



Research Article



Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Ketepatan Pukulan Ke Target Dalam Olahraga Softball

(Development of Test Instruments to Measure Accuracy Beat to The Targets in Softball Sports)

Khairurraziqin*, Abdul Harris Handoko

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

Jalan Willem Iskandar, Pasar V Medan Estate, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan,

Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221 Medan, Indonesia

*Corresponding author: khairurraziqin42@gmail.com

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 09 – 11 – 2019 Diterima: 01 – 02 – 2020 Dipublikasikan: 21– 02 – 2020	<p><i>Softball was originally a branch of sports games played by nine players with different positions and abilities, softball in Indonesia has only been developing for several decades. This research aims to find out how the development of test instruments to measure the accuracy of punches targets in softball sports. This research is a research and development (research and development), which means this research is a product oriented research. The development of this test is carried out through stages: preliminary, developing, carrying out product development, product evaluation, and the final results in the form of a manual test accuracy of punches to the target in softball sports. Data is collected through tests, questionnaires and interviews. The data is in the form of assessment results concerning product bags, suggestions for improvement, as well as other qualitative data. Quantitative data was analyzed with descriptive statistics. The suggestions obtained are used to revise the product. The results of the product quality assessment of the development of the accuracy of the hit to target test in softball are very decent with an average score of 4.7, and the average percentage score of 94%. The validity and reliability of the test obtained from the test results is the validity of "0.448" reliability "0.697". Based on the results of the assessment, the product development test instrument to measure the accuracy of punches to the target in softball sports is feasible to be used as a test instrument to measure the accuracy of punches to the target in standard softball.</i></p> <p>Key words: <i>Development, Test, Accuracy, Softball</i></p>
Penerbit	ABSTRAK
Jurusan Pendidikan Olah Raga dan Kepeleatihan FKIP Universitas Jambi, Jambi- Indonesia	<p><i>Softball pada awalnya adalah merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh Sembilan orang pemain dengan kedudukan dan kemampuan yang tidak sama, softball di Indonesia baru berkembang beberapa decade ini, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan instrument tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke target dalam olahraga softball. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan pendahuluan, melakukan pengembangan, melakukan pengembangaran produk, evaluasi iproduk, dan hasil akhir berupa buku pedoman tes ketepatan pukulan ke target dalam Olahraga softball, Data dikumpulkan melalui tes, kuesioner dan wawancara. Data berupa hasil penilaian</i></p>



mengaikualifikasi tas produk, saran untuk perbaikan, serta data kualitatif lainnya. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Saran-saran yang diperoleh digunakan untuk merevisi produk. Hasil penilaian kualitas produk pengembangan tes ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball* ini sangat layak dengan skor rerata 4,7, dan rerata persentase skor 94%. Validitas dan reliabilitas tes yang didapatkan dari hasil uji coba adalah validitas "0,448" reliabilitas "0,697". Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk pengembangan instrumen tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke target dalam olahraga *softball* ini layak digunakan sebagai instrumen tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke target dalam olahraga *softball* yang baku.

Kata kunci: Pengembangan, Tes, Ketepatan, Softball



This Indonesian Journal of Sport Science and Coaching is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

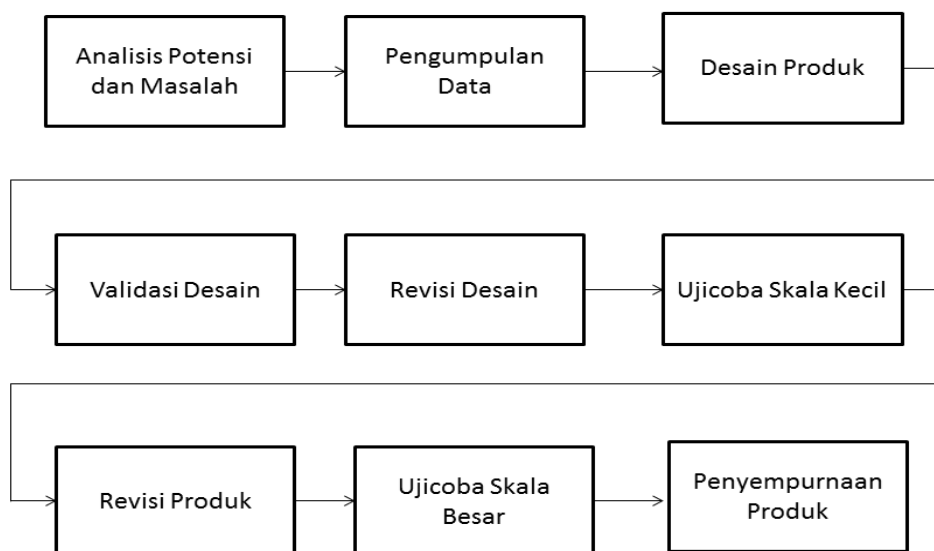
Olahraga menjadi suatu kebutuhan hidup masyarakat di zaman sekarang ini dan merupakan salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, sehat, jasmani dan rohani serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional (Saputra, A., Muzaffar, A., Alpaizin, M., & Wibowo, Y. G., 2019). Olahraga adalah segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (UU RI No.3 pasal 1 ayat 4 tahun 2005).

