

**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN PASS AND GO BASKETBALL
DENGAN DOUBLE HOLES TARGET DALAM PENJASORKES PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI SIWALAN KECAMATAN GAYAMSARI KOTA
SEMARANG TAHUN AJARAN 2013/2014****Tenes Yulita Rahnawati**

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2014

Disetujui Desember 2014

Dipublikasikan Desember
2014*Keywords:**Development ; Model Game;
Pass And Go Basketball
with Double Holes Target.***Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan Pengembangan Model Permainan Pass And Go Basketball dengan Double Holes Target Penjasorkes SD Kelas V Sekolah siswa Siwalan Kecamatan Gayamsari Semarang Tahun Akademik 2013/2014 ". Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang berasal dari evaluasi ahli, serta menggunakan observasi lapangan yang diperoleh dari siswa. Dari hasil pengujian didapatkan oleh sekelompok kecil data evaluasi ahli, yaitu ahli Penjas 80% (baik), 76% ahli pertama kali belajar (baik), penelitian kedua 72% (baik), hasil kuesioner uji coba rata kecil aspek psikomotorik kelompok 86, 96%, 80,95% kognitif, aspek afektif 90,71%, dan rata-rata hasil kuesioner pada akhir sekelompok kecil hasil tes yang diperoleh 86,20% (sangat baik). dan hasil rata-rata dari kuesioner akhir pengujian kelompok besar hasil yang diperoleh 87,33% (sangat baik). Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dari hasil uji coba lapangan sehingga diklasifikasikan kedua model lulus dan pergi pertandingan basket dengan dua lubang target dapat digunakan di Kabupaten SD Gayamsari Semarang Siwalan.

Abstract

The purpose of this study to generate Development Model Pass And Go Basketball Game with Double Holes Target Penjasorkes Elementary School Fifth Grade students Siwalan Gayamsari District Semarang Academic Year 2013/2014 ". The data was collected using a questionnaire derived from expert evaluation, as well as the use of field observations obtained from the students. from the test results obtained by a small group of expert evaluation data, which experts Penjas 80% (good), 76% of experts first learned (good), a second study 72% (good), the results of the pilot questionnaire small average psychomotor aspects groups of 86, 96%, 80.95% cognitive, affective aspects of 90.71%, and the average results of the questionnaire at the end of a small group of test results obtained 86.20% (very good). and the average yield of the final questionnaire large group testing results obtained 87.33% (very good) .From the above data it can be concluded that the results of field trials that are classified both models pass and go the basketball game with two holes targets can be used in SD Gayamsari Semarang District Siwalan.

© 2014 Universitas Negeri Semarang

Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: yulita.tenes@yahoo.com

PENDAHULUAN

Modifikasi sangat diperlukan dalam penjasorkes karena dengan memodifikasi pembelajaran dengan memvariasi peralatan dan peraturan permainan kemudian menyesuaikannya dengan tahap-tahap perkembangan siswa agar dapat mencapai tujuan pendidikan. Sehingga melalui modifikasi permainan siswa akan mengikuti pembelajaran dengan senang dan aktif bergerak hingga dapat mengeksplorasi gerak siswa. Dengan memodifikasi, materi pembelajaran yang sulit dapat disajikan secara lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus kehilangan makna dari tujuan pembelajaran. Siswa akan lebih banyak bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi. Guru yang memegang peran penting untuk menyukseskan dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani di sekolah. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam memodifikasi dan berinovasi mutlak diperlukan guna terciptanya keberhasilan pembelajaran tersebut.

SD Negeri Siwalan, merupakan salah satu sekolah di Kota Semarang yang mengajarkan mata pelajaran penjasorkes salah satunya adalah permainan bolabasket. Namun permainan bolabasket di sekolah tersebut belum dapat dilakukan secara optimal. Hal ini disebabkan beberapa faktor yaitu pengetahuan siswa mengenai permainan bolabasket sangat minim dan peraturan permainan yang sebenarnya sulit jika diterapkan bagi mereka.

Ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian ini berawal dari pengamatan saya saat mengajar penjas untuk kelas V di SD Negeri Siwalan. Beberapa siswa laki-laki dan perempuan susah diatur dan diarahkan ketika saya memberikan pembelajaran bolabasket. Berdasarkan wawancara saya terhadap siswa kelas V, mereka cenderung menyukai permainan sepakbola. Kebanyakan siswa perempuan hanya menganggur dan melihat siswa laki-laki bermain sepakbola. Hampir semua siswa tidak menyukai permainan bolabasket karena peraturan bolabasket susah untuk dipahami dan bola terlalu besar sehingga

siswa sulit untuk mengontrol bola. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes perlu adanya suatu model permainan dalam pembelajaran tersebut. Hal itu dilakukan supaya siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut tidak merasa terbebani dan tidak merasa bosan terutama pada kelas tinggi serta untuk menjadikan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif tidak terganggu oleh ketersediaan lapangan olahraga dan fasilitas lainnya yang kurang memadai, khususnya untuk permainan bolabasket. Dalam hal ini permainan bolabasket memerlukan sarana dan prasarana yang memadai, dan yang paling penting permainan bolabasket dianggap sulit dan membosankan bagi siswa karena dalam permainan bolabasket banyak peraturan yang sulit dan memerlukan kecepatan dan kelincahan sehingga menguras tenaga yang membuat murid malas melakukannya. Dengan melihat kondisi tersebut perlu diberi model pengembangan supaya pembelajaran permainan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan efektif.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SD Negeri Siwalan, untuk mengetahui sarana dan prasarana olahraga bolabasket, mengetahui proses belajar bolabasket, dan mengetahui kurikulum permainan bola basket di SD tersebut.

METODE

Model pengembangan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah Pengembangan Permainan Bola Basket Ring Datar untuk meningkatkan kemampuan *passing* siswa.

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Pengembangan ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari

(2012:215), penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan, sedangkan tujuan kedua disebut validasi. Kedua hal tersebut saling berhubungan satu sama lain.

Borg dan Gall dalam Punaji Setyosari (2012: 228-230), langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan yang seharusnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang diperoleh melalui lembar evaluasi ahli penjas dan ahli pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas, didapat persentase 90,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model permainan *pass and go basketball dengan double holes target* telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan pada pembelajaran penjasorkes di SD Negeri Siwalan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Faktor yang menjadikan model permainan ini dapat diterima adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran oleh ahli penjas pada aspek nomor 2, 4, 5, 9, 11, 12, 13 dan 14 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria **sangat baik**. Dan aspek nomor 1, 3, 6, 7, 8, 10 dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria **baik**.
- 2) Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran I, didapat persentase 86,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model permainan *pass and go basketball dengan double holes target* telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan pada pembelajaran penjasorkes di SD Negeri Siwalan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Faktor yang menjadikan model permainan ini dapat diterima adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran oleh ahli penjas pada aspek nomor 5, 7, 9, 11, 12, dan 13 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria **sangat baik**. Dan aspek nomor 1, 2, 3, 4, 6, 8, 10, 11, 14, dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria **baik**.
- 3) Hasil analisis dari data evaluasi ahli pembelajaran II, didapat persentase 84,00 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model permainan *pass and go basketball dengan double holes target* telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan pada pembelajaran penjasorkes di SD Negeri Siwalan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang. Faktor yang menjadikan model permainan ini dapat diterima adalah dari penilaian kualitas model pembelajaran oleh ahli penjas pada aspek nomor 5, 10, dan 11 mendapatkan poin 5, yaitu memenuhi kriteria **sangat baik**. Dan aspek nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, dan 15 mendapatkan poin 4, yaitu memenuhi kriteria **baik**.
- 4) Hasil analisis dari data evaluasi ahli penjas, ahli pembelajaran I, dan ahli pembelajaran II didapat rata-rata persentase 87,11 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pengembangan model permainan *pass and go basketball dengan double holes target* telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan pada pembelajaran penjasorkes di SD Negeri Siwalan Kecamatan Gayamsari Kota Semarang.

