

Dedi Aryadi  
Hernawan  
Abdul Sukur  
Widiastuti  
Firmansyah Dlis



MODEL  
PEMBELAJARAN



**RENANG**  
**GAYA KUPU-KUPU**

**BERBASIS APLIKASI UNTUK MAHASISWA**

Editor :

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.



0858 5343 1992  
eurekamediaaksara@gmail.com  
Jl. Banjaran RT.20 RW.10  
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-467-518-8



# MODEL PEMBELAJARAN RENANG GAYA KUPU-KUPU BERBASIS APLIKASI UNTUK MAHASISWA

Dedi Aryadi  
Hernawan  
Abdul Sukur  
Widiastuti  
Firmansyah Dlis



**eureka**  
**media aksara**

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

**MODEL PEMBELAJARAN RENANG  
GAYA KUPU-KUPU BERBASIS APLIKASI  
UNTUK MAHASISWA**

**Penulis** : Dedi Aryadi  
Hernawan  
Abdul Sukur  
Widiastuti  
Firmansyah Dlis

**Editor** : Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.

**Desain Sampul** : Eri Setiawan

**Tata Letak** : Via Maria Ulfah

**ISBN** : 978-623-487-518-8

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, DESEMBER 2022**  
**ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH**  
**NO. 225/JTE/2021**

**Redaksi** :  
Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari  
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

**All right reserved**

Hak Cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pertama sekali penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya yang telah diberikannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan judul **“Model Pembelajaran Renang Gaya Kupu-Kupu Berbasis Aplikasi untuk Mahasiswa ”**.

Dalam penyusunan buku ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari segala pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu.

Akhirnya, semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah yang diterima oleh Allah SWT. Selanjutnya semoga tulisan ini dapat dipersembahkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan kelak dan dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

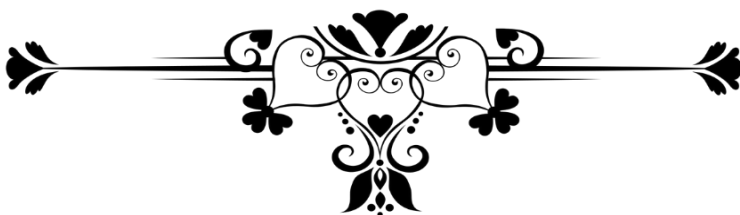
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Hakikat Model Pembelajaran.....	2
B. Renang Gaya Kupu – kupu .....	8
C. Pembelajaran Berbasis Aplikasi .....	19
<b>BAB 2 MODEL PEMBELAJARAN RENANG GAYA</b>	
<b>KUPU-KUPU</b> .....	<b>24</b>
1. Model 1 (Posisi Tubuh Non Media 1).....	25
2. Model 2 (Posisi Tubuh Non Media 1).....	26
3. Model 3 (Posisi Tubuh Media 1) .....	27
4. Model 4 (Posisi Tubuh Media 1) .....	28
5. Model 5 (Posisi Tubuh Non Media).....	29
6. Model 6 (Posisi Tubuh Non Media 2).....	30
7. Model 7 (Gerakan Tungkai Non Media 1) .....	31
8. Model 8 (Posisi Tubuh Media 2) .....	32
9. Model 9 (Gerakan Tungkai Media 1).....	33
10. Model 10 (Gerakan Tungkai Media 1).....	34
11. Model 11 (Gerakan Tungkai Non Media 1) .....	35
12. Model 12 (Gerakan Tungkai Non Media 1) .....	36
13. Model 13 (Gerakan Tungkai Non Media 2) .....	37
14. Model 14 (Gerakan Tungkai Non Media 2) .....	38
15. Model 15 (Gerakan Tungkai Media 2).....	39
16. Model 16 (Gerakan Tungkai Media 2).....	40
17. Model 17 (Gerakan Lengan Non-Media 1).....	41
18. Model 18 (Gerakan Lengan Non-Media 1).....	42
19. Model 19 (Gerakan Lengan Media 1) .....	43
20. Model 20 (Gerakan Lengan Non-Media 2).....	45
21. Model 21 (Gerakan Lengan Non-Media 2).....	46
22. Model 22 (Gerakan Lengan Media 2) .....	47
23. Model 23 (Gerakan Lengan Media 2) .....	48
24. Model 24 (Gerakan Napas Media 1) .....	49
25. Model 25 (Gerakan Napas Media 1) .....	50
26. Model 26 (Gerakan Napas Non Media 1).....	51
27. Model 27 (Gerakan Napas Non Media 1).....	52



