

IMPLEMENTASI PENDEKATAN TAKTIK DALAM PEMBELAJARAN *INVASION GAMES* DI SEKOLAH DASAR

Yudanto

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Email : yudanto@yahoo.co.id

ABSTRAK

Permainan merupakan salah satu materi Pendidikan Jasmani yang diselenggarakan di Sekolah Dasar. *Invasion games* atau permainan menyerang, seperti: sepakbola dan basket merupakan materi permainan yang diajarkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Proses pembelajaran *invasion games* dapat dilakukan dengan berbagai pendekatan. Pendekatan taktik merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran *invasion games*. Pendekatan taktik merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain.

Kata Kunci: Pendekatan Taktik, Pembelajaran *Invasion Games*, Sekolah Dasar.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Lebih lanjut menurut Rusli Lutan (2001: 15) menyatakan bahwa Pendidikan Jasmani merupakan proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Disamping itu, melalui proses pembelajaran Pendidikan Jasmani ingin mewujudkan sumbanganya terhadap perkembangan anak yang tidak berat sebelah. Sumbangan yang diberikan dari Pendidikan Jasmani adalah memberikan perkembangan secara menyeluruh, karena yang dikembangkan bukan hanya aspek keterampilan gerak dan kebugaran jasmani (ranah jasmani dan psikomotorik), tetapi pengembangan ranah kognitif dan afektif juga dikembangkan melalui Pendidikan Jasmani.

Kurikulum yang terdapat dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar meliputi materi permainan dan olahraga. Materi permainan dan olahraga diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya, (BSNP, 2006: 703). Materi permainan sepakbola dan bola basket yang diajarkan di Sekolah Dasar, termasuk dalam permainan yang saling menyerang atau disebut *invasion games*. Pada dasarnya *Invasion games* atau permainan menyerang, merupakan suatu permainan yang melibatkan dua tim atau regu untuk saling menyerang. Tujuan dari *invasion games* ini adalah membuat atau mencetak skor sebanyak-banyak ke sasaran yang telah ditentukan dengan dibatasi waktu, contoh sasaran yang digunakan dalam *invasion games* diantaranya adalah gawang atau ring (*basket*).

Disamping itu, selain mencetak skor ke sasaran gawang atau ring, ada juga mencetak skor dengan cara melewati garis yang telah ditentukan, seperti dalam permainan *rugby* atau *football*.

Di dalam *invansion games*, tentu tidak bisa lepas dari konsep penyerangan dan pertahanan. Berkaitan dengan konsep penyerangan dan pertahanan, penguasaan teknik atau keterampilan dan pemahaman dalam konsep bermain harus mendapatkan perhatian. Penguasaan keterampilan atau teknik yang dimiliki, selanjutnya akan diterapkan dalam situasi permainan. Penerapan teknik dasar ke dalam permainan pada dasarnya merupakan taktik bermain. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran *invansion games*, yang berkaitan dengan teknik dan taktik bermain tidak lepas dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Apakah kita menggunakan pendekatan teknik yang mengajarkan teknik dasar terlebih dahulu atau lebih ke arah *drill* (penguasaan teknik dasar) tanpa mempedulikan siswa untuk mengerti keterkaitannya dengan situasi bermain sesungguhnya. Penggunaan pendekatan teknik dalam *invansion games*, pada dasarnya di dalam pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran teknik-teknik dasar bermain. Sebagai contohnya dalam pembelajaran teknik dasar sepakbola, yang meliputi teknik dasar *passing, dribbling, controlling*, atau *shooting*, yang dilaksanakan pada beberapa pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran teknik dasar tersebut, biasanya dilaksanakan secara khusus tanpa menggunakan suasana permainan/bermain. Pembelajaran bermain yang sesungguhnya, baru diberikan setelah pembelajaran teknik dasar sepakbola dirasa cukup. Pendekatan pembelajaran tersebut di atas ternyata perkembangan keterampilan tidak jelas kelihatan selama pembelajaran berlangsung, (TIM Pengembang Kurikulum PJKR FIK UNY, 2008: 10).

