% - 75%	Cukup Baik	12	20%
	41% - 55%	Kurang Baik	0	0%
	< 40%	Tidak Baik	0	0%
Jumlah			60	100%
Afektif	76% - 100%	Baik	51	85%
	56% - 75%	Cukup Baik	9	15%
	41% - 55%	Kurang Baik	0	0%
	< 40%	Tidak Baik	0	0%
Jumlah			60	100%

Hasil penelitian terhadap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa dikategorikan menjadi 4 bagian yaitu baik, cukup baik, dan kurang baik.



Grafik 1. Afektif, Kognitif dan Psikomotor

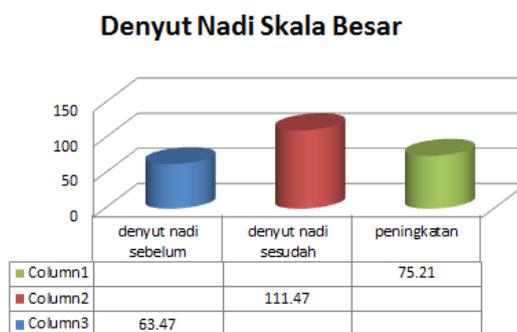
Tabel 7. Data Rerata, Skor Maksimal, Skor Minimal, dan Standar Deviasi pada Masing-masing Aspek.

No	Aspek	Jumlah Siswa	Skor Maksimal	Skor Minimal	Mean Skor	Standar Deviasi
1.	Psikomotor	60	40	29	32,38	2,82
2.	Kognitif	60	10	5	9,2	1,09
3.	Afektif	60	10	7	8,97	1,15

Tabel 8. Rata-rata Peningkatan Denyut Nadi

No	Kelas	Jenis Kelamin	Rata-rata umur	Rata-rata denyut nadi		Peningkatan denyut nadi
				Sebelum	Sesudah	
1	VI a	L/P	11			
2	VI b	L/P	11	63,47	111,47	75,21%
3	VI c	L/P	11			

Sumber Penelitian



Grafik 2. Denyut Nadi Skala Besar

Hasil penelitian terhadap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa dikategorikan menjadi 4 bagian yaitu baik, cukup baik, dan kurang baik.

Dari data pada Tabel 7 terlihat bahwa dari ketiga aspek tersebut dapat diambil rata-ratanya adalah 86,11 persen. Berikut disajikan data dari denyut nadi skala besar yang diambil dari 60 siswa di Sekolah Dasar Negeri 3

Sindangwangi dengan rata-rata umur siswa adalah 11 tahun, denyut nadi ini melihat sebelum dan sesudah melaksanakan permainan sepakbola empat gawang.

Dari Grafik 2 terlihat bahwa peningkatan denyut nadi cukup baik, kesimpulannya adalah permainan sepakbola empat gawang ini cukup baik dilaksanakan di sekolah dasar dalam pelajaran pendidikan jasmani.

Hasil dari Produk permainan sepakbola empat gawang yang sudah di laksanakan di skala besar akan di revisi untuk mendapatkan produk permainan yang diharapkan bisa sebagai alternatif pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, adapun revisi dari uji coba skala besar ini adalah gawang yang digunakan agar ditambah dengan tali jaring sehingga lebih mudah untuk mengetahui bola masuk atau tidak kedalam gawang, dan penambahan pemain dalam permainan ini menyesuaikan dengan banyak tidak siswa dalam satu sekolah tersebut.

Permainan sepakbola empat gawang ini dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi menarik bagi siswa mulai dari pemilihan perlengkapan yang digunakan mengambil dari sekitar yang lebih murah meriah, dan tidak akan sulit untuk mendapatkannya, Sepakbola empat gawang ini tidak sulit dimainkan oleh siswa disana karena mengambil konsep dari permainan sepakbola yang sesungguhnya yang kebanyakan dari mereka pernah memainkan walaupun di luar dari jam sekolah, cara permainan yang cukup mudah dikarenakan adanya empat gawang yang menjadi sasaran tembak atau mencetak gol membuat siswa semakin tertarik untuk memainkan permainan sepakbola empat gawang, gawang yang digunakan terbuat dari pipa bekas yang berukuran 1 x 1 m, juga bias menggunakan kayu atau bambu yang ada disekitar sehingga mudah untuk didapatkan. Semua itu telah melalui uji coba pada skala kecil maupun skala besar sehingga produk yang dihasilkan layak nantinya di gunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, peraturan dalam permainan sepakbola empat gawang ini juga mengambil dari permainan sepakbola yang sesungguhnya.

SIMPULAN

Hasil dari pembahasan dan pengolahan dalam penelitian yang telah dijelaskan dalam bab sebelumnya, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut: 1) Telah dihasilkan model permainan sepakbola empat gawang sebagai salah satu alternatif materi permainan bola besar pendidikan jasmani yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD; 2) Penggunaan

produk permainan bola tangan gawang tunggal memberikan pengaruh yang efektif bagi peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya intensitas fisik peserta didik dalam pembelajaran sepakbola empat gawang. Kenaikan rata-rata denyut nadi peserta didik setelah mengikuti pembelajaran permainan sepakbola empat gawang adalah 75,21%.

Produk permainan sepakbola empat gawang sesuai dalam pembelajaran Penjasorkes di SD. Kesesuaian produk permainan sepakbola empat gawang ditinjau dari 3 unsur ranah pendidikan jasmani yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Pada aspek kognitif dan afektif masuk dalam kategori baik, sedangkan pada aspek psikomotor masuk dalam kategori cukup baik. Selain itu hasil kuisioner dari guru Penjasorkes juga masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pusttekom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada.
- Haryono, Sri. 2007. *Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Kurnia, Ingridwati. 2007. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Kusuma, Donny. 2010. *Laporan Penelitian Pengembangan Model Permainan Bulutangkis untuk Pembelajaran Penjasorkes Siswa Sekolah Dasar*. Semarang: FIK UNNES
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Siddiq, M. Jauhar, dkk. 2008. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Tenaga Kependidikan
- Wasis D. Dwiyo. (2004). *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Makalah disajikan pada Lokakarya Metodologi Penelitian Jurusan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, 28-29 April.