

Pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan lemparan atas pada olahraga softball

by check 1

Submission date: 16-May-2024 01:37AM (UTC-0700)

Submission ID: 2380874902

File name: <http://journal.fkip.unsri.ac.id/index.php/sjs/article/view/1010304>.pdf (427.87K)

Word count: 3401

Character count: 20416

Pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan lemparan atas pada olahraga softball

Development of a chain throwing game to improve overhand throwing in softball

Sagita Dwi Rosania¹, Basuki^{*1}, Nurdian Ahmad¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas PGRI Jombang, Jombang, Indonesia

*Corresponding Author

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran berupa permainan lempar tangkap berantai menggunakan produk fisik berupa buku panduan untuk pendidik dan video tutorial cara bermain. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Sampel dari penelitian ini sejumlah 132 peserta didik. Instrumen penelitian menggunakan angket untuk tiga validator, dan angket peserta didik. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan hasil skor persentase. Didapatkan nilai rata-rata hasil evaluasi dari ahli permainan yaitu pada aspek isi 93,33%, pada aspek kualitas 94% (Sangat Baik), ahli materi pembelajaran yaitu pada aspek isi 96,67%, pada aspek kualitas 96%, pada aspek bahasa 93,33% (Sangat Baik), dan ahli materi bahasa 90%, pada aspek kualitas 92%, dan pada aspek bahasa 93,33% (Sangat Baik). Disimpulkan bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw softball* dapat digunakan peserta didik kelas XI.

Kata Kunci: Permainan; *overhand throw*; softball

Abstract

This research aims to develop a learning model in the form of a chain throwing game using physical products in the form of guidebooks for educators and video tutorials on how to play. The research method used is development research. The sample of this research was 132 students. The research instrument used a questionnaire for 3 validators, and a student questionnaire. The data analysis technique uses quantitative descriptive with percentage score results. The average score obtained from the evaluation results from game experts was 93.33% in the content aspect, 94% in the quality aspect (Very Good), learning material experts were 96.67% in the content aspect, 96% in the quality aspect, and 96% in the language aspect. 93.33% (Very Good), and language material experts 90%, in the quality aspect 92%, and in the language aspect 93.33% (Very Good). It was concluded that the development of a chain throwing game to improve softball overhand throws could be used by class XI students.

Keywords: Game; overhand throw; softball.

Received: 10 November 2023; Revised: 25 Januari 2024; Accepted: 2 Februari 2024

 <http://dx.doi.org/10.55379/sjs.v3i2.1010>

Corresponding author: Basuki, Jln. Pattimura III/20 Jombang, Jawa Timur

Email: basuki@stkipjb.ac.id

PENDAHULUAN

Salah satu materi pembelajaran permainan yang tertuang dalam kurikulum adalah permainan softball. Permainan softball merupakan olahraga beregu yang dimainkan dua tim yang masing-masing tim berjumlah sembilan orang pemain utama adapun tim yang bermain ada dua yaitu tim penjaga dan pemukul (Susworo & Marhaendro, 2011). Dalam pendidikan jasmani permainan softball merupakan salah satu sub aspek dalam permainan dan olahraga di sekolah, hal ini dikarenakan olahraga softball merupakan sarana yang baik untuk mengembangkan aspek sosial dan moral peserta didik karena ada aturan tertentu yang harus diikuti oleh semua peserta didik (Budhiarta, 2017).

Softball diajarkan guna meningkatkan kesehatan jasmani dan ketrampilan kemampuan gerak dasar tentang softball sehingga siswa dapat bersaing dengan sekolah lain dalam pertandingan softball. Teknik dasar yang paling utama dalam softball antara lain : teknik memukul (*hit*), teknik melempar (*throw*) dan menangkap (*catch*), di sisi lain teknik-teknik yang lainnya. Tujuan dari permainan softball itu sendiri adalah untuk diperolehnya kemenangan dengan mendapatkan point sebanyak-banyaknya. Poin dapat diperoleh bila salah seorang pemain (*runner*) telah melewati semua *base* (Habib et al., 2021; Tandiyo Rahayu, 2008).

