



## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING PASSING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA SMA NEGERI 1 SEMARANG

Sahabul Adri A.R. ✉, Soegiyanto, Soekardi

Program Studi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Juni 2015  
Disetujui Juli 2015  
Dipublikasikan  
Agustus 2015

*Keywords:*  
Learning media, learning  
motivation, football

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) perbedaan pengaruh antara media pembelajaran visual dan media audio visual terhadap kemampuan hasil belajar sepakbola, 2) perbedaan pengaruh antara tingkat motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar sepakbola, 3) interaksi antara media pembelajaran dan motivasi siswa terhadap hasil belajar sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan faktorial  $2 \times 2$ . Populasi penelitian siswa berjumlah 530 orang dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 44 orang dengan teknik purposive sampling, terdiri dari 22 siswa motivasi tinggi dan 22 siswa yang memiliki motivasi rendah. Hasil penelitian menunjukkan: 1) terdapat perbedaan pengaruh antara penggunaan media visual, terbukti dari  $f$  hitung ( $4,915$ )  $>$   $f$  tabel ( $4,085$ ). 2) terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi tinggi dan motivasi rendah terhadap hasil belajar sepakbola. Terbukti dari  $F$  hitung ( $141,360$ )  $>$  dari  $F$  Tabel ( $4,085$ ) dan 3) terdapat interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar, terbukti dari  $F$  hitung ( $6,433$ )  $>$   $F$  tabel ( $4,085$ ).

### Abstract

*The purpose of this study is to determine: 1) the difference of the effect in using the learning media Audio visual on the result learning on football, 2) The difference of the effects between high motivation and low motivation on the result learning on football, 3) The interaction between learning media and students' motivation on the learning result of football. This study uses experiment method with a factorial design  $2 \times 2$ . Population of the research was 530 students second, and samples used in this study around 44 students by using purposive sampling, consist 22 students has high motivation and 22 students has low motivation. The results showed: 1) There were the differences between the use visual media with the proof that  $f$ -test ( $4,915$ )  $>$   $f$  table ( $4,085$ ). 2) the difference between the effect of high motivation and low motivation on learning result in football with the proof  $F$ -test ( $141,360$ )  $>$  from  $F$  table ( $4,085$ ) and 3). there was an interaction between learning media and motivation on learning result on football with the proof  $F$  test ( $6,433$ )  $>$   $F$  table ( $4,085$ ).*

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233  
E-mail: [abullgayo@gmail.com](mailto:abullgayo@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Proses kegiatan belajar mengajar merupakan suatu aktifitas yang bertujuan mengarahkan peserta didik pada perubahan tingkah laku yang diinginkan. Pengertian ini kelihatan cukup simpel dan sederhana, akan tetapi pengertian ini telah lebih mendasar, maka akan terlihat rumit dan begitu kompleksnya proses yang di tuntut dalam mengelola pelajaran itu sendiri. Hal tersebut bisa dipahami karena mengarahkan peserta didik menuju perubahan merupakan suatu pekerjaan yang berat. Pekerjaan ini membutuhkan suatu perencanaan yang mantap, berkesinambungan serta cara penerapan kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan yang diinginkan.

Sekolah merupakan perangkat pendidikan yang telah direncanakan untuk pembelajaran kepada siswa dengan pengawasan guru sehingga memberikan kemudahan proses pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran. Dalam sekolah interaksi belajar mengajar akan tercipta dengan baik jika antara guru dan siswa memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu guru perlu mempersiapkan materi pelajaran yang akan disampaikan dan mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai mungkin dan semenarik mungkin serta melakukan evaluasi untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.

Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai. Siswa adalah suatu subyek yang paling menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, secara emosional. Juga dikatakan bahwa guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani. Aktifitas pendidikan jasmani di SMA menekankan pada gerak dasar untuk diajarkan kepada siswa yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor, dan gerak manipulative.

Efisiensi dan efektivitas pembelajaran sepakbola juga terkait dengan masalah konsep diri, motivasi, sikap, minat, dan aktivitas belajar siswa. Berprestasi adalah idaman setiap individu, baik itu prestasi dalam bidang pekerjaan, pendidikan, sosial, seni, politik, budaya dan lain-lain. Pencapaian prestasi membutuhkan suatu proses panjang dan membutuhkan motivasi yang biasanya didefinisikan sebagai proses yang menstimulasi perilaku atau menggerakkan kita untuk bertindak.

