



**PENINGKATAN PEMBELAJARAN *TRAPING* SEPAK BOLA MELALUI
TIPE *STUDENT TIM ACHIEVENMENT DIVISION***

Jiun, Dedi Kusnandar, Sumaela La

jiun@gmail.com , dedikus016@gmail.com , didiputha@gmail.com

Peserta Didik Saat Belajar Trapping Permainan Sepak Bola Di Sdn 05 Tampik Tayan Sanggau Permasalahan dalam penelitian ini adalah dimana peserta didik pada saat belajar sepak bola khususnya teknik dasar trapping masih pada jauh diantara kaki dan bola sama proses pembelajaran belum bisa di mengerti secara baik dan komprehensif peserta didik mengalami kesulitan dengan hal – hal yang berhubungan materi pembelajaran dimana sukar, dan hasil passing belum tepat sasaran serta lemahnya model yang belum di terima oleh peserta didik, sehingga mengakibatkan belum adanya peningkatan Sepak bola selama proses pembelajaran sangat di senanggi oleh siswa namun pada saat materi inti siswa merasa kesulitan dan tidak mampu melakukan secara kisi- kisi yang sudah di siapkan dengan pola dan rubrik yang ada tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan peningkatan pembelajaran *passing* sepak bola melalui tipe *student tim achievement division* di Peningkatan Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Melalui Tipe *Student Tim Achievement Division* yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan diskriptif kuantitatif dengan pendekatan penelitian tindakan kelas menggunakan siklus persiklus dengan subyek penelitian berjumlah 21 peserta didik dengan hasil penelitian siklus dari jumlah siswa 15 lulus dan 6 belum lulus di lanjutkan ke siklus ke II lulus berjumlah 21 lulus 100%

Keywords: *Student Team Achievement Division, trapping sepak bola*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah langkah awal guna untuk mencapai sebuah level yang diharapkan dalam hal ini, Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2015) Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar, agar mampu meningkatkan kemampuan dalam segala factor. (h: 297) pembelajaran harus di lalui secara proses untuk menunjukan bahwa adan sebuah perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, Sejalan dengan itu Rusman (2014) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (h :1) Dari berbagai ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalam pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru atau individu yang satu dengan individu yang lainnya, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga mempunyai tujuan tertentu, adapun tujuan dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut dimulai dari tujuan umum sampai ke tujuan khusus,

Olahraga merupakan kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap manusia, dengan berolahraga orang dapat menyalurkan ekspresinya melalui hobi dan mencukupi kepuasan fisik maupun psikis, sehingga kebugaran dan produktivitas kerja semakin meningkat baik secara program latihan maupun dengan desain lainnya, Olahraga atau aktivitas fisik merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap orang untuk mendapatkan kebugaran dan kesehatan. Olahraga diIndonesia semakin banyak peminatnya sehingga pada masa sekarang ini

Menurut Luxbacher (2016: h: 1) menyatakan bahwa “sepak bola merupakan sesuatu yang umum diantara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda, sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan, dan agama”. Sepak bola di mainkan oleh 2 tim yang di pimpin oleh wasit baik berada di dalam lapangan, samping dan di dalam ruang kontrol wasit pembantu untuk membantu wasit secara langsung di sisi camera- camera di areal lapangan, Sepak bola pada dasarnya merupakan olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki, permainan sepak bola memiliki tujuan dalam permainannya yaitu untuk mencetak gol sebanyak banyaknya dengan ketentuan dan peraturan yang telah ditetapkan untuk mencapai sebuah kemenangan.