Salah satu sekolah Negeri yang memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk olahraga softball di Kabupaten Jombang yakni SMAN Mojoagung. SMAN Mojoagung sendiri sudah memenuhi dari segi kriteria sarana dan prasarana yang menunjang untuk siswanya melakukan pembelajaran praktik lapangan dalam permainan softball tapi tidak didukung dengan kemampuan pengetahuan maupun keterampilan atau sumber daya manusia (SDM) siswa yang baik maka dari itu akan dikembangkan model pembelajaran softball permainan lempar tangkap berantai guna menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran softball materi *overhand throw*. *Overhand Throw* itu sendiri merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai sebelum mengenal lebih jauh tentang permainan softball (Aqobah et al., 2021;

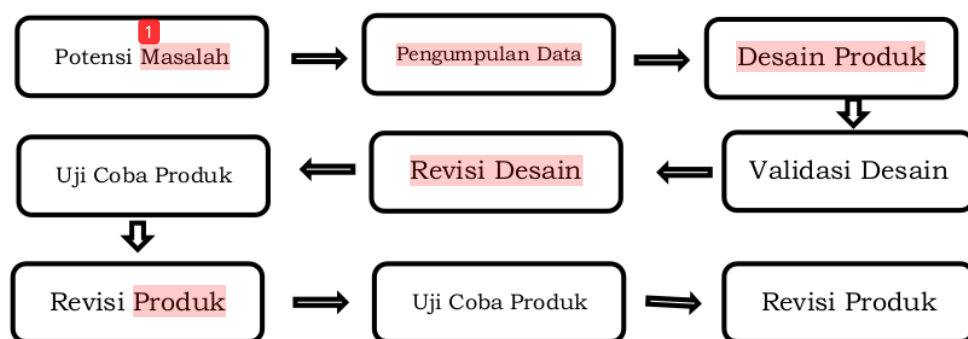
Nainggolan & Manalu, 2020; Rahman & Yusmawati, 2018; Saputro & Susilo, 2020).

Observasi yang telah dilakukan peneliti tanggal 6 Desember 2022 telah memperoleh data yang dihasilkan dari uji analisis kebutuhan kepada peserta didik kelas XI IPA 3 dan XI IPS 1 serta kepada guru PJOK SMAN Mojoagung. Hasilnya pembelajaran PJOK pada materi bola kecil softball membutuhkan adanya inovasi dalam permainan softball agar lebih dipahami secara peraturan dan teknik (peningkatan pengetahuan dan keterampilan) oleh siswa. Serta menurut hasil dari uji analisis kebutuhan yang telah berikan membuat semakin yakin peneliti bahwasanya akan dilakukan pengembangan model pembelajaran softball permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan hasil belajar *overhand throw softball*, supaya permainan lempar tangkap berantai dapat menimbulkan ketertarikan dan perhatian siswa dalam pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga terutama materi *overhand throw softball* permainan bola kecil.

Permainan lempar tangkap berantai adalah permainan yang dibuat dengan keunikannya tersendiri, di ambil dari modifikasi permainan softball yang sesungguhnya namun dengan gaya yang berbeda dengan lebih mudah diterapkan dan membuat siswa lebih memahami lemparan terutama lemparan atas (*overhand throw*) yang pada hakikatnya sebagai dasar dari permainan softball yang sesungguhnya.

METODE

1 Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan, penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pengembangan berbasis industri dimana hasil penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, dan kemudian hasil penelitian diuji, dievaluasi, dan ditingkatkan secara sistematis hingga memenuhi kriteria efisiensi, kualitas, atau standar tertentu (Creswell & George, 2018). Dalam penelitian ini peneliti bermaksud mengembangkan sebuah model pembelajaran softball untuk meningkatkan lemparan atas (*overhand throw*) dengan permainan lempar tangkap berantai. Langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Langkah Penggunaan Metode R&D

Penelitian ini bertempat di SMAN Mojoagung ini dalam uji kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan desain eksperimen untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam melakukan *Overhand Throw* yang dimana terdapat perlakuan atau *treatment* didalamnya dengan *One Group Pre test-Post test design*. uji coba Kelompok kecil diambil 1 kelas dari keseluruhan kelas XI yakni pada 33 siswa kelas XI IPA 3. Uji Coba Kelompok Besar menggunakan kelas XI (IPA 3, IPA 4, IPA 5, dan IPS 1). Teknik sampling menggunakan *random sampling*. Uji ahli permainan softball oleh Ibu Sunarsih, S.Pd. guru SMPN 1 Sumobito dan Ketua PERBASASI Kabupaten Jombang. Uji Ahli Materi oleh Puguh Satya Hasmara, M.Pd. Uji Ahli Materi Bahasa oleh Doni Uji Windiatmoko, M.Pd.

