BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, perumbuhan, kecerdasan dan pembentukn watak.

Fungsi pendidikan jasmani yang mengutamakan aktivitas-aktivitas jasmani berperan dalam pembinaan dan pengembangan individu dalam menunjang pertubuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran permainan sangat diminati dan disenangi oleh anak-anak, permainan kaitannya dengan pembelajaran pendidikan jasmani adalah berupa permainan yang penuh dengan perjuangan fisik untuk memenangkan suatu permainan. Hal ini dapat berupa permainan cabang olahraga, permainan tradisional, permainan kecil, permainan suatu teknik dasar atau keterampilan dan sebagainya.

Permainan dapat menimbulkan keriangan, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehinga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan cukup penting dalam kegiatan belajar khususnya pendidikan jasmani, sehingga seorang anak nantinya akan dapat dengan mudah melakukan gerakan yang diinginkan tanpa tekanan dan hambatan akibat kebosanan. Selanjutnya siswa akan lebih aktif melakukan persaingan dengan temannya dan akan melupakan sejenak kesulitan yang sedang dihadapinya serta tidak akan kelihatan lelah dalam melakukannya karena didasari dengan kesenangan.

Permainan kasti merupakan salah satu materi dari mata pelajaran pendidikan jasmani yang harus diberikan di kelas V sesuai dengan pegangan guru yaitu kurikulum pendidikan jasmani, dalam permainan kasti tersebut ada beberapa

keterampilan dasar yang harus dimiliki siswa supaya permainan dapat berjalan dengan baik, keterampilan dasar tersebut diantaranya yaitu lempar tangkap bola. Keterampilan dasar lempar tangkap bola harus dikuasai agar permainan dapat berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilakukan dalam proses pembelajaran secara berulang-ulang dan penggunaan bola modifikasi dalam pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.

Pembelajaran kasti baru diterapkan pada sekolah dasar, dalam hal lempar tangkap sebagai salah satu teknik utama, pembelajaran kasti perlu dikemas semenarik mungkin agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Hal ini seperti paparan di atas bahwa pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas V masih dalam dunia bermain. Selain itu pengemasannya diharapkan agar para siswa tidak mudah jenuh.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 05 Oktober 2012 di lapangan, memperlihatkan beberapa permasalahan yang harus segera dipecahkan, permasalahan yang ditemukan di lapangan itu adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan

Ketika peneliti melakukan pengamatan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru pendidikan jasmani SDN I Sutawinangun dengan materi pembelajaran gerak dasar lempar tangkap kasti, ditemukan masih ada hal-hal yang harus diperbaiki untuk ditingkatkan guna mendukung kualitas pembelajaran. Permasalahan yang terjadi diantaranya ketika guru membuat perumusan indikator dan tujuan pembelajaran gerak dasar lempar tangkap kasti, pembelajaran yang diberikan hanya terfokus pada gerak dasar lempar tangkap saja, sehingga terlihat kaku tanpa memberikan pengembangan seperti memberikan variasi dengan memasukan permainan lain untuk mendukung terciptanya pembelajaran lempar tangkap yang baik.

2. Kinerja Guru

Ketika peneliti melakukan pengamatan pada aspek kinerja guru yang dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani SDN I Sutawinangun dengan materi

pembelajaran gerak dasar lempar tangkap kasti, ditemukan masih ada hal-hal yang harus diperbaiki untuk ditingkatkan guna mendukung kualitas pembelajaran. Permasalahan yang terjadi diantaranya ketika guru menyampaikan pembelajaran gerak dasar lempar tangkap kasti, pembelajaran yang diberikan hanya terfokus pada gerak dasar lempar tangkap saja, sehingga terlihat kaku dan monoton yang memungkinkan siswa merasa kesulitan dan bosan, tanpa memberikan pengembangan seperti memberikan variasi dengan memasukan permainan lain untuk mendukung terciptanya pembelajaran lempar tangkap yang baik dan suasana yang menyenangkan

3. Aktivitas Siswa

Ketika peneliti melakukan pengamatan pada aspek aktivitas siswa dengan materi pembelajaran gerak dasar lempar tangkap kasti, ditemukan masih ada hal-hal yang harus diperbaiki untuk ditingkatkan guna mendukung kualitas pembelajaran. Permasalahan yang terjadi diantaranya kurangnya tingkat kedisiplinan siswa, kurangnya kerjasama dalam pembelajaran.