Alasan pemilihan media sebagai solusi pemecahan masalah karena media akan memberikan bantuan yang sangat besar terhadap pencapaian tujuan belajar dan media pembelajaran berperan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, prasaan, perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Azhar Arsyad (2011:15) mengemukakan fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik (2003) ada beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu: 1) Cita-cita atau aspirasi siswa, 2) Kemampuan belajar, 3) Kondisi Jasmani dan Rohani Siswa, 4) Kondisi lingkungan kelas, 5) Unsur-unsur dinamis belajar, dan 6) Upaya guru membelajarkan siswa

Menurut Sardiman (2000) fungsi motivasi belajar ada tiga yakni sebagai berikut: 1) Mendorong manusia untuk berbuat: Sebagai

penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, 2) Menentukan arah perbuatan: Yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya, 3) Menyeleksi perbuatan: Yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Menurut Hamalik (2003) juga mengemukakan tiga fungsi motivasi, yaitu:

1) Mendorong timbulnya kelakuan atau sesuatu perbuatan : Tanpa motivasi maka tidak akan timbul suatu perbuatan seperti belajar,

2) Motivasi berfungsi sebagai pengarah: artinya menggerakkan perbuatan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan,

3) Motivasi berfungsi penggerak: motivasi ini berfungsi sebagai mesin besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambat suatu pekerjaan atau perbuatan.

Menurut Catharina Tri Anni (2006) ada beberapa strategi motivasi belajar antara lain sebagai berikut: 1) membangkitkan minat belajar, 2) mendorong rasa ingin tahu, 3) menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. 4) membantu siswa dalam merumuskan tujuan belajar.

Ada pun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan. Menurut Muhajir (2007), Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Penguasaan teknik menggiring bola yang baik menggunakan seorang pemain mampu menciptakan gol. Oleh karena itu menggiring bola memiliki peranan yang sangat penting dan tidak dapat dikesampingkan.

Danny Mielke, (2007) menambahkan bahwa prinsip menggiring bola yaitu harus memperhatikan langkah kaki, kecepatan dan dorongan mengembangkan secara umum prinsip – prinsip menggiring bola adalah :

1. Mata melihat ke arah bola, mata dan kepala agak ditegakkan untuk melihat posisi lawan dan kawan.
2. Bola didorong dengan kaki dan tekanan yang terukur, sehingga bola selalu dalam penguasaan si penggiring.
3. Mengatur kecepatan, kapan saat cepat dan kapan pula harus lambat.

Selanjutnya, Sucipto ( 2008 ), menambahkan bahwa prinsip *dribbling* yang baik adalah melakukan sentuhan – sentuhan atau mendorong – dorong bola itu kedepan sambil berlari , dengan bagian kaki tertentu, hal ini dapat dilakukan dengan kaki bagian luar (*inside foot dribbling* ), hal yang penting diperhatikan dalam *dribbling* adalah bahwa bola tersebut dijaga agar tidak lari dari kaki, karenanya perlu perasaan (*feeling* ) saat menyentuh bola tersebut agar bola tidak terdorong terlalu jauh, semakin mahir dalam mendribble bola maka semakin cepat dia dapat menggiring bola.

*Passing* ( mengoper ) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Passing paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki. Passing membutuhkan banyak teknis yang sangat penting agar tetap menguasai bola. Dengan Passing yang baik, kita akan dapat berlari keruang yang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan.

Menurut Joseph A. Luxbacher (2002 :10) *passing* bola merupakan “suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan bagian – bagian tertentu kaki”. Passing bola dapat dilakukan dalam keadaan bola diam, mengelinding atau pada saat bola dalam keadaan melayang di udara.

## METODE PENELITIAN

**Tabel 1.** Rancangan Faktorial 2 x 2

Media Pembelajaran (A)	Media Pembelajaran	
	Visual (A1)	Audio Visual (A2)
Motivasi (B)		
Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
Rendah (B2)	A1B2	A2B2

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen Rancangan penelitian ini adalah *Factorial Design 2 x 2*

(Sutrisno Hadi, 2004). Dalam penelitian ini terdapat media pembelajaran menggunakan visual dan audio visual merupakan variabel bebas. Tingkat motivasi merupakan variabel atribut dibagi menjadi dua yaitu kelompok siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola.

Agar penelitian ini dapat memenuhi pengujian hipotesis, dan hasilnya dapat mencerminkan hasil perlakuan yang diberikan, serta dapat digeneralisasikan ke populasi yang ada, maka perlu dilakukan kontrol terhadap validitas internal dan eksternal.

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Populasi dalam penelitian ini siswa SMA Negeri 1 Semarang kelas X semester dua Tahun ajaran 2014-2015 dengan jumlah 530 siswa. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Arikunto Suharsimi, (2006) apabila subyeknya diambil antara 10-15% atau 20-25%. Jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini diambil 20 % maka dihasilkan 66 siswa, kemudian dari 66 sampel di tes motivasi untuk menentukan tinggi, sedang dan rendah kemudian di ranking dengan kriteria 22 siswa memiliki motivasitinggi, 22 siswa memiliki motivasisedang dan 22 siswa memiliki motivasi rendah. Sedangkan kelompok dengan kategori motivasi sedang tidak dijadikan sampel. Maka total keseluruhan sampel dalam penelitian ini 44

siswa. Data yang diperoleh diolah dengan teknik statistik yang berupa Analisis Varians ( ANAVA), pada taraf signifikansi 5%.

