
PANDANGAN GURU PENDIDIKAN JASMANI SMA TERHADAP PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING*

**Nur Sita Utami
Soni Nopembri**

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281
email: nursitautami@gmail.com & soni_nopembri@uny.ac.id

Abstract

The purpose of this research was to describe Physical Education teachers' views on the application of the Teaching Games for Understanding Learning Model in Senior High Schools. This research was a case study using mixed methodology design proposed by John W. Creswell. The subjects of this research were 19 Physical Education teachers in Senior High Schools who joined Socialization and Workshop of Teaching Games for Understanding. The researchers used all subjects to be respondents in collecting data using questionnaire. However, in collecting data by using interview, observation, and documentation, the researchers only used five subjects who were drawn by using purposive sampling technique. The researchers used triangulation of the data collection technique so that the instruments used were questioners, interview guidelines, field notes, voice recorder, and handy cam. Quantitative data were analyzed by scoring the result of the questionnaire. Meanwhile qualitative data were analyzed by using Miles and Huberman model. The result of this research showed that 19 respondents (100%) had a positive view on the application of Teaching Games for Understanding in Senior High Schools. This quantitative data was supported by data collected from interview, observation, and documentation. The results showed that teachers were enthusiastic with the Teaching Games for Understanding concept. They considered that the Teaching Games for Understanding Model was effective and efficient to be used in the learning process. They were also enthusiastic when they taught using Teaching Games for Understanding model. It showed that they supported the development of Teaching Games for Understanding in Senior High Schools. However, they had less ability to explain the concept of Teaching Games to Understanding to the other people. As a result, they were doubt to use this model in the Physical Education teaching-learning process.

Keywords: Physical Education, Teaching Games for Understanding, Teacher.

Abstract

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan pandangan guru Pendidikan Jasmani dalam penerapan Model Teaching Games for Understanding pada Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas. Penelitian ini merupakan studi kasus dengan menggunakan desain metodologi campuran yang diusulkan oleh John W. Creswell. Subyek penelitian ini adalah 19 guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas yang bergabung dalam Sosialisasi dan Workshop Teaching Games for Understanding. Para peneliti menggunakan semua guru penjas untuk menjadi responden dalam pengumpulan data menggunakan kuesioner. Namun, dalam mengumpulkan data dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi, peneliti hanya menggunakan lima orang subjek yang diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling. Para peneliti menggunakan teknik triangulasi pengumpulan data sehingga instrumen yang digunakan adalah penanya, pedoman wawancara, catatan lapangan, perekam suara, dan kamera. Data kuantitatif dianalisis dengan dari hasil kuesioner. Sementara data kualitatif dianalisis dengan menggunakan Miles dan model Huberman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 19 responden (100%) memiliki pandangan positif pada penerapan Permainan Pengajaran Pemahaman di SMA. Ini data kuantitatif didukung oleh data yang dikumpulkan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru sangat antusias dengan Permainan Pengajaran untuk Memahami konsep. Mereka menganggap bahwa model Teaching Games for Understanding efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Mereka juga antusias ketika mereka diajarkan menggunakan Permainan Pengajaran untuk Memahami model. Ini menunjukkan bahwa mereka mendukung

pengembangan Pengajaran Games untuk Kesepahaman di SMA. Namun, mereka memiliki kemampuan lebih sedikit untuk menjelaskan konsep Pengajaran Permainan untuk Memahami kepada orang lain. Akibatnya, mereka ragu untuk menggunakan model ini dalam proses belajar-mengajar Pendidikan Jasmani.

Kata kunci: Pendidikan Jasmani, *Teaching Games for Understanding*, Guru.

PENDAHULUAN

Pembelajaran permainan yang terkait dengan olahraga mengambil bagian terbesar dari pendidikan jasmani. Namun, selama ini guru dalam menyampaikan pembelajaran melalui permainan tetap menekankan pada teknik. Waktu yang digunakan siswa untuk merasakan permainan sangat sedikit. Akibatnya, siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, mereka kurang mendapatkan banyak pengalaman dalam bermain sehingga siswa sering kali mengalami hambatan untuk melakukan penampilan yang terarah pada kerjasama dan kompetisi.

“In physical education context, players’ knowledge is important in building overall game, and how to apply these tactically and strategically to their own advantage during game play,” demikian pendapat (Linda L. Griffin, 2005: 13). Pengajaran permainan dalam pendidikan jasmani mementingkan pengetahuan pemain secara keseluruhan untuk membangun keterampilan permainan serta mengetahui apa dan kapan harus melakukannya. Hal ini membutuhkan pengembangan aspek kognitif dengan pola berpikir cepat dan tepat, berimplikasi pada penampilan gerak dan bentuk afektif yang harus dilakukan.