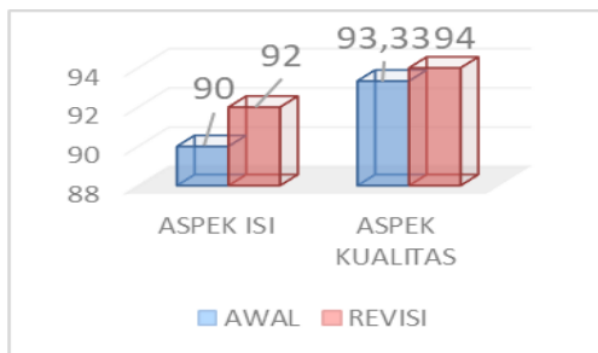
Instrumen pengumpulan data menggunakan satu tes saja yaitu tes psikomotor. Tes merupakan salah satu prosedur yang sistematis dan objektif guna memperoleh data atau keterangan yang digunakan dengan cara yang relatif tepat (Maksum, 2018). Tes menggunakan *O'Donnell softball test* pada kelompok kecil dan kelompok besar. Setelah diperoleh data hasil uji coba, data tersebut kemudian dianalisis secara statistik menggunakan bantuan program SPSS.

HASIL

Analisis Data Validasi Ahli Permainan

Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh ahli permainan, dapat diketahui bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk

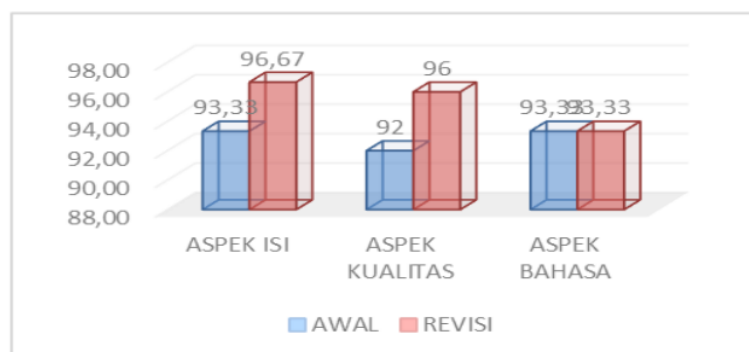
meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung Kelas XI) dalam aspek isi, aspek kualitas memiliki skor persentase 92% dan 94% setelah revisi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berikut petunjuk penjelasan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Permainan

Analisis Data Validasi Ahli Materi Pembelajaran

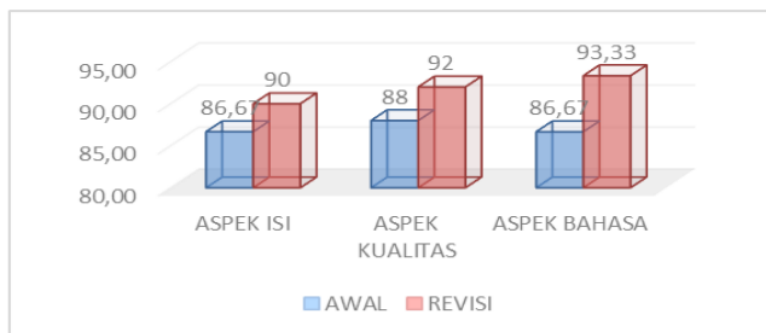
Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh ahli materi pembelajaran, dapat diketahui bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung Kelas XI) dalam aspek isi, aspek kualitas, dan aspek bahasa memiliki skor persentase 96,97%, 96%, dan 93,33 setelah revisi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berikut petunjuk penjelasan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 3. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Analisis Data Validasi Ahli Materi Bahasa

Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh ahli materi bahasa, dapat diketahui bahwa pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung Kelas XI) dalam aspek isi, aspek kualitas, dan aspek bahasa memiliki skor persentase 90%, 92%, dan 93,33% setelah revisi yang menunjukkan kriteria sangat valid. Berikut petunjuk penjelasan dalam bentuk diagram batang:



