

ISBN 9978-602-60013-0-6

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAHAGA

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



PROSIDING



9 786026 001306



Jombang, 1 Oktober 2016
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



ISBN 9978-602-60013-0-6

PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
Pendidikan Jasmani dan Olahraga

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



Jombang, 1 Oktober 2016
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PGRI JOMBANG
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319





SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA

“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK MENGHASILKAN MASAYARAKAT YANG BERDAYA SAING”

ISBN 978-602-60013-0-6

Editor

Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.
Risfandi Setyawan, M.Pd.
Basuki, S.Or., M.Pd.
Rendra Wahyu Pradana, M.Pd.

Reviewer

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.
Drs. Suroto, M.A., Ph.D.
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

Desain

Kahan Tony Hendrawan

Penerbit dan Redaksi:

Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan
STKIP PGRI Jombang
Jl. Pattimura III/20 Gedung C/03 Jombang Tlp. (0321) 861319 Fax (0321) 854319
Email. penjaskes.stkipjb@gmail.com

Cetakan pertama, Oktober 2016
Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit



Kata Pengantar

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan InayahNya, sehingga prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga 2016 Program Studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI JOMBANG ini dapat terwujud sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Terimakasih kami sampaikan pula kepada seluruh anggota Tim yang telah bekerja keras menyelesaikan prosiding ini

Partisipasi dalam olahraga dan pendidikan jasmani sangat berperan dalam peningkatan kemampuan personal dan sosial manusia, selain juga berfungsi untuk memperbaiki fungsi fisiologis serta kompetensi sosio-psikologis manusia. Keterlibatan manusia dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani menjadi bekal dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia handal, yang mampu bersaing dalam pembangunan secara global. Melalui aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani manusia dapat belajar mengenai nilai-nilai moral, nilai-nilai kompetitif, *fairplay*, dan *sportmanship*. Olahraga dan pendidikan jasmani juga berperan sebagai media untuk partisipasi sosial masyarakat, menjadi sarana untuk membangun kerjasama yang baik dengan dan diantara berbagai perbedaan kelompok, gender, ras, dan negara.

Kontribusi lebih jauh dari olahraga dan pendidikan jasmani adalah meningkatkan berbagai tujuan sosial masyarakat, mendukung sektor ekonomi, menjadi solusi krisis moral yang terjadi pada remaja, dan mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara fisik, psikologis dan sosial. Olahraga dan pendidikan jasmani sangat penting dalam menjaga kebugaran manusia untuk menjalani kehidupan sehari-hari, mengurangi keterbatasan fungsional tubuh, membantu manusia untuk hidup mandiri, mencegah, menunda dan mengurangi timbulnya penyakit kronis akibat kekurangan gerak. Partisipasi dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani memberikan berkontribusi terhadap kualitas fisik, mental dan sosial manusia sehingga mendorong terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat di suatu negara

Jombang 01 Oktober 2016
Redaksi



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA
“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG
01 OKTOBER 2016**

DAFTAR ISI

1. Rekonstruksi Kebijakan Lingkup Olahraga Pendidikan Berbasis Trasferable Daya Saing (Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi Olahraga Dalam Era Otonomi Daerah <i>Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd.</i>	1-12
2. Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembinaan Olahraga Prestasi <i>Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.</i>	13-19
3. Rekonstruksi Penjasor Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing <i>Prof. Dr. Adang Suherman, M.A.</i>	20-41
4. Pengaruh Penerapan Hellison Models Dalam Pembelajaran Bola Basket Terhadap Pengembangan Tanggungjawab Siswa SMA Negeri 22 Bandung <i>Rajip Mustafillah Rusdiyanto</i>	42-51
5. Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Teknik <i>Lay-Up Shoot</i> Bolabasket Pada Tim Putra Dan Putri SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. <i>Eka Kurnia Darisman, Moh. Hanafi</i>	52-58
6. Efektifitas Metode Latihan Piramid Dan Piramid Terbalik Terhadap Peningkatan Hipertrofi Otot Dada Dan Kekuatan Otot Dada Pada Atlet Binaraga Jawa Barat <i>Sandra Arhesa</i>	59-71
7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw <i>Ali Priyono, M. Pd</i>	72-83
8. Kontribusi Panjang Lengan Dan Koordinasi Mata Terhadap Akurasi Servis Atas Dalam Permainan Bolavoli <i>Brio Alfatihah Rama Yuda</i>	84-93
9. Komponen Fisik Yang Mempengaruhi Hasil <i>Flying Shoot</i> <i>Indra Prabowo, M. Pd</i>	94-105
10. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI) Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Penjaskes Pada Siswa V Sd Islam Terpadu Nurul Anshar Situbondo Dan Sdn Mimbaan VIII Situbondo Tahun Ajaran 2014/2015	106-113