Guru pendidikan jasmani dituntut untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, sebaiknya guru mempelajari beberapa model pembelajaran. Hal ini bertujuan agar guru tepat dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mengembangkan potensi yang ada, sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai secara maksimal.

Para ahli seperti Mitchell, Oslin, dan Griffin mengenalkan suatu model pembelajaran jasmani yang menggunakan pendekatan taktik. Linda L. Griffin (2005: 1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan

olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Siswa diberikan kesempatan sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan pengalaman bermain melalui permainan sehingga menemukan strategi yang tepat untuk digunakan. Guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Konsep model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* menjadi bagian dari hasil pengembangan kurikulum Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi 2009 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan menetapkan Pembelajaran Pendekatan Taktik: Teori dan Konsep sebagai mata kuliah yang wajib ditempuh sebagai prasyarat mata kuliah-mata kuliah Pengajaran Permainan. Mata kuliah-mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah baru yang masih memerlukan banyak masukan agar terjadi pengembangan yang bersifat perbaikan. Pada tanggal 30-31 Juli 2010 salah satu tim penelitian *Research Grant I-MHERE* Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi mengadakan Sosialisasi dan *Workshop* Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Peserta yang mengikuti program ini adalah guru pendidikan jasmani SMA di Kota Yogyakarta dan di Kabupaten Bantul.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka peneliti melakukan beberapa identifikasi dan memfokuskan pada salah satu identifikasi, yaitu belum ada data mengenai pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini adalah fakta mengenai pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahan penelitian: Bagaimana pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching*

Games for Understanding (TGfU)? Sedangkan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

KAJIAN PUSTAKA

Hakikat Persepsi

Menurut Slameto dalam Yudha Febrianta (2010: 13), istilah persepsi sering disamakan dengan pandangan atau anggapan. Alasannya karena di dalam persepsi terdapat interpretasi pandangan atau anggapan seseorang. Menurut Bimo Walgito (1994: 53) persepsi merupakan suatu proses yang didahului penginderaan, stimulus yang diindera diteruskan oleh syaraf ke otak kemudian berlanjut pada proses persepsi. Bimo Walgito (1994: 55) juga menjelaskan mengenai keadaan individu yang dapat mempengaruhi hasil persepsi ada dua sumber, yaitu segi jasmani dan psikologis. Segi jasmani berupa sistem fisiologis. Apabila seseorang mengalami gangguan dalam sistem fisiologisnya, kemungkinan akan berpengaruh dalam persepsi. Segi psikologis dapat berupa pengalaman, perasaan, motivasi, dan kemampuan berpikir.

Bimo Walgito (1994: 110) juga mengemukakan bahwa pandangan mengandung 3 komponen yang membentuk struktur sikap, yaitu: (1) Komponen kognitif (komponen perseptual), yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan, keyakinan, yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana seseorang mempersepsi terhadap obyek sikap; (2) Komponen afektif (komponen emosional), yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Rasa senang merupakan hal yang positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan hal yang negatif. Komponen ini menunjukkan arah sikap yakni positif atau negatif; (3) Komponen konatif (komponen perilaku atau *action component*), adalah komponen yang berhubungan dengan kecenderungan seseorang untuk bertindak atau berperilaku terhadap objek sikap. Komponen ini menunjukkan intensitas sikap, yaitu menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap.

Guru Pendidikan Jasmani Profesional

Guru adalah sosok yang mengajarkan ilmu pengetahuan pada siswa serta mendidik kepribadian siswa. Proses pendidikan membutuhkan guru sebagai fasilitator untuk mengajar, mendidik, membina, mengarahkan, dan membentuk watak serta kepribadian. Agus S. Suryobroto (2005: 2) mendefinisikan pengertian guru sebagai seorang yang menggunakan potensi kognitif, afektif, fisik, dan psikomotornya untuk memenuhi tanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik.

Tugas utama seorang guru pendidikan jasmani dalam penyelenggaraan pembelajaran pendidikan jasmani adalah membantu peserta didik dalam menjalani proses pertumbuhan jasmani dan perkembangan aspek sikap serta pengetahuan. Guru pendidikan jasmani berusaha memanfaatkan aktifitas jasmani sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yang bersifat menyeluruh pada perkembangan fisik, emosional, intelektual, sosial, moral, dan spiritual siswa. Keterampilan pengajaran tersebut secara teori maupun praktis secara keseluruhan hanya dapat diperoleh di jenjang pendidikan khusus guru pendidikan jasmani.

Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding*

Linda L. Griffin (2005: 1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Para ahli seperti Griffin, Mitchell, dan Osilin (2006: 4) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam permainan. Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memfokuskan pada penyelesaian masalah taktik melalui permainan yang dilakukan oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus, menggunakan gabungan pendekatan dari John W.

