

**Penerapan *Small Side Games* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Sepak Bola  
(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya)**

**Puput Siti Fatimah\*, Gatot Darmawan**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*puputhamitaf@gmail.com

**Abstrak**

*Small Side Games* didesain dalam bentuk model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada situasi yang hampir sama dengan permainan sebenarnya, dan siswa diharapkan bisa mengambil keputusan secara cepat dan tepat, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam *Shooting* sepak bola. Model pembelajaran *Small Side games* dapat dilakukan di area terbuka tempat bermain, taman dan tidak harus menggunakan lapangan sepak bola yang sebenarnya. Tanpa menggunakan lapangan yang sebenarnya model ini juga dapat dirancang dengan berbagai variasi, bisa menambah atau mengurangi bola atau pemain yang ada di lapangan. *Small Side games* diharapkan mampu membuat siswa semakin cepat dalam bereaksi dan perkenaan bola lebih banyak, misalnya setelah menerima umpan, siswa diharapkan bisa memberikan umpan kepada rekan satu timnya dengan cepat dan tepat, karena arena lapangan yang kecil dan pembatasan sentuhan terhadap bola lebih banyak, maka ruang gerak semakin sempit. Hal ini akan membuat siswa bereaksi cepat agar bola tidak dapat direbut oleh lawan dan ini diharapkan berpengaruh baik bagi kemampuan siswa tersebut. Dari data *pre test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 60,40 dengan standar deviasi sebesar 5,63, sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 54,90 dengan standar deviasi sebesar 5,04. Dari data *post test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 70,82 dengan standar deviasi 4,54, sedangkan untuk kelompok kontrol diperoleh rata-rata sebesar 52,77 dengan standar deviasi sebesar 3,97. Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar *shooting* sepak bola pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan model *small Side games* dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dilakukan *T-Test independent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika *p value* < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sedangkan jika *p value* > 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai *p value* (0,000) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai *p value* lebih kecil daripada 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang berarti hipotesis yang diajukan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan model *small Side games* pada kelompok eksperimen sebesar 8,40%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 5,65%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *small Side games* pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan penerapan model *small Side games* memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada hasil belajar *shooting* sepak bola pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan penerapan model *small Side games*.

**Kata Kunci:** *Small Side Games*, *Shooting* Sepak Bola.

**Abstract**

Small Side Game is designed into a form of learning model where students have to face the situation which is almost the same with the real game situation. Also, students are expected to be able to make a quick and proper decision, thus, students could improve their shooting skills. Small Side game learning model can be done in an open area, such as park and it does not have to use the real football field. Without using the football field, this learning model can be designed with many variations, such as adding or reducing the ball or player in the field. Small Side Games is expected to make students react quickly in receiving and giving feed to their friends. Since, the field is small and the touch restriction of the ball becomes more, thus it makes the space becomes narrower. This will make students react quickly, so that the ball will not be seized by the opponent. The average from the experimental group pre test results is 60,40 with the standard deviation 5,63, while for the control group is 54,90 with the standard deviation 5,04. The average from the experimental group post test results is 70,82 with the standard deviation 4,54, whereas the control group is 52,77 with the standard deviation 3,97. To see whether there is a significant impact or not on learning shooting outcomes to the experimental group that given small side game treatment with the control group that is not given the treatment. The testing criteria is if *p value* < 0,05 that  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted, while if *p value* > 0,05 that  $H_0$  accepted and  $H_a$  rejected. The results of the hypothesis testing to the experimental group showed that *p value* (0,000) with significant

level 0,05 which means that *p value* is smaller than 0,05. Thus, there is a significant impact on the experimental group which means the hypothesis proposed  $H_0$  rejected and  $H_a$  accepted. From the obtained calculation there is a 8,40% improvement of the learning outcomes using Small Side Game to the experimental group, while 5,65% for the control group. According to the testing results, it can be concluded that the use of Small Side Game to the experimental group has a significant improvement rather than the control group that is not given Small Side Game treatment. ,

**Keyword:** *Small side games, Football Shooting.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dalam kehidupan baik perorangan, masyarakat maupun kehidupan berbangsa tidak dapat dipisahkan. maju atau tidaknya sebuah bangsa juga salah satunya diukur melalui tingkat pendidikan penduduknya dan kualitas dari sebuah negara salah satunya diukur melalui sumber daya manusia yang berada di dalam negara tersebut. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran lebih aktif sehingga siswa bisa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kepribadian, keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kreatifitas, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat. usaha yang dianggap penting didalam upaya meningkatkan sumber daya manusia.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran wajib yang salah satu didalamnya terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Para siswa yang memiliki aktivitas cukup padat baik di sekolah maupun di luar sekolah dapat tetap menjaga kebugaran jasmani dengan adanya mata pelajaran PJOK dan tidak hanya mempelajari salah satu jenis olahraga atau permainan saja. Mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan para siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan kreatif dalam melakukan kegiatan di sekolah. Sehingga para siswa mampu menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam PJOK. Menurut *Shape America* (2015: 3), "*Physical education develops the physically literate individual through deliberate practice of well designed learning tasks that allow for skill acquisition in an instructional climate focused on mastery*". Pembelajaran PJOK yang banyak mengandung nilai dan unsur-unsur positifnya dan terdapat berbagai aktivitas olahraga, permainan. diharapkan dapat membantu untuk mengembangkan kreatifitas siswa. Tidak hanya kemampuan psikomotornya saja tetapi juga mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif siswa.