<i>Afif Amroellah S.Pd., M.Pd.</i>	
11. Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke <i>Afif Khoirul Hidayat, Syamsudin</i>	114-126
12. Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri <i>Abdian Asgi Sukmana, Slamet junaidi</i>	127-138
13. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII SMP DR MUSTA'IN ROMLY <i>Ilmul Ma'arif, Arnaz Anggoro Saputro</i>	139-148
14. Studi Keadaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Aktifitas Pendidikan Jasmani Olahraga Di Sekolah Dasar <i>Heldie Bramantha</i>	149-161
15. Analisis Penunjang Fisiologi Dalam Mengidentifikasi Atlet Berbakatpada Cabang Olahraga Bolabasket <i>Ritoh Pardomuan, M. Zaim Zen</i>	162-169
16. Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tennis Dalam Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya) <i>Toni Kogoya, Nanik Indahwati, Andun Sudijandoko</i>	170-182
17. Survey Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Tahun 2016 <i>Rahayu Prasetyo, Novita Nur Synthiawati</i>	183-188
18. Pengaruh Pembelajaran Metode <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015 <i>Kahan Tony Hendrawan, Yully Wahyu Sulistyo</i>	189-198
19. Effect Of Yoga Gymnastic Exercises On Flexibility And Body Balance <i>Suhartik, Luqman Hakim</i>	199-205
20. Efektivitas Pembelajaran Lempar Lembing Dengan Menggunakan Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa SMPK Petra Jombang <i>Mecca Puspitaningsari</i>	206-217
21. Hubungan Regulasi Diri Terhadap Kecemasan Atlet Pencak Silat Dalam Menghadapi Pertandingan <i>Yudi Dwi Saputra, Basuki</i>	218-228



22. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016
Puguh Satya Hasmara, Rendra Wahyu Pradana..... 229-239
23. Pengaruh Metode Latihan Reactive Agility Training Model Sprint Drill Dan Lateral Drill Terhadap Kecepatan dan kelincahan
Wahyu Eko Widiyanto, M.Pd..... 240-250
24. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016
Ahmad Bahriyanto, M.Pd..... 251-258
25. Pengembangan Model Latihan Kecepatan Tendangan Dengan Dumble Pada Peserta Ekstrakurikuler Pencak Silat Di SMP Negeri Kabupaten Jember
Bahtiar Hari Hardovi, M.Pd..... 259-275
26. Reliabilitas Dan Indek Kesepakatan Kelompok Rater Pada Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Menggunakan Sistem Process-Oriented
Setyorini 276-285
27. Pentingkah Rasa Percaya Diri Pembelajar Dipelihara untuk Menjamin Tingginya Prestasi Belajar Renang?
Setiyo Hartoto..... 286-294
28. Kemampuan Motorik Jingkat, Lompat, Dan Lempar Siswa Tunagrahita Ringan Usia 13-21 Tahun SLB PGRI Badas Kabupaten Kediri
DhedhyYuliawan, M.Or., Rahman Diputra, M.Pd..... 295-303



PROSIDING

ISBN 978-602-60013-0-6

SEMINAR NASIONAL
PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA Ke-1

**“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

STKIP PGRI JOMBANG
01 OKTOBER 2016



Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw

Ali Priyono, M. Pd¹ (Alipriyono.ap@gmail.com)

Abstract

Sepak takraw game is a game played by two teams facing each other which demands good teamwork in order to be able to beat the opponent. The purpose of this study was to determine the factors that affect teamwork in playing sepak takraw, to find out how a learning model influences the result of teamwork enhancement. Accordingly, the researchers examined the initiative by implementing cooperative learning model to enhance teamwork in the game of sepak takraw. The method used in this study is an experimental method. Experimental method is a study that provides a treatment to the object of the researcher. Before being given a treatment, some preliminary tests was given first to find out the outcome before the treatment was given and was ended with a final test to find out the results after the treatment given. The instrument used was questionnaires and observation. While the data collection techniques used were questionnaires, observation and photo documentation. The data processed with statistical analysis, a normality test data and the data analysis using the Wilcoxon test. The population in this study were students who joined in the extracurricular activities of sepak takraw, while the sample used is total sampling or saturated sample so that all of the population was used as the sample. The samples used were the students who take part in the extracurricular activities of sepak takraw in SDN South Andir Bandung as many as 10 people. Aspects of the game of sepak takraw assessed by a model of cooperative learning are the process of treatment and teamwork elements and factors. A positive rank obtained is 10 and Z_{hitung} (-2.805) which is a bigger score compared to the result before the treatment was given. This can be seen from the significant smaller value of $\alpha = 0.05$, so the H_0 was rejected. This means that there are significant differences between students' teamwork in the game of sepak takraw before and after the model of cooperative learning was applied in SDN South Andir Bandung. Students who were given the model of cooperative learning have improved better than the students who were not given the implementation of cooperative learning model in terms of students' teamwork in the game of sepak takraw in SDN South Andir Bandung.