**Tabel 2.** Pengelompokan Sampel Eksperimen sesuai Rancangan Penelitian

( B ) Media Pembelajaran	( A ) Media Pembelajaran	
	AI/ Visual	A2/ Audio Visual
BI/ motivasi tinggi	AIBI ( 11 )	AIBI( 11 )
B2/ motivasi rendah	AIB2 ( 11 )	A2B2 ( 11 )

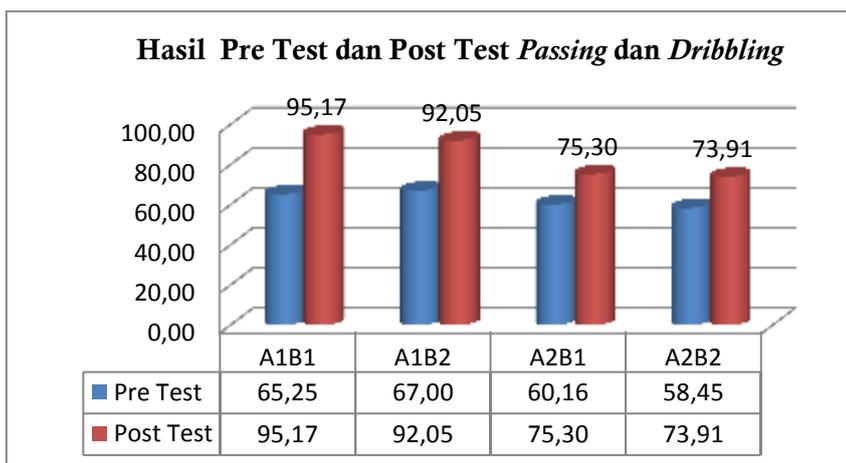
**Tabel 3.** Nilai Rata-Rata Hasil Pembelajaran Renang Gaya Bebas Masing-Masing

No	Kelompok Perlakuan	Nilai Hasil Belajar <i>dribbling dan passing</i>
1	AIBI ( 11 )	95,17
2	AIB2 ( 11 )	95,05
3	AIBI( 11 )	75,30
4	A2B2 ( 11 )	73,91

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Nilai hasil belajar *passing dan dribbling* pada permainan sepakbola masing-masing sel ( kelompok perlakuan) ada pada tabel 3.

Berdasarkan hasil penelitian yang didistribusikan pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola pada pembelajaran yang menggunakan media visual dari 22 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini bahwa hasil *pre test dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar 62.70. Hasil *post test dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar 85.23 maka terjadi peningkatan nilai sebesar 22.53. Sedangkan hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola pada pembelajaran yang menggunakan media audio visual dari 22 peserta didik yang menjadi sampel dalam penelitian ini bahwa hasil *pre test dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar 62.72. Hasil *post test dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar



Keterangan :

- A<sub>1</sub>B<sub>1</sub> = Kelompok peserta didik dengan motivasi Tinggi dengan media visual
- A<sub>1</sub>B<sub>2</sub> = Kelompok peserta didik dengan motivasi Tinggi dengan media audio visual
- A<sub>2</sub>B<sub>1</sub> = Kelompok peserta didik dengan motivasi rendah dengan metode pembelajaran visual
- A<sub>2</sub>B<sub>2</sub> = Kelompok peserta didik dengan motivasi rendah dengan metode pembelajaran audio visual

82.98 jadi terjadi peningkatan nilai sebesar 20.25

Pembahasan hasil penelitian: terdapat perbedaan pengaruh yang nyata antara media pembelajaran visual dan audio visual terhadap hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola. Pada kelompok peserta didik yang mendapat media visual mempunyai hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang mendapat pembelajaran dengan media audio visual, hal ini terlihat dari hasil rata-rata peningkatan hasil pre test dan hasil post test pada peserta didik dengan media visual diperoleh rata-rata sebesar 22.53 sedangkan pada peserta didik dengan media audio visual diperoleh hasil rata-rata peningkatan hasil pre test dan post test sebesar 20.25. Hal ini memberikan gambaran bahwa dengan media visual menghasilkan hasil belajar *Passing dan dribbling* dalam permainan sepakbola yang lebih tinggi dibandingkan dengan media audio visual.