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi Bahasa

Analisis Data Hasil Uji Coba Peserta Didik

Data yang diperoleh dari uji coba oleh peserta didik berupa hasil *pretest*, *posttest* dan kuesioner. Uji coba dilakukan 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil pada 33 peserta didik dan uji coba kelompok besar pada 99 peserta didik. Pada uji coba *pretest*. Berdasarkan kuesioner pendapat siswa nilai pendapat sangat menarik, sangat mudah, dan sangat minat uji kelompok kecil adalah 21 atau dalam persentase 21,21% untuk nilai pendapat menarik, mudah, dan minat adalah 62 atau dalam persentase 62,62%, dan untuk nilai pendapat tidak menarik, tidak mudah dan tidak minat adalah sejumlah 16 atau dalam persentase 16,16% dan pendapat siswa nilai pendapat sangat menarik, sangat mudah, uji kelompok besar adalah 81 atau dalam persentase 27,27% dan untuk nilai pendapat menarik, mudah, dan minat adalah 196 atau dalam persentase 65,99%, dan untuk nilai pendapat tidak menarik, tidak mudah dan tidak minat adalah sejumlah 20 atau dalam persentase 6,73%. Apabila keduanya dirata-rata maka akan mendapat nilai keseluruhan yaitu 360 atau dalam persentase 90,90%, hal ini menunjukkan kriteria

sangat menarik dan mengalami kenaikan karena peneliti melakukan evaluasi dan revisi pada permainan yang akan di lebih luaskan dan buku panduan yang di perindah serta video tutorial yang mudah dipahami. Berikut penjelasannya dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Hasil Rata-Rata Kuisisioner Pendapat Siswa Kelompok Kecil



Gambar 6. Diagram Hasil Rata-Rata Kuisisioner Pendapat Siswa Kelompok Besar

Uji pertama produk pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung kelas XI) dilaksanakan hari Rabu 3 Mei 2023 dengan sampel berjumlah 33 peserta didik diambil dari kelas XI IPA 3. *Pretest* diberikan dengan cara memberikan tes di lapangan atau di luar kelas dengan mengadaptasi menggunakan acuan *O'Donnell softball test* untuk melihat keterampilan siswa dalam melakukan lemparan atas (*overhand throw*).

Untuk *treatment* dilakukan dengan cara memberikan permainan lempar tangkap berantai yang memiliki tiga macam yakni antara lain: permainan lempar tangkap berantai satu *inning*, permainan lempar tangkap berantai tujuh *inning*, dan permainan lempar tangkap berantai variasi lari 1 *inning* kepada siswa. Kemudian siswa melakukan *treatment* yang telah diberikan selanjutnya diberikan *post test* berupa adaptasi acuan *O'Donnell softball test* untuk melihat keterampilan siswa dalam melakukan lemparan atas (*overhand throw*) softball.

Pada perlakuan *pretest* dan *posttest* yang dimana fokus tujuannya hanya untuk membuktikan bahwa adanya dasar pemahaman pada peserta didik terhadap materi pembelajaran dan melihat kemampuan bola kecil materi *overhand throw* softball dan menguji efektif tidaknya permainan tersebut. Setelah itu, bilamana selesai di lakukannya *pretest* dan *posttest* kelompok kecil diberi sebuah kuesioner pendapat siswa yang bertujuan untuk membuktikan bahwa permainan lempar tangkap berantai efisien dengan ditunjukkannya hasil yang signifikan atau tidak untuk peserta didik.

Paparan deskriptif hasil *pretest*, *posttest*, serta kuesioner pendapat siswa tentang produk pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung kelas XI).

Tabel 1. Hasil perhitungan normalitas variabel X (*Pretest*) dan variabel Y (*Posttest*) pada kelompok kecil menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	0,614
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	0,845

Tabel 2. Hasil Perhitungan Homogenitas Variabel X (*Pre Test*) Dan Variabel Y (*Post Test*) Pada Kelompok Besar Menggunakan Uji Test Of Homogeneity Of Variances

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
3,934	1	63	0,052

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan normalitas adalah H_0 ditolak apabila *Asymp. Sig (2-tailed)* < α dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$). Sebaliknya apabila *Asymp. Sig (2-tailed)* > α dengan tarif signifikansi 95% ($\alpha = 0,05$) maka H_0 diterima. Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* pada data adalah 0,845. Dapat dikatakan

bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) > α , karena 0,845 > 0,05 sehingga H₀ diterima.

