

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENJASORKES DENGAN MODEL PERMAINAN UNIT 4-2 SEPAKBOLA PADA SISWA XII.TKPI PUTRA SMKN 1 MUNDU KABUPATEN CIREBON

Solihin^{1*}

¹ SMKN 1 Mundu

*Email: solihin.smkn1mundu@gmail.com

ABSTRACT

This research uses action research, which is an activity of observing the research object of a group of people who organize a condition, so that they can study this experience. In research conducted at SMK Negeri 1 Mundu in class XII.TKPI, researchers carried out two cycles which had been previously planned before conducting the research. The average assessment results for cycle I and cycle II classes in the cognitive aspect were 68.7 and 77.4. In the affective aspect, 72.8 and 77.4 were obtained. In the psychomotor aspect, the scores were 65.1 and 83.6. The average percentage results for cycle I and cycle II classes in the cognitive aspect are 69% and 77%. In the affective aspect, 73% and 77% were obtained. In the psychomotor aspect, 65% and 84% were obtained. From the results of observations, it was found that the percentage of cognitive, affective and psychomotor aspects of students at SMK Negeri 1 Mundu after being given football lessons through unit 4 - 2 games increased. The results of this research are: 1) Research on football learning in physical education through unit 4 - 2 games can improve cognitive, affective and psychomotor aspects of students, 2) The cognitive, affective and psychomotor aspects of students at SMK Negeri 1 Mundu have improved after being given football lessons through playing units 4 - 2 by analyzing observation sheets which have been prepared in such a way that they refer to cognitive, affective and psychomotor aspects. Because it has experienced improvement and there is a positive influence on students' cognitive, affective and psychomotor aspects, it has fulfilled all the criteria for effective learning

Keywords: Game Model, Unit 4-2 Football, Student Learning Outcomes

ABSTRACT

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan yang merupakan kegiatan mencermati objek penelitian suatu kelompok orang yang mengorganisasi suatu kondisi, sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Mundu di kelas XII.TKPI, peneliti melakukan dua kali siklus yang sebelumnya sudah direncanakan sebelum melakukan penelitian. Hasil penilaian rata - rata kelas siklus I dan siklus II pada aspek kognitif yaitu 68,7 dan 77,4. Pada aspek afektif diperoleh 72,8 dan 77,4. Pada aspek psikomotor diperoleh 65,1 dan 83,6. Untuk hasil prosentase rata - rata kelas siklus I dan siklus II pada aspek kognitif yaitu 69% dan 77%. Pada aspek afektif diperoleh 73% dan 77%. Pada aspek psikomotor diperoleh 65% dan 84%. Dari hasil pengamatan yang diperoleh bahwa prosentase kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari siswa SMK Negeri 1 Mundu setelah diberikan pembelajaran sepakbola melalui permainan unit 4 – 2 terjadi peningkatan. Hasil dari penelitian ini yaitu : 1) Penelitian pembelajaran sepakbola dalam penjasorkes melalui permainan unit 4 – 2 dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa, 2) Untuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa SMK Negeri 1 Mundu telah meningkat setelah diberikan pembelajaran sepakbola melalui permainan unit 4 – 2 dengan menganalisis lembar pengamatan yang telah disusun sedemikian rupa sehingga mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Karena telah mengalami peningkatan dan terdapat pengaruh positif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa, maka telah memenuhi semua kriteria pembelajaran efektif.

Keywords: : Model Permainan, Unit 4-2 Sepakbola, Hasil Belajar Siswa.



PENDAHULUAN

Dan hasil belajar pada tahun pelajaran 2017/2018 di Kelas XII.TKPI SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon menunjukkan nilai yang masih belum memuaskan. Dari hasil kegiatan pembelajaran materi sepak bola berdasarkan data yang peneliti peroleh bahwa siswa kelas XII. TKPI diperoleh nilai kognitif tertinggi 78 dan terendah 60 dengan rata-rata 64,8 serta prosentase ketuntasan mencapai 68% . Sementara, nilai afektif tertinggi 85 dan terendah 74 dengan rata-rata 76,5 serta prosentase ketuntasan mencapai 78%. Nilai psikomotorik tertinggi 80 dan terendah 65 dengan rata-rata 68,3 serta prosentase ketuntasan mencapai 72%.