Ada beberapa olahraga berdasarkan tujuan seperti olahraga kesehatan, olahraga prestasi, olahraga rekreasi (Wibowo, Y. G., 2019). Olahraga Prestasi adalah yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan (Ashadi, K., 2014). Salah satu cabang olahraga yang berkembang saat ini adalah permainan *softball* pertama kali muncul di Amerika Serikat, yang diciptakan di sebuah Gedung Olahraga Farragut Boat Club Chicago, Illinois pada tanggal 16 September 1887 secara tidak sengaja oleh *George Hancock* (Ahwadi, L. T., & Kusmaedi, N., 2016). Awalnya terdapat beberapa alumni Universitas Yale dan Harvard sedang mendengarkan hasil akhir pertandingan sepak bola Amerika antar Yale dan Harvard di club Farragut Boat. Setelah skor akhir diumumkan yaitu kemenangan Yale, seorang alumnus Yale dengan antusias melempar sebuah sarung tinju ke pendukung Harvard. Seorang dengan reflek mengambil sebuah tongkat dan memukul ke arah sarung tinju itu. Melihat hal itu memberikan sebuah ide seorang reporter Chicago Board of Trade, *George Hancock* (Marhaendro, A. S. D., 2011). Dia menyarankan untuk membuat sebuah permainan di dalam ruangan dengan bola yang dibuat dari sarung tinju yang dilempar tadi. Dia mengambil sarung tinju itu dan mengikatnya dengan erat memakai sebuah tali, supaya menyerupai bola. Kemudian dengan beberapa buah kapur, *Hancock* menandai lantai Farragut Boat menyerupai lapangan bisbol. Permainan *softball* merupakan permainan olahraga beregu yang di mainkan dengan cara

memukul bola sejauh mungkin dengan tongkat pemukul agar sipemukul atau pun rekannya dapat berlari melewati *base* demi *base* dengan selamat untuk mendapat poin. Permainan ini di main kan oleh 9 orang pemain dalam satu tim, dan lama permainan ini adalah Sembilan babak yang disebut dengan *Inning* (babak/ronde). Dalam satu *Inning* masing–masing tim yang bertanding mendapat kesempatan untuk sama–sama menjadi pemukul (*batting*) untuk mencetak angka (*run*).Ketika tim yang menyerang mendapat giliran memukul, seorang pelempar bola tim bertahan melemparkan bola kearah penangkap bola sekencang-kencangnya agar bola tidak dapat dipukul.Kesempatan 3 kali mati(*out*) sebelum giliran memukul digantikan tim yang bertahan.Memukul adalah merupakan salah satu teknik dalam *softball* yang dilakukan oleh regu penyerang dengan melakukan pukulan terhadap bola yang dilemparkan oleh pitcher. Tujuannya untuk memperoleh nilai dan menyelamatkan dirinya atau membantu pelari lain (*base runner*) untuk mencapai base berikutnya. Housewath dan Rivkin (1985) mengemukakan: memukul bola adalah suatu keterampilan yang sukar dilakukan bagi anak remaja, demikian juga halnya bagi anak-anak. Pemain pemula harus mengembangkan keterampilan koordinasi antara tangan, mata dan pengamatan yang diperlukan untuk memukul bola.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Reasearch and Development / R&D*) dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujicoba skala kecil, revisi produk, ujicoba skala besar, penyempurnaan produk (Haryati, S., 2012)



