



MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN SELAT *BALL* BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Yudesta Erfayliana[✉], Soegiyanto, Sulaiman

Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima September 2014
Disetujui Oktober 2014
Dipublikasikan November 2014

Keywords:
Instructional;
Selat Ball Game;
Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan model modifikasi materi permainan sepak bola, 2) mengetahui keefektifan model modifikasi permainan selat *ball*, 3) mengetahui keterterimaan pengembangan model modifikasi permainan selat *ball*. Metodologi penelitian adalah metode pengembangan menurut pendapat Borg dan Gall produk berupa model aktivitas permainan selat ball untuk siswa SD kelas V. Data dikumpulkan melalui kuesioner, rubrik penilaian dan pengukuran. Hasil penelitian: 1) menghasilkan bentuk permainan selat ball untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar, 2) hasil penelitian efektif karena denyut nadi dengan uji-t menunjukkan bahwa $p = 0,000 < 0,05$, dan denyut nadi mengalami peningkatan sebesar 70,7%, 3) keterterimaan dari tiga aspek dalam kategori baik yaitu aspek psikomotorik dari 64 siswa, dalam kategori baik 42,18%, kategori sedang 23,43%, dan kategori kurang 34,37%, aspek kognitif dari 64 siswa, dalam kategori baik 40,62%, kategori sedang 32,81%, dan kategori kurang 26,56%, aspek afektif dari 64 siswa, dalam kategori baik 35,93%, kategori sedang 34,37%, dan kategori kurang 29,68%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa produk model permainan selat *ball* untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar berpengaruh terhadap aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif serta efektif untuk meningkatkan denyut nadi siswa.

Abstract

The objectives of this research are to 1) create model modification on football learning 2) find out the effectiveness of the modified selat ball game; 3) find out the acceptance rate of the modified selat ball game mode. Method used in this research is product development. The result of the research shows that: 1) create model modification on selat ball learning material on health and physical education, 2) effective research results because the pulse counting result with T-test analysis shows that $p = 0.000 < 0.05$ and the pulse rate shows an increase of 70.7%, 3) acceptability of the three aspects in high ability categories, the psychomotor aspect, from 64 students, 42.18% high ability group, 23.43% the middle ability and 34.37% belong to low ability group, the cognitive aspect analysis on 64 students, 40.62% the high ability group, 32.81% on the middle ability and 26.56% low ability group, the affective aspect, 35.93% to high ability group, 34.37% the middle group and 29.68% on the low ability group. The conclusion of this research is that the development of selat ball game activity as teaching model on sport and physical education on elementary school resulting on a product which is effective to improve students' physical fitness.

Pendahuluan

Menurut Dwi Siswoyo dkk (2007:17) mengatakan bahwa pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa, dan kehendak), sosial dan moralitasnya. Proses pendidikan melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan di sekolah, merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang di selenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Cabang olahraga permainan merupakan salah satu isi kurikulum yang cukup mendominasi dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar kelas IV sampai kelas VI., permainan bola besar yang diajarkan di Sekolah Dasar di kelas IV sampai dengan kelas VI diantaranya: sepakbola, bola voli, dan bola basket. Materi permainan sepakbola yang diajarkan di Sekolah Dasar, harus disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola bagi siswa sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepakbola di Sekolah Dasar masih jauh dari yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan masing-masing guru penjasorkes yang dilakukan pada tanggal 21, 22, 23 November 2013 di 5 sekolah di gugus Sampangan Gajah Mungkur Semarang diperoleh hasil bahwa: Di dalam proses pembelajaran sepakbola juga ditemui beberapa masalah, diantaranya: 1) Alat dan fasilitas yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Contohnya: bola yang digunakan adalah bola ukuran orang dewasa yang keras, lapangan yang digunakan adalah lapangan sepakbola yang ukuran normal, 2) Peraturan permainan sepakbola yang digunakan sesuai dengan peraturan baku permainan sepakbola, adapun bentuk modifikasi belum tepat dikarenakan banyak anak yang malas bergerak, 3) Beberapa siswa ketika mengikuti pembelajaran sepakbola hanya duduk-duduk saja dan mengobrol.