Creswell, yaitu *mixed methodology design* (rancangan metodologi ganda). Penelitian ini menggunakan perpaduan penelitian kuantitatif dan kualitatif berdasarkan kesimpulan dari Julia Brannen dalam buku terjemahan yang berjudul "Memadu Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif" (1997: 84) bahwa penelitian kualitatif dapat membantu penelitian kuantitatif. Penelitian kualitatif membantu memberikan informasi dasar mengenai konteks dan subjek penelitian, sebagai sumber hipotesis, dan membantu konstruksi skala.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru pendidikan jasmani SMA yang mengikuti Sosialisasi dan *Workshop Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding* sejumlah 19 subjek.

Penelitian ini menggunakan instrumen daftar pernyataan, pedoman umum wawancara, catatan lapangan, *voice recorder*, *camera digital*, dan *handycam*. Kuesioner terdiri dari 45 pernyataan yang bersifat semi-tertutup dan telah dinyatakan valid oleh para ahli (*expert judgement*). Kisi-kisi instrumen berupa daftar pernyataan disusun berdasarkan pada tiga komponen pembentuk sikap yang terkandung dalam pandangan, yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Indikator yang digunakan adalah enam komponen model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Pedoman umum wawancara disusun berdasarkan pada jawaban "tidak" responden dalam kuesioner. Tujuannya, agar peneliti mendapatkan informasi yang mendalam mengenai alasan responden menjawab "tidak." Selanjutnya, peneliti menyiapkan catatan observasi berdasarkan pada kisi-kisi instrumen daftar pernyataan.

Seluruh subjek mengisi kuesioner yang dibagikan langsung oleh peneliti. Wawancara, observasi, dan dokumentasi dilakukan pada lima subjek yang diambil dari 19 responden kuesioner. Kelima subjek tersebut diambil secara *purposive sample*. Peneliti mempertimbangkan kesediaan subjek untuk menjadi informan.

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan dengan sistem penskoran dari jawaban responden pada kuesioner. Hasil data kuesioner akan dianalisis pula jawaban dari responden pada tiap-tiap bagian kuesioner. Adapun kriteria tersebut dibagi menjadi 3 bagian, yaitu "kurang", "cukup" atau "baik". Teknik

analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman. Aktivitas analisis data model ini adalah reduksi data, display data, dan membuat kesimpulan data. Miles and Huberman dalam Ambo Upi dan Damsid (2010: 125) menyatakan, "Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh."

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 45 dan nilai minimum 32. Rerata diperoleh sebesar 36,11 dan standar deviasi 1,66. Selanjutnya data dikategorikan sesuai dengan rumus yang telah ditentukan menjadi tiga kategori, yaitu kategori kurang, cukup, dan baik berdasarkan mean ideal dan standar deviasi ideal. Tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang, tidak ada subjek (0%) yang memandang cukup, dan 19 responden (100,00%) memandang baik. Nilai rerata sebesar 36,11 terletak pada interval 30 d" X, maka pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memandang baik.

Pada penelitian ini, faktor kognitif dijabarkan ke dalam 16 butir pernyataan. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 16 dan nilai minimum 10. Rerata diperoleh sebesar 12,42 dan standar deviasi 0,90. Tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang, satu responden (5,26%) memandang cukup, dan 18 responden (94,74%) memandang baik. Nilai rerata sebesar 12,42 terletak pada interval 11 d" X, maka pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* memandang baik.

Faktor afektif dijabarkan ke dalam 15 butir pernyataan. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 15 dan nilai minimum 11. Rerata diperoleh sebesar 12,32 dan standar deviasi 1,06. Tidak ada subjek (0%) yang memandang kurang, tidak ada subjek (0%) yang memandang cukup, dan 19 responden (100,00%) memandang baik. Nilai rerata sebesar 12,32 terletak pada interval 10 d" X, maka pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap

penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* faktor afektif memandang baik.

Faktor konatif dijabarkan ke dalam 14 butir pernyataan. Hasil penelitian memperoleh nilai maksimum sebesar 14 dan nilai minimum 10. Rerata diperoleh sebesar 11,37 dan standar deviasi 0,76. Tidak ada subjek yang memandang kurang (0%), tidak ada subjek yang memandang cukup (0%), dan 19 responden (100,00%) memandang baik. Nilai rerata sebesar 11,37 terletak pada interval 9 d" X, maka pandangan guru pendidikan jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor konatif memandang baik.

Jawaban "tidak" responden dalam kuesioner terdapat 169 frekuensi yang dikategorikan sebagai berikut: (1) Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai sebanyak lima frekuensi. (2) Model *Teaching Games for Understanding* memudahkan guru dalam proses pembelajaran sebanyak 14 frekuensi. (3) Guru menyukai modifikasi permainan dalam model *Teaching Games for Understanding* sebanyak 75 frekuensi. (4) Guru mendukung cara pemberian *drill* dalam model *Teaching Games for Understanding* sebanyak 37 frekuensi. (5) Rasa percaya diri muncul bukan karena menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* sebanyak satu frekuensi. (6) Guru mendukung pengembangan cara berpikir strategik pada model *Teaching Games for Understanding* sebanyak tiga frekuensi.