Dari data tersebut di atas merupakan kelas sebagai subjek dari penelitian dengan pembelajaran Permainan Unit 4-2 dalam materi passing sepakbola sehingga merupakan permasalahan yang peneliti sebagai judul PTK ini.

Tujuan penelitian tindakan kelas di Kelas XII. TKPI-1 SMKN 1 Mundu dengan tujuan: 1) mengetahui penerapan permainan unit 4-2 pada pembelajaran sepakbola untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa terhadap aspek penjasorkes, 2) memperbaiki proses pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan dan 3) menerapkan model pembelajaran permaianan yang lebih menunjukkan ke arah aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Menurut paham konvensional (Darsono, 2000 : 24) pendidikan dalam arti sempit diartikan bantuan kepada siswa terutama pada aspek moral atau budi pekerti, sedangkan pengajaran diartikan sebagai bantuan kepada anak didik dibatasi pada aspek intelektual dan ketrampilan. Unsur utama dari pembelajaran adalah pengalaman anak sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar. Dengan demikian pendidikan, pembelajaran dan pengajaran mempunyai hubungan yang konseptual yang tidak berbeda, perbedaannya pendidikan mempunyai cakupan yang lebih luas yaitu mencakup baik pengajaran maupun pembelajaran dan pengajaran merupakan bagian dari pembelajaran.

1. Sepakbola

Sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak – banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan (Agus salim 2008 : 10). Sedangkan permainan sepakbola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim, maka suatu kesebelasan yang baik, kuat, tangguh adalah kesebelasan yang terdiri atas pemain – pemain yang mampu menyelenggarakan permainan yang kompak, artinya mempunyai kerja sama tim yang baik (Sukatamsi 1985 : 12)

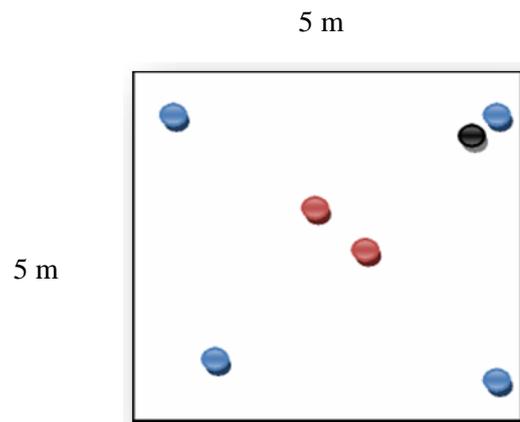
2. Permainan Unit 4 - 2

Permainan unit 4 - 2 adalah salah satu bentuk modifikasi permainan *passing*. Gambaran permainan 4 - 2 ditunjukkan gambar 1.

Peraturan Per mainan Unit 4 – 2 :

1. Permainan dilakukan di lapangan yang berukuran 5m x 5m.
2. Bola yang digunakan adalah bola futsal.
3. Pemain 6 orang terdiri dari 4 orang yang boleh menguasai bola dan 2 orang berusaha merebut bola.
4. Jika bola hasil *passing* dari orang yang menguasai bola tersentuh oleh orang yang merebut bola, maka orang yang menguasai bola akan bertukar tempat atau peran dengan orang yang bertugas merebut bola.

Jika bola melewati garis permainan, maka orang yang melewatkan bola kemudian menjadi orang yang merebut bola.