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan R&D

Objek dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode pengembangan. Subjek penelitian ini adalah atlit *Softball* Unimed yang berjumlah 30

orang atlit. Lokasi penelitian berada di lapangan *Softball baseball Serbaguna UNIMED* Sumatera Utara, penelitian ini dilaksanakan pada bulan April – Mei 2019.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan papan tumpuan dengan menggunakan sensor cahaya merupakan *prototype* alat untuk memenuhi kebutuhan dalam perwasitan maupun pembelajaran lompat jauh. Peneliti melibatkan 1 orang ahli materi Bapak Jhosep Kurniawan Nainggolan S.Pd beliau adalah seorang pelatih dan olahragawan dan 1 orang ahli media yaitu Rifqi AUFAN, S.Pd, M.Pd beliau adalah salah satu Dosen Fakultas ilmu keolahragaan. Validasi dilakukan dengan cara memberikan desain produk awal dan penampilan video dan juga pernyataan berbentuk angket, kemudian menerima masukan berupa kritik dan saran yang diberikan langsung oleh para pakar melalui instrumen penilaian dan diskusi.

Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Media

Data yang diperoleh dan validasi ahli materi tahap I kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk buku pengembangan tes ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball*. Pada aspek kualitas materi tes ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball* terdiri dari 10 penilaian.

Tahap I

Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian ahli materi mengenai produk pengembangan tes ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball* ini dalam aspek materi mendapatkan nilai rerata 4,0 termasuk dalam kriteria “Layak”.

Tabel 1. Kriteria kelayakan

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	1	10%
Layak	8	80%
Cukup Layak	1	10%
Kurang Layak	0	0%
Sangat Kurang Layak	0	0%
Jumlah	15	100%

Tahap II

Berdasarkan dari penilaian ahli materi mengenai produk pengembangan tes ketepatan pukulan ke *target* pada tahap II ini data yang diperoleh pada aspek fisik yang terdiri dari 5 item yg terdapat dikuesioner dinilai dengan kategori “Layak” dengan rerata skor 4,2. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang hasil penilaian aspek fisik oleh ahli media tahap II dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Tes *Softball* oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	1	20%
Layak	4	80%
Cukup Layak	0	0%
Kurang Layak	0	0%
Sangat Kurang Layak	0	0%
Jumlah	4,2	100%

Analisis Data dari Hasil Validasi Ahli Media

Data dari validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan kuesioner yang berisi penilaian aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data yang diperoleh dari validasi tahap I dan tahap II dianalisis dan dijadikan dasar untuk merevisi produk buku pedoman tes ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball* yang dikembangkan.

Tahap I

Penilaian ahli media mengenai produk pengembangan tes ketepatan pukulan ke *target* pada tahap I ini data yang diperoleh pada aspek fisik yang terdiri dari 5 item terdapat kuesioner dinilai dengan kategori "cukup" dengan rerata skor 3,8. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang hasil penilaian aspek fisik oleh ahli media tahap I dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Buku Pedoman oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	0	0%
Layak	4	80%
Cukup Layak	1	20%
Kurang Layak	0	0%
Sangat Kurang Layak	0	0%
Jumlah	6	100%

Tahap II

Berdasarkan dari penilaian ahli materi mengenai produk pengembangan tes ketepatan pukulan ke *target* pada tahap II ini data yang diperoleh pada aspek fisik yang terdiri dari 5 item yg terdapat dikuesioner dinilai dengan kategori "Layak" dengan rerata skor 4,2. Berikut ini adalah tabel distribusi frekuensi dan diagram batang hasil penilaian aspek fisik oleh ahli media tahap II dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Fisik Tes *Softball* oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	1	20%
Layak	4	80%
Cukup Layak	0	0%
Kurang Layak	0	0%
Sangat Kurang Layak	0	0%
Jumlah	4,2	100%

Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba diikuti oleh atlet yang dipilih berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, serta terdiri dari atlet perempuan. Penilaian yang terdiri dari 8 item

menunjukkan bahwa produk tes ketepatan pukulan ke *target* yang dikembangkan memiliki kualitas “sangat layak” dengan rerata skor sebesar 4,6, dan memiliki rerata persentase sebesar 91%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	11	73,3%
Layak	4	26,7%
Cukup Layak	0	0%
Kurang Layak	0	0%
Sangat Kurang Layak	0	0%
Jumlah	15	100%