Key Words : Learning Models, Cooperative, Teamwork, Sepak Takraw

Abstrak

Permainan sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan yang menuntut kerjasama tim yang baik agar mampu mematikan lawan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama tim dalam bermain sepak takraw, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu model pembelajaran terhadap hasil peningkatan kerjasama. Sehubungan dengan itu, peneliti berinisiatif meneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kerjasama pada permainan sepak takraw. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan sebuah penelitian yang memberikan perlakuan (treatment) kepada objek penelitiannya. Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu melakukan tes awal untuk mengetahui hasil sebelum diberikan perlakuan serta diakhiri dengan tes akhir untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah angket dan observasi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi (pengamatan) dan dokumentasi foto. Pengolahan data dengan analisis statistik, menguji normalitas suatu data serta menganalisis data dengan menggunakan uji wilcoxon. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw, sedangkan sampel yang digunakan yaitu total sampling atau sampel jenuh sehingga semua populasi dijadikan sebagai sampel. Sampel yang digunakan adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung sebanyak 10 orang.

¹Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Majalengka, Jawa Barat



Aspek yang dinilai dalam permainan sepak takraw dengan model pembelajaran kooperatif adalah perlakuan dan proses dari unsur dan faktor kerjasama. Berdasarkan analisis data, rank positif diperoleh lebih besar yaitu 10 dan $Z_{hitung} (-2,805)$ terlihat dari nilai signifikan yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga menolak H_0 ini berarti terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Siswa yang sudah diberikan model pembelajaran kooperatif mempunyai peningkatan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belum diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam hal kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Kooperatif, Kerjasama, Sepak Takraw

..

Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media pendidikan. Melalui aktivitas gerak diharapkan akan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan siswa secara keseluruhan baik fisik, mental, sosial dan emosional. Cholik dan Lutan (2011) menyatakan, bahwa "Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani merupakan salah satu sub sistem-sub sistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Telah menjadi pernyataan umum bahwa pendidikan jasmani sebagai satu sub sistem pendidikan mempunyai peran yang berarti dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia." Berdasarkan jenisnya materi pendidikan jasmani dibedakan menjadi dua kelompok yaitu materi pokok dan materi pilihan. Di dalam materi pokok terdapat beberapa nomor cabang olahraga yang wajib diajarkan kepada siswa yang meliputi, atletik, senam, dan permainan sedangkan materi pilihan pendidikan jasmani sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti siswa sesuai dengan kemampuan, situasi dan kondisi sekolah masing-masing. Macam-macam cabang olahraga pilihan antara lain renang, pencak silat, bulutangkis, tenis meja, tenis, sepak takraw, dan olahraga tradisional. Melalui pendidikan jasmani siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani keterampilan olahraga khususnya olahraga sepak takraw yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang belum banyak digemari oleh masyarakat pada umumnya. Permainan sepak takraw menurut Suhud (1989) adalah "suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan baik putera, maupun puteri yang berusaha memantulkan bola ke daerah lawan." Berdasarkan pendapat di atas dengan kata lain bahwa permainan sepak takraw yang mengarahkan kerjasama tim yang baik, dapat diberikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.

Model pembelajaran kooperatif menurut (Eggen&Kauchak, 1996) adalah sebuah kelompok strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencari tujuan bersama. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, siswa tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah." Dari definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dalam belajar merupakan kegiatan belajar yang melibatkan aspek metakognisi, motivasi dan kerjasama siswa dalam melaksanakan aspek motivasi berupa pengarahan perilaku untuk mencapai kegiatan belajar. Sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan



dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lain yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang lain atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka dan praduga. Proses pembelajaran di fasilitasi oleh lima elemen penting dalam pembelajaran kooperatif, menurut Johnson dan Holubec (1994): *The process of learning facilitated by five essential elements of cooperative learning: positive interdependence among students, face to face promotive interaction, individual accountability responsibility, interpersonal and small group skills, and group processing*. Terdapat lima komponen teoritis yang menggambarkan proses bekerjasama dalam pendidikan jasmani yaitu, saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok. Saling ketergantungan positif artinya setiap anggota harus sadar bahwa keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Tanggung jawab perseorangan adalah memotivasi diri sendiri agar hasil kerjanya dapat dipertanggungjawabkan terhadap kelompoknya. Interaksi tatap muka merupakan perbedaan yang akan menjadi modal utama dalam proses bertukar pikiran dalam memecahkan permasalahan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi sehingga terjadi hubungan yang akrab. Berdasarkan pengamatan sekilas kehidupan masa kini cenderung lingkungannya dididik secara individual khususnya pada permainan sepak takraw dalam kegiatan ekstrakurikuler di SDN Andir Kidul Kota Bandung terdapat suatu permasalahan, yaitu kurangnya kerjasama dalam satu tim. Kerjasama bisa terjalin bila ada interaksi yang baik, yang dilakukan oleh seluruh komponen didalamnya. Melihat pernyataan tersebut, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian yang penulis mengapresiasikannya menjadi sebuah judul yaitu “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw*”.

Kajian Pustaka

Sepak takraw merupakan salah satu permainan beregu. Permainan ini dimainkan oleh tiga orang yang memiliki kemampuan berbeda sehingga permainan ini sangat membutuhkan kontribusi dari teman satu tim. Dalam permainan sepak takraw terdapat taktik bermain sepak takraw, taktik regu menurut Suhud (1992) adalah sebagai berikut:

- a). Melakukan kerjasama yang kompak.
- b). Dalam pengambilan bola hendaknya saling percaya.
- c). Semua pemain dalam keadaan siap menjaga bola, walau kawannya sedang melakukan smash.
- d). Masing-masing dapat mengantisipasi bola yang akan meluncur.
- e). Dan sebagainya.

Dari paparan di atas jelas, bahwa permainan sepak takraw dibutuhkan kerjasama. Sulit rasanya jika permainan sepak takraw hanya mengandalkan satu pemain. Tanpa adanya kontribusi sesama pemain dalam satu tim, permainan sepak takraw tidak akan berjalan dengan baik serta keberhasilan tim sulit tercapai. Oleh karena itu, kerjasama tim dalam bermain sepak takraw sangatlah penting.

Kerjasama tim merupakan suatu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan karena kerjasama tim yaitu pekerjaan yang dilakukan bersama-sama. Dalam buku Maxwell yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia (2004) “Keterandalan itu adalah formula untuk tim,



formula yang terdiri dari karakter + kompetensi + komitmen+ kekompakkan=keterandalan.” Jika semua anggota mempunyai kualitas tersebut di dalam diri mereka, kesuksesan dalam tim akan tercapai oleh keterandalan dan kepercayaan dari teman satu tim. Berhasilnya sebuah tim yaitu ketika setiap individu dalam tim mampu bekerjasama dengan baik. Ada beberapa faktor yang mendasari dibentuknya tim menurut Tjiptojo (dalam Dyah, 2011) sebagai berikut:

- a. Pemikiran dua orang atau lebih cenderung lebih baik dari pada pemikiran satu orang saja.
- b. Konsep sinergi [$1+1>2$], yaitu bahwa hasil tim jauh lebih baik daripada jumlah bagiannya (anggota individual).
- c. Anggota tim dapat saling mengenal dan saling percaya, sehingga mereka dapat saling membantu.
- d. Kerjasama tim dapat menyebabkan komunikasi terbina dengan baik.

Sesuai dengan pernyataan di atas bahwa dengan bekerja berkelompok lebih bermanfaat dan mudah untuk mendapatkan ide-ide serta membantu antar individu untuk mencapai keberhasilan kelompoknya. Kerjasama sangatlah penting dalam kelompok belajar karena dapat mendorong dan membangun semangat kelompok. Dalam suatu permainan beregu khususnya permainan sepak takraw, setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda tetapi atas usaha bersama keberhasilan tim akan tercapai.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu strategi pembelajaran proses belajar untuk bergerak yang berfungsi untuk menggali dan membagi ide pada anak, strategi pembelajaran ini mendorong anak untuk melakukan kegiatan dalam bentuk kerjasama dan sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab kepada teman satu kelompoknya dan juga sikap tanggung jawab dengan dirinya dalam aktivitas jasmani yang berupa permainan, kegiatan olahraga, bermain di alam terbuka dan latihan. Lie (2002) mengatakan: Falsafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah homo homini socius. Berlawanan dengan teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, siswa tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah.