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan homogenitas adalah jika nilai signifikan atau Sig. < 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Jika nilai signifikan atau Sig. > 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen). Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig. 0,052 > α , karena 0,052 > 0,05 sehingga data adalah homogen.

Uji kedua produk pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di SMAN Mojoagung kelas XI) pada hari Rabu 3 Mei 2023 dengan sampel berjumlah 99 Peserta didik diambil dari tiga kelas yaitu kelas XI IPS 1, XI IPA 4 dan XI IPA 5. Diberikannya kebutuhan atau perlakuan yang sama dengan uji pertama yaitu *pre test*, *treatment* dan *posttest* kemudian pemberian kuesioner. Paparan deskriptif hasil *pretest*, *post est*, serta kuesioner pendapat peserta didik tentang produk permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* softball (studi di kelas XI SMAN Mojoagung). Dengan hasil uji normalitas dan homogenitas untuk melihat tingkat signifikan data.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Normalitas Variabel X (*Pre Test*) Dan Variabel Y (*Post Test*) Pada Kelompok Besar Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov

Kolmogorov-Smirnov Z	1,124
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,159

Tabel 4. Hasil perhitungan homogenitas variabel X (*Pre Test*) dan variabel Y (*Post test*) pada kelompok besar menggunakan uji *Test of Homogeneity of Variances*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6,115	1	196	0,014

Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan normalitas adalah H₀ ditolak apabila Asymp. Sig (2-tailed) < α dengan tarif signifikansi 95% (α = 0,05). Sebaliknya apabila Asymp. Sig (2-tailed) > α dengan tarif signifikansi 95% (α = 0,05) maka H₀ diterima. Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Asymp. Sig (2-tailed) pada data adalah 0,159. Dapat dikatakan

bahwa ¹ nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > α , karena 0,159 > 0,05 sehingga H_0 diterima. Kriteria pengujian untuk penarikan kesimpulan homogenitas adalah jika nilai signifikan atau *Sig.* < 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen). Jika nilai signifikan atau *Sig.* > 0,05, maka dikatakan bahwasanya varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen). Berdasarkan Tabel 4.7 dapat dilihat bahwa nilai *Sig.* 0,014 > α , karena 0,014 > 0,05 sehingga data adalah homogen.

PEMBAHASAN

Melalui permainan tentu peserta didik memiliki rasa ingin bermain di luar kelas untuk menghilangkan penat dari materi selama pembelajaran di dalam kelas sehingga pendidik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan tuntutan mengembangkan dan memanfaatkan tujuan PJOK dapat dicapai dengan mudah. Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu dilakukan pendekatan bermain, karena melalui bermain akan meningkatkan ketertarikan serta minat peserta didik. Sesuai dengan (Basuki et al., 2021, 2019) bahwa pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang menitikberatkan pada bagaimana memelihara dan meningkatkan kekuatan jasmani dan keterampilan motorik serta kemampuan kognitifnya berkembang dengan pesat siswa selama proses pembelajaran dan menjadi permainan sebagai media yang efektif dalam menumbuhkan nilai-nilai olahraga. Peserta didik dalam kurikulum inovatif yang membaurkan permainan lebih banyak mendapatkan pengalaman positif dalam pendidikan jasmani (Hastie & Wallhead, 2015; O'Sullivan & MacPhail, 2010). Misalnya, struktur kebutuhan sosial peserta didik, dan interaksi terstruktur di kelas membantu meminimalkan isolasi peserta didik dan memberikan respons positif terhadap bagian kerja tim, kepemimpinan, dan tanggung jawab dalam permainan.

Tentunya dalam memodifikasi permainan (Nainggolan & Manalu, 2020; Putri et al., 2013), mengemukakan bahwa modifikasi permainan meliputi perubahan jumlah pemain, peralatan yang digunakan, peraturan, serta

teknik penilaian dan pergantian pemain. Modifikasi tentunya bukan hanya tentang jenis dan mencakup aturan permainan, tetapi juga mencakup dari segi sarana, prasarana, dan fasilitas.

KESIMPULAN

Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah berupa produk buku panduan pembelajaran PJOK softball (untuk guru/pendidik) berbasis permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan *overhand throw* (studi SMAN Mojoagung kelas XI). Dapat disimpulkan pada hasil uji coba dua tahap, yaitu uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 33 peserta didik yang merupakan kelas XI IPA 3 dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 99 peserta didik yang merupakan kelas XI IPA 4, XI IPA 5, dan XI IPS 1 di SMAN Mojoagung.

