

# ACUAN PEMBELAJARAN PERMAINAN SOFTBALL MODEL *TGfU*

Oleh Agus Susworo Dwi Marhaendro  
Universitas Negeri Yogyakarta

## Abstract

*This article discusses Teaching Games for Understanding (TGfU) model, particularly on the striking and fielding classification. It begins with the meaning of striking/fielding games, which includes attacking activities by striking, batting, kicking, or hitting the ball, and also such activities as catching and throwing the ball as a result of the hitting, striking, or kicking. Another name of this game is run-scoring games, which means a game done by running in order to score. Furthermore, this article also presents the components which are noteworthy in the teaching and learning striking/fielding games. The games that can be classified as striking/fielding games are softball, baseball, rounder, cricket, kickball, and kasti. This article focuses more on softball rather than other striking/fielding games. The reference in teaching softball is in line with striking/fielding games teaching framework covering the tactical problems and the level. Teaching model for softball should closely pay attention on these tactical problems, which are: scoring and also levels of complexity, from simple to more complex, to the real game.*

**Kata kunci:** acuan, pembelajaran, permainan softball

## PENDAHULUAN

Kenyataannya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan jauh lebih kompleks dari pada keterampilan tertutup maupun terbuka. Siswa tidak hanya dituntut mampu melakukan dan menggunakan keterampilan tersebut, tetapi juga harus mengkombinasikan keterampilan dengan orang lain pada kondisi dan situasi yang bisa berubah-ubah, sehingga harus dibutuhkan strategi dan taktik dalam

permainan. Dengan demikian, tidak bisa dihindari lagi penerapan pembelajaran berbasis strategi dan taktik dalam permainan, salah satu model pembelajaran tersedut adalah *teaching games for understanding (TGfU)*.

Permainan olahraga diklasifikasikan menjadi empat sistem permainan, yaitu; *invasion, net and wall, striking and fielding*, dan *target* (Thorpe, Bunker, dan Almond, 1986; 71-72). Berdasarkan klasifikasi tersebut, maka model pembelajaran *teaching games for understanding* juga mengharuskan materi kelompok *striking and fielding games*, di samping *invasion games, net and wall games*, dan *target games*.

## PENGERTIAN STRIKING/FIELDING GAMES

*Strike* memiliki arti *hit or kick the ball, hit hard or with force*, atau *attack* (Hornby, 2005; 1519) dan menyerang, memukul, menampar atau membenturkan (Echols dan Shadily, 1990; 239). Sedangkan *striking* memiliki arti *interesting and unusual enough to attract attention atau very attractive, often in an unusual way* (Hornby, 2005; 5120). Dengan demikian pengertian *striking* adalah kegiatan menyerang dengan cara memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola.

*Field* memiliki arti *to catch the ball and throw it back* atau *to be person or the team that catches the ball and throws it back after somebody has hit it* (Hornby, 2005; 1520) dan menangkap dan mengembalikan bola (Echols dan Shadily, 1990; 239). Sedangkan *fielding* memiliki arti *the activity of catching and returning the ball* (Hornby, 2005; 569). Dengan demikian pengertian *fielding* adalah kegiatan

menangkap dan melempar bola hasil dari pukulan, benturan atau tendangan.

Dari pengertian di atas, maka *striking/fielding games* memiliki pengertian sebagai permainan meliputi kegiatan menyerang dengan cara memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola, dan kegiatan menangkap serta melempar bola hasil dari pukulan, benturan atau tendangan tersebut. Menurut Almond permainan ini juga memiliki nama lain *run-scoring games* (Grehaigne, Richard dan Griffin, 2005: 4), yaitu permainan melalui kegiatan lari untuk membuat skor.

## KOMPONEN DALAM PEMBELAJARAN STRIKING/FIELDING GAMES

Menurut Butler and McCahan komponen penting dalam pembelajaran permainan meliputi; *main intention of games, concepts and skills, player's roles, playing area, offensive strategies, defensive strategies, and examples of games* (Griffin dan Butler, 2005: 41-43). Pada pembelajaran khusus *striking/fielding games* dapat dijabarkan beberapa komponen penting, meliputi; **tujuan permainan dan cabang olahraga, konsep dan keterampilan dalam permainan, peraturan dan tempat bermain, serta strategi menyerang dan bertahan.**