28. Model 28 (Gerakan Napas Non Media 2) .....	53
29. Model 29 (Gerakan Napas Non Media 2) .....	54
30. Model 30 (Gerakan Napas Media 2).....	55
31. Model 31 (Gerakan Napas Media 2).....	56
32. Model 32 (Gerakan Koordinasi Media 1).....	57
33. Model 33 (Gerakan Koordinasi Media 1).....	58
34. Model 34 (Gerakan Koordinasi Media 1).....	59
35. Model 35 (Gerakan Koordinasi Media 1).....	60
36. Model 36 (Gerakan Koordinasi Media 1).....	61
37. Model 37 (Gerakan Koordinasi Media ).....	62
38. Model 38 (Gerakan Koordinasi Media ).....	63
39. Model 39 (Gerakan Koordinasi Non Media 2) .....	64
40. Model 40 (Gerakan Koordinasi Non Media 2) .....	65
41. Model 41 (Gerakan Tungkai Non Media 1).....	66
<b>BAB 3 INSTRUMEN KETERAMPILAN RENANG GAYA</b>	
<b>KUPU-KUPU.....</b>	<b>67</b>
A. Instrument Penilaian.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
<b>TENTANG PENULIS .....</b>	<b>81</b>



**MODEL PEMBELAJARAN RENANG  
GAYA KUPU-KUPU BERBASIS APLIKASI  
UNTUK MAHASISWA**







**BAB**

**1**

**PENDAHULUAN**



## A. Hakikat Model Pembelajaran

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam pengertian lain model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda sesungguhnya, misalnya *miniatur* bangunan bertingkat yang menyerupai bangunan aslinya, miniatur mobil-mobil mewah yang menyerupai dengan mobil sebenarnya. Dalam istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian pertama sebagai kerangka proses pemikiran. Sedangkan model dasar dipakai untuk menunjukkan model yang generik yang berarti umum dan mendasar yang dijadikan titik tolak pengembangan model yang lebih lanjut dalam artian lebih rumit dan dalam artian lebih baru.

Model dapat dikatakan sebagai sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Dengan kata lain model juga dapat dipandang sebagai upaya dan untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut (Pokhrel & Chhetri, 2021). Jadi model pembelajaran dapat diartikan sebuah cara mengorganisasikan bentuk pembelajaran untuk mencapai tujuan, model inilah yang nantinya akan dirancang dan dirumuskan dalam penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa model pembelajaran.

Model menggambarkan tingkat terluas dari praktik pendidikan dan berisikan orientasi filosofis pembelajaran. Model merupakan representasi dari dari suatu *abstraksi realistik*, model merupakan gambaran tentang sesuatu, bagaimana hendaknya dan bagaimana adanya sesuatu itu. Model merupakan suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari apa yang di katakan tersebut. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan, dan bentuk pembelajaran untuk memberikan tekanan pada salah



**BAB**

**2**

**MODEL PEMBELAJARAN  
RENANG GAYA  
KUPU-KUPU**



## 1. Model 1 (Posisi Tubuh Non Media 1)



**Tujuan** 1. Mempelajari, merasakan dan melakukan koordinasi gerakan tungkai, lengan dan pernapasan gaya kupu-kupu.

**Peralatan** 1. Kedalaman kolam renang 100 cm.

### **Prosedur Pelaksanaan**

1. Mahasiswa membuat grup
2. Regu satu dan dua bersamaan berangkat, mahasiswa diarahkan melakukan gerakan koordinasi gerakan renang gaya kupu-kupu baik gerakan tungkai, lengan dan napas gaya kupu-kupu sampai berhenti di titik akhir sesuai arahan dari dosen.
3. Mahasiswa pertama selesai, maka mahasiswa selanjutnya melakukan hal yang sama.
4. Hingga semua mahasiswa melakukan semua.