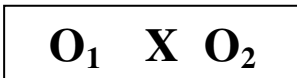
Kerjasama dalam belajar merupakan kegiatan belajar yang melibatkan aspek metakognisi, motivasi dan kerjasama siswa dalam melaksanakan aspek motivasi berupa pengarahan perilaku untuk mencapai kegiatan belajar. Model ini memiliki tiga konsep yaitu penghargaan tim, kemampuan individu, kesempatan yang sama untuk berhasil (Slavin (1983). Selanjutnya Hilke (1990) mengungkapkan sasaran instruksi bagi model ini yaitu : (1) Untuk membantu kerjasama akademik dengan sejumlah siswa. (2) Untuk mendorong hubungan positif antar kelompok. (3) Untuk mengembangkan konsep penghargaan diri siswa. (4) Untuk meningkatkan kualitas akademik. Dari sasaran tersebut dapat disimpulkan bahwa sasaran belajar berkelompok adalah antara perolehan dan proses. Sasaran perolehan dasar adalah untuk membantu siswa agar dapat melakukan setiap instruksi yang ada dalam suatu unit materi. Sasaran dasar proses adalah siswa harus berinteraksi dengan yang lainnya untuk belajar. Hal ini bukan berarti “Siswa harus belajar bekerja sama” tetapi “siswa harus bekerja sama untuk belajar”. Terdapat beberapa elemen penting dalam pembelajaran kelompok, menurut Johnson dan Holubec (1994): *The process of learning facilitated by five essential elements of cooperative learning: positive interdependence among students, face to face promotive interaction, individual accountability responsibility, interpersonal and small group skills, and group processing*. Proses pembelajaran secara berkelompok dengan memperhatikan elemen-

elemen penting tersebut akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran khususnya alam belajar bekerjasama dalam satu kelompok. Seperti yang diungkapkan (Metzler, 2000) bahwa *Cooperative Learning is not really amodel by itself. It is a set of teaching strategics that share key ttributes, the most important being the grouping of students into learning teams for set amounts of time or assigments, with the expectation that all students will contribute to the learning process and outcomes.* Belajar bekerjasama merupakan model dengan ‘berbagi’ sebagai kuncinya yang memungkinkan siswa belajar dalam kelompok. Dengan asumsi bahwa seluruh siswa dapat berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan sebuah penelitian yang memberikan perlakuan (*treatment*) kepada objek penelitinya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain ini menggunakan satu kelompok subyek yang terlebih dahulu diberi pretes/tes awal untuk mengukur kondisi awal (O_1), selanjutnya diberi perlakuan (X) dan kemudian dilakukan posttest/tes akhir(O_2).



Gambar.1. *One-Group Pretest Posttest Design* (Sugiyono,2009)

X = Perlakuan / *Treatment*

O_1 = Pretest (sebelum diberi perlakuan / *treatment*)

O_2 =Posttest (Pengaruh adanya perlakuan / *treatment*)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu angket dan observasi.

1). Angket

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Kerjasama Dalam Permainan Sepak Takraw

Variabel	Sub variabel	Indikator	Butir Soal (+)	Butir Soal (-)
Kerjasama	Unsur kerjasama	• Sikap kekeluargaan	15,20	13,14,25
		• Selalu berbagi	1,8	4,29
		• Percaya terhadap teman	2,11	3,10,16
		• Selalu melakukan setiap orang secara adil	6,26,27	7,28
	Faktor kerjasama	• Selalu menjunjung tinggi tim demi tercapainya kerjasama	9,7	5
		• Memikirkan kerjasama tim daripada individu	18,21	19,22
		• Selalu berkomunikasi	12,23	24,30

Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Kategori untuk setiap



pernyataan negatif Sangat Setuju (SS)=1, Setuju (S) = 2, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, Sangat Tidak Setuju (STS) = 5.

Tabel 2. Kategori Pemberian Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	SKOR ALTERNATIF JAWABAN	
	+	-
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

2). Observasi

Observasi dilaksanakan pada *pretest* (tes awal) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan pada *posttest* (tes akhir) setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap proses yang terjadi dan langsung diamati oleh peneliti.

Tabel 3. Pedoman Observasi

Variabel	Aspek	Indikator
Kerjasama	Unsur kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap kekeluargaan • Selalu berbagi • Percaya terhadap teman • Selalu melakukan setiap orang secara adil
	Faktor kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> • Selalu menjunjung tinggi tim demi tercapainya kerjasama • Memikirkan kerjasama tim daripada individu • Selalu berkomunikasi

Kategori uraian tentang alternatif jawaban dalam observasi, penulis menetapkan kategori penyekoran sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Selalu (SL) = 5, Sering (SR) = 4, Kadang-kadang (KD) = 3, Hampir Tidak Pernah (HTP) = 2, Tidak Pernah (TP) = 1. Kategori untuk setiap pernyataan negatif Selalu (SL) = 1, Sering (SR) = 2, Kadang-kadang (KD) = 3, Hampir Tidak Pernah (HTP) = 4, Tidak Pernah (TP) = 5.