### Tujuan permainan dan cabang olahraga

Permainan *striking/fielding* memiliki tujuan untuk menyerang dengan bola, di mana bola tersebut harus dihindarkan dari para penjaga atau pemain lawan (Mitchell, 1996; 9). Bentuk kegiatan menyerang berupa menempatkan bola jauh dari penjaga supaya dapat lari menuju *base*, dan dapat membuat skor/ nilai dari berlari yang lebih banyak dari lawan. Cara untuk menempatkan bola dengan memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola tersebut. Apabila bola ditempat yang jauh dari jangkauan penjaga, maka pemukul dapat memperoleh waktu untuk dapat berlari menuju *base* atau beberapa *base*. Berlari menuju *base* tidak hanya dilakukan oleh pemain yang menempatkan bola, tetapi juga bagi pemain yang berada di *base-base*. Pada akhirnya tim/regu yang bermain akan berusaha mendapatkan kesempatan lari kembali ke tempat semula, sebagai skor, sebanyak-banyaknya. Tim atau regu yang dapat

memperoleh skor lebih banyak dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

Permainan yang dapat dikelompokkan dalam *striking/fielding games* adalah; *softball, baseball, rounders, cricket* dan *kickball* (Mitchell, 1996; 20). Dari beberapa cabang olahraga tersebut, yang telah banyak dimainkan di Indonesia, meliputi; *softball, baseball, dan rounders*. Namun demikian, masih ada permainan di Indonesia yang dapat dikategorikan sebagai *striking/fielding games*, yaitu; permainan tradisional kasti. Cabang olahraga softball, baseball, rounders dan permainan kasti dapat digunakan dalam pembelajaran model TGfU pada *striking/fielding games* di Indonesia

### Konsep dan keterampilan dalam permainan

Keterampilan yang ditampilkan dalam permainan tergantung pada konsep permainan itu sendiri. Konsep yang dimaksud meliputi; penempatan bola di lapangan, membuat keputusan, melindungi tempat hinggap, dan pelari. Pada konsep penempatan bola di lapangan harus mempunyai keterampilan memukul atau modifikasinya (menampar, menendang atau membenturkan bola), menempatkan posisi memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola, dan posisi memegang alat pemukul untuk keterampilan memukul. Diasumsikan bahwa pemain yang memiliki keterampilan tersebut di atas akan mudah melakukan penyerangan, dengan menempatkan bola di lapangan yang sulit dijangkau oleh penjaga atau lawan. Sebaliknya apabila tidak memiliki keterampilan menyerang, maka tidak akan pernah mengikuti permainan ini. Keterampilan tersebut dalam cabang softball berupa keterampilan memukul, di mana memukul disebut sebagai jantung dari penyerangan (Golden; 1982: 217). Apabila tidak memilikinya, maka permainan tidak ada jantungnya atau tidak hidup.

Pada konsep membuat keputusan harus mempunyai keterampilan mengamati, berkomunikasi, menangkap dan melempar bola. Keterampilan mengamati berupa kemampuan melakukan analisa terhadap situasi, dan dilanjutkan dengan pengambilan keputusan untuk mengantisipasi situasi hasil pengamatan tersebut. Keterampilan berkomunikasi berupa kemampuan menyatukan keputusan bersama

antara anggota regu, sehingga tidak mengambil keputusan sendiri-sendiri. Keterampilan menangkap dan melempar bola berupa kemampuan memperagakan menangkap dan melempar bola dengan efektif dan efisien. Diasumsikan bahwa pemain yang memiliki keterampilan di atas akan mudah membuat keputusan secara tim dengan cepat. Pemain yang memiliki keputusan tepat dan cepat, tetapi tidak memiliki keterampilan menangkap dan melempar yang baik, tidak mudah merealisasikan keputusan tersebut. Sebaliknya pemain yang memiliki keterampilan menangkap dan melempar yang baik, tetapi tidak memiliki keputusan yang tepat dan cepat, tidak mudah menerapkan keterampilan tersebut menjadi keputusan yang tepat.

Pada konsep penjagaan *base* harus mempunyai keterampilan berlari cepat, posisi siap, dan bergerak ke segala arah. Keterampilan berlari cepat berupa kecepatan dalam menuju *base* dan mengambil posisi atau mengambil bola. Keterampilan posisi siap berupa kemampuan menempatkan posisi yang siap untuk bergerak, sehingga mudah untuk melakukan gerakan yang lainnya. Keterampilan bergerak ke segala arah berupa kemampuan untuk dapat bergerak ke segala penjuru untuk melakukan gerakan yang diinginkan. Diasumsikan bahwa pemain memiliki keterampilan di atas, akan dengan mudah melakukan penjagaan *base* untuk dapat ditempat oleh pelari.

