

PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN SOFTBALL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 20 SURABAYA

Obaja Pandu Wicaksono*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya,

* obajapandu.9ghe@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk membangun kerjasama, disiplin, dan sikap sportif melalui permainan dan olahraga dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya siswa cenderung individual ketika pembelajaran PJOK disebabkan kurangnya variasi materi dan model pembelajaran yang menarik. Salah satu permainan yang memiliki nilai kerjasama yaitu permainan *softball*, tetapi untuk mendapatkan lapangan dan peralatan yang sesuai standar merupakan hal yang sulit, rumitnya aturan permainan juga menjadi kendala untuk itu perlu dilakukan modifikasi. Melalui permainan *softball* yang dimodifikasi diharapkan dapat meningkatkan nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Mengetahui pengaruh modifikasi permainan softball terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya. 2) Mengetahui besarnya pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VIII D SMP Negeri 20 Surabaya dengan jumlah 34 siswa.

Disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh pada penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya, hal ini dibuktikan dari hasil analisis statistik bahwa nilai $t_{hitung} -0,364 \leq t_{tabel} 1,697$ dengan $Sig = 0,718 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata Kunci: Modifikasi, *Softball*, Kerjasama Siswa

Abstract

Physical Education, Sport and Health aims to build cooperation, discipline, and sportmanship through games and sports in learning. In reality, however, students tend to be individual when learning Physical Education due to the lack of interesting material and learning models. One game that has the value of cooperation is softball game, but to get the field and equipment that fit the standards is difficult, the complicated rules of the game is also a constraint. So, it needs to be modified. Modified softball game is expected to increase the value of student cooperation in Physical Education learning.

The purpose of this study are 1) find out the effect of a modification softball game on the students cooperation in physical education, sports and health teaching and learning the second grade students of Junior High School 20 Surabaya. 2) determine how in big is the influence of the modified implementation of softball game on the students cooperation in teaching and learning physical education, sports and health in the second grade students of Junior High School 20 Surabaya. The sample of this research is students of class VIII D SMP Negeri 20 Surabaya with the number of 34 students.

It is concluded that there is no effect on the application of modified softball game on the students cooperation in physical education, sports, and health on students of class VIII SMP Negeri 20 Surabaya, it is proved from the statistical analysis that the value of $t_{count} -0.364 \leq t_{table} 1.697$ with $Sig = 0.718 \geq \alpha = 0.05$ which means that H_0 is accepted and H_a is rejected.

Keywords: Modification, Softball, Student Cooperation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang direncanakan dalam mewujudkan pembelajaran agar peserta didik mampu secara aktif mengembangkan aspek – aspek sikap spiritual, sosial, pengetahuan, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya dan masyarakat di masa yang akan datang. Pendidikan memiliki fungsi membentuk watak dan cara berfikir yang cerdas sehingga dapan

mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki peserta didik untuk menjadi warga negara yang mampu berfikir kritis namun tetap bertanggung jawab. Pengertian dan fungsi pendidikan di atas diatur dalam UU no.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab I pasal 1 dan Bab II pasal 3.

Dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 mengatur tentang tujuh aspek ruang lingkup PJOK, nomor satu yang berbunyi: “Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional dan permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non - lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bolabasket, bolavoli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya”. Proses pembelajaran PJOK di sekolah harus mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang positif yaitu nilai kerjasama, tanggung jawab, disiplin, sportifitas, dan percaya diri. Untuk itu seorang guru harus mengemas setiap proses pembelajaran dengan model-model yang sesuai karakter yang menjadi tujuan pembelajaran, melalui modifikasi permainan *softball* yang akan diberikan diharapkan siswa mampu meningkatkan nilai-nilai karakter terutama meningkatkan nilai kerjasama dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang penulis lakukan pada tanggal 24 Mei 2017 dengan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) SMP Negeri 20 Surabaya yaitu Bapak Antok Fajar Pribadi, S.Pd. siswa lebih cenderung individual dalam pembelajaran tersebut sehingga perlunya meningkatkan kerja sama siswa, salah satu hal yang menjadi penyebab rendahnya nilai karakter kerja sama pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya dalam pembelajaran PJOK adalah kurangnya pelaksanaan model pembelajaran yang menarik. Diberikannya permainan *softball* karena dalam permainan ini banyak terdapat aspek yang mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa khususnya pada nilai kerja sama. Penulis mengambil materi permainan *softball* untuk diteliti sebab materi tersebut masuk dalam kurikulum pembelajaran PJOK kelas VIII. Penyebab lainnya adalah penulis lebih menguasai materi permainan *softball* dibandingkan materi lain yang belum pernah diajarkan pada kelas VIII di SMP Negeri 20 Surabaya. Pembelajaran dalam materi *softball* belum pernah diajarkan dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang *softball*. Sebab lain mengapa *softball* belum pernah diajarkan adalah karena sulitnya untuk mendapatkan lapangan permainan yang sesuai standar, peralatan permainan serta perlengkapan pemain yang mahal. Rumitnya aturan permainan juga membuat siswa menjadi kebingungan saat di lapangan permainan sehingga membuat permainan *softball* yang harusnya tinggi akan kerjasama antarsiswa menjadi menurun saat proses pembelajaran PJOK.