Dapat disimpulkan juga hasil analisis data validasi dari para ahli untuk model pembelajaran PJOK softball berbasis permainan lempar tangkap berantai ini mendapat kriteria sangat baik. Dan berdasarkan kriteria kevalidan produk, buku panduan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil analisis secara statistik selama uji coba kelompok kecil dan kelompok besar didapatkan nilai signifikan dan homogen dengan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran PJOK pada materi softball berbasis permainan lempar tangkap berantai layak dan bisa diterapkan dalam aktivitas proses selama pembelajaran.

KONTRIBUSI PENULIS

Sagita Dwi Rosania; Conceptualization, Methodology, Writing - Original Draft. **Basuki;** Writing - Review & Editing, Investigation. **Nurdian Ahmad;** Writing - Review & Editing, Validation.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqobah, Q. J., Ali, M., & Nugroho, A. I. (2021). Pengaruh latihan soft toss ball terhadap hasil pukulan dalam cabang olahraga softball. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 10(1), 31–39. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.13561>
- Basuki, Nurhasan, & Suroto. (2021). Movement and Sports Activities through Games to Enhance the Skills of Creative Thinking and Quality of Learning Process for Children Aged 14–15. *Sport i Turystyka*, 4(1), 115–128. <https://doi.org/10.16926/sit.2021.04.06>

- Basuki, Nurhasan, & Suroto. (2019). Motion Activity through Games toward Students' Creative Thinking Skill. *Proceedings of the 2nd International Conference on Sports Sciences and Health 2018 (2nd ICSSH 2018)*. <https://doi.org/10.2991/icssh-18.2019.9>
- Budhiarta, I. M. D. (2017). Pelatihan Softball bagi Siswa dan Guru Penjasorkes di Kota Negara. *Widya Laksana*, 6(1), 30–37. <https://doi.org/10.23887/jwl.v6i1.9941>
- Creswell & George. (2018). Metode Penelitian Metode Penelitian. In *Metode Penelitian Kualitatif* (Vol. 1, Issue 17). [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Habib, S., Maliki, O., & Anhar, D. (2021). Survey sarana dan prasarana pembelajaran softball di SMA Se- Kabupaten Jepara. *Journal of Physical Activity and Sports (JPAS)*, 2(2), 165–170. <https://doi.org/10.53869/jpas.v2i2.64>
- Hastie, P., & Wallhead, T. (2015). Operationalizing physical literacy through sport education. *Journal of Sport and Health Science*, 4.
- Maksum, A. (2018). Metodologi Penelitian Dalam Olahraga. *Jawa Barat: CV Jejak*, 298.
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. (2020). Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran Melempar Dan Menangkap Dalam Hasil Belajar Permainan Softball. *Kinestetik*, 4(1), 14–22. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i1.10320>
- O'Sullivan, M., & MacPhail, A. (2010). Young people's voices in physical education and youth sport. In M. O'Sullivan & A. MacPhail (Eds.), *Young People's Voices in Physical Education and Youth Sport*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203881897>
- Putri, N. S., Hanani, E. S., & Annas, M. (2013). Pengembangan Permainan Olahraga Softball Melalui Modifikasi Swingkasball Siswa SMA N Limbangan. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(2), 32–37. <https://doi.org/10.15294/active.v1i2.432>
- Rahman, A., & Yusmawati, Y. (2018). Pengaruh Metode Latihan Dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Keterampilan Memukul Bola Softball. *Gladi: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 9(2), 96–107. <https://doi.org/10.21009/gjik.092.03>
- Saputro, A. K., & Susilo, S. (2020). Model Pembelajaran Lempar Tangkap Softball Menggunakan Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 75. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.19459>
- Susworo, A., & Marhaendro, D. (2011). Pemetaan Partisipasi Guru Pendidikan Jasmani Sma Terhadap Olahraga Softball Di Daerah Istimewa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 117–126. <https://doi.org/10.21831/jpji.v8i2.3491>
- Tandiyo Rahayu. (2008). *Mengenal Permainan Softball*.

Pengembangan permainan lempar tangkap berantai untuk meningkatkan lemparan atas pada olahraga softball

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

zombiedoc.com

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On