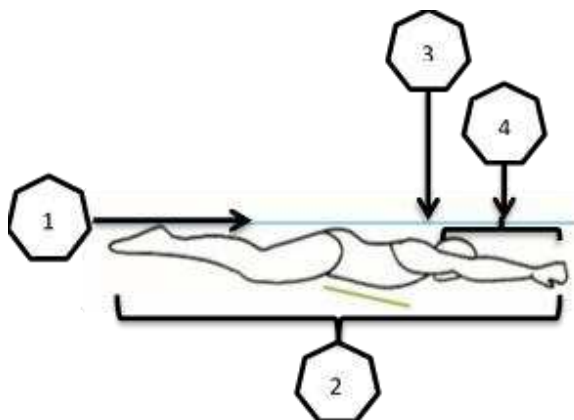
**BAB**

**3**

**INSTRUMEN  
KETERAMPILAN  
RENANG GAYA  
KUPU-KUPU**



### A. Instrument Penilaian

NO	DIMENSI	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NILAI PERFORMA			
				4	3	2	1
1.	Tubuh		1. Posisi Tangan				
			2. Posisi Bahu				
			3. Posisi Badan				
			4. Posisi Panggul				
			5. Posisi Lutut				
			6. Telapak Kaki				
			7. Pandangan				

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Sukur dan Fajar Vidya Hartono. (2014). Teori dan Praktek RENANG (Renang Gaya Dada dan Renang Gaya Kupu-kupu) (T. Rihatno, Ed.). Jakarta: LPP Press.
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Atwi Suparman. (2012). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Kencana.
- Baker, R. L., & Schutz, R. E. (1971). *Instructional product development*. New York: Van Nostrand Reinhold Co.
- Bezeau, D., Turcotte, S., Beaudoin, S., & Grenier, J. (2020). Health education assessment practices used by physical education and health teachers in a collaborative action research. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(4), 379–393. <https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1725457>
- Borhannudin Abdullah, Jacklyn Anak Joseph, M. B. M. S. (2016). Differences in locomotor gross motor development level among grade 1 ballet dancers, students with and without co-curricula. *Journal of Physical Education and Sport*, 16(1), 77–86.
- Canadian Paediatric Society. (2008). A physical literacy resource for Early Childhood Educators in Windsor-Essex County. 3, 4–34.
- Castelli, D. M., Barcelona, J. M., & Bryant, L. (2015). Contextualizing physical literacy in the school environment: The challenges. *Journal of Sport and Health Science*, 4(2), 156–163. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.04.003>
- Chaovalit, P. (2014). *Factors Influencing Cosmetics Purchase Intention In Thailand: A Study On The Relationship Of*



Credibility and Reputation With The Persuasive Capabilities Of Beauty Bloggers. *Journal of Interactive Marketing*, 8(2), 39–48.

Clarke, NJ and Cushion, CJ and Harwood, C. (2018). Players ' Understanding of Talent Identification in Early Specialisation Youth Football Abstract Despite research illustrating the socially constructed and subjective nature of talent identification in football , little research has explored how players m. 19, 1151–1165.

Desmita. (2015). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya. Eagleson, K. L. (2018). The Ingredients of Healthy Brain and Child Development. *Journal Motor Development*, 57.

Edwards, W. (2017). *Motor Learning and Control From Theory to Practice*. California: Wadsworth, Cengage Learning.