Permainan selat *ball* sudah dimodifikasi

dari bentuk lapangan, peraturan dan jumlah pemain sehingga siswa dapat melakukan permainan ini dengan senang dan mudah untuk dimainkan. Penelitian pengembangan selat *ball* ini diajukan untuk siswa SD Sampangan Gajah Mungkur Semarang, karena diyakini permainan selat *ball* ini bisa diterima dengan baik dan dapat dimainkan dengan bagus oleh para siswa sekolah dasar.

Rumusan masalah: 1) bagaimanakah model modifikasi materi permainan selat *ball* dalam sepakbola untuk pembelajaran Penjasorkes yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar? 2) apakah pengembangan model modifikasi permainan sepakbola selat *ball* di sekolah dasar dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan? 3) Apakah pengembangan model modifikasi permainan sepakbola selat *ball* dapat diterima siswa di sekolah dasar?

Tujuan Penelitian: 1) Menghasilkan sebuah model modifikasi materi permainan sepakbola dalam pembelajaran Penjasorkes yang sesuai bagi siswa Sekolah Dasar, yang dapat digunakan oleh guru Penjas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran permainan sepakbola, 2) Menguji keefektifan model modifikasi permainan sepakbola selat *ball* di sekolah dasar, 3) Mengetahui keterterimaan model modifikasi permainan sepakbola selat *ball* di sekolah dasar.

Selat *ball* berasal dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia yaitu dengan kata selat yang berarti sepakbola lempar tangkap (melalui area selat untuk menciptakan gol ke gawang) dan kata *ball* yang berarti bola. Pengertian selat *ball* adalah permainan sepakbola lempar tangkap yang dimainkan oleh 2 tim dan menggunakan wilayah sepakbola dan wilayah selat (lempar tangkap) dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam gawang yang dimana gawang terbuat dari rentangan kedua siswa yang saling bergandengan menggunakan peraturan sepakbola. Permainan ini bisa secara lengkap mewakili gerak-gerak dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, mulai dari gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Ditinjau dari jenis keterampilannya, permainan ini bisa didasari keterampilan seperti melempar, menangkap, melompat, menembak bola dengan kaki.

Permainan selat *ball* merupakan salah satu alternatif permainan bola besar (sepakbola) yang dapat diajarkan pada siswa agar siswa tidak merasa bosan/jenuh ketika mempelajari permainan sepakbola. Permainan selat *ball* termasuk kedalam permainan bola besar. Adapun yang dapat dipelajari dari permainan