Di samping itu, pembelajaran PJOK salah satunya sepak bola juga dapat mengembangkan keterampilan gerak secara maksimal dan sebagai peluang untuk menjadi pemain profesional. Menurut *Trikalis* (2014: 5), "*This guiding concept led the developers of the scheme to reflect upon football environments where the young*

*players were free to learn, practice and develop their football skills without being shackled by the imposed structures, expectations, attentions and scrutiny of significant others. The environments which were considered to provide these qualities the most were the playgrounds, parks, streets, back alleyways, beaches and barrios around the world - areas where the world's greatest players first learned their skills.*". Pemahaman siswa dapat memberikan kemudahan di dalam memahami dan melakukan gerak dasar pada saat melakukan aktivitas olahraga terhadap pembelajaran PJOK. Ada beberapa jenis cabang olahraga berkelompok yang bisa dipilih sesuai dengan minat dan bakat serta keinginan siswa seperti sepak bola, bola voli, bola basket dan sebagainya. Menurut *L, Yaldo* (2017: 18), "*The wage of a football player is a function of numerous aspects such as the player's skills, performance in the previous seasons, age, trajectory of improvement, personality, and more. Based on these aspects, salaries of football players are determined through negotiation between the team management and the agents*". Sepak bola juga merupakan olahraga kelompok atau tim yang terdiri masing-masing 11 pemain dan membutuhkan kerja sama, sportifitas dalam sebuah permainan yang diantaranya *dribbling, heading, passing, juggling* dan *shooting*. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik materi sepak bola keberadaan lapangan yang memadai tentunya sangat dibutuhkan. Tetapi banyak sekolah baik SD, SMP maupun SMA lapangannya tidak layak untuk digunakan bahkan ada yang tidak memiliki lapangan sepak bola. hal ini dikarenakan permainan sepak bola dan luas lapangan sepak bola membutuhkan tempat lahan yang besar.

Sekolah yang termasuk belum memiliki lahan yang cukup luas untuk bermain sepak bola (lapangan sepak bola) salah satunya di SMPN 19 Surabaya, meskipun demikian dimana di dalam materi sepak bola terdapat sub materi *shooting*, pembelajaran materi sepak bola harus tetap tersampaikan kepada para siswa, oleh karena itu guna tetap tersampainya materi sepak bola tersebut guru diharapkan mampu menggunakan metode atau model yang tepat. Sepak bola juga merupakan olahraga banyak digemari oleh anak-anak sekolah, mulai

dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas menggemarinya.

*Small Side Games* didesain dalam bentuk model pembelajaran dimana siswa dihadapkan pada situasi yang hampir sama dengan permainan sebenarnya, dan siswa diharapkan bisa mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam *Shooting*. Tanpa menggunakan lapangan yang sebenarnya model atau metode ini juga dapat dirancang dengan berbagai variasi, bisa menambah atau mengurangi bola atau pemain yang ada di lapangan. Menurut Wood(2010: 302), "*Investigation of visually guided movement tasks has revealed that the pattern and duration of eye movements are temporally and spatially coordinated with subsequent limb movement*". Karena arena lapangan yang kecil dan pembatasan sentuhan terhadap bola lebih banyak, maka ruang gerak semakin sempit. Hal ini akan membuat siswa bereaksi cepat agar bola tidak terebut oleh lawan dan ini diharapkan berpengaruh baik bagi kemampuan siswa tersebut.

Sesuai masalah yang ada di SMPN 19 Surabaya yang tidak memiliki lapangan sepak bola dan lahannya digunakan tempat beberapa material bahan bangunan sehingga kurang luas untuk menyampaikan materi sepak bola. Model *Small Side Games* tepat untuk diterapkan karena model ini tidak perlu menggunakan lapangan dengan ukuran lapangan sepak bola yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini, akan mengambil materi sepak bola khususnya *shooting* karena *shooting* merupakan teknik dasar untuk mencetak angka gol yang dipakai dalam permainan. Mengambil materi sepak bola karena sepak bola sangat digemari anak sekolah dari mulai tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Penerapan *Small Side Games* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Sepak Bola**".

**METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen percobaan (*experiment resarch*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*.

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 3x40 menit tiap pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 19 Surabaya, yang beralamat di Jalan Raya Arif Rahman Hakim 103 B, Kota Surabaya Jawa Timur.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII siswa SMP Negeri 19 Surabaya yang berjumlah 450 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*. Dengan cara

mengumpulkan seluruh ketua kelas atau perwakilan kemudian memberikan nomor sesuai jumlah kelas VIII yaitu 12 kelas diundi secara acak diambil dari 2 kelas VIII di SMP Negeri 19 Surabaya yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen kelas VIII H dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa dan kelompok kontrol kelas VIII G jumlah siswa sebanyak 37. Instrumen penelitian ini menggunakan 3 item tes yaitu:

1. Tes ketrampilan
2. Tes pengetahuan
3. Tes sikap

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang hasil belajar PJOK materi *shooting* dalam sepak bola sebelum dan sesudah penerapan model *small Side games* pada siswa kelas VIII H di SMP Negeri 19 Surabaya.

Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini :

**Tabel 1. Distribusi Data Pretest Hasil Belajar Penerapan Model *Small Side Games* Kelompok Eksperimen.**

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	36	74,65	89,16	9,44	50	87,5
Keterampilan	36	73,32	11,15	3,34	64,6	79,10
Sikap	36	72,22	170,63	13,06	50	100
Total hasil belajar	36	79,39	31,68	5,63	60,4	84,72

Dari tabel di atas data *pretest* kelompok eksperimen pada ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap diperoleh total hasil belajar nilai mean sebesar 79,39, nilai varian sebesar 31,68, nilai *standar deviasi* 5,63, nilai paling rendah sebesar 60,4 dan nilai paling tinggi sebesar 84,72.

**Tabel 2. Distribusi Data Pretest Hasil Belajar Penerapan Model *Small Side Games* Kelompok Kontrol.**

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	37	72,63	76,79	8,76	62,5	100
Keterampilan	37	63,46	25,26	5,03	52,2	79,9
Sikap	37	62,57	73,92	8,59	50	75
Total hasil belajar	37	66,22	25,49	5,05	54,9	78,47

Dari tabel di atas data *pretest* kelompok kontrol pada ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap diperoleh total hasil belajar nilai mean sebesar 66,22, nilai varian sebesar 25,49, nilai *standar deviasi* 5,05, nilai paling rendah sebesar 54,9 dan nilai paling tinggi sebesar 78,47.

**Tabel 3. Distribusi Data Posttest Hasil Belajar Penerapan Model Small Side Games Kelompok Eksperimen**

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	36	80,03	75,49	8,69	62,5	87,5
Keterampilan	36	78,64	12,18	3,49	72,9	85,1
Sikap	36	82,08	81,54	9,03	62,5	100
Total Hasil belajar	36	80,25	20,59	4,54	70,82	88,17

Dari tabel di atas data *posttest* kelompok eksperimen pada ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap diperoleh total hasil belajar nilai mean sebesar 80,25, nilai varian sebesar 20,59, nilai *standar deviasi* 4,54, nilai paling rendah sebesar 70,82 dan nilai paling tinggi sebesar 88,17.

**Tabel 4. Distribusi Data Posttest Hasil Belajar Penerapan Model Small Side Games Kelompok Kontrol**

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	37	56,31	34,08	5,82	50	68,75
Keterampilan	37	65,25	31,54	5,62	56,3	75
Sikap	37	65,58	51,16	7,15	50	75
Total Hasil belajar	37	62,38	15,76	3,97	52,77	69,45

Dari tabel di atas data *posttest* kelompok kontrol pada ranah pengetahuan, keterampilan dan sikap diperoleh total hasil belajarnya nilai mean sebesar 62,38, nilai varian sebesar 15,76, nilai *standar deviasi* 3,97, nilai paling rendah sebesar 52,77 dan nilai paling tinggi sebesar 69,45.

**Tabel 5. Uji Normalitas Pretest dan Posttest Data Hasil Belajar Penerapan Model Small Side Games**

Variabel	Statistic	Sig.
Hasil Belajar Pretest kelompok eksperimen	0,096	0,2
Hasil Belajar Post test kelompok eksperimen	0,146	0,5
Hasil Belajar Pretest kelompok kontrol	0,133	0,109
Hasil Belajar Post test kelompok kontrol	0,086	0,109

Dari tabel 5 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (*Kolmogorof - Smirnof Z*) dan signifikan dari data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0.05 sehingga diputuskan  $H_a$  diterima yang berarti data memenuhi asumsi normal.