Keseluruhan hasil wawancara dan observasi dapat dideskriptifkan bahwa informan berusaha secara maksimal untuk mempraktekkan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, walaupun dari kelima informan yang diobservasi belum menunjukkan satu pun informan yang melaksanakan urutan pembelajaran secara runtut. Informan tampak antusias menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, terlihat dari cara memotivasi siswa, upaya dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran, dan selesai pembelajaran informan meminta pendapat peneliti terhadap praktek yang telah informan lakukan.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa pandangan guru pendidikan

jasmani SMA terhadap penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* adalah baik. Guru menyukai konsep model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Mereka memandang model *Teaching Games for Understanding* efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran. Banyak kemudahan yang subjek dapat dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding*, terutama dalam proses penilaian.

Subjek memandang baik objektifitas penilaian dalam model pembelajaran ini. Pada umumnya alasan mereka adalah proses penilaian dapat dilakukan setiap pembelajaran, sehingga guru dapat memantau perkembangan siswa dan memberikan nilai yang objektif sesuai aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Subjek memandang model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* tepat untuk diterapkan di SMA karena pada usia ini siswa lebih senang mengembangkan caranya sendiri yang didapat dari pengalaman. Siswa cenderung berpikir secara logis. Pandangan tersebut dapat diperkuat dengan teori tahap perkembangan kognitif Piaget dalam Desmita (2010: 101), bahwa usia 11 tahun sampai dewasa manusia berada pada tahap pra-operasional, yaitu remaja berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis, dan lebih idealistik.

Materi model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* telah diterima subjek ketika menjadi peserta Sosialisasi dan Workshop Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Namun, pemahaman subjek hanya sejauh pada model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* menekankan pada modifikasi permainan. Akibatnya, ketika praktek guru kurang memperhatikan pemberian *drill* pada siswa. Walaupun alokasi waktu pemberian *driil* pada pembelajaran *Teaching Games for Understanding* sangat minim, namun ini dibutuhkan untuk membenarkan teknik gerakan siswa agar siswa dapat mengetahui teknik yang dapat dilakukan secara efektif, efisien, dan aman.

Selain itu, penguasaan subjek mengenai pembelajaran *Teaching Games for Understanding* sebatas yang didapat dari Sosialisasi dan Workshop Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* sehingga subjek kurang dapat

melakukan pembelaan ketika mendapatkan kritik dari guru lain. Beberapa subjek penelitian mendapatkan teguran dari guru yang belum mengetahui konsep pembelajaran *Teaching Games for Understanding*. Akibatnya, subjek masih ragu menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* karena khawatir mendapatkan penilaian yang rendah dari *supervisor*. Subjek berharap model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* dibakukan dalam kurikulum.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani SMA memandang model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* baik diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Guru mendukung penerapan konsep model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* di SMA, tetapi guru belum memahami model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* secara menyeluruh. Guru kurang mampu menjelaskan pada orang lain mengenai konsep model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)*. Akibatnya, mereka ragu menggunakan model ini dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena khawatir akan disalahkan oleh guru senior maupun *supervisor* pendidikan. Mahasiswa PJKR FIK UNY khususnya yang menggunakan kurikulum 2009 disarankan untuk menambah referensi mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* untuk mengantisipasi kesalahan penerapan ketika mengajar di sekolah.

Sebaiknya program studi PJKR FIK UNY lebih mensosialisasikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* pada guru pendidikan jasmani SMA maupun supervisor pendidikan. Keterbatasan dan kelemahan dalam penelitian ini yaitu peneliti hanya melakukan observasi satu kali pada setiap subjek observasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2005). *Persiapan Profesi Guru Penjas*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Ambo Upe & Damsid. (2010). *Asas-asas Multiple Researches*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Bimo Walgito. (1994). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Griffin, Linda L. (2005). *Teaching Games for Understanding*. United States of America: Human Kinetics.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., & Griffin, Linda L. (2006). *Teaching Sport Concepts and Skills*. United States of America: Human Kinetics.
- Nuktah Arfawie Kurde, Imam Safe'i, & Nurhaedi. (1997). *Memadu Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Julian Brannen. Terjemahan). Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset. Buku asli diterbitkan tahun 1992.
- Yudha Febrianta. (2010). "Pandangan Guru Pendidikan Jasmani SMA/SMK se-Kabupaten Bantul terhadap Kesesuaian Kurikulum PJKR FIK UNY 2009 dengan Kompetensi Guru." *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.