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Permainan Selat Ball

Kondisi Riil Sepakbola	Kesulitan Yang Dihadapi	Modifikasi Selat Ball Dalam Sepakbola	Alasan Dimodifikasi
Ukuran Lapangan 110 m X 73,44 m	Kondisi terlapangan yang sebenarnya kurang memberikan keaktifan bergerak bagi anak SD kelas atas	Ukuran lapangan: Panjang: 20-25 m Lebar: 5-10 m Daerah selat boll: 6 m Khusus permainan sepakbola 18 m dibagi 2 wilayah	Agar proses pembelajaran sepakbola dapat berjalan dengan baik dan siswa semua aktif untuk bergerak dan merasa senang
11 pemain setiap tim putra atau putri	Kurangnya siswa untuk mendapatkan bola dan gerak sangat terbatas sehingga siswa hanya berdiri saja di tempat	10 pemain setiap tim campuran putra dan putri serta 2 orang berfungsi sebagai penjaga gawang	Karena banyaknya jumlah peserta didik dan tidak terjadi perbedaan gender serta siswa dapat bermain secara aktif
Memakai 2 gawang berukuran 7,32 m x 2, 44 cm	Kondisi gawang sangat terlalu lebar dan tinggi untuk anak SD	Memakai 2 gawang akan tetapi gawang terbuat dari siswa yang saling bergandengan tangan dan dapat bergerak supaya siswa dapat lebih mudah memasukkan bola ke gawang	Supaya siswa senang dan dapat bermain peran, serta siswa dapat aktif walaupun tidak menjadi seorang pemain
Wasit ada 1 dan 2 bertugas sebagai hakim garis serta 1 wasit bertugas sebagai cadangan	Untuk wasit tidak mengalami kesulitan akan tetapi wasit dalam permainan selat bool ada 2	2 siswa yang menjadi wasit dan posisi wasit ada di garis pinggir lapangan serta wasit 1 melambungkan bola pada saat jump ball dimulai	Mengajari siswa menjadi seorang wasit/pemimpin
1 bola yang standar ukuran FIFA	Bola yang terlalu keras sehingga anak takut untuk menendang bola dan menerima bola juga tidak takut	1 bola plastik dan lebih ringan yang disesuaikan kebutuhan siswa	Supaya siswa tidak merasa takut untuk menendang bola dan tidak sakit jika terkena bola
Cara bermain: 1. Peraturan off side berlaku	Menyulitkan peserta didik terutama SD kelas atas untuk menerapkan peraturan off side karena lapangan yang terlalu luas	Peraturan off side tidak berlaku	Semua pemain bebas berposisi dimanapun karena untuk mencetak gol lebih banyak
Waktu permainan 2x45 menit istirahat 15 menit	Tidak semua peserta didik dapat bermain secara keseluruhan karena waktu yang digunakan melebihi jam pembelajaran	2x20 menit disesuaikan dengan waktu sekolah	Supaya pemain lebih aktif melakukan
Tackling dan benturan fisik diperbolehkan	Gerakan tackling sangat membahayakan dan dapat menciderai lawan	Tackling dan benturan fisik tidak boleh digunakan	Dengan kondisi lapangan yang kecil sangat rentan cedera apabila melakukan tackling (merebut bola dengan cara yang keras)

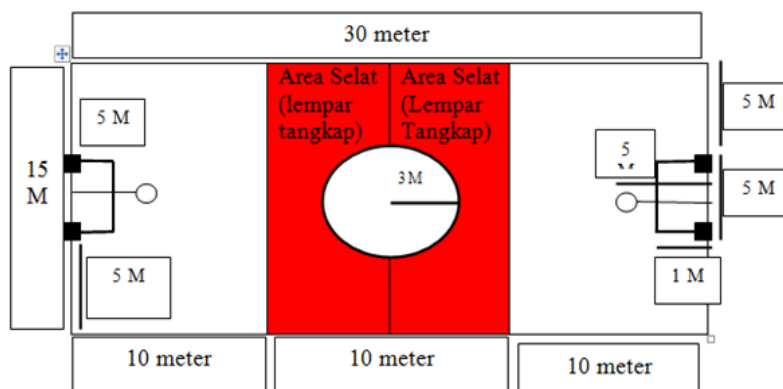
Sumber: Ilustrasi Peneliti

ini adalah: kerjasama, saling menghargai, saling mendukung, ketepatan, kelincahan, serta konsentrasi. Permainan ini dibagi menjadi 2 tim yang saling bertanding untuk memasukkan bola ke gawang yang terbuat dari kedua tangan siswa yang saling bergandengan dan dapat bergerak. Bentuk lapangan selat *ball* adalah persegi panjang. Untuk ukuran panjang lapangan adalah: panjang

30 m dan lebar 15 m. Jumlah pemain ada 10 campuran putra dan putri atau dapat disesuaikan dengan banyaknya jumlah siswa.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sesuai dengan pendapat Borg



Gambar 1. Lapangan permainan Selat ball
Sumber : Data Peneliti

dan Gall dalam Tonang Juniarta (2013:62) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Sugiyono (2009:297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam pengembangan model permainan selat *ball* untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar ini meliputi tujuh tahap yaitu: 1) Pengumpulan informasi, 2) Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 3) Mengembangkan produk awa, 4) Validasi ahli. 5) Uji Coba Produk skala kecil dan revisi, 6) Uji coba lapangan/ skala besar dan revisi, 7) Produk Akhir

Instrumen terdiri dari tujuan dan kisi-kisi instrument, terdapat 3 aspek dalam penelitian ini yaitu kognitif alat ukur menggunakan kuisioner berupa soal-soal yang berkaitan dengan permainan selat *ball* sedangkan afektif dan psikomotor menggunakan rubrik penilaian yang dinilai oleh guru.