Pada konsep pelari harus memiliki keterampilan berlari cepat dan meluncur menuju *base* (*sliding*). Keterampilan berlari cepat berupa kecepatan dalam berlari menuju *base*. Keterampilan meluncur menuju *base* berupa keterampilan keterampilan untuk berhenti di *base* dari berlari cepat. Diasumsikan bahwa pemain memiliki keterampilan di atas akan mudah menjadi pelari dan sulit untuk digagalkan.

### **Peraturan permainan dan tempat bermain**

Peraturan permainan dapat bervariasi, baik pada cara menyerang atau bertahan. Variasi peraturan tersebut disesuaikan dengan tingkatan pemahaman dan teknik keterampilan para pemain, sehingga permainan ini dapat berlangsung. Variasi cara menyerang pada cara menempatkan bola di lapangan, mulai dari melempar sampai memukul bola atau memukul bola dari kondisi diam di tempat sampai dilempar oleh tim lawan. Sedangkan variasi cara

bertahan pada waktu yang dibutuhkan, atau ketentuan yang digunakan untuk menentukan tim menyerang menjadi bertahan dan sebaliknya, mulai dari setiap ada pemain yang dapat digagalkan lari ke *base* sampai beberapa pemain. Cara lain berupa pembatasan pemain atau waktu, mulai dari membatasi jumlah pemain yang melakukan penyerangan (memukul) sampai membatasi waktu yang digunakan untuk menyerang.

Tempat bermain adalah berbagi, yaitu tim bertahan memberi daerah tertentu (khusus) untuk tim menyerang. Daerah yang dimaksud adalah daerah untuk menempatkan bola dan lintasan untuk berlari. Tempat bermain adalah daerah yang harus dijaga oleh tim bertahan, karena sebagai daerah untuk menempatkan bola dari tim penyerang. Di samping itu, ada lintasan untuk lari bagi tim penyerang, yang terdapat beberapa tempat hinggap untuk melindungi pelari dari kemungkinan digagalkan oleh tim bertahan.

### **Strategi menyerang dan bertahan**

Sesuai dengan tujuan dan konsep dalam permainan *striking/fielding games* terbagi dalam dua kegiatan, yaitu menyerang dan bertahan. Agar dapat menyerang dan bertahan yang ideal, maka diperlukan strategi dalam bermain, baik secara perorangan maupun kelompok.

Pada strategi menyerang diterapkan pada pemain sebagai pemukul dan pelari. Pemukul harus bisa menjadi pelari, kemudian pelari harus bisa membuat skor. Maka diperlukan kerjasama antara pemukul dan pelari. Bentuk strategi yang dimaksud adalah bagaimana memukul bola apabila ada pelari, sebagai pemukul harus dapat menjadi pelari dan pelari harus dapat meraih tempat hinggap berikutnya. Strategi tersebut meliputi; kecepatan dan akurasi sebagai pemukul atau pelari, mencuri untuk menuju tempat hinggap di depannya dan sebagainya.

Pada strategi bertahan diterapkan pada pemain sebagai penjaga, yaitu berhubungan dengan keterampilan menangkap dan melempar bola. Dengan keterampilan tersebut diharapkan penjaga dapat mencegah pemukul menjadi pelari atau mencegah pelari membuat skor. Bentuk keterampilan menangkap bola berupa menangkap bola dari hasil pukulan pemukul dan hasil lemparan anggota regu penjaga, sedangkan bentuk keterampilan melempar

berupa melempar bola kepada anggota regu penjaga. Kunci utama dari keterampilan tersebut adalah cepat dan akurat, karena berhubungan dengan pemain yang berlari. Strategi tersebut meliputi; posisi jaga, mematkan dua atau lebih pelari dan pemukul, mematkan pelari yang paling depan daripada pemain yang lain dan sebagainya.