Sepak bola sendiri juga memiliki beberapa teknik dasar sepak bola yang sering di lakukan oleh setiap pemain diantaranya adalah Permainan sepakbola pada dasarnya ialah permainan tim. Walaupun setiap pemain memiliki keterampilan yang tinggi bisa mendominasi permainan pada kondisi tertentu, tapi seorang pemain sepakbola juga harus saling bekerja sama dengan setiap anggota tim untuk menciptakan permainan

yang kompetitif dan membuat keputusan yang tepat. Agar bisa berhasil di dalam lingkungan tim, seorang pemain harus meningkatkan keterampilan passing dan trapping. Dengan passing dan trapping yang baik, seorang pemain dapat berlari keruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan. Dengan begitu para pemain akan lebih mudah untuk menguasai jalannya pertandingan dan memasukkan bola sebanyak–banyaknya ke gawang lawan

. Berdasarkan pengamatan peneliti dan komunikasi awal dengan pengajar, pada saat proses pembelajaran trapping sepak bola di sdn tampik 05 tayang kabupaten sanggau beberapa hal yang menjadikan suatu proses pembelajaran tersebut terlihat tidak efektif dan efisien dalam pelaksanaannya, selain itu juga ada beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang tidak maksimal dalam fungsinya, hal ini tentu saja belum mencapai kriteria yang dapat dikatakan baik secara umum jika dilihat ataupun diamati dari proses pelaksanaannya karena terjadi beberapa faktor yang mempengaruhi terdapat di dalamnya, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai beberapa faktor yang terdapat di dalamnya guna menciptakan pembelajaran yang baru dan menjadikan pembelajaran sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik dalam rangka ukur kemampuan peserta didik dalam rangka peningkatan kemampuan dan pengetahuan terkait dengan bermain sepak bola,

Cooperative Learning mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif (cooperative learning) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari dua sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Keberhasilan belajar dan kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok. (Rusman, 2011: 202).

Model *Cooperative Learning* agar siswa selalu senang dan bahagia ,menurut Rusman (2016: 202, h : 43) adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pembelajaran *Cooperative Learning* menuntut guru untuk dapat mengelola kelas dengan efektif pada saat menyampaikan materi sesuai dengan prinsip dasar sistem pembelajaran *Cooperative Learning* tersebut. Selain itu dalam pembelajaran *Cooperative Learning* peserta didik dapat saling belajar bersama dan pembelajaran tidak hanya dari seorang guru langsung kepada peserta didik.

Slavin (2010: 143) mengungkapkan bahwa salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana adalah Tipe Student Teams Achievement Division

(STAD) dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif. Presentasi kelas dilakukan secara pengajaran langsung dengan guru. Kemudian Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil secara heterogen yang telah ditentukan sebelumnya. Komunikasi edukatif akan terjalin antara guru dengan siswa dan antar siswa dalam suatu diskusi kelas. Untuk mengetahui tingkat pemahaman materi tersebut, siswa diberi kuis individual. Skor kemajuan siswa didasarkan pada seberapa besar skor kuis siswa melampaui skor dasar mereka sebelumnya. Kemudian tiap skor kemajuan siswa dalam satu tim dijumlahkan. Tim yang memperoleh skor tinggi akan mendapatkan penghargaan. Alasan menggunakan model pembelajaran STAD adalah bahwa dengan adanya diskusi kelompok akan tercipta interaksi edukatif, serta dengan adanya penghargaan dalam metode ini akan dapat meningkatkan peran serta dan keaktifan siswa karena masing-masing tim termotivasi untuk mendapatkan penghargaan.

KAJIAN TEORI

Model pembelajaran merupakan sebuah salah satu taktik dan setrategi untuk mempermudah adanya sebuah perbaikan dalam pembelajaran, Menurut *Slavin* (2010: h: 143) “STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan kooperatif”. Dengan adanya model ini guru akan lebih kreatif dan analisis Kemudian *Miftahul Huda* (2014: h: 201) “*Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran”. jika jumlah peserta didik lebih dari 30 maka langkah terbaik guru menggunakan hal seperti membagi kelompok kecil dan inisiatif dalam proses pembelajaran Sedangkan Menurut *Isjoni* (2016: h: 51) tipe STAD “merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal”.

