



**MODEL PENGEMBANGAN PERMAINAN SEPAK BOLA
"3 GAWANG 3 REGU" DALAM PENJASORKES PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI CURUG 01 PANGKAH KABUPATEN TEGAL**

Akhmad Megar Indiartha[✉], Mugiyo