Proses pembelajaran permainan yang sering terjadi di sekolah adalah mengkombinasikan proses pembelajaran keterampilan teknik dengan proses pembelajaran bermain secara terpisah, (Hari Amirullah, 2007: 46). Di samping itu, masih terdapat ketidakseimbangan antara proses pembelajaran yang menekankan pada penguasaan keterampilan teknik dengan proses pembelajaran yang menekankan pada usaha untuk meningkatkan penampilan bermain, (Toto Subroto: 2001: 2). Sebuah pendekatan yang dapat memadukan atau mengkombinasikan pendekatan keterampilan teknik dengan pemahaman bermain (kesadaran taktik) secara bersamaan, sangat diperlukan dalam proses pembelajaran *invasion games*. Untuk itu, dalam tulisan ini akan diuraikan tentang penerapan sebuah pendekatan taktik dalam pembelajaran *invansion games* di Sekolah Dasar.

Pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Disamping itu, pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengetahui dan melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi bermain yang sesungguhnya. Menurut Toto Subroto (2001: 4-5) tujuan pendekatan pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik ini bagi siswa, diantaranya: (1) untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan, (2) memberikan penguasaan kemampuan bermain melalui keterkaitan antara taktik permainan dengan perkembangan keterampilan, (3) memberikan kesenangan dalam beraktivitas, dan (4) memecahkan masalah-masalah dan membuat keputusan selama bermain.

Di dalam pendekatan taktik ini, kesadaran taktik merupakan kunci dalam penampilan bermain, yang berupa kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai masalah dalam taktik (*tactical problem*) yang muncul selama permainan berlangsung dan meresponnya dengan cepat. Respon dapat berupa upaya mempertahankan kepemilikan bola (*ball possession*) dalam permainan sepakbola. Melalui pendekatan taktik ini, siswa ditempatkan dalam situasi permainan yang mengharuskan mereka mempertahankan *ball possession* tersebut sebelum mereka mengidentifikasi dan membuat keputusan untuk melakukan *passing* atau *shooting*. Hubungan antara keterampilan dan taktik memungkinkan siswa untuk belajar permainan dan memperbaiki penampilan mereka, hal ini dikarenakan taktik permainan memberi kemungkinan bagi penerapan keterampilan motorik yang berkaitan dengan permainan, (Linda L. Griffin, 1997: 8).

Penggunaan pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan, seperti halnya dalam *invasion games* didasari atas beberapa hal, diantaranya: ketertarikan dan kegembiraan, pengetahuan sebagai upaya pemberdayaan dan transfer pemahaman an penampilan melalui bermain, (Linda L. Griffin, 1997: 8-10).

Pembelajaran permainan melalui pendekatan taktis sebagai salah satu cara yang memungkinkan siswa dapat belajar dalam situasi bermain. Berbeda dengan pembelajaran permainan dengan menggunakan pendekatan tradisional (teknik), yang hanya menekankan penguasaan keterampilan teknik dasar. Di dalam pendekatan tradisional (teknik) dapat menghilangkan nilai dari permainan. Hal ini dikarenakan pembelajaran permainan dengan pendekatan teknik mengajarkan keterampilan sebelum siswa dapat mengerti keterkaitannya dengan situasi bermain yang sesungguhnya.