4. Hasil Tes

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis dilapangan terhadap keterampilan lempar tangkap bola dalam permainan kasti melalui tes lempar tangkap bola pada siswa kelas V SDN I Sutawinangun Kabupaten Cirebon, dari 31 orang siswa diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Awal Kinerja Siswa
Kelas V SDN I Sutawinangun

No	Nama	Aspek Yang Dinilai																								Jumlah Skor	Nilai	KKM	
		Sikap Awal Melempar				Gerakan Melempar				Sikap Akhir Melempar				Sikap Awal Menangkap				Gerakan Menangkap				Sukap Akhir Menangkap						T	TT
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Aldiano		√				√			√					√				√			√				10	41,7		√
2	Arniko				√			√				√				√				√					√	20	83,3	√	
3	Ardi M			√			√				√				√				√				√			13	54,2		√
4	Agung R		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
5	Doni R				√			√				√				√				√					√	20	83,3	√	
6	Dodo P			√			√					√				√			√				√			15	62,5		√
7	M. Reza			√				√				√					√			√				√		19	79,2	√	
8	IPAL M		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
9	KUSNIA			√			√				√					√			√				√			14	58,3		√
10	M. Rizky			√			√				√				√				√				√			13	54,2		√
11	M. Akbar			√			√					√				√			√				√			15	62,5		√
12	Dodi		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
13	Wahyudi		√				√				√				√				√			√				11	45,83		√
14	Gino A				√			√					√			√				√				√		20	83,3	√	
15	Hartoni				√			√				√				√				√				√		19	79,2	√	
16	Aripin			√			√				√				√				√				√			13	54,2		√
17	Indra		√				√			√					√				√			√				10	41,7		√
18	Khairul		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
19	Risno			√				√				√					√			√					√	20	83,3	√	
20	Uup S			√			√					√				√			√				√			15	62,5		√
21	Ali Apriyansyah			√				√				√				√			√				√			16	66,7		√
22	Andi Suhendar		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
23	Anwar Firdaus			√			√				√				√				√				√			13	54,2		√
24	Ardyanti Syafitri		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
25	Arisma Sopian			√				√				√					√			√				√		19	79,2	√	
26	Cepdinar Ali P			√			√				√					√			√				√			14	58,3		√
27	Elah Hayati			√			√				√				√				√				√			13	54,2		√
28	Esti Lestari		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
29	Indari Sugesti			√			√				√				√				√				√			13	54,2		√
30	Iseu Sari		√				√			√					√				√			√				10	41,7		√
31	M Akmal		√				√				√				√				√				√			12	50,0		√
Jumlah																										441	1837,73	7	24
Rata-rata																										14,22	59,28		
Persentase(%)																										59,27	59,26	22,6	77,4

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh penulis dilapangan terhadap keterampilan lempar tangkap bola dalam permainan kasti melalui tes lempar tangkap bola pada siswa kelas V SDN I Sutawinangun Kabupaten Cirebon, dari 31 orang

siswa yang dapat melakukan lempar tangkap bola dengan baik sebanyak 7 orang siswa atau sekitar 22,6% dan yang belum dapat melakukan lempar tangkap dengan baik sebanyak 24 orang siswa atau sekitar 77,4%, sehingga hasil belajar tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal. Dengan demikian keterampilan dasar lempar tangkap bola dalam permainan kasti merupakan suatu masalah yang terjadi di SDN I Sutawinangun Kabupaten Cirebon yang harus dicarikan pemecahannya.

Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu cara yang sesuai dengan pokok permasalahan yang muncul. Hal ini sesuai dengan pendapat seorang pakar pendidikan jasmani Supandi (1992 : 5) yang menyatakan "Tujuannya menciptakan kondisi dan kegiatan belajar yang memungkinkan murid lancar belajar dan mencapai sasaran belajar". Adapun upaya yang dilakukan adalah melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament* (TGT) dengan Modifikasi Bola, seperti yang penulis lakukan dengan modifikasi bola dengan ukuran yang lebih besar dari bola yang sebenarnya lalu bertahap ke bola yang sebenarnya, baik dari segi bahan, ukuran maupun berat. Hal ini dilakukan untuk menanamkan kepercayaan diri dan semangat kepada siswa juga penyesuaikan pada bola kasti yang sebenarnya dalam meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola kasti.

Team Game Tournament atau yang biasa disebut TGT pada mulanya dikembangkan oleh Davied DeVries dan Keith Edwards, merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Metode ini menggunakan pelajaran yang sama yang disampaikan guru dan tim kerja yang sama seperti STAD, tetapi menggantikan tugas gerak dengan turnamen mingguan, dimana siswa memainkan game dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor tim nya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada "lapangan-turnamen", dimana ketiga peserta dalam satu lapangan turnamen adalah para siswa yang memiliki rekor nilai penjas terakhir yang sama. Sebuah prosedur "menggeser kedudukan" membuat permainan cukup adil. Meraih rekor tertinggi dalam tiap lapangan turnamen akan mendapatkan poin untuk timnya, tanpa menghiraukan dari lapangan mana mendapatkannya, ini berarti bahwa mereka yang berprestasi rendah (bermain dengan

yang berprestasi rendah juga) dan yang berprestasi tinggi (bermain dengan yang berprestasi tinggi juga) keduanya memiliki kesempatan yang sama untuk sukses. Sama seperti dalam STAD, tim dengan tingkat kinerja paling tinggi mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan tim lainnya.

Saptono, 2008 (dalam heny-christz.blogspot.com) menyatakan bahwa :

> Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran yang menitikberatkan pada pengelompokkan siswa dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda ke dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang heterogen.

Melihat kondisi tersebut peneliti akhirnya terinspirasi untuk menghadirkan bola yang dimodifikasi dengan tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran juga meningkatkan keterampilan lempar tangkap dalam permainan kasti sehingga dapat mencapai kriteria ketuntasan minimal. Keterampilan dasar lempar tangkap bola dalam pembelajaran harus diusahakan mencari alternatif strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, dengan harapan dapat memberikan pelayanan belajar kepada siswa sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, serta kesempatan dan kecepatan belajar setiap siswa. Usaha tersebut untuk mempercepat perluasan kesempatan belajar dan pemanfaatan segala sumber belajar yang terdapat di lingkungannya. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi siswa dalam belajar adalah alat-alat pelajaran atau biasa disebut media pembelajaran. Untuk mengembangkan lebih lanjut peneliti menuangkan penelitian tersebut dalam judul:

Meningkatkan Pembelajaran Gerak Dasar Lempar Tangkap Bola Dalam Permainan Kasti Melalui Model kooperatif Team Geam Tournament (TGT) dengan Modifikasi Bola Pada Siswa Kelas V SDN I Sutawinangun Kabupaten Cirebon

B. Perumusan Dan Pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi fokus permasalahan yang muncul di kelas V SDN I Sutawinangun Kabupaten Cirebon dapat dirumuskan seabai berikut:

a. Bagaimana merencanakan pembelajaran lempar tangkap bola kasti melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola untuk meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun?

b. Bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran lempar tangkap bola kasti melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun?

c. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran lempar tangkap bola kasti melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun?

d. Bagaimana hasil yang diharapkan dalam pembelajaran lempar tangkap bola kasti dengan menggunakan model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dan dengan bola yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun?

2. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan, maka langkah selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah tersebut yaitu melalui Model kooperatif Team Geam Tournament (TGT) dengan Modifikasi Bola yang terbuat dari kertas dan plastik yang dibulatkan lalu diikat oleh karet gelang dikarenakan ketersediaan media bola kasti yang sebenarnya sedikit dan keras, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam melakukan kegiatan lempar tangkap bola. Ukuran bola yang dimodifikasi lebih besar dari ukuran yang sebenarnya, lalu bertahap sampai pada yang sebenarnya supaya memudahkan siswa dalam melakukan lempar tangkap bola agar rasa percaya diri dan semangat pada

siswa tumbuh dan mengalami peningkatan keterampilan lempar tangkap siswa dan hasil kegiatan belajar mengajar pada permainan kasti yang sebenarnya juga meningkat pula dari penyesuaian bola tersebut.

Kegiatan lempar tangkap bola pada permainan kasti yang dimulai dengan menggunakan bola modifikasi sampai pada bola yang sebenarnya dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perencanaan Tindakan

a. Meminta ijin kepada kepala sekolah.

b. Membuat rencana pembelajaran lempar tangkap kasti melalui *metode team game tournament* (TGT) dengan modifikasi bola.

c. Membuat lembaran observasi tindakan, pengaruh, atau masalah proses pembelajaran lari cepat. dalam tahap ini guru mempersiapkan bola modifikasi yang ditugaskan kepada siswa untuk membuat dirumah dari kertas dan plastik yang dibulatkan lalu di ikat oleh karet gelang dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran bola kasti yang sebenarnya pada minggu sebelumnya. Setelah itu, guru mengarahkan siswa kedalam pembelajaran, lalu guru menjelaskan mengenai materi, tujuan, poko-poko kegiatan dan keterampilan lempar tangkap bolakasti serta menjelaskan langkah-langkah melempar maupun menangkap bola kasti dengan menggunakan bola modifikasi pada permainan kasti.

2) Pelaksanaan Tindakan

a. Melaksanakan pembelajaran lempar tangkap kasti melalui *metode team game tournament* (TGT) dengan modifikasi bola.

b. Memantau dan mengoreksi kegiatan pembelajaran lempar tangkap kasti melalui *metode team game tournament* (TGT) dengan modifikasi bola.

c. Dalam tahapan ini guru memberikan bimbingan kepada siswa mengenai langkah-langkah pembelajaran lempar tangkap bola kasti dengan menggunaan media bola modifikasi serta bertahap kepada bola yang sebenarnya serta memberikan motifasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa pada saat pembelajaran lempar tangkap kasti melalui *metode team game tournament* (TGT) dengan modifikasi bola dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran sebelumnya, serta untuk mengumpulkan data dan membuat catatan lapangan mengenai hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

4) Hasil Belajar

a) Memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan.

b) Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan dan pencapaian tujuan tindakan.

Dalam kegiatan refleksi ini para pelaku (peneliti, guru, dan kepala sekolah) yang terlibat dalam penelitian tindakan mempunyai banyak kesempatan untuk meningkatkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran kasti, dalam tahap ini guru memberikan tes kepada siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan lempar tangkap dengan menggunakan bola yang sebenarnya secara berpasangan sebanyak 15 kali. Dalam tahapan ini guru melatih lempar tangkap melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament* (TGT) dengan Modifikasi Bola lalu diganti dengan menggunakan bola yang sebenarnya. Apabila siswa dapat melakukan lempar tangkap melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament* (TGT) dengan Modifikasi Bola lalu bertahap pada bola yang sebenarnya dengan hasil yang lebih baik dari data awal, maka hal tersebut merupakan sebuah peningkatan belajar siswa dalam pembelajaran permainan kasti.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan pembelajaran lempar tangkap bola kasti melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun.
2. Untuk mengetahui bagaimana kinerja guru dalam pembelajaran lempar tangkap bola melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun.