Dalam analisis data ini terdiri dari dua tahap yaitu: Melakukan Uji Persyaratan Analisis, yaitu dengan :

- a. Uji Normalitas
- b. Uji validitas dan reliabilitas

Untuk pengujian validitas data akan menggunakan koefisien *korelasi product moment* dengan rumus serbagai berikut:

$$SV = \frac{\sum_{i=1}^n R(X_i)R(Y_i) - n\left(\frac{n+1}{2}\right)}{\sqrt{\left[\sum_{i=1}^n R(X_i) - n\left(\frac{n+1}{2}\right)\right]\left[\sum_{i=1}^n R(Y_i) - n\left(\frac{n+1}{2}\right)\right]}}$$

Dimana :

r_s = koefisien korelasi *product moment*

$R(X_i)$ = Rank (peringkat) dari X_i

$R(Y_i)$ = Rank (peringkat) dari Y_i

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Andir Kidul yang beralamat di Jl. AH. Nasution No. 38A Kecamatan Cinambo Kota Bandung. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Sepak Takraw di SDN Andir Kidul sebanyak 10 siswa. sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh), maka sampel yang digunakan adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung sebanyak 10 orang siswa.

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Statistika Deskriptif

Tabel 4. Skor Rata-Rata Hasil Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Periode Tes	Kerjasama TIM Dalam Permainan Sepak Takraw Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
Tes Awal/ <i>Pretest</i> (sebelum diberikan Model Pembelajaran Kooperatif)	n = 10 $\bar{X} = 128,1$
Tes Akhir/ <i>Posttest</i> (sesudah diberikan Model Pembelajaran Kooperatif)	n = 10 $\bar{X} = 150,9$

Dilihat dari tabel 4 dengan melakukan tes awal, nilai rata-rata hasil kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif) adalah 128,1. Selanjutnya setelah melakukan tes akhir (sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif) nilai rata-ratanya menjadi 150,9.

Deskripsi Kerjasama Tim Permainan Sepak Takraw Sebelum Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam menentukan kriteria kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif), didasarkan dari hasil kuisisioner dimana semua item pertanyaan diukur dengan skala 1–5, Perhitungan kriteria berdasarkan aturan pembuatan distribusi frekuensi. Jumlah item pertanyaan dari angket ditambah dari pertanyaan observasi untuk variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw sebanyak 36 item. Dengan demikian skor maksimum kuisisioner adalah $36 \times 5 = 180$, sedangkan skor minimumnya adalah 1



$x \ 36 = 36$. Sehingga variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw memiliki skor antara 36 sampai 180. Berdasarkan penghitungan interval kelasnya adalah 29. Sehingga deskripsi variabel disusun menurut kriteria dalam tabel 5 berikut:

Tabel 5. Kriteria Variabel Kerjasama Tim Permainan

NO	INTERVAL	KRITERIA
1	36 - 64	Sangat Tidak Baik
2	65 - 93	Tidak Baik
3	94 - 122	Cukup Baik
4	123 - 151	Baik
5	152 - 180	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kuisioner yang dibagikan kepada responden diperoleh hasil analisis deskriptif yang disajikan pada tabel 5 berikut ini:

Tabel 6 Analisis Deskriptif Variabel Kerjasama Tim Permainan Sepak Takraw Sebelum Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif

Kriteria	F	%
Sangat Baik	0	0,0%
Baik	7	70,0%
Cukup Baik	3	30,0%
Kurang Baik	0	0,0%
Sangat Tidak Baik	0	0,0%
Total	10	100,0%

Melihat hasil pada tabel 6 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebanyak 70,0 % atau 7 siswa dinyatakan "Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung, dan sekitar 30,0 % atau 3 siswa dinyatakan "Cukup Baik". Sedangkan tidak ada seorangpun siswa yang dinyatakan "Sangat Baik" dan "Kurang Baik" atau "Sangat Tidak Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sedangkan berdasarkan tabel 4.1 rata-rata untuk kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung adalah 128,1 dan termasuk kriteria kategori "Baik". Artinya rata-rata kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung dinyatakan baik.