## **ACUAN PEMBELAJARAN STRIKING/ FIELDING GAMES**

Pada penyampaian pembelajaran, *games* harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Oleh sebab itu, model permainan tidak harus seperti permainan sesungguhnya, tetapi dianjurkan dalam bentuk modifikasi permainan. Menurut Gusril (2004: 49) rancangan modifikasi olahraga ke dalam pendidikan jasmani efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aktivitas belajar dan kesenangan, serta dapat mengatasi kekurangan sarana dan prasarana pembelajaran. Namun demikian harus diperhatikan dalam merencanakan permainan dalam pembelajaran. Menurut Turner permainan tersebut harus representatif dari permainan yang sesungguhnya (Griffin dan Butler, 2005: 75). Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan model *TGfU*, maka diperlukan kerangka kerja (*framework*), meliputi permasalahan taktik permainan dan tingkatan pembelajaran.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengedepankan permainan *softball* dari beberapa permainan yang dapat dikelompokkan dalam *striking/fielding games*. Dalam kurikulum pendidikan jasmani terdapat ruang lingkup materi mata pelajaran pendidikan jasmani untuk semua jenjang, permainan *softball* diberikan mulai kelas IV SD sampai dengan kelas III SMA (Depdiknas, 2003: 10).

### **Permasalahan taktik permainan softball**

Seperti permainan pada umumnya, secara alami, terdiri dari 2 bagian, yaitu menyerang dan bertahan. Dalam permainan *softball* menyerang identik dengan membuat skor, dan bertahan berupa mencegah skor.

### **Membuat skor**

Skor dalam permainan *softball* tercipta apabila pemain dapat berlari sesuai dengan lintasan yang telah ditentukan, dalam hal ini dari tempat memukul

bola (*home*) melalui beberapa *base* sampai kembali ke *home*. Skor dapat diperoleh secara bertahap atau langsung. Secara langsung apabila pemain dapat berlari langsung kembali ke *home*, atau secara bertahap apabila pemain berlari beberapa kali dengan bantuan *base* untuk berhenti tetapi dapat menuju *home*.

Secara umum, untuk membuat skor dapat dikelompokkan menjadi taktik permainan pemukul mencapai *base* dan pelari menuju *base* selanjutnya. Pada taktik mencapai *base*, adalah berbagai cara oleh pemain untuk dapat sampai di *base*, minimal *base* pertama. Cara yang dimaksud berupa memukul bola untuk mendapatkan waktu berlari menuju *base*. Pada taktik menuju *base* selanjutnya, adalah berbagai cara oleh pelari untuk dapat menuju *base* di depannya. Cara yang dimaksud berupa berlari dengan memanfaatkan situasi yang memungkinkan tanpa bisa dimatikan. Situasi tersebut dapat diciptakan oleh teman satu tim, berupa hasil pukulan atau kesalahan oleh tim lawan, berupa kesalahan menangkap, melempar atau mengantisipasi bola.

Kegiatan membuat skor terdiri dari memukul bola dan berlari sesuai lintasan dengan melalui beberapa *base*, atau dapat dikatakan bahwa pemain harus dapat menjadi pemukul dan pelari. Taktik permainan yang harus diterapkan adalah bagaimana pemukul harus dapat menjadi pelari dan bagaimana pelari harus dapat menuju *base* selanjutnya sampai menuju *home*. Dengan demikian taktik permainan pada *softball* dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: mencapai *base*, memajukan pelari, dan menuju *base* selanjutnya.

### **Mencegah skor**

Apabila membuat skor merupakan taktik permainan dalam penyerangan, maka mencegah skor merupakan taktik permainan dalam bertahan. Bentuk dari taktik bertahan berupa bagaimana menggagalkan pemukul untuk menjadi pelari, dan bagaimana menggagalkan pelari dapat menuju *base* selanjutnya sampai *home*.

Pada taktik menggagalkan pemukul untuk menjadi pelari adalah cara oleh regu penjaga agar pemain tidak dapat memukul bola sama sekali, atau pemain yang bisa memukul tidak dapat sampai di *base*. Apabila pemain tidak bisa memukul, maka tidak mempunyai hak untuk menjadi pelari, dan selanjutnya tidak

mungkin untuk membuat skor. Tetapi apabila pemain dapat memukul, maka berhak menjadi pelari dan dapat menuju *base* atau membuat skor. Sehingga diperlukan taktik permainan untuk menjaga pemain yang dapat memukul, yaitu dengan menjaga bola hasil pukulan dan pelari yang menuju *base*.