Media belajar anadalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media merupakan

alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

- 2) Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki motivasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi rendah terhadap hasil belajar *dribbling dan passing*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara motivasi tinggi dan rendah terhadap hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola pada siswa SMA Negeri 1 Semarang tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dengan motivasi tinggi akan dapat melakukan *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola yang lebih baik dibandingkan peserta didik dengan motivasi yang rendah. Motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Lebih luas lagi Clayton Alderferdalam H. Nashar (2004) Motivasi belajar adalah kecenderungan

siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi mendorong seseorang untuk berusaha meningkatkan hasil yang ingin dicapai, usaha ini akan terus dilakukan sampai dia mendapatkan apa yang diinginkannya. Karenanya setiap kegiatan apapun bentuk dan fungsinya membutuhkan adanya motivasi, lebih-lebih kegiatan pembelajaran yang terkadang berat bagi seseorang. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik.

- 3) Terdapat interaksi antaramedia pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi yang mendapatkan media visual, memiliki rata-rata peningkatan hasil pre test dan post test hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola sebesar 29.92. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi dan mendapatkan media audio visual memiliki peningkatan hasil pre test dan *post test* hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar 25.05. Sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi rendah yang mendapatkan media visual memiliki peningkatan hasil pre test dan post test hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar 15.13. Peserta didik yang memiliki motivasi rendah dan mendapatkan media audio visual memiliki peningkatan hasil *pre test* dan *post test* hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola rata-rata sebesar 15.46.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, kelompok sampel dengan tingkat motivasi tinggi lebih tepat diberikan media pembelajaran visual demikian pula dengan kelompok sampel dengan tingkat motivasi rendah lebih tepat diberikan media pembelajaran audio visual.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut : 1) Terdapat perbedaan pengaruh antara metode pembelajaran inklusi menggunakan papan pelampung dan *pull buoy* terhadap hasil belajar keterampilan renang gaya bebas. 2) Terdapat perbedaan pengaruh antara *Motor educability* tinggi dan rendah terhadap hasil belajar keterampilan renang gaya bebas. 3) Terdapat interaksi antara metode pembelajaran inklusi menggunakan papan pelampung serta *pull buoy* dan *motor educability* terhadap keterampilan renang gaya bebas.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut :1) Secara umum dapat dikatakan bahwa pendekatan dengan media pembelajaran dan motivasi merupakan variabel yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar *dribbling dan passing* pada permainan sepakbola, 2) Pendekatan media audio visual merupakan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan namun kadang kala siswa akan sibuk dengan tontonan audio visual yang disampaikan, sehingga perlunya guru untuk dapat mengkondisikan sehingga pembelajaran akan memberikan hasil yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar *dribbling dan passing* pada permainan sepakbola, 3)

Pembelajaran dengan pendekatan visual ternyata memberikan pengaruh yang lebih tinggi dalam meningkatkan hasil *dribbling dan passing*. Kebaikan media pembelajaran dengan pendekatan visual ini dapat dipergunakan sebagai solusi bagi pengajar dalam upaya meningkatkan hasil *dribbling dan passing* pada permainan sepakbola, 4) Berkenaan dengan penerapan ke dua bentuk penggunaan pendekatan media pembelajaran visual dan audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling dan passing*, masih ada faktor lain yaitu motivasi.

Hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan peningkatan hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola yang sangat signifikan antara kelompok motivasi tinggi dan motivasi rendah. Hal ini mengisyaratkan kepada

pengajar, upaya peningkatan hasil belajar *dribbling dan passing* dalam permainan sepakbola hendaknya memperhatikan faktor motivasi.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang tidak terhingga kepada Prof. Dr. Soegiyanto KS, M.S, pembimbing I dan Dr. Soekardi, M.Pd., pembimbing II dalam penulisan karya tulis ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard 2008, *Learning to Teach: Belajar untuk Mengajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Anni, Chatarina Tri. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Danny Mieke. 2002. *Dasar-dasarsepakbola* , Jakarta
- Djamarah, Bahri & Zain, Aswan. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Husdarta dan Saputra, Yudha M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas. Dirjen Pendidikan Menengah Atas.
- Joe Luxbacher. 2004. *SEPAK BOLA Taktik dan Teknik Bermain*. (Alih Bahasa: Bambang Sugeng). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Joseph A. Luxbacher. (2004). *SEPAK BOLA*. (Alih Bahasa: Agusta Wibawa). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pedoman Penelitian Tesis dan Disertasi. 2015. Semarang : Universitas Negeri Semarang/UNNES Pres
- Purwanto Ngalim. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: YUSDHISTIRA.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Sanaky, Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sardiman, A.M. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo Persada
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta: Depdiknas,.
- Soemanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Malang: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. 2004. *Desain dan Analisis Eksperimen*, Bandung: Tarsito.