Deskripsi Kerjasama Tim Permainan Sepak Takraw Sesudah Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam menentukan kriteria kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif), didasarkan dari hasil kuesioner dimana semua item pertanyaan diukur dengan skala 1–5, Perhitungan kriteria berdasarkan aturan pembuatan distribusi frekuensi. Jumlah item pertanyaan dari angket ditambah dari pertanyaan observasi untuk variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw sebanyak 36 item. Dengan demikian skor maksimum kuisioner adalah $36 \times 5 = 180$, sedangkan skor minimumnya adalah $1 \times 36 = 36$. Sehingga variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw memiliki skor antara



36 sampai 180. Berdasarkan perhitungan interval kelasnya adalah 29. Sehingga deskripsi variabel disusun menurut kriteria dalam tabel 4.4 di halaman berikut.

Tabel 7. Kriteria Variabel Kerjasama Tim Permainan

NO	INTERVAL	KRITERIA
1	36 - 64	Sangat Tidak Baik
2	65 - 93	Tidak Baik
3	94 - 122	Cukup Baik
4	123 - 151	Baik
5	152 - 180	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kuisioner yang dibagikan kepada responden diperoleh hasil analisis deskriptif yang disajikan pada Tabel 7 berikut ini:

Tabel 8. Analisis Deskriptif Variabel Kerjasama Tim Permainan Sepak Takraw Sesudah Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif

Kriteria	F	%
Sangat Baik	5	50,0%
Baik	5	50,0%
Cukup Baik	0	0,0%
Kurang Baik	0	0,0%
Sangat Tidak Baik	0	0,0%
Total	10	100,0%

Melihat hasil pada tabel 7 menunjukkan bahwa siswa sebanyak 50,0 % atau 5 siswa dinyatakan "Sangat Baik" dan "Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sedangkan tidak ada seorangpun siswa yang dinyatakan "Cukup Baik" dan "Kurang Baik" atau "Sangat Tidak Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sedangkan berdasarkan tabel 7 rata-rata untuk kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung adalah 150,9 dan termasuk kriteria kategori "Baik". Artinya rata-rata kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung dinyatakan baik.

Pengujian Persyaratan Analisis

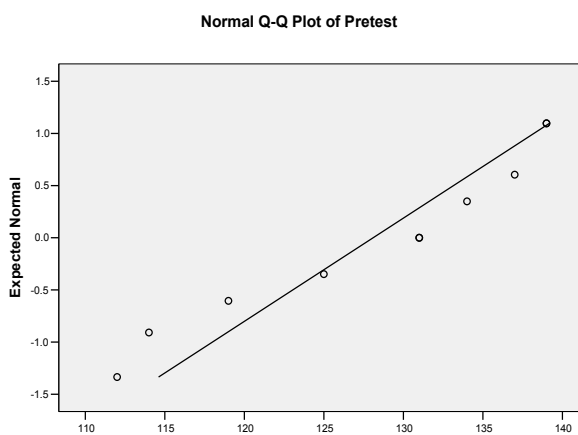
Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

Periode Tes	Kolmogorov	P-Value	Normalitas
Post Test	0,62	0,84	Normal
Pre Test	0,67	0,75	Normal

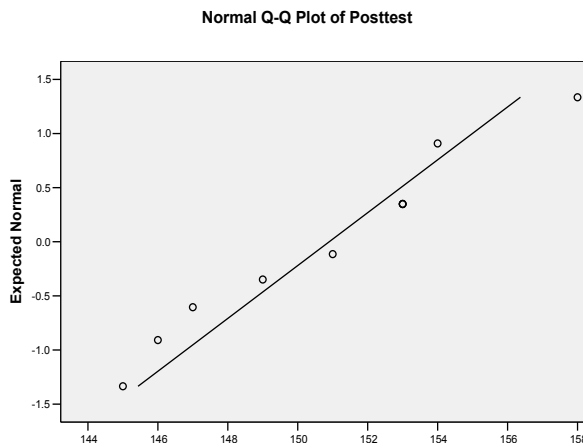
Dari tabel 9 berdasarkan uji normalitas data diperoleh bahwa nilai p-value untuk data kerjasama tim siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif adalah 0,84 dan 0,75, nilai p-value ini > 0,05 sehingga kedua data memenuhi distribusi normal. Selain dari



pengujian Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, pengujian normalitas dapat dilakukan dengan melihat grafik plot sebagai berikut:



Grafik 1. Grafik Plot Normalitas Pretest



Grafik 2. Grafik Plot Normalitas

Dari Grafik 1 dan Grafik 2 terlihat sebaran data pretest dan posttest dalam grafik plot, data berkumpul di sekitar garis uji atau sebaran data mengikuti garis linier, dan tidak ada data yang terletak jauh dari sebaran data atau bisa dikatakan data outlier, maka berdasarkan pararan tersebut dapat disimpulkan dari kedua gambar tersebut data pretest dan posttest mengikuti distribusi normal.