Analisis Data dari Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Produk tes dinilai dalam uji coba kelompok kecil dan direvisi, kemudian produk diujicobakan kepada atlet uji coba kelompok besar yang berkarakteristik sama. Uji coba diikuti oleh atlet yang dipilih berdasarkan berbagai tingkat kemampuan, serta terdiri dari atlet perempuan. Penilaian yang terdiri dari 8 item menunjukkan bahwa produk tes ketepatan pukulan ke *target* yang dikembangkan memiliki kualitas “Sangat Layak” dengan rerata skor sebesar 4,7, dan rerata persentase 94%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Layak	26	86,7%
Layak	2	6,7%
Cukup Layak	2	6,7%
Kurang Layak	0	0%
Sangat Kurang Layak	0	0%
Jumlah	30	100%

Revisi Produk

Data Analisis Kebutuhan

Tes ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball* ini dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang disimpulkan setelah mendapatkan berbagai informasi diantaranya tentang kondisi olahraga *softball* di Indonesia yang saat ini baru berkembang, dan paling utama disumatera utara kita membutuhkan suatu tes untuk mengukur secara akurat kemampuan atlet. Dari hasil pengamatan dan sejumlah data yang diperoleh maka peneliti memutuskan untuk membuat pengembangan instrument tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball*.

Deskripsi Produk Awal

Setelah melakukan pengamatan dan bentuk pengembangan instrumen tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga *softball* ditentukan, langkah selanjutnya adalah melakukan pembuatan dan pengembangan tes ini. Produk awal yang sudah jadi dikonsultasikan ke ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas produk. Setelah produk dinyatakan layak oleh kedua ahli, maka diujicobakan. Uji coba dilakukan dalam 2 tahapan yaitu: tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Deskripsi Produk Akhir

Produk awal dihasilkan maka produk perlu dievaluasi kepada para ahli melalui tahapan validasi dan perlu diujicobakan dengan melalui berbagai tahapan uji coba. Tahap validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan tahap uji coba dilakukan dalam serangkaian tahapan uji coba yang terdiri uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam proses validasi kepada ahli materi dihasilkan data yang dapat digunakan untuk merevisi produk awal. Setelah produk divalidasi oleh ahli materi kemudian produk divalidasikan kepada ahli media. Validasi ahli media menghasilkan data, saran, komentar, dan masukan yang berguna untuk perbaikan kualitas produk pengembangan tes. Setelah proses validasi dan revisi dilaksanakan maka produk siap untuk diujicobakan. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan tahap uji coba kelompok besar. Data yang diperoleh dari tiap-tiap tahapan uji coba digunakan sebagai bahan untuk merevisi produk agar dihasilkan produk akhir yang berkualitas, sehingga produk buku pedoman tes ketepatan pukulan ke *target*. Kualitas produk menurut ahli materi termasuk dalam kriteria "Layak", menurut ahli media kualitas produk termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Sedangkan kualitas produk menurut penilaian atlet termasuk dalam kriteria "Sangat Layak". Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian uji coba kelompok kecil dengan kriteria "Sangat Layak", uji coba kelompok besar dengan kriteria "Sangat Layak". Secara keseluruhan bahwa menurut ahli materi dan ahli media produk pengembangan tes ini harus dikembangkan dengan semaksimal mungkin agar tes mampu digunakan sebagai alat ukur yang baku dan mampu mengevaluasi dan menilai tingkat kemampuan atlet. Pengembangan produk dari awal sampai dengan adanya perubahan-perubahan yang disesuaikan dengan kebutuhan produk dan kualitas produk ini diharapkan mampu memberikan efek positif dalam proses evaluasi. Produk olah raga yang baik akan meningkatkan prestasi olah raga (Wibowo, Y. G., & Indrayana, B., 2019). Dengan instrumen yang tepat akan dapat mengukur secara akurat (Saputra, A., Muzaffar, A., Alpaizin, M., & Wibowo, Y. G., 2019). Dengan instrumen yang kredibel dapat mengukur ketepatan pukulan pada target (Daya, W. J., 2019). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen sangat penting sekali untuk memastikan dapat mengukur yang seharusnya diukur dan dapat dipertanggung jawabkan data yang diperolehnya dari instrumen tersebut (Matondang, Z., 2009).