3. Untuk mengetahui bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran lempar tangkap bola melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola pada permainan kasti di SDN I Sutawinangun.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar yang diharapkan dalam pembelajaran lempar tangkap dalam permainan kasti melalui Model kooperatif *Team Geam Tournament (TGT)* dengan Modifikasi Bola di SDN I Sutawinangun.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

   Dapat meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola kasti, dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa pada saat melakukan lempar tangkap bola kasti, dan dapat memotifasi siswa agar lebih aktif pada saat mengikuti pembelajaran permainan kasti.
2. Bagi guru

   Dapat memberikan pengetahuan bagi guru pendidikan jasmani bahwa pembelajaran lempar tangkap dengan menggunakan modifikasi bola dapat meningkatkan keterampilan siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar permainan kasti. Selain itu, dapat menjadi masukan bagi guru pendidikan jasmani sebagai alternatif pembelajaran lempar tangkap bola dalam permainan kasti.
3. Bagi sekolah

   Hasil penelitian untuk sekolah adalah untuk meningkatkan kualitas dan fungsi sekolah dasar sebagai lembaga yang bergerak di lingkungan pendidikan.
4. Bagi peneliti

   Sebagai bahan referensi dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani terutama untuk pembelajaran lempar tangkap dalam permainan kasti. Serta dapat menambah wawasan dan mengembangkan langkah-langkah pembelajaran dalam permainan kasti.

E. Batasan Istilah

Pembelajaran adalah bahwa belajar itu dimaknai sebagai proses perubahan tingkahlaku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkahlaku itu menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tingkahlaku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang tidak. Tingkah laku yang dapat diamati disebut dengan *behavioral performance*, sedangkan yang tidak dapat diamati disebut *behavioral tendency*. (Husdarta dan Yudha M. Saputra, 2000: 2)

Meningkatkan adalah suatu usaha menaikan derajat atau tarap mempertinggi. (Tim Penyusun Kamus Bahasa Indonesia, 2003: 198). Dapat pula diartikan sebagai usaha perubahan atau pengembangan sesuatu untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam kegiatan belajar mengajar pengertian meningkatkan merupakan perkembangan pada diri siswa dari tidak tahu menjadi tahu didalam menguasai ilmu pengetahuan tertentu.dalam penelitian ini kaitannya yaitu meningkatkan keterampilan lempar tangkap bola kasti.

TGT (*Team Game Turnament*) adalah penggabungan tiga kata yang di jadi kan sebuah metode pembelajaran dalam penelitian ini dimana regu, permainan, dan pertandingan. Dalam penelitian ini di buat sebuah suasana pembelajaran kedalam sebuah pertandingan beregu diman setiap regu harus banyak memasukan bola melewati net ke lapangan lawan. (Saptono : 2008)

Permainan kasti adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu jaga. Masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. Olahraga kasti dimainkan dilapangan terbuka dengan bentuk lapangan persegi panjang. Panjang lapangan kasti 60 meter dan lebar 30 meter. Permainan kasti menggunakan bola kecil dengan ukuran garis tengah 7 cm dengan berat 80gm. Untuk pemukulnya terbuat dari kayu dengan pantang 50-60 cm, penampang berbentuk bulat telur dengan lebar 5 cm tebal 3,5 cm dan panjang pegangan 15-20 cm. Permainan kasti dimainkan dua babak dengan lamanya permainan 2 x 20 menit atau 2 x 30 menit dengan waktu istirahat antara babak yaitu 10 menit.

Modifikasi. Menurut Aip (1992: 3) Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran pendidikan penjas SD, agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan senang.

Menurut Lutan (1988: 3) menyatakan bahwa :

Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan agar :

a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran
b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi
c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Banyak sarana pembelajaran permainan yang harus dimodifikasi agar pembelajaran permainan tersebut tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan tuntutan kurikulum

DAFTAR PUSTAKA BAB I

Husdarta dan Yudha M. Saputra, (2000). “Belajar dan Pembelajaran” PT Raja Grafindo.Jakarta.

Lutan Rusli (2001), *Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Departemen Pendidikan Muhadi, Aip Syarifudin. (1992). *Pendidikan Jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.Nasional Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Jendral Olahraga.

Saptono (2008). Metode *Team Game Tournament*. Dalam Heny Christz-blogspot.com

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2003). *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.