Gagne, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (2014). *Principles Of Instructional Design (Fourth Edi)*. United States of America: Harcourt Brace College Publisher.

Gall, M. D, Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). Meredith D. Gall, Walter R. Borg, Joyce P. Gall - *Educational Research\_ An Introduction (7th Edition)*-Allyn & Bacon (2003).pdf (pp. 569–575). pp. 569–575.

Gall, Meredith D, & Borg, W. R. (2013). *Educational Research (Eight Edit)*. pearson.

Gamalii, V., Potop, V., Lytvynenko, Y., & Shevchuk, O. (2018). Practical use of biomechanical principles of movement organization in the analysis of human motor action. *Journal American Physical Therapy Association*, 18(2), 874–877.

<https://doi.org/10.7752/jpes.2018.02129>

Ghiara, V. (2019). Disambiguating the Role of Paradigms in Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 4(5), 1–15. <https://doi.org/10.1177/1558689818819928>

- Giurka, G. (2017). Motor Learning In Sports Science: Different Theoretical Frameworks For Different Teaching Methods. *Motor Learning in Sports Science: Different Theoretical*, 10(3), 50-56.
- Goog, B. (2016). Beauty Clinic Services and Using of Cosmetic for Beauty Clinic Attendees at Jakarta , Indonesia. *International Journal of Business and Social Science*, 4(6), 77-87.
- Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartono, A. S. dan F. V. (2014). *Teori dan Praktek Renang (Renang Gaya Dada dan Gaya Kupu-Kupu)*. Jakarta.
- Hasan, A. (2013). *Manajemen Pendidikan Jasmani, Olahraga. Makasar: Badan Penerbit UNM Makasar.*
- Hilken, C., & Ruyter, D. (2017). City Research Online City , University of London Institutional Repository. *Journal of Interactive Marketing*, 4(4), 56-67. <https://doi.org/10.1007/s11747-017-0541-x>
- Hines, E. W. (2018). Fitness swimming. In *Fitness spectrum series*. Retrieved from <http://www.gbv.de/dms/bowker/toc/9780880116565.pdf> %5Cn<http://gso.gbv.de/D> B=2.1/PPNSET?PPN=250482991%5Cn<http://www.gbv.de/dms/bowker/toc/9780736074575.pdf>%5Cn<http://gso.gbv.de/DB=2.1/PPNSET?PPN=562937811>
- Ichsani. (2012). Studi Komparasi Pertumbuhan Fisik Dan Kesegaran Jasmani Antara Siswa SMP Perkotaan Dan Pedesaan Di Kabupaten Sidrap. *Jurnal Penelitian Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar*, 6(7), 45-59.
- Jeffrey, L. M., Milne, J., Suddaby, G., & Higgins, A. (2014). Blended Learning : How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components. *Journal of Information Technology Education: Research*, 13, 121-140.

- Jones, G. R., Stathokostas, L., Young, B. W., Wister, A. V., Chau, S., Clark, P., ... Nordland, P. (2018). Development of a physical literacy model for older adults - A consensus process by the collaborative working group on physical literacy for older Canadians. *BMC Geriatrics*, 18(1), 1-16. <https://doi.org/10.1186/s12877-017-0687-x>
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2009). *Models of Teaching* (8th Edition). PHI Learning Private Limited.
- Khraim, H. S. (2014). The Influence of Brand Loyalty on Cosmetics Buying Behavior of UAE Female Consumers. *Journal of Interactive Marketing*, 3(2), 123-133. <https://doi.org/10.5539/ijms.v3n2p123>
- Kok, M., Komen, A., Capelleveen, L. Van, & Kamp, J. Van Der. (2019). The effects of self-controlled video feedback on motor learning and self-efficacy in a Physical Education setting : an exploratory study on the. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 3(4), 1-18. <https://doi.org/10.1080/17408989.2019.1688773>
- Lisa, K. (2017). *Understanding Motor Skills in Children with Dyspraxia, ADHD, Autism, and Other Learning Disabilities*. London: Jessica Kingsley.
- Lopes, V. P., Stodden, D. F., & Rodrigues, L. P. (2017). Effectiveness of physical education to promote motor competence in primary school children. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 22(6)589-602. <https://doi.org/10.1080/17408989.2017.1341474>
- Mansor, N., & Yaacob, M. R. (2016). Cosmetic Usage in Malaysia : Understanding of the Major Determinants Affecting the Users Faculty of Business Management. *International Journal of Business and Social Science*, 1(3), 273-281.
- McKinty, J. (2017). From playground to patient: reflections on a traditional games project in a paediatric hospital.