Kegiatan mencegah skor terdiri dari menggagalkan pemukul menjadi pelari dan menggagalkan pelari menuju *base* selanjutnya, atau dapat dikatakan bahwa pemain yang jaga harus menggagalkan pemukul dan pelari. Taktik permainan yang harus diterapkan adalah bagaimana penjaga menjaga luas lapangan dan *base* dari kemungkinan ditempati pelari. Pada taktik menjaga luas lapangan dapat dibagi menjadi dua wilayah penjaga, yaitu daerah bagian dalam atau sekitar *base* (*infield*) dan daerah luar atau jauh dari *base* (*outfield*). Dengan demikian taktik bertahan pada permainan softball dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu; menjaga wilayah bagian (*infield* atau *outfield*), menjaga *base*, dan menjaga seluruh wilayah sebagai kesatuan.

**Tingkat pembelajaran permainan softball**

Pengalaman belajar harus memberikan aktifitas atau waktu latihan yang maksimal untuk semua siswa pada tingkatan keterampilan yang tepat, demikian juga pengalaman belajar harus tepat untuk tingkatan pengalaman dari seluruh siswa (Rink, 2002; 12-13). Berarti pada pembelajaran harus mempertimbangkan tingkatan materi yang akan diberikan dengan karakteristik siswa. Diilhami oleh Mitchell (2006; 322-323) tentang tingkatan taktik pada permainan *softball*, maka dapat disusun tingkatan pembelajaran permainan *softball*, sebagai berikut;

**Tabel. Tingkatan pembelajaran permainan softball**

Taktik permainan		Tingkatan pembelajaran permainan softball			
		Pertama	Kedua	Ketiga	Keempat
Membuat skor	Mencapai base	Memukul atau menendang bola	Menempatkan bola hasil pukulan atau tendangan untuk menuju base	Memukul menyusur tanah Memukul sejajar garis samping	Memukul dengan sasaran antara penjaga infield dan outfield
	Memajukan pelari		Memukul atau menendang ke atas dan jauh Memberi kesempatan pelari lari antar base	Memukul dekat dengan pelari	Memukul dengan sasaran
	Menuju base selanjutnya	Berlari menuju tempat base	Berlari menuju satu base di depannya	Berlari menuju dua base di depannya	Sliding
Mencegah skor	Menjaga wilayah bagian	Menjaga bola di infield	Melempar ke penjaga base pertama dari infield atau outfield Melempar berrantai	Melempar ke penjaga base yang ada pelari dari infield atau outfield	
	Menjaga base	Menjaga base pertama	Menggagalkan pelari	Megagalkan pelari wajib dan pemukul bersama-sama	Megagalkan pelari dan pemukul bersama-sama
	Menjaga wilayah keseluruhan		Menjaga/menutupi kesalahan lempar anggota regu		Melempar dari outfield untuk mencegah skor

Pada tingkatan pertama, untuk taktik permainan membuat skor hanya pada mencapai *base* dan menuju *base* pertama. Karena tingkatan awal, maka untuk memukul bola dapat disederhanakan dengan memukul bola diam, dilempar sendiri atau oleh teman, bahkan dapat digantikan dengan menendang bola. Adapun hasil pukulan tidak dipertimbangkan ke arah mana, yang penting dapat dipukul, sehingga siswa memiliki kesempatan untuk berlari menuju *base*. *Base* juga disederhanakan hanya satu. Sedangkan untuk taktik mencegah skor hanya pada menjaga bola hasil pukulan dan menjaga *base*. Menjaga bola hasil pukulan berupa secepatnya mengambil bola tersebut dan siap untuk dilemparkan. Menjaga *base* berupa membakar *base* lebih dahulu dari pada pelari. Pada tahap pembelajaran ini sangat memungkinkan untuk dimainkan secara bagian, misalnya 1 lawan 1, 2 lawan 2 dan seterusnya, tergantung lapangan yang digunakan.

Pada tahap kedua, untuk memukul masih diperbolehkan atau disarankan menggunakan teknik memukul yang disederhanakan atau menendang, tetapi sudah menggunakan sasaran pukulan. Misalnya hasil pukulan harus ke arah *infield* atau *outfield*. Hasil dari pukulan tersebut selain digunakan untuk berlari menuju *base* pertama, juga dapat digunakan oleh pelari yang sudah ada di *base* untuk menuju *base* selanjutnya. Pada tahap pembelajaran ini, tidak hanya ada pemukul tetapi sudah ada pelari di *base*, sehingga ada dua kemungkinan menggagalkan, yaitu menggagalkan pemukul dan

pelari. Dengan demikian dibutuhkan anggota regu yang relatif lebih banyak, dengan pembagian tugas masing-masing. Seperti jenis pukulan yang beragam, maka penjaganya juga beragam pula.