Disamping itu di dalam pembelajaran permainan dengan pendekatan tradisional (teknik), penyampaian materi teknik dasar disampaikan secara terpisah dengan keterampilan bermain. Sebagai contohnya, dalam pembelajaran permainan sepakbola, siswa sering ditugaskan untuk belajar mengembangkan teknik dasar *passing*, *dribbling*, dan *shooting* secara terpisah dengan keterampilan bermain. Pembelajaran tersebut di atas biasanya lebih menekankan pada metode *drill*, dimana dengan menggunakan metode ini, akan membuat siswa bertanya-tanya: mengapa kita melakukan latihan seperti ini ? atau kapan kita dapat bermain ? Situasi semacam ini akan membuat siswa menjadi bosan karena pembelajaran kurang sesuai dengan penampilan mereka saat bermain. Melalui sebuah pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan dapat membuat siswa dan guru termotivasi untuk belajar keterampilan bermain yang lebih baik, (Linda L. Griffin, 1997: 9).

Di dalam pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik, pengambilan keputusan sama pentingnya dengan *skill execution*. Menurut Fench dan Thomas (1987) yang dikutip oleh (Linda L. Griffin, 1997: 9), bahwa kesalahan umum yang terjadi pada siswa pemula dalam olahraga adalah kurang memahami situasi dan kondisi permainan yang sesungguhnya. Proses pembuatan keputusan merupakan sesuatu yang unik untuk melakukan suatu teknik dasar yang tepat dalam sebuah permainan.

Kondisi siswa yang mengalami kesulitan atau kurang memahami kondisi permainan, maka kemampuan siswa tersebut dalam mengidentifikasi teknik-teknik yang benar dalam suatu situasi tertentu akan terganggu. Menurut Bunker dan Thorpe (1986) yang dikutip oleh (Linda L. Griffin, 1997: 9), bahwa upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bermain, dapat ditingkatkan melalui pembelajaran dengan pendekatan taktik

Fokus pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik membantu siswa mentransfer pemahaman bermain dari satu permainan ke permainan lainnya yang sejenis. Didalam permainan yang saling menyerang atau *invasion games*, sebagai contohnya: sepakbola dan bola basket pada dasarnya memiliki taktik yang sama, hanya saja keterampilan teknik yang digunakan berbeda. Transfer dalam proses pembelajaran permainan dapat terjadi apabila permainan yang baru mirip dengan permainan yang telah dimilikinya. Transfer yang dimaksud ini, merupakan kesanggupan seseorang untuk menggunakan kecakapan, keterampilan, pengetahuan, dan lainnya, yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan ke dalam situasi yang baru.

PEMBAHASAN

Pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik harus diawali dengan pengembangan kerangka kerja. Pengembangan kerangka kerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan menguraikan masalah-masalah yang relevan. Pemilihan materi pembelajaran dari kerangka kerja yang ada, seorang guru dapat memastikan bahwa siswa akan terbiasa dengan keterampilan bermain dan juga keterampilan teknik, ketika pembelajaran dihubungkan dengan keterampilan bermain yang sesungguhnya. Di dalam permainan yang saling menyerang atau *invasion games*, kerangka kerja untuk mengidentifikasi masalah taktik dapat dikembangkan ke dalam berbagai aspek. Lebih lanjut menurut Stephen A. Mitchell, (2003: 12) menjelaskan bahwa isi kerangka kerja untuk pembelajaran *invasion games* di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Isi Kerangka Kerja untuk Pembelajaran *Invasion Games*.

Masalah dan tujuan taktik	Keputusan	
	Gerak tanpa bola	Gerak dengan bola
Menyerang dan mencelak skor (gol)		
Menjaga posisi bola	Mendukung pembawa bola ketika akan mengoper	Mengoper dan menerima bola
Penekanan pertahanan dan menyerang gawang	Menggunakan seorang pemain target depan ketika akan menembak dan menggiring	Bergerak dengan bola Menembak menipu
Transisi (Pergeseran)	Membuka ruang, kapan dan dimana untuk bergerak	Mengoper cepat
Bertahan dan mencegah terjadinya skor (gol)		
Mempertahankan daerah (ruang)	Mengawal dan menjaga Mengatur kerja kaki Menekan pembawa bola	