- International Journal of Play, 2(3), 187–201.  
<https://doi.org/10.1080/21594937.2013.852053>
- Millington, B. (2015). Exergaming in retirement centres and the integration of media and physical literacies. *Journal of Aging Studies*, 35, 160–168.  
<https://doi.org/10.1016/j.jaging.2015.08.005>
- Nanggo, C. C., & Ramasamy, C. (2018). Augmented Reality Marketing in. *Journal of Interactive Marketing*, 5(7), 67–79.  
<https://doi.org/10.3390/socsci7110224>
- Narayanan, R., & Sharma, S. (2020). A review discussion of marketing technique in cosmetic product. *Journal of Critical Reviews*, 7(7), 1030–1036.
- Olahraga, P., Universitas, P., Jakarta, N., Hamdallah, N. B., Olahraga, P., Universitas, P., ... Jakarta, N. (2016). MODEL PEMBELAJARAN LEMPAR TANGKAP UNTUK SISWA. (2), 166–176.
- Ota, D. & V. (2017). Psychological research in sport pedagogy: exploring the reversal effect. *International Journal of Volleyball Research*, 4(2), 119–129.
- Pablo, J. D. S. De. (2016). Olahraga dan Pendidikan Jasmani dalam Keutuhan NKRI. *International Conference Od Education*, 7(7), 55–67.
- Pokhrel, S., & Chhetri, R. (2021). A Literature Review on Impact of COVID-19 Pandemic on Teaching and Learning. *Higher Education for the Future*, 8(1), 133– 141.  
<https://doi.org/10.1177/2347631120983481>
- Rahmat, A. (2017). PEMBELAJARAN LEMPAR BOLA ATAS PADA MAHASISWA KELAS A PAGI SEMESTER IV IKIP-PGRI PONTIANAK mengajar adalah membantu mahasiswa untuk menjalani proses pertumbuhan dan. 105–113.
- Rangga, Y. (2013). Perbandingan Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Kelas IX Rintisan Sekolah Berstandar Internasional

- SMP 1 Kawedan dan Siswa Kelas IX Sekolah Standar Nasional SMP 2 Kabupaten Magetan Pada Tahun 2013. *Jurnal Penelitian Surabaya*, 5(7), 113–125.
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Richard, A. I. D. dan M. A. (2015). *Motor Learning And Control Concepts And Applications*. New York: McGraw-Hill.
- Robert Maribe, B. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. new york: Simon & Schuster Custom Publishing,.
- Robert Maribe, B. (2019). *Intruactional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Rusman. (2011a). *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Press.
- Rusman. (2011b). *No Title* (Rajawali press, Ed.). Jakarta: Rajawali Press.
- Sapri, J., Agustriana, N., & Kusumah, R. G. T. (2019). The Application of Dick and Carey Learning Design toward Student's Independence and Learning Outcome. 295(ICETeP 2018), 218–222. <https://doi.org/10.2991/icetep-18.2019.53>
- Schousboe, I. (2018). *International perspectives on early childhood education and development 8: Children's Play and Development - Cultural-Historical Perspectives*.
- Stanojevic. (2018). Infulence of programmed exercise on the motor abilities of preschool children. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 4(1), 55–67.
- Tahar, I., & Enceng. (2006). Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar pada Pendidikan Jarak Jauh. *Universitas Terbuka. Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(2), 91–101.