Pada tingkatan ketiga, untuk memukul masih diperbolehkan atau disarankan menggunakan teknik memukul yang disederhanakan tetapi tidak boleh menendang. Hasil pukulan tetap mempertimbangkan sasaran, terutama melihat posisi penjaga. Misalnya menjatuhkan bola hasil pukulan di antara para penjaga, pukulan menyusur tana dan keras, atau pukulan sejajar dengan garis samping palangan. Hasil dari pukulan tersebut selain digunakan untuk berlari menuju *base*, juga dapat digunakan oleh pelari yang sudah ada di *base* untuk menuju *base* selanjutnya, bahkan dapat lebih dari satu *base*. Pada tahap pembelajaran ini, tidak hanya ada pemukul tetapi sudah ada pelari di *base*, sehingga ada dua kemungkinan menggagalkan, yaitu menggagalkan pemukul dan pelari, atau bahkan mematikan keduanya. Situasi demikian memungkinkan bagi penjaga untuk dapat mematikan pemukul dan penjaga pada kesempatan yang sama. Dengan demikian dibutuhkan anggota regu yang relatif lebih banyak, dengan pembagian tugas masing-masing.

Pada tingkatan keempat, untuk memukul masih diperbolehkan menggunakan teknik memukul yang disederhanakan, tetapi dengan sasaran pukulan yang lebih bervariasi. Sesuai dengan tingkatannya, maka pelari juga menambah dengan kemampuan meluncur (*sliding*) untuk mencapai *base*, sehingga bisa sampai lebih cepat. Dengan peningkatan taktik permainan dalam membuat skor, maka taktik permainan untuk mencegah skor juga meningkat. Dengan melalui berbagai tingkatan diharapkan terjadi peningkatan tingkat pemahaman dan keterampilan menuju permainan yang sesungguhnya.

## PENUTUP

Pembelajaran *striking/fielding games* pada model *TgfU*, diwakili dengan permainan softball harus mempertimbangkan permasalahan taktik permainan dan tingkatan pembelajaran. Pada permasalahan taktik permainan dibagi menjadi taktik membuat skor, meliputi; mencapai *base*, memajukan pelari dan mencapai *base* selanjutnya, dan taktik mencegah

skor, meliputi; menjaga wilayah bagian (*infield* atau *outfield*), menjaga *base* dan menjaga wilayah seluruhnya. Pada tingkatan pembelajaran dari permainan yang sederhana sampai pada permainan yang kompleks atau sesungguhnya. Dengan demikian pembelajaran pendidikan jasmani melalui model pembelajaran *TgfU* sanggup memberikan materi secara menyeluruh, terutama pada konsep bermain bukan pada teknik dasar bermain.

## DATAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional (2003) *Kurikulum 2003 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Golden, Ron., (1982), *The Official Baseball Instructional Service Coaches and Players Notebook: Strategy, Skills and Drills*, Ohio; Stull Printing.
- Grehaigine, Jean-Francis, Richard, Jean-Francois, dan Griffin, Linda L., (2005). *Teaching and Learning Teen Sports and Games*, New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Griffin, Linda L., dan Butler, Joy I. (2005). *Teaching Games for Understanding Theory, Research, and Practise*, Champaign: Human Kinetics.
- Gusril, "Efektifitas Ancangan Modifikasi Olahraga Ke dalam Pendidikan Jasmani". *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan* Volume 3, Nomor 1, April 2004. Hal 42-50.
- Hornby, A. S., (2005), *Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English (7<sup>th</sup> edition)*, New York: Oxford University Press.
- John M Echols dan Hassan Shadily (1990), *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., dan Griffin, Linda L., (1996). *Teaching Sport Concept and Skill: A Tactical Games Approach*, Champaign: Human Kinetics.
- Rink, Judith E., (2002). *Teaching Physical Education for Learning (4<sup>th</sup> edition)*, New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Thorpe, R., Bunker, D. dan Almond, L., (1986). *Rethinking games teaching*, Loughborough: University of Technology.