Keterangan :

Pemain yang menguasai bola : 

Pemain yang merebut bola : 

Bola : 

Nama permainan : 4 – 2

3. Keterkaitan antara Permainan unit 4 – 2 dengan Penjasorkes

Untuk menentukan pembelajaran yang tepat dan bahan ajar yang berguna bagi anak, maka seorang guru pendidikan jasmani perlu mengetahui karakteristik anak, kemampuan anak, kesukaan anak, dan tujuan yang harus dicapai (Sukintaka 1956 : 40). Ketepatan penentuan metode mengajar dan penguasaan tentang tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, merupakan kunci suksesnya usaha pendidikan (Crow dan Crow dalam Sukintaka 1992 : 40). Kenyataan di lapangan pendidikan jasmani yang ada saat ini belum dikelola sebagaimana mestinya, sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Model pembelajaran yang kurang menarik akan membuat anak merasa bosan, sehingga anak tidak bergairah untuk melakukan pembelajaran. Maka seorang guru diharapkan bisa memodifikasi dari pembelajaran yang ada agar anak tidak cepat bosan, sehingga anak bergairah dan dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII.TKPI-1 SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 37 siswa laki-laki. Obyek penelitian merupakan salah satu faktor yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Obyek penelitian merupakan sumber diperolehnya data dari penelitian yang dilakukan. Obyek pada penelitian ini yaitu penerapan permainan terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pelajaran penjasorkes siswa kelas XII. TKPI-1 SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau 2 kali pertemuan, 1 kali pertemuan 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon, Yang Memiliki lokasi Jl. Kalijaga Mundupesisir No. 1 Mundu Kabupaten Cirebon.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tindakan merupakan kegiatan mencermati objek penelitian suatu kelompok orang yang mengorganisasi suatu kondisi, sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman tersebut. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap suatu kegiatan yang sengaja di munculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Dalam PTK berbentuk proses

rangkaian berdaur yang terdiri atas empat tahapan yaitu, rencana / perencanaan, tindakan, observasi, reflektif (Sukardi, 2008 : 212).

A. Rencana Pelaksanaan Siklus I

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan rancangan pembelajaran terdiri dari :

- a. Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar dalam pembelajaran Penj asorkes.
- b. Menyusun RPP dengan materi “Permainan 4 - 2”
- c. Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, berupa lembar pengamatan.
- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa :
 - 1) Peluit
 - 2) Bola futsal
 - 3) Lapangan
 - 4) *Cone* atau kerucut

2. Tindakan

- a. Guru masuk kedalam kelas, kemudian mempresensi siswa.
- a. Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, kemudian memberi penjelasan kepada siswanya tentang materi apa yang akan diberikan.
- b. Guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa didorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan unit 4 – 2.
- c. Guru memberikan materi permainan 4 - 2.

3. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan interaksi siswa dengan siswa yang lain selama melakukan permainan. Serta melakukan pengisian lembar pengamatan yang berisi aspek – aspek penj asorkes.

4. Refleksi

Setelah melakukan tindakan kelas peneliti melakukan perincian kegiatan siswa yang telah dilakukan saat tindakan kelas. Diteliti, dicermati, dilihat dari kekurangan dan kelebihan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Meminta masukan dan saran kepada ahli pembelajaran, kemudian kelemahannya dijadikan koreksi dalam pembelajar an selanjutnya.

B. Rencana Pelaksanaan Siklus II

1. Perencanaan

- a. Guru dapat mengorganisasikan waktu dalam pembelajaran dengan baik sehingga semua tahap dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan optimal.
- b. Menyusun RPP yang sudah diperbaiki dengan materi “Permainan 4 - 2”.
- c. Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, berupa lembar pengamatan.
- d. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa :
 - 1) Peluit
 - 2) Bola futsal
 - 3) Lapangan
 - 4) *Cone* atau kerucut

2. Tindakan

- a. Guru masuk kedalam kelas, kemudian mempresensi siswa.
 - b. Guru memimpin doa sebelum memulai pembelajaran, kemudian memberi penjelasan kepada siswanya tentang materi apa yang akan diberikan.
 - c. Guru memberikan apersepsi (menghubungkan materi pembelajaran dengan pengetahuan awal siswa). Saat ini, siswa didorong untuk berani berpendapat terkait pengetahuan permainan unit 4 – 2.
 - d. Guru memberikan materi permainan unit 4 - 2.
3. Observasi
Observasi dilakukan oleh peneliti yaitu mengisi lembar pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dan interaksi siswa dengan siswa yang lain selama melakukan permainan.
4. Refleksi
Mengevaluasi proses dan pembelajaran pada siklus ke II dan mengkaji pelaksanaan pembelajaran serta hasil tindakan siklus ke II.

Instumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar pengamatan. Lembar pengamatan adalah suatu daftar yang berisi nama – nama subjek dan faktor – faktor yang hendak diselidiki. Lembar pengamatan dimaksudkan untuk mensistematiskan catatan observasi, dengan lembar pengamatan dapat lebih dijamin bahwa peneliti mencatat sikap kejadian yang betapapun kecilnya tetapi dipandang penting dan telah ditetapkan akan diselidiki.

Dalam lembar pengamatan akan diungkap aspek - aspek antara lain:

- 1) aspek kognitif
- 2) aspek afektif
- 3) aspek psikomotor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon merupakan sebuah penelitian tindakan kelas (*classroom actions research*). Penelitian tindakan yang telah dilakukan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

1. Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam satu kali pertemuan yaitu pada tanggal 27 Juli 2017 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit mulai jam 08.30 sampai 10.00 WIB. Pada Siklus I guru menyampaikan materi tentang pembelajaran passing sepakbola.

a. Aspek Kognitif

Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata – rata nilai kognitif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 68,7. Kemudian untuk hasil prosentase aspek kognitif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 pada siklus pertama 69%.

b. Aspek Afektif

Ranah afektif yaitu berupa rasa senang, penganggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (aktulisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata – rata nilai afektif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 72,8. Untuk hasil prosentase aspek afektif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 pada siklus pertama 73%.

c. Aspek Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak. Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian pada siklus pertama, rata – rata nilai psikomotor pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 64,8. Untuk hasil prosentase aspek psikomotor pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah pada siklus pertama 65%.

Setelah melakukan dan menyelesaikan siklus pertama, peneliti bersama rekan guru yang bertindak sebagai kolablator yang melakukan pengamatan, melakukan diskusi dan refleksi.

2. Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2017 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit mulai jam 08.30 sampai 10.00 WIB. Pada siklus II ini terjadi penambahan sarana yaitu pemakaian rompi pada pemain yang bertugas merebut bola. Penambahan sarana tersebut atas saran rekan guru yang bertindak sebagai kolaborator sebagai tindakan refleksi agar terlihat perbedaan pemain yang menguasai bola dengan yang bertugas merebut atau mengejar bola.

a. Aspek Kognitif

Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. Berdasarkan pada hasil pengamatan dan penelitian pada siklus kedua, rata – rata nilai kognitif pada siswa Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. Berdasarkan pada hasil pengamatan dan penelitian pada siklus kedua, rata – rata nilai kognitif pada siswa Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik. Berdasarkan pada hasil pengamatan dan penelitian pada siklus kedua, rata – rata nilai kognitif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adala 77,4. Kemudian untuk hasil prosentase aspek kognitif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 77%. Kemudian untuk hasil prosentase aspek kognitif pada siswa Ranah kognitif yaitu berupa kemampuan berpikir (bertanya, kreatif dan menghubungkan), kemampuan memahami SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 77,4. Kemudian untuk hasil prosentase aspek kognitif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 77%.

b. Aspek Afektif

Ranah afektif yaitu berupa rasa senang, penganggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri (aktulisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep sendiri. Berdasarkan pada hasil pengamatan dan penelitian pada siklus kedua, rata – rata nilai afektif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 77,4. Kemudian untuk hasil prosentase aspek afektif pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 77%.

c. Aspek Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu berupa pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak. Berdasarkan pada hasil pengamatan dan penelitian pada siklus kedua, rata – rata nilai psikomotor pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 83,6. Kemudian untuk hasil prosentase aspek psikomotor pada siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah 84%. Berdasarkan teori belajar tuntas, maka seorang pendidik dipandang tuntas jika ia mampu menyelesaikan, menguasai kompetensi atau mencapai tujuan pembelajaran minimal 65% dari seluruh tujuan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan kelas dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai minimal skor 65, sekurang – kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut (Mulyasa 2005 : 99).