- Tangkudung, J. (2015). *Macam-Macam Metodologi Penelitian Uraian dan Contohnya*. Jakarta: Lensa Media Pustaka Indonesia.
- Tangkudung, J., Aini, K., & Tangkudung, A. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian (Uraian dan Contohnya)*. Jakarta: Lensa Media Pustaka. (c), 2-6.
- Woue, J. (2015). Toyin Ajisafe, H uaqing Liang, Walking Dynamics in Preadolescents W ith and W ithout Down Syndrome. *Journal American Physical Therapy Association*, 9(5), 87-98.
- Yim, M. Y., Chu, S., & Sauer, P. L. (2017). ScienceDirect Is Augmented Reality Technology an Effective Tool for E-commerce? An Interactivity and Vividness Perspective. *Journal of Interactive Marketing*, 39(5), 89-103. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2017.04.001>
- Yudha, F. (2015). Model Pembelajaran Motorik Yang Menyenangkan Di Pendidikan Anak UsiaDini. *International Conference Od Education*, 5(2), 56-67.
- Zeng, N., Ayyub, M., Sun, H., Wen, X., Xiang, P., & Gao, Z. (2017). Effects of Physical Activity on Motor Skills and Cognitive Development in E...: GCU Library Resources - All Subjects. *BioMed Research International*, 2017, 1-13. Retrieved from <http://eds.b.ebscohost.com.lobes.idm.oclc.org/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=2&sid=8a87340b-dc13-429f-990c-b6f01ec2262d%40session>

## TENTANG PENULIS



**Dedi Aryadi** lahir di Kp. Kebon Kelapa Desa Maja, Kec. Maja, Kabupaten Lebak Provinsi Banten, 03 Maret 1986. Anak ke delapan dari delapan bersaudara, pasangan Bapak Kutbi (Alm) dan Ibu Arni (Alm). Menamatkan pendidikan di SD Negeri Curugbadak 2 Desa Curugbadak, Kecamatan Maja Tahun 1998, SMP Negeri 1 Maja Kecamatan Maja Tahun 2001, dan SMA Negeri 1 Maja Kecamatan Maja Tahun 2004 di Kabupaten Lebak Provinsi Banten. Menyelesaikan Program Sarjana di Universitas Negeri Jakarta Jurusan Somatokinematika Tahun 2005, dan pada Tahun 2012 melanjutkan Studi di Program Magister pada Program Studi Pendidikan Olahraga Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta lulus 2014, kemudian selanjutnya pada tahun 2017 berkesempatan untuk melanjutkan studi Program Doktor Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Jakarta sampai dengan saat ini. Penulis memiliki istri yang bernama Ny. Yetti Silviawati, S,Pd dan dikaruniai tiga orang putra/i yang bernama Hasna Athaya Uzma, Muhamad Abrisam Rafif dan Qafiya Faiha Kholillah. Pada tahun 2014 penulis diangkat sebagai Dosen Tetap STKIP Setiabudhi Rangkasbitung, Selain menjadi Dosen tahun 2015 diangkat sebagai sekretaris Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, kemudian ditahun 2021 diangkat menjadi Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan serta ditahun yang sama dipercaya menjadi Sekretaris Senat STKIP Setiabudhi Rangkasbitung, penulis juga aktif di kepengurusan cabang olaharag daerah yaitu sebagai ketua Gateball Kabupaten Lebak, lalu kemudian terlibat dipengurusan Komite Permainan Rakyat dan Olahraga Tradisional Indonesia (KPOTI) Provinsi Banten, sebagai perwasitan Sepak Takraw provinsi Banten, dan menjadi pengurus bidang pengkaderan dan pendidikan di Persatuan Sepak Takraw Indonesia (PSTI) Kabupaten Lebak, serta aktif di Karang Taruna serta aktif di komunitas - komunitas lainnya.