Permainan selat *ball* bagi siswa sekolah dasar

1) Permainan Inti Selat *Ball*

Lapangan ditandai dengan garis. Garis tersebut bertujuan sebagai garis pembatas lapangan. Adapun contoh gambar lapangannya pada Gambar 1:

Keterangan Gambar 1:

Garis-garis. Semua garis dibuat dengan warna yang terang dan dapat dilihat dengan jelas

— : Jarak tendangan pinalti 5 meter

■ : Batas pergerakan penjaga gawang kesamping kanan maupun samping kiri yang terbuat

dari siswa berjarak 5 meter



Gambar 2. Bola Plastik dilapisi spons



Gambar 3. Gawang Selat *Ball* digunakan kedua tangan siswa yang saling berpegangan

Hasil dan Pembahasan

Rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran permainan selat *ball* sebesar 71 per menit, meningkat denyut nadinya sampai 149 per menit sesudah mengikuti pembelajaran permainan selat *ball*, sesudah mengikuti pembelajaran permainan selat *ball* juga mampu mengalami kenaikan sebesar 70,7% dari denyut nadi maksimal. Hasil ini menunjukkan kesesuaian dengan intensitas

Tabel 2. Pedoman dan Peraturan Permainan Selat *Ball*

Peraturan	Keterangan
Lapangan	Panjang Lapangan 30-50 meter Lebar Lapangan 15-20 meter Diameter untuk Jump Ball 3 meter Wilayah sepakbola 20 meter Wilayah lempar tangkap 10 meter Ukuran lapangan juga dapat menyesuaikan dengan ukuran luas halaman sekolah (jika tidak mempunyai lapangan yang luas untuk bermain)
Peralatan	Bola plastic yang dilapisi spons (bola yang agak lunak dan tidak terlalu keras buat anak) Bendera pembatas Pembatas lapangan (kapur putih) Jam atau Stop watch untuk mengukur waktu pertandingan Pluit
Wilayah Lempar Tangkap (Selat)	Wilayah selat yaitu wilayah permainan lempar tangkap Bola hanya dapat dimainkan dengan kedua tangan Bola tidak boleh dibawa lari dan tidak boleh melempar bola ketemannya lebih dari 5 kali di area selat Tidak boleh menabrak lawan (hanya menghalangi saja)
Gawang	Terbuat dari siswa Cara berpegangan: Kedua Siswa saling bergandengan dengan tangan lurus ke samping kanan maupun kiri penjaga gawang (siswa) dan berpegangan antara lingkaran telapak tangan dengan temannya Tinggi gawang adalah batas dari pegangan/rentangan kedua tangan dari dua orang siswa dan lebar gawang adalah jarak antara kaki dari dua orang siswa yang bergandengan tangan tersebut Kedua siswa yang berperan sebagai gawang bergerak, menempatkan diri sejajar/sepanjang dengan garis gawang/berada di atas garis gawang, dengan menyesuaikan posisi/tempat bermain dari timnya. Apabila timnya menempati posisi di sebelah selatan maka dua siswa yang berperan sebagai gawang tersebut menempatkan diri di garis gawang sebelah utara (garis gawang dari tim lawan), begitu pula sebaliknya. Gawang boleh bergerak sesuai dengan batas garis yang ditentukan yaitu kesamping kanan dan kiri Gawang tidak boleh maju kedepan atau melepaskan pegangan dengan temannya Gawang tidak boleh ikut menendang bola Ketika pinalti berlangsung kiper tidak boleh bergerak
Regu/ Kelompok	Permainan diikuti 2 regu yaitu regu A dan regu B masing-masing regu terdiri dari 8 siswa beserta 2 siswa menjadi penjaga gawang, jadi berjumlah 8 dalam setiap regu Setiap regu dipimpin oleh seorang kapten yang bertugas sebagai pemimpin (komando) teman-temannya selama pertandingan berlangsung
Wasit	Wasit ada 1 Wasit dalam pertandingan dipimpin oleh seorang guru Jika ada siswa yang sudah paham akan peraturan permainan selat ball bisa memimpin sebagai wasit
Waktu permainan	2x15 menit Waktu istirahat 5 menit Apabila skor akhir selama 2x15 menit terjadi hasil imbang (draw) maka langsung dilakukan pinalti dengan masing-masing penendang sebanyak 5 orang Waktu permainan dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran disekolah
Daerah Terlarang	Pemain tidak boleh memasuki wilayah terlarang Daerah terlarang merupakan daerah bagi penjaga gawang