Berdasarkan teori diatas, dapat dilihat pada tabel nilai pembelajaran sepakbola bahwa siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 adalah mampu mencapai nilai rata – rata kelas 79,5 dan lebih dari 85% peserta didik yang ada di kelas tersebut dapat mencapainya

Dari hasil pengamatan yang diperoleh bahwa prosentase kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari siswa SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 setelah diberikan pembelajaran sepakbola melalui permainan unit 4 - 2 terjadi peningkatan. Pada pembelajaran sepakbola melalui permainan unit 4 - 2 sudah banyak siswa yang telah memahami peraturan permainan unit 4 - 2 karena rata – rata siswa sudah pernah bermain permainan unit 4 - 2 tetapi dengan nama dan aturan yang mereka sepakati masing – masing. Faktor peningkat aspek kognitif dalam penelitian ini yaitu siswa telah memahami tujuan dari permainan unit 4 - 2. Pada awalnya siswa hanya cenderung bermain tanpa mengetahui maksud dari permainan unit 4 - 2 tersebut, setelah diberikan koreksi, pada siklus selanj utnya mereka memahami bahwa jika mau bermain dengan baik mereka harus memanfaatkan lebar lapangan dan membuka ruang untuk meminta bola kepada rekannya saat bermain permainan unit 4 - 2. Walaupun hanya beberapa orang yang memahami, akan tetapi terjadi peningkatan dalam aspek kognitif yaitu sebesar 8%. Hasil tersebut diperoleh dari perbandingan siklus I yaitu sebesar 69% kemudian siklus II 77%..

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang telah dibahas pada Bab IV, maka penelitian yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian pembelajaran sepakbola dalam penjasorkes melalui permainan unit 4 - 2 dapat meningkatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada siswa.
2. Untuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa di SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon kelas XII.TKPI-1 telah meningkat setelah diberikan pembelajaran sepakbola melalui permainan unit 4 - 2 dengan menganalisis lembar pengamatan yang telah disusun sedemikian rupa sehingga mengacu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor.
3. Karena telah mengalami peningkatan dan terdapat pengaruh positif pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa, maka telah memenuhi semua kriteria pembelajaran efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir, Ateng. 1992. *Asas Dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud.
- Achmad, Sugandi. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Adang, Suherman. 2000. *Dasar Dasar Penjaskes*. Bandung: Depdikbud.
- Agus, Salim. 2008. *Buku pintar sepakbola*. Bandung: Nuansa.
- Arikunto Sarumpaet. 1992. *Permainan Bola Besar*. Jakarta
- Darsono. 2001. *Belajar dan pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press. Daud, Darmawan. 2007. *Sepakbola Dunia*. Yogyakarta: Pinus.
- Muhamad, Ali. 1987. *Penelitian Kependidikan*. Bandung: Angkasa
- Mulyasa. 2005. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Depdikbud.
- Poerwodarminto. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai pustaka.
- Remi, Muchtar. 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Rusli, Luthan. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta : Depdikbud
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukatamsi. 1985. *Teknik dasar bermain sepakbola*. Solo: Tiga serangkai.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.
- Santos Higiuta. 2012. "Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Butir-Butir soal UAS Bahasa Indonesia di SMA Negeri 1 Banguntapan Tahun Ajaran 2011/2012" *Skripsi*. Universitas Negeri Malang
- Sharan, Shlomo. 2009. *Handbook of Cooperative Learning, Inovasi Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Imperium
- Sila I, Nyoman & Dewi Ayu Made Budiyani. 2013. "Kajian Estetika Ragam Hias Tenun Songket Jineng Dalem Buleleng" *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2, 1. Hlm.1 60
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Soekamto, Tuti & Udin Saripudin Winataputra. 1997. *Teori Belajar dan Model- Model Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.