Mempertahankan/menjaga gawang	Posisi menangkap bola Memantulkan Bola – <i>boxing out</i>	Menjaga gawang- menghentikan dan membagi/menyalurkan bola Memantulkan bola- membawa bola Merampas dan mencuri bola
Memenangkan bola	Mengatur	
Memulai dan memulai kembali permainan		
Memulai permainan	Mengatur posisi	Inisiatif bermain
Memulai dari garis samping	Mendukung posisi	Meletakkan bola dalam permainan
Memulai dari garis belakang	Mendukung posisi	Meletakkan bola dalam permainan
Memulai dari pelanggaran	Mendukung posisi	Meletakkan bola dalam permainan

Kerangka kerja tersebut di atas, merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran *invasion games* dengan pendekatan taktik. Disamping itu, kerangka kerja tersebut merupakan pedoman untuk mengembangkan masalah taktik yang akan dikembangkan. Sebagai contohnya dalam permainan sepakbola, bahwa masalah taktik yang dapat dikembangkan adalah masalah taktik mencetak skor/gol, menjaga skor atau mencegah terjadinya skor dan memulai permainan kembali. Di dalam kerangka kerja yang berkaitan dengan masalah taktik mencetak skor, harus diperlukan upaya untuk pemecahan

masalah yang berkaitan dengan: (1) memelihara penguasaan bola, (2) menyerang gawang, (3) menciptakan ruang serangan, dan (4) menggunakan ruang serangan.

Penentuan tingkat kompleksitas permainan merupakan tahap selanjutnya setelah menentukan atau mengidentifikasi masalah-masalah taktik yang penting serta beberapa keterampilan teknik yang digunakan dalam suatu permainan tertentu. Di dalam menentukan tingkat kompleksitas, harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Berikut ini adalah tingkat kompleksitas permainan dalam *invasion games* di Sekolah Dasar menurut Stephen A. Mitchell, (2003: 13).

Tabel 2. Tingkat Kompleksitas Permainan dalam Invasion Games.

Masalah dan tujuan taktik	Tingkat kompleksitas permainan		
	Level I Maksimum 3 orang setiap sisi	Level II Maksimum 4 orang setiap sisi	Level III Maksimum 6 orang setiap sisi
Menyerang dan mencetak skor (gol)			
Menjaga posisi	Mengoper, menerima, mengatur kerja kaki ketika akan mengoper	Mengoper, menerima, mengatur kerja kaki, mendukung	

Menekan dan menyerang	Menembak, gerak dengan bola (menggiring)	Menembak, menipu	Menggunakan target pemain depan, menembak, menipu, mengubah kecepatan, bergerak dengan bola, bergerak untuk membuka daerah, mengoper cepat
Transisi (pergerseran)			
Bertahan dan mencegah terjadinya skor (gol)			
Mempertahankan/menjaga daerah (ruang)		Mengawal dan menjaga Menekan	Membersihkan/ menyapu bola, membuang/menendang bola ke luar dengan cepat
Mempertahankan/menjaga gawang		Posisi penjaga gawang	Penjaga gawang menghentikan tembakan dan membagi/menyalurkan bola, memantulkan bola
Memenangkan bola			Merampas dan mencuri bola
Memulai dan memulai kembali permainan			
Memulai permainan	Inisiatif bermain	Membentuk posisi segitiga	
Memulai dari garis samping dan belakang	Meletakkan bola dalam permainan	Mengatur posisi	Memulai kembali dengan cepat
Memulai dari pelanggaran	Meletakkan bola dalam permainan	Mengatur posisi	Memulai kembali dengan cepat

Pada tabel 2 di atas merupakan gambaran tingkat kompleksitas dalam pembelajaran *invasion games* di Sekolah Dasar. Penyampaian materi dalam pembelajaran, disampaikan dari tingkatan atau level yang lebih rendah terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan masing-masing siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Pada setiap level yang ada memiliki tingkat kompleksitas yang

berbeda. Tingkat atau level yang lebih rendah, memiliki tingkat kompleksitas yang lebih mudah/ sederhana daripada tingkat atau level yang lebih tinggi. Di dalam pembelajaran, apabila siswa sudah mendapatkan pemahaman taktik yang meningkat, maka dapat diberikan materi yang memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi.

Pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik diperlukan beberapa

tahapan yang harus dilalui. Menurut Linda L. Griffin, (1997: 15), bahwa tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam pembelajaran permainan dengan pendekatan taktik adalah sebagai berikut:



Permulaan dalam bentuk sebuah permainan merupakan awal yang harus dilakukan dalam pembelajaran permainan dengan pendekatan taktik. Bentuk permainan yang digunakan dalam pendekatan taktik dapat dilakukan dengan memodifikasi permainan. Di dalam memodifikasi permainan perlu ditekankan tentang masalah-masalah taktik yang akan diterapkan. Menurut Yoyo Bahagia (2000: 31-32) menyatakan bahwa modifikasi permainan olahraga dapat dilakukan dengan melakukan pengurangan terhadap struktur permainan. Struktur-struktur tersebut diantaranya: (1) ukuran lapangan, (2) bentuk, ukuran dan jumlah

peralatan yang digunakan, (4) jenis *skill* yang digunakan, (5) aturan, (6) jumlah pemain, (7) organisasi permainan dan (8) tujuan permainan. Disamping itu, di dalam menyusun suatu bentuk permainan harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Di dalam pelaksanaan pembelajaran permainan dengan menggunakan pendekatan taktik harus direncanakan terlebih dahulu materi yang akan diajarkan. Berikut ini adalah format perencanaan pembelajaran permainan dengan menggunakan pendekatan taktik, menurut Stephen A. Mitchell, (2003: 9).

PERMAINAN.....PELAJARAN.....KELAS.....

MASALAH TAKTIK: Apa saja masalah taktik selama pelajaran berlangsung ?

FOKUS PELAJARAN: Apa fokusnya yang berkaitan dengan masalah taktik yang akan diselesaikan ?

TUJUAN: Apa tujuan utama dari pembelajaran kognitif dan psikomotoriknya ?

1.GAME 1 : *Game* apa yang sudah dimodifikasi yang akan dimainkan ?

Kondisi : Kondidi apa yang akan anda pastikan pada siswa untuk pemecahan masalah dalam permainan ?

Tujuan	:	Apa tujuan dari penampilan yang akan anda sampaikan kepada siswa ?
Pertanyaan	:	Setelah bermain <i>game</i> , pertanyaan apa yang akan anda tanyakan (dan jawaban apa yang sudah anda antisipasi) untuk membantu siswa fokus pada masalah taktik dan solusinya ?
2. TUGAS PRAKTEK	:	Praktek keterampilan apa yang akan membantu siswa menyelesaikan masalah taktik saat mereka kembali ke permainan ?
Tujuan	:	Apa tujuan penampilan yang akan anda sampaikan kepada siswa untuk praktek keterampilan ?
Petunjuk	:	Petunjuk pengajaran apa yang akan anda gunakan untuk membantu penguasaan keterampilan ?
Ekstensi	:	Bagaimana anda memperdalam praktek keterampilan yang akan membuatnya lebih sulit atau lebih mudah guna menyesuaikan isi dengan variasi kemampuan siswa ?
3. GAME 2	:	Permainan apa yang sudah dimodifikasi yang bisa membantu siswa menerapkan keterampilan baru guna menyelesaikan masalah taktik selama bermain ?
Kondisi	:	Kondisi apa yang akan anda ciptakan pada permainan untuk meyakinkan siswa menggunakan keterampilan yang sudah dipelajari guna mengatasi masalah taktik ?
Tujuan	:	Apa tujuan penampilan yang akan anda berikan kepada siswa dalam permainan tersebut ?
Penutup	:	Pendekatan apa yang tepat atau diskusi akhir apa yang tepat untuk pelajaran tersebut ?