Lanjutan **Tabel 2.** Pedoman dan Peraturan Permainan Selat *Ball*

Cara Memainkan	<p>Setiap regu dipimpin oleh kapten Tiap tim/regu wajib memakai pakaian olahraga yang lengkap beserta sepatu olahraga Untuk memulai permainan, yaitu dilakukan dengan cara seorang wasit melambungkan bola keatas (<i>Jump Ball</i>) Siswa saling memainkan permainan sepakbola lempar tangkap (Selat <i>Ball</i>) Apabila posisi bola berada diwilayah:</p> <p>Area Selat: maka siswa hanya boleh melakukan permainan dengan cara melempar dengan kedua tangan, tidak boleh dibawa lari dan tidak boleh dengan menggunakan 1 tangan. Siswa hanya boleh melakukan permainan lempar tangkap sebanyak 5 kali lemparan kedalam teman satu timnya. Boleh dibawah 5 kali lemparan tetapi tidak boleh lebih dari 5 kali lemparan. Apabila tim A lebih dari 5 kali melakukan lemparan maka pelanggaran dan tim B yang melakukan lemparan. Siswa tidak boleh merebut dengan cara menabrak (hanya menghalangi pergerakan musuh). Apabila bola mengenai kaki, maka terjadi pelanggaran dan tim lawan yang melempar di area dimana terjadi pelanggaran berlangsung.</p> <p>Area Sepakbola: siswa melakukan permainan di area sepakbola sesuai dengan peraturan sepakbola yang sebenarnya. Apabila terjadi handsball maka langsung dilakukan dengan pinalti. Apabila bola keluar disamping garis lapangan sepakbola maka dilakukan lemparan ke dalam. Apabila bola melewati batas penjaga gawang maka dilakukan tendangan langsung.</p> <p>Area Pinalti: apabila terjadi <i>hands ball</i> diwilayah permainan sepakbola maka langsung dilakukan dengan pinalti. Penjaga gawang tidak boleh bergerak ketika tendangan pinalti berlangsung.</p> <p>Area terlarang: semua pemain tidak boleh memasuki ke daerah terlarang yaitu daerah penjaga gawang yang dimana untuk luas daerah penjaga gawang yaitu dengan rincian panjang 5 meter dan lebar 2 meter. Pemain tidak boleh menendang langsung dari area sepakbola ke area sepakbola melewati area selat.</p> <p>Setiap pemain bebas berada diwilayah sepakbola maupun lempar tangkap (selat) Lemparan kedalam dilakukan apabila bola keluar dari samping kanan maupun kiri area permainan dengan menggunakan kedua tangan melewati atas kepala Bola keluar di area penjaga gawang maka dilakukan dengan tendangan dengan cara bola diletakkan diatas garis. Tendangan sudut terjadi ketika pemain bertahan membuang bola ke garis sejajar penjaga gawang. <i>Off side</i> tidak ada Bola dianggap masuk ke gawang bergerak apabila bola masuk tanpa mengenai kaki atau tangan siswa yang menjadi gawang bergerak. Pemain tidak boleh melakukan permainan dengan kasar baik diwilayah selat maupun wilayah sepakbola atau tidak boleh menabrak hanya membayangi saja.</p>
Pemenang	<p>Setiap regu dikatakan sebagai pemenang apabila memasukkan bola ke gawang sebanyak-banyaknya Apabila terjadi hasil draw (imbang) maka langsung dilanjutkan dengan tendangan pinalti</p>
Keselamatan	<p>Wajib memakai pakaian olahraga Wajib memakai sepatu</p>