Tabel 15. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Uji Coba Kelompok Besar

| Rentang Nilai | Kriteria Jawaban | Ahli Penjas | Ahli Pembelajaran I | Ahli Pembelajaran II |
|---------------|------------------|-------------|---------------------|----------------------|
| 5 | Sangat Baik | 8 | 5 | 3 |
| 4 | Baik | 7 | 10 | 12 |
| 3 | Cukup | 0 | 0 | 0 |
| 2 | Kurang | 0 | 0 | 0 |
| 1 | Sangat Kurang | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | | 15 | 15 | 15 |

Sumber: Hasil angket ahli penjas dan ahli pembelajaran 2013

Deskripsi Hasil Analisis Data pada Kuesioner Siswa

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui kuesioner dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Aspek siswa dapat melakukan teknik dasar *passing chest pass* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 88,12%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Aspek siswa dapat melakukan teknik dasar *passing overhead pass* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 91,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 3) Aspek siswa dapat melakukan teknik dasar *bounce pass* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 85,62%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 4) Aspek siswa dapat melakukan teknik dasar *one hand pass* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 5) Aspek siswa dapat melakukan *jump stop* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 86,87%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 6) Aspek siswa dapat melakukan *pivot* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 89,37%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 7) Aspek siswa dapat melakukan tangkapan (*catching*) dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 86,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 8) Aspek siswa dapat melakukan *blocking* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 90,62%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 9) Aspek siswa dapat melindungi bola dari lawan dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat persentase 86,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 10)Aspek siswa dapat mencetak angka dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dengan baik, didapat presentase 83,75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 11)Aspek jumlah pemain dalam permainan bolabasket, didapat presentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 12)Aspek cara memulai permainan bolabasket, didapat presentase 82,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 13)Aspek yang bukan teknik dasar bolabasket, didapat presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 14)Aspek yang bukan jenis-jenis *passing*, didapat presentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 15)Aspek jenis *passing* dengan cara terlebih dahulu memantulkan bola ke tanah, didapat presentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 16)Aspek tentang pengertian permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 85%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 17)Aspek tentang jumlah pemain dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 18)Aspek tentang teknik dasar yang paling dominan digunakan dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 97,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 19)Aspek bentuk ring *double holes target* dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 20)Aspek cara mencetak angka untuk target 1 (lubang yang terletak di bawah), didapat presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 21)Aspek cara mencetak angka untuk target 2 (lubang yang terletak di atas), didapat presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 22)Aspek lama pertandingan dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 92,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 23)Aspek posisi badan saat memegang bola dalam permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 72,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 24)Aspek pemain akan diberi hukuman jika, didapat presentase 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 25)Aspek yang bukan manfaat permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.

- 26)Aspek siswa jujur dalam melakukan permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 93,12%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 - 27)Aspek siswa disiplin dalam melakukan permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 - 28)Aspek siswa tanggungjawab dalam melakukan permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 87,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 - 29)Aspek siswa kerja keras dalam melakukan permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 95%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
 - 30)Aspek siswa kerjasama dalam melakukan permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target*, didapat presentase 91,25%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga aspek ini dapat digunakan.
- 2) Menambah jumlah wasit menjadi 2 wasit yang masing-masing memiliki tugas sendiri-sendiri yaitu wasit 1 mengawasi jalanya permainan dan 1 wasit menghitung skor.
 - 3) Perubahan waktu di dalam *zona defens* yaitu 3 detik.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Produk model permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba lapangan. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 90,67%, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 86,67%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Siwalan.
- 2) Produk model permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba kelompok kecil. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 80%, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 76%, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 72%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas V SD Negeri Siwalan.
- 3) Faktor yang menjadikan model permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* dapat diterima oleh siswa SD adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80% siswa dapat mempraktikkan dengan

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan *pass and go basketball* dengan *double holes target* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=14) dan uji coba lapangan (N=40). Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi:

- 1) Jumlah siswa menjadi 5 orang dalam setiap tim supaya siswa mendapat ruang gerak yang cukup.

baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan *pass and go basketball* dengan *double holes* dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa kelas V SD Negeri Siwalan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir Ateng, 1992. *Pengantar Asas-Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*. Jakarta: Depdikbud
- Abdul Rohim. 2008. *Olahraga Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu
- Adang Suherman, 2000. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bolabasket*. Surakarta: Era Intermedia
- Machfud Irsyada. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas
- Martin Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan SepakBola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010*. Skripsi.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-dasar Bolabasket*. Bandung: Pakar Raya
- Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang*. 2013
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Soemitro, 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktiik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjas*. Jakarta: Depdikbud
- Yanuar Kiram, 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta: Dirjen Dikti.