**Tabel 6. Paired Samples Test**

		T	Df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest Kontrol-	9,592	35	0,000
	Posttest Kontrol			
Pair 2	Pretest Eksperimen-	4,243	36	0,000
	Posttest Eksperimen			

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai *Sig* (2tailed) atau *p value* sebesar 0,000. Karena nilai *p value* < 0,05, maka  $H_a$  diterima. Karena  $H_a$  diterima maka membuktikan bahwa  $H_0$  ditolak. Dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar penerapan model *small Side games* kelompok kontrol sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian.

**Tabel 7. Independent Sample Tes**

	F	T	Sig. (2-tailed)
Equal variances assumed	1,243	9,244	0
Equal variances not assumed		9,276	0

Dari tabel di atas, diketahui bahwa nilai *p value* < 0,05 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan model *small Side games* sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian.

**Tabel 8. Tabel Persentase Peningkatan**

	Mean (pretest-posttest)	Peningkatan		
		Pre- test	Persentas e	
Sampel eksperimen	6,67	79,39	100	8,4
Sampel kontrol	3,74	66,22	100	5,65

Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan model *small Side games* siswa kelas VIII SMPN 19 Surabaya pada kelompok eksperimen sebesar 8,40%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 5,65%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *small Side games* pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan penerapan model *small Side games* memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada hasil belajar *shooting* sepak bola pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan penerapan model *small Side games*.

**PENUTUP**

**Simpulan**

1. Adanya pengaruh penerapan model *small Side games* terhadap hasil belajar *shooting* dalam sepak bola. Dibuktikan hasil dari pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai *Sig* (2tailed) atau *p value* sebesar (0,000) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai *p value* < 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang berarti hipotesis yang diajukan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Besarnya pengaruh penerapan model *small Side games* terhadap hasil belajar *shooting* dalam sepak bola. Dibuktikan dengan perhitungan presentase

pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen sebesar 8,40%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 5,65%. Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan model *small side games*.

#### Saran

1. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan metode dan model yang tepat untuk materi bola besar permainan sepak bola yang didukung oleh materi lainnya guna meningkatkan teknik dasar sepak bola
2. Bagi peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan bermain sepak bola dalam melakukan keterampilan *shooting* dalam sepak bola berdasarkan analisa dalam penelitian ini.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akturk, Afram. Dkk. 2014. “*Medical examinations in professional football*”. *International SportMed Journal*. Vol. 15 (4): hal. 344.
- Bo, Gao, and Dong, Jie. 2014. “*Football best shooting area and goal rationcorrelation research based on multivariate statistical model*”. *J. Chem. Pharm. Res*. Vol. 6(3): hal. 989.
- Beale, Michael. *Small Side Games*. Green Star Media. Diambil dari <http://files.Leaguacathletics.com/images/Club/15058/Coaching%2064-Small-Side-Games.Pdf> (diakses pada tanggal 18 november 2017).
- BSNP No. 43 Tahun 2017 (Online) (<http://bsnp-indonesia.org/2017/01/24/permendikbud-dan-pos-un-tahun-pelajaran-2016/2017.pdf>) diakses pada tanggal 10januari 2018 pukul 21. 20 WIB.
- Fuadi, M. Zukhrifal. 2018. “Penerapan Model Small Side Games Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Passing Dengan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola”. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol. 5 (3): Hal. 12-13.
- Greg, Wood, and Wilson, Mark R. (2010). “*Gaze behaviour and shooting strategies in football penalty kicks Implications of a ‘keeper-dependent approach*. *International Journal of Sport Psychology*, 41: 293-312.
- Husdarta. dan Saputra, M. Yudha. 2014. *Belajar dan Pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maizul, Hendri Fauzi. 2015. “*Gambaran Keterampilan Shooting Dan Passing Siswa Sekolah Sepak Bola (Ssb) Talawi Putra Usia Di Bawah 17 Tahun Kecamatan Talawi Kota Sawahlunto*” . *Jurnal ilmu keolahragaan*. Vol. 1 (1): Hal. 7-9.
- Physical Education* [www. Shape America. org](http://www.ShapeAmerica.org) *The Essential Components Of Physical Education* (diakses pada tanggal 18 november 2017).
- Small Side Game Manual* [http://www.usyouthsoccer.org/assets/small\\_side\\_games\\_manual.Pdf](http://www.usyouthsoccer.org/assets/small_side_games_manual.Pdf) (diakses tanggal 15 januari 2018).
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik prametrik untuk penelitian kuantitatif: Dilengkapi dengan perhitungan manual dan aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trikalis, Chris. 2014. “*Developing Youth Football Academies in Greece: Managing Issues and Challenges*”. *International Journal of Sport Management Recreation & Tourism*. Vol. 14 (4): hal. 5.