latihan untuk meningkatkan kebugaran yang disarankan yaitu 60-90 % dari denyut nadi maksimal dengan waktu 20-60 menit, (Djoko Pekik Irianto, 2004: 23). Hasil penghitungan uji-t terhadap hasil penghitungan denyut nadi siswa sebelum mengikuti pembelajaran permainan selat *ball* dan sesudah mengikuti pembelajaran permainan selat *ball*, juga menunjukkan $p = 0,000 < 0,05$, sehingga terbukti bahwa produk model modifikasi materi permainan selat *ball* memberikan dampak atau pengaruh terhadap kenaikan denyut nadi. Berdasarkan hasil data di atas maka model permainan selat *ball* dapat meningkatkan aspek fisik siswa yang terkait dalam kebugaran jasmaninya. Respon siswa terhadap aspek psikomotorik setelah menggunakan produk model modifikasi materi permainan selat *ball* menunjukkan bahwa dari 64 siswa, yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 27 siswa atau sekitar 42,18 %, kategori sedang berjumlah 15 siswa atau sekitar 23,43 %, dan kategori kurang berjumlah 22 siswa atau sekitar 34,37 %. Respon siswa terhadap aspek kognitif setelah menggunakan produk model modifikasi materi permainan sepakbola menunjukkan bahwa dari 64 siswa, yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 26 siswa atau sekitar 40,62 %, kategori sedang berjumlah 21 siswa atau sekitar 32,81 %, dan kategori kurang berjumlah 17 siswa atau sekitar 26,56 %. Respon siswa terhadap aspek afektif setelah menggunakan produk model modifikasi materi permainan sepakbola menunjukkan bahwa dari 64 siswa, yang termasuk dalam kategori baik berjumlah 23 siswa atau sekitar 35,93 %, kategori sedang berjumlah 22 siswa atau sekitar 34,37 %, dan kategori kurang berjumlah 19 siswa atau sekitar 29,68 %.

Simpulan

Simpulan : 1) Telah ditemukan bentuk aktivitas permainan selat *ball* sebagai model pembelajaran sepakbola yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, 2) Pengguna produk pembelajaran selat *ball*

mampu menaikkan intensitas denyut nadi dan dapat meningkatkan intensitas fisik atau aktifitas gerak sebesar 52%, dan rata-rata dapat mencapai .70% dari denyut nadi maksimal, ini berarti bahwa aktivitas gerak dalam aktivitas permainan selat *ball* efektif dan dapat digunakan untuk pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar, 3) Keterterimaan produk pengembangan permainan selat *ball* ini ditinjau dari tiga unsur ranah penjas (afektif, kognitif, psikomotor) yang masing-masing data menunjukkan bahwa ketiga unsur tersebut dalam katagori baik, sedangkan penilaian dari para ahli (2dosen dan 2 guru penjasorkes) rata-rata penilaian dalam katagori baik. Dari semua data-data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk permainan selat *ball* dapat diterima dan dapat diterapkan dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar kelas 5.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman. 2013. *Penerapan Permainan Sepak Bola Mini Dalam Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Kelas V Sdn 1 Purwogondo Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013*. Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation (6) (2013).
- Achmad Paturusi. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjas*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Tonang Juniarta. 2013. *Pengembangan Model Permainan Rintang untu Latihan Kebugaran Jasmani Anak Usia 10-12 Tahun*. Tesis. Semarang: Program Pasca Sarjana Unev-ersitas Negeri Yogyakarta.
- Yudanto. 2008. *Pengembangan Model Modifikasi Materi Permainan Sepakbola Dalam Pembelajaran Penjasorkes Untuk Siswa Sekolah Dasar Usia 10-12 Tahun*. Tesis: UNNES.
- Zainal Aqib. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: PT Yrama Widya