KESIMPULAN

Penilaian kualitas produk “Pengembangan instrument tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga Softball” dari tahap awal sampai tahap akhir termasuk dalam kriteria “Sangat Layak. Penilaian tahap awal yaitu berupa validasi ahli materi dan ahli media. Pada validasi tahap I ahli materi memberikan penilaian dengan rerata penilaian 4,0 termasuk dalam kriteria “Layak” dan ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian 3,8 termasuk dalam kriteria “Layak”. Dan pada validasi tahap kedua, Ahli media memberikan penilaian dengan rerata skor penilaian sebesar 4,55 termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” Secara keseluruhan ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk “Pengembangan instrument tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke *target* dalam olahraga Softball” yang disusun ini termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” untuk digunakan. Validitas dan reliabilitas tes yang didapat kan dari hasil uji coba adalah validitas “0,448” reliabilitas “0,697”, Penilaian produk pengembangan instrument tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke target dalam olahraga softball tersebut layak digunakan sebagai instrument tes untuk mengukur ketepatan pukulan ke target dalam olahraga softball yang baku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahwadi, L. T., & Kusmaedi, N. (2016). Hubungan Koordinasi Mata Dan Tangan Dengan Hasil Tangkapan Bola Lambung Infield, Outfield Pada Cabang Olahraga Softball. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*, 1(2), 37-43.
- Allen, M J dan Yen, W M. (1979). *Inttroduction to Measurement Theory Monterey*: Brooks/Cole.
- Anastasi, anne dan Urbina, Susana (1997). *Psychological testing*. Sevent edition. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Inc.
- Arikunto, Suharsimi. (1998). *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK Ditjen Dikti Depdikbud.
- Ashadi, K. (2014). Implementasi fisiologi olahraga pada olahraga prestasi. *Pertemuan ilmiah ilmu keolahragaan nasional Univeritas Negeri Malang. Malang*.
- Azwar, Saifuddin. (1997). *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Liberty
- Bethel. (1993:5). *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- Bompa, Tudor. (1994). *Theory and Methodology of Training*. Kendal Iowa: Hunt Publising Company.
- Budiwanto. S. (2003). *Prosedur Penyusunan Tes Keterampilan Olahraga*. Jurnal Iptek Olahraga, Volume 5 no 2 Mei 2003.
- Cronbach, Lee J. (1984). *Essentials of Psychological Testing*. 4th edition. New York: Harper and Row.
- Daya, W. J. (2019). PENGARUH LATIHAN TARGET TERHADAP PENINGKATAN KETEPATAN PUKULAN LONG SERVICE FOREHAND BULUTANGKIS

PADA ATLET USIA 12-15 TAHUN DI PB IDEAL KOTA JAMBI. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1), 74-81.

- Gronlund, Nprman E Dan Linn, Robert L (1990). *Measurement And Evaluation In Teacing*. 6thEdition. Newyork: Macmillan Publishing Company.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hopkins, Charles D dan Antes, Richard L. (1979). *Classroom measurement and evaluation*. 3rd Edition. Itasca, Illinois: Fe Peacock Publishers, Inc.
- Ismaryati. (2006). *Tes Dan Pengukuran Olahraga*. Surakarta: Sebelas Maret Universitas Press.
- Kerlinger, Fred N. (1996). *Asas-asas Penelitian Behavioral*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Marhaendro, A. S. D. (2011). PEMETAAN PARTISIPASI GURU PENDIDIKAN JASMANI SMA TERHADAP OLAHRAGA SOFTBALL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. *Jurnal Tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Milner, A. K. (2002). *Measurement by the Physical Educator 4th edition*. Sanfrisco: McGraww Hill.
- Ngatman. (2003). *Tes dan pengukuran dalampendidikan jasmani*,Olahraga MajalahIlmiah, Volume 9 Agustus 2003, 46-63.
- Parno. (1992). *OlahragaPilihan Softball* .DEPDIKBUD. Bandung.
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Saputra, A., Muzaffar, A., Alpaizin, M., & Wibowo, Y. G. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PEMAIN SEPAK BOLA SSB PRATAMA KABUPATEN BATANGHARI. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 1(1), 1-10.
- Saifuddin Azwar. (2007). *Sikap Manusia Teori dan pengukuran*. edisi ke-2 Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Wibowo, Y. G. (2019). Managing sport for healthy lifestyle: A brief review and future research directions. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 1(2), 57-64.
- Wibowo, Y. G., & Indrayana, B. (2019). Sport: A review of healthy lifestyle in the world. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 1(1), 30-34.