Dalam penyusunan skripsi ini peneliti memberikan salah satu alternatif agar materi *softball* dapat tersampaikan yaitu dengan modifikasi. Bahagia dan Suherman (2000: 1) menyatakan bahwa “esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus

mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya”. Dengan kata lain memodifikasi permainan *softball*, mulai dengan lapangan, peralatan permainan, hingga aturan permainan yang akan disederhanakan. Sehingga melalui permainan *softball* yang dimodifikasi nilai-nilai karakter positif yang terkandung dalam PJOK khususnya nilai kerjasama dapat tersalurkan dengan baik. Penulis juga akan mengambil data dari peserta didik tentang apa saja kesulitan yang dihadapi siswa jika melakukan pembelajaran dengan peralatan *softball* modifikasi dan apakah diperlukan alternatif untuk pengganti.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Modifikasi Permainan *Softball* Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya”.

Apakah ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya?

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini merumuskan masalah yakni

1. Apakah ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 20 Surabaya?
2. Jika ada, berapa besar pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya?

Tujuan penelitian ini adalah

1. Mengetahui pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya.
2. Mengetahui besar pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2012: 13). Penelitian ini bersifat eksperimen semu (quasi-experiment) karena hanya memenuhi tiga

syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. 4 syarat dalam penelitian eksperimen murni adalah adanya perlakuan (*treatment*), adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2012: 13). Dari keempat syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu tidak adanya mekanisme kontrol. Penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK melalui modifikasi permainan *softball*

Populasi adalah keseluruhan objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya yang memiliki 10 kelas paralel dengan jumlah total 383 siswa.

Sampel dalam penelitian ini, menggunakan teknik cluster random sampling. Dalam *cluster random sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksum, 2012: 57). Kelas yang terpilih menjadi sampel penelitian adalah kelas VIII D dengan jumlah 34 siswa.

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012: 95). Desain penelitian ini masuk dalam kategori desain praeksperimen (*Preexperimental Design*) dengan menggunakan prinsip *One Group Pretest-Posttest Design*.

Pengambilan data instrumen menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau checklist. Setiap butir pernyataan angket, disediakan lima bentuk pilihan jawaban yang tersedia, dari lima jawaban tersebut memiliki skor tersendiri yaitu : 1, 2, 3, 4, dan 5. Deskripsi skor tersebut adalah skor 5 Sangat Sesuai dengan diri anda (SS), Skor 4 Sesuai dengan diri anda (S), skor 3 Kadang sesuai Kadang tidak dengan diri anda (KK), Skor 2 Tidak sesuai dengan diri anda (TS), dan skor 1 Sangat Tidak Sesuai dengan diri anda (STS).

Pembahasan

Deskripsi hasil penelitian ini akan menguraikan data yang telah diolah menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 21.0. Adapun hal-hal yang disajikan dalam bab ini meliputi: deskripsi data, syarat uji hipotesis, uji hipotesis, dan pembahasan.

Deskripsi Data

Dalam hasil deskripsi data ini akan membahas tentang rata-rata, standart deviasi, median, rentangan nilai tertinggi dan terendah . Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian angket sebelum dilakukan pembelajaran permainan *softball* (*pre-test*) dan sesudah penerapan modifikasi permainan *softball* (*post-test*), apakah ada peningkatan kerjasama siswa terhadap

pembelajaran PJOK melalui penerapan modifikasi permainan *softball*.