Di dalam pembelajaran invasi games dengan menggunakan pendekatan taktik, harus berpedoman pada tingkat kompleksitas permainan yang telah ditentukan. Berikut ini adalah contoh penerapan pendekatan taktik dalam pembelajaran

permainan sepakbola pada tingkat kompleksitas level 1. Masalah taktik yang ditekan dalam permainan ini tentang mempertahankan penguasaan bola. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam contoh di bawah ini:

Tingkat kompleksitas	:	Level 1
Masalah taktik	:	Mempertahankan penguasaan bola
Fokus pelajaran	:	Mengoper dan menerima bola datar dengan menggunakan kaki bagian dalam
Tujuan	:	Ketepatan mengoper pendek Menggunakan satu sentuhan untuk mengontrol bola sebelum melakukan operan selanjutnya

A. Bentuk permainan	:	Permainan penguasaan bola 3 VS 3 (3 siswa lawan 3 siswa). Ukuran lapangan 30 X 20 meter.
Tujuan	:	Lima kali operan secara berurutan
Pertanyaan	:	<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang harus Anda (siswa) lakukan dalam permainan ini ? • Bagaimana tim Anda (siswa) dapat menjaga bola ?
B. Tugas Latihan	:	Latihan berpasangan atau tiga orang pada jarak 5-10 meter, menendang dan menghentikan bola.
Tujuan aktivitas	:	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan satu sentuhan untuk menghentikan dan mengumpan bola berikutnya. • Operan yang kuat dan akurat dengan menggunakan kaki bagian dalam kaki kanan dan kaki kiri
Petunjuk	:	<ul style="list-style-type: none"> • Operan: Menghadap ke arah bola yang dioperkan. Kaki yang tidak menendang berada dekat bola. Menggunakan kaki bagian dalam dan menendang pada bagian tengah. • Menerima bola: berdiri segaris dengan arah datangnya bola, menggunakan satu sentuhan dengan kaki bagian dalam untuk mempersiapkan diri untuk operan berikutnya.
C. Bentuk Permainan	:	Permainan 3 VS 3 (3 lawan 3). Ukuran lapangan 30 X 20 meter. Menggunakan gawang kecil, tanpa penjaga gawang.
Tujuan	:	Menghentikan dan mengumpan bola dengan cepat, mengoper bola dengan kuta dan tepat, memasukkan bola.
Kondisi-kondisi	:	Maksimun 3 kali sentuhan sebelum mengoper, bola harus lebih rendah dari ketinggian kepala.

KESIMPULAN

Pembelajaran *invansion games* melalui pendekatan taktik di Sekolah Dasar merupakan sebuah pendekatan pembelajaran menekankan pada bermain dan belajar keterampilan teknik dalam situasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini pada dasarnya menekankan penerapan teknik dalam situasi bermain. Pembelajaran permainan melalui pendekatan taktik mendorong dan menuntut

siswa untuk pemecahan masalah taktik dalam permainan.

Pembelajaran dengan pendekatan taktik dalam *invansion games*, disajikan dengan berbagai tingkat kompleksitas materi yang disesuaikan dengan kemampuan siswa. Di samping itu, juga diharapkan melalui pendekatan taktik dapat membuat siswa senang, tertantang dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: BSNP.
- Hari Amirullah Rachman. (2007). *Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif.. (Bahan Diklat Profesi Guru Sertifikasi Guru Rayon II DIY & Jateng)*. Yogyakarta: UNY
- Linda L. Griffin. (1997). *Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach*. USA: Human Knetics.
- Rusli Lutan .2001. *Asas-asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.
- Tim Pengembang Kurikulum PJKR FIK UNY. (2008). *Bahan Kajian Teoritik Pengembangan Kurikulum 2002 PJKR*. Yogyakarta: PJKR FIK UNY.
- Toto Subroto. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Linda L. Griffin, (1997). *Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach*. USA: Human Knetics.