Analisis Uji Hipotesis

Untuk menguji perbandingan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif pada 10 responden siswa SDN Andir Kidul Kota Bandung khusus ekstrakurikuler sepak takraw maka kita perlu menguji hipotesis statistik yang diajukan sebagai berikut:

a). Hipotesis Uji

H_0 : **Posttest = pretest** Tidak terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif.

H_1 : **Posttest \neq pretest** Terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif. Taraf signifikansi (α) = 5%.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan menggunakan software SPSS 16.0, berikut ini diperoleh hasil uji statistik “Uji Wilcoxon” berpasangan seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 10.** Hasil Uji Wilcoxon Variabel Kerjasama Tim Siswa Sebelum Dan Sesudah Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif

Uji Wilcoxon	Jumlah rank bertanda		Ties	Total	Z_{hitung}	Sig.	Keputusan
	Negatif	Positif					
Kerjasama Tim	0	10	0	0	-2.805	0,005	H_0 ditolak

Dari tabel 10 dapat diketahui *rank negative* atau selisih antara sesudah dan sebelum yang bernilai negatif, dalam artian angka sesudah lebih kecil dari sebelum. Karena hasilnya adalah 0, berarti tidak terdapat selisih yang negatif, artinya nilai kerjasama tim siswa sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif minimal sama dengan nilai kerjasama tim siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif dan untuk *rank positive* atau selisih antara sesudah dan sebelum yang bernilai positif, dalam artian angka sesudah lebih besar dari sebelum. Karena hasilnya adalah 10, berarti semua data mempunyai selisih yang positif, artinya nilai kerjasama tim siswa sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif naik atau meningkat dibandingkan dengan nilai kerjasama tim siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif. Serta ties atau data sebelum dan sesudah bernilai sama. Karena hasilnya adalah 0, maka tidak ada data sesudah dan sebelum yang sama angkanya. Artinya nilai kerjasama tim sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan nilai kerjasama tim sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif. Sedangkan untuk hasil uji perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif adalah menolak H_0 . Hal ini terlihat dari nilai *Sig (p-value)* yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ dan nilai $Z_{hitung} = -2,805 < -Z_{tabel} = -1,96$. Hal ini berarti terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung.

Berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung serta berdasarkan nilai *rank positive* atau selisih antara sesudah dan sebelum yang bernilai positif. Maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama tim sangat berpengaruh pada pemainan sepak takraw. Sepak takraw membutuhkan kontribusi dari setiap individu sehingga menciptakan kekompakan tim untuk menciptakan kerjasama, seperti yang diungkapkan dalam buku Maxwell yang telah di terjemahkan dalam bahasa Indonesia (2004) "Keterandalan itu adalah formula untuk tim, formula yang terdiri dari Karakter+Kompetensi+Komitmen+Kekompakkan=Keterandalan." Siswa yang sudah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif mempunyai peningkatan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belum diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam hal kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sehingga siswa yang sudah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif pada permainan sepak takraw akan mempunyai peluang yang lebih besar untuk memenangkan permainan dan mengalahkan lawannya, dikarena kerjasama tim yang sangat baik merupakan salah satu faktor dalam memenangkan permainan seperti permainan sepak takraw.

Simpulan



Hasil belajar kerjasama tim dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata penilaian kerjasama yang diperoleh siswa dalam hasil tes awal berlanjut ke pemberian perlakuan hingga tes akhir. Pada hasil tes awal, nilai rata-rata hasil kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif) adalah 128,1 dan Setelah melakukan tes akhir (sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif) nilai rata-ratanya menjadi 150,9.

Rekomendasi

Kepada peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif faktor-faktor lainnya yang berdampak positif terhadap prestasi belajar pada pembelajaran di kegiatan ekstrakurikuler penjas khususnya olahraga permainan sepak takraw

Daftar Pustaka

- Hilke, E. V. (1990). *Cooperative Learning*. Bloomington, IN: Phi Delta Kappa Educational Foundation,
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Houlbec, E. J (1994). *The new circles of learning: Cooperation in the classroom and school* Alexandria, VA: Association for supervision and Curriculum Development.
- Maxwell, John C (2004). *The indisputable lawyers teamwork*. Interaksara
- Metzler, Michael.W. (2000). *Instructional Models For Physical Education*. Boston: Allyn and Bacon. USA
- Slavin, R. E (1983). *Cooperative Learning*. New York: Longman.
- Sugiyono, (2006/2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhud, M. (1989/1992). *Sepak Takraw*. Jakarta: Balai Pustaka.