Berdasarkan hasil dari perhitungan dari program komputer SPSS, selanjutnya deskripsi data akan dijabarkan lebih lanjut sebagai berikutnya:

Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	140,56	140,15	-0,411
Standar Deviasi	7,203	9,129	-1,926
Varian	51,890	83,341	-31,451
Nilai Minimum	126	119	7
Nilai Maksimum	157	158	-1
Peningkatan	-0,29 %		

Dari Tabel 1 diatas dapat diketahui sebagai berikut:

1. Hasil data yang diperoleh sebelum diterapkannya modifikasi permainan *softball*(*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 140,56 dengan standar deviasi 7,203, varian sebesar 51,890 dengan nilai minimum yaitu 126 dan nilai maksimumnya adalah 157.
2. Sesudah diterapkannya modifikasi permainan *softball* (*post-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 140,15 dengan standar deviasi 9,129, varian sebesar 83,341 dengan nilai minimum yaitu 119 dan nilai maksimumnya adalah 158.

Dari Tabel 1 diatas dapat dijelaskan bahwa ada sedikit selisih presentase tingkat kerjasama siswa antara *pre-test* dan *post-test* yaitu -0,29 %.

B. Syarat Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan hasil olah data dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang tidak menunjukkan adanya peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah penerapan permainan *softball* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya. Kemudian hasil data diolah dan dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah penerapan modifikasi permainan *softball* dapat berpengaruh pada kerjasama siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya. Adapun data yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis memiliki distribusi normal atau tidak. Dari perhitungan IBM SPSS for windows release 21.0 menggunakan uji normalitas One Sample Kolmogorov-Smirnov. Berikut hasil pengujian normalitas pada Tabel 2 dengan menggunakan IBM SPSS for windows release 21.0:

Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	34	34
Mean	191,44	186,81
P-Value	0,432	0,722
Keterangan	(p) > α = 0,05	(p) > α = 0,05
Status	Normal	Normal

Berdasarkan pada Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H₀ diterima yang berarti data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

C. Uji Hipotesis

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti sebelumnya. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (T-test sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

1. Uji *paired t-test* (T-test sampel sejenis)

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T

No	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Pre-test dan Post-test	-0,364	1,697	0,718	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $-0,364 \leq t_{tabel} 1,697$ dengan $Sig = 0,718 \geq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H₀ diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya.

C. Pembahasan

Mata pelajaran PJOK memiliki peranan yang penting untuk memberi kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang belum pernah mereka peroleh sebelumnya, melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara runtut sesuai kemampuan siswa.

Oleh karena itu, dalam upaya meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran PJOK diperlukan sesuatu yang baru, dalam penelitian ini yaitu modifikasi permainan *softball* untuk memberikan pengalaman belajar permainan *softball* kepada siswa yang belum pernah mereka dapat sebelumnya serta mempermudah guru dalam hal sarana prasarana agar siswa tertarik dengan pembelajaran PJOK.

Dalam proses penelitian sebelum penerapan modifikasi permainan *softball*, materi permainan *softball* sendiri belum pernah diajarkan disebabkan sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk dilakukan pembelajaran menggunakan lapangan dan peralatan yang sesuai standar. Materi permainan *softball* yang memiliki nilai kerjasama tidak dapat tersampaikan dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang permainan *softball* sehingga kerjasama pada siswa dalam pembelajaran PJOK cenderung rendah.

Ketertarikan peserta didik pada saat *treatment* pertemuan pertama cukup tinggi ketika guru menjelaskan tentang modifikasi permainan *softball*. Peserta didik diperkenalkan pada lapangan, peralatan dan cara bermain permainan *softball* yang sesuai standar dan modifikasi. Alat yang digunakan untuk modifikasi sudah sering mereka temui, misalnya pemukul kayu sebagai modifikasi dari *bat softball*, sandal sebagai pengganti *glove*, serta keset anyam sebagai pengganti *base*.

Pada saat diberikan *treatment* pertemuan kedua tentang cara bermain, peraturan permainan, serta game situation, hanya beberapa peserta didik yang bisa melakukan dan mengerti peraturan permainannya karena permainan *softball* ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dengan permainan kasti dalam memahami peraturan permainannya.

Pada saat dilakukan permainan *softball* yang dimodifikasi pada pertemuan ketiga sebelum dilakukan *post-test*, mereka terlihat bersemangat saat bermain walaupun belum sepenuhnya bisa memahami peraturan dan cara bermain dalam permainan *softball*.

Ada beberapa temuan di lapangan saat proses penelitian. cara penyampaian guru pada peserta didik tentang cara bermain menyebabkan mereka kurang memahami cara bermain dalam permainan *softball*. Model pembelajaran langsung yang dirancang oleh peneliti dalam penelitian ini bisa menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya cara penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Peserta didik mengalami kebingungan saat melakukan permainan *softball*, misalnya cara mematikan pelari, masih ada yang melemparkan bola langsung ke arah pelari.

Peserta didik juga terlihat kesulitan saat awal diajarkan gerak dasar melempar, menangkap dan memukul dalam permainan *softball*. Contohnya,

dikarenakan peserta didik lebih sering bermain kasti, mereka belum terbiasa menangkap menggunakan glove sehingga masih ada beberapa yang langsung menangkap menggunakan tangan kanan. Peserta didik juga ada yang masih mematikan pelari dengan cara melemparkan bola langsung kearah pelari.

Waktu yang kurang untuk perlakuan (*treatment*) dalam proses penelitian menyebabkan intensitas untuk bermain siswa menjadi kurang. Penguasaan materi oleh guru juga masih kurang karena materi permainan *softball* yang diberikan oleh peneliti kepada guru juga merupakan pertama kalinya bagi guru mengenal permainan *softball*. Siswa juga butuh waktu yang lebih untuk memahami cara bermain permainan *softball* yang terbilang rumit.

Beberapa faktor di atas merupakan hal-hal yang terjadi ketika penelitian dilaksanakan sehingga didapatkan hasil tidak adanya pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Surabaya.

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut untuk meningkatkan kerjasama siswa melalui permainan softball disarankan untuk menggunakan lapangan, alat, dan cara bermain yang sesuai standar, serta menambah variasi dengan penayangan video pertandingan permainan softball yang sebenarnya.
2. Dalam memberikan pembelajaran permainan softball, hendaknya memperhatikan model dan juga metode yang digunakan dalam mengajar sehingga mampu membuat siswa tertarik dan lebih memperhatikan penjelasan guru saat pembelajaran PJOK.
3. Penelitian selanjutnya supaya menambah durasi waktu untuk game sehingga intensitas bermain siswa menjadi lebih banyak.
4. Penelitian selanjutnya tentang kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK hendaknya membuat angket kerjasama siswa yang baru dikarenakan angket yang digunakan dalam penelitian ini sudah terlalu banyak diadopsi oleh peneliti lain dan sudah lebih dari lima (5) tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Firoz, Harun Chowdhury, NurdalilaHusni, Lloyd Smith. 2013."An Experimental Study of Baseball and *Softball*".*Procedia Engineering*. Vol. 60: pp. 467-472.
- Bahagia, Yoyo danSuherman, A. 2000. *Prinsip-prinsipPengembangan danModifikasiCabang Olahraga*. DepartemenPendidikan Nasional.
- Davoudi, Amir Hossein Mohammad danAshrafosadatParpouchi. 2016. "Relation between Team Motivation, Enjoyment, and Cooperationand Learning Results in Learning Area Based on Team- Based Learning among Students of Tehran University of Medical Science". *Procedia- Social and Behavioral Sciences*. Vol. 230: pp. 184-189.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli dan Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang: Wineka Media.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2013. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Lavasani, Masoud Gholamali, Leila Afzali, Farokhlagha Afzali. 2011."Cooperative Learning and Social Skill". *Crypton Journal of Educational Sciences*. Vol. 4: pp. 186-193.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Lampiran 2 tentang ruang lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suit, Jusuf dan Almasdi. 2012. *Aspek Sikap Mental Dalam Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bukittinggi. Syiar Media

Supendi, Pepen dan Nurhidayat. 2016. *50 Permainan Indoor dan Outdoor Mengasyikkan*. Jakarta: Penebar Plus⁺

Thobroni, Muhammad dan Mustofa, Arif. 2011. *Belajar & Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I pasal 1 dan Bab II pasal 3 .

Winardi, Taufik. 2015. *Internasional Softball Federation 2014-2017 Official Rules of Softball*. PB PERBASASI.