Student Teams Achievement Division (STAD) juga merupakan tipe yang dalam pelaksanaannya tidak begitu mudah dan tidak juga begitu sulit tergantung bagaimana seseorang dapat memahami tipe tersebut, Menurut *Bloom* (dalam *Agus Suprijono* 2016, h: 6) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi), dan *routineized*. Domain

psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual. Menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad 2008, h: 14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar juga merupakan suatu perangkat keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut dapat berupa bermacam-macam informasi, sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja. Seorang siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai

Tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional, Sepakbola akan selalu berkembang terus menerus mengikuti zaman yang ada baik itu bagaimana proses latihannya, proses pertandingan, dan proses peraturannya, didalam sepakbola setiap pemain harus memiliki skill yang mumpuni baik itu fisik, teknik, taktik dan mental dan memiliki sebuah permainan yang modern serta terobosan – terobosan yang berkarakter. (Ahmad Atiq, 2018, h: 3) Dalam perkembangannya permainan sepak bola sangatlah menarik untuk diikuti, permainan sepak bola merupakan suatu olahraga yang modern dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Sepak bola juga salah satu olahraga yang banyak digemari dan diminati baik secara langsung atau pun tidak langsung di seluruh dunia. Luxbacher (2016, h: 1) “Sepak bola dikenal sebagai “Bola Kaki” hampir di seluruh dunia, sepak bola merupakan olahraga nasional hampir di seluruh negara di Asia, Afrika, eropa, dan Amerika Selatan”.

Kemudian Feri Kurniawan (2011: 49) sepak bola adalah permainan bola yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing masing beranggotakan sebelas orang, *Passing* merupakan suatu teknik dasar dalam memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lainnya pada permainan sepak bola yang mutlak untuk dipahami dan dimengerti. Mengapa bisa dikatakan demikian bagi permainan sepak bola, karena *passing* juga merupakan salah satu kunci ataupun inti dari permainan sepak bola, jika seseorang baik dalam melakukan *passing* maka dalam melakukan permainan sepak bola pun akan mengalami hal yang mudah. *Passing* juga sering disebut sebagai teknik mengoper bola, menurut Rachmat Fadillah (2009, h: 25) “teknik mengoper bola adalah teknik yang dilakukan dengan menggunakan anggota kaki (kecuali kipper yang bisa menggunakan tangan kaki dalam pelaksanaannya) untuk memberikan bola ke pemain lain dalam satu tim”. Sedangkan Marta Dinata (2007, h: 6) mengumpan dalam permainan sepak bola dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan kaki bagian luar, bagian dalam, ujung kaki, dan punggung kaki, Berdasarkan beberapa pendapat di atas *passing* dapat di artikan sebagai suatu teknik dasar memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan merupakan teknik dasar yang sangat berharga dan penting untuk melakukan permainan sepak bola,

Sepakbola akan selalu berkembang terus menerus mengikuti zaman yang ada baik itu bagaimana proses latihannya, proses pertandingannya, dan proses peraturannya, didalam sepakbola setiap pemain harus memiliki skill yang mumpuni baik itu fisik, teknik, taktik dan mental dan memiliki sebuah permainan yang modern serta terobosan – terobosan yang berkarakter. Menurut (Ahmad Atiq, 2018, h: 3) Dalam perkembangannya permainan sepak bola sangatlah menarik untuk diikuti, permainan sepak bola merupakan suatu olahraga yang modern dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Sepak bola juga salah satu olahraga yang banyak digemari dan diminati baik secara langsung atau pun tidak langsung di seluruh dunia. Luxbacher (2016, h: 1) “Sepak bola dikenal sebagai “Bola Kaki” hampir di seluruh dunia, sepak bola merupakan olahraga nasional hampir di seluruh negara di Asia, Afrika, eropa, dan Amerika Selatan”. Kemudian Feri Kurniawan (2011: 49) sepak bola adalah permainan bola yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing masing beranggotakan sebelas orang.

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Mahmud (2011: 100) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Fenti Hikmawati (2017: 88) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi, Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian deskriptif adalah suatu metode penelitian yang diupayakan untuk mengamati permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan objek tertentu dimana penelitian ini memberikan gambaran atau penegasan suatu konsep dan gejala serta menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan suatu subjek penelitian, Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif ini adalah karena peneliti mengungkapkan keadaan yang sebenarnya yang dihadapi saat penelitian yang dilakukan di Pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan yaitu secara bertahap.

Berdasarkan beberapa pendapat teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu kualitas pembelajaran di dalam kelasnya, dengan jalan merancang, melaksanakan, dan melakukan refleksi pembelajaran. Secara umum

menurut Suharsimi Arikunto dkk, (2016:42) prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas dapat dilihat ataupun digambarkan sebagai berikut:

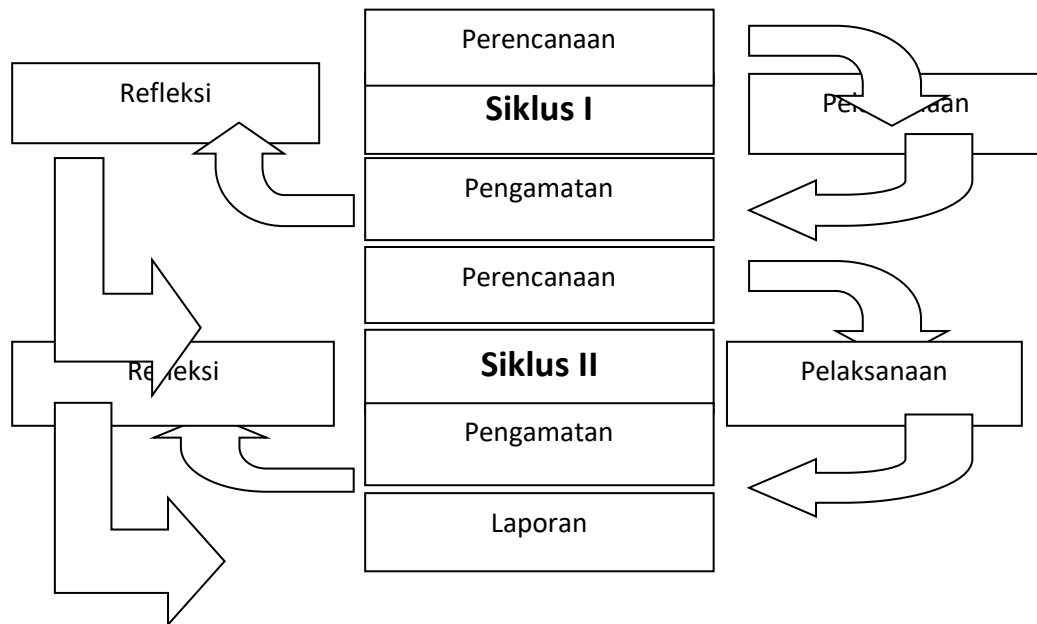


Diagram 1

Desain Penelitian Tindakan Kelas

Untuk menganalisis data sub masalah 1,2, dan 3 yang berkaitan dengan mendeskripsikan hasil rata- rata kemampuan guru untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik maka dikemukakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan sebagai berikut:

M = Mean yang dicari

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya skor (Anas Sudidjono, 2012: 81)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan dalam tahapan siklus-siklus pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengemukakan data baik melalui observasi maupun di online Kemudian data yang telah diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar peserta didik dan kemampuan atau kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Data-data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil Siklus I

Pada tahap pra siklus yang telah di laksanakan Pembelajaran *Passing Sepak Bola Melalui Tipe Student Tim Achievement Division* terdapat klasifikasi ketuntasan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Pembelajaran Peserta Didik Pra Siklus

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	5	23 %	TUNTAS
B	80-89	5	23 %	TUNTAS
C	75-79	6	28 %	TUNTAS
D	50-70	5	23 %	BELUM TUNTAS

Adapun tabel di atas dengan hasil yang telah di peroleh pada saat melakukan siklus I dengan ketuntasan 75 sesuai KKM terdapat 16 peserta didik dengan persentasi 77 %,

Tabel.2 Hasil Pembelajaran Peserta Didik Siklus 2

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	6	28 %	TUNTAS
B	80-89	6	28%	TUNTAS
C	75-79	9	42%	TUNTAS

D	<75	0	0 %	TIDAK TUNTAS
---	-----	---	-----	--------------

Pada pengamatan terhadap hasil belajar di siklus II terdapat 27 orang peserta didik lulus dengan persentasi 100 %

PEMBAHASAN

Setelah melakukan dua siklus penelitian pada pembelajaran Penjas pagaralam dengan menggunakan tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) diperoleh hasil akhir skor rata-rata hasil belajar peserta didik. Data tersebut dapat dilihat dibawah ini, Bagi seorang pemain sepakbola harus menguasai beberapa teknik dasar dalam permainan sepak bola diantaranya yaitu: menendang bola, mengontrol bola, menggiring bola, menyundul bola dan merebut bola. Untuk mengetahui bakat atau kemampuan anak dalam permainan sepak bola tentu saja harus di bina sejak usia dini, sehingga perlu diketahui kemampuan teknik dasar keterampilan bermain sepakbola. sehingga penelitian mencapai titik jenuh dan sepatat untuk menghentikan penelitian

Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan karena seseorang ingin mencapai suatu kesenangan, atau kegembiraan serta kepuasan. Siswa yang notabene memiliki keinginan untuk bermain dan bersenang-senang saja akan merasa enggan untuk diajak berpikir dan menganalisis seperti halnya dalam akuntansi. Senada dengan pernyataan Bermain di dalam kelas dimaksudkan untuk menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung”. Sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran akuntansi adalah media permainan berkonsep monopoli. Monopoli merupakan permainan yang sudah familiar dan sering dimainkan oleh siswa.peserta didik akan merasakan kesenangan layaknya mereka bermain dan materi pelajaran tetap tersampaikan.

Dengan adanya model pembelajaran yang bagus dan tepat maka proses pembelajaran bisa di lakukan dan di amankan walaupun melalui online yang penting dimana setiap guru dalam proses pembelajaran selalu aktif jangan bosan dan selalu mengawal serta melakukan secara apa yang di jadikan sebagai tujuan pembelajaran, Sepak bola merupakan olahraga yang tepat jika di bawa kedalam suasana pendekatan bermain dan suasana yang harus di kembangkan baik melalaui model apapun ntah yang bersifat individu maupun klompok

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2008). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Anderson, R. H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk. Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka

Prastowo Andi. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.

Agus Mahendra, (2000). Senam. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdiknas.

_____2009. Pola Gerak Dalam Senam 1. Jakarta: CV Ipa Abong

Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ahmad Atiq 2018 Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Bermain Untuk Atlet Pemulausia 8-12 Tahun, Sidoharjo, Zifatama

Basuki Wibawa dan Farida Mukti.2001. Media Pengajaran.Bandung : CV. Maulana.

Dadan Heryana dan Giri Verianti. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD-MI Kelas V. Jakarta:Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.

Husdarta dan M. Saputra, Yudha. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.

Muhajir. (2006). Pendidikan Jasmani Teoridan Peraktik 1. Jakarta: Erlangga.

Pribadi, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.

Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rosdiani, Dini. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, CV

Rusman. 2011. Model – Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja grafindo Persada

Rachmawati. Tutik. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Soekidjo. 2003. Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan. Rineka. Cipta. Jakarta.

Syaiful Sagala.2005, Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung,CV. Alvabeta.

Sudjana, Nana. 2010. Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyanto. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan DKI Jakarta

Slavin, R. E. (2005). *cooperative learning teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media.

Slavin, R. E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

Werner, Peter H. 1994. *A Movement approach to Games For Children*, ST. Lois-Toronto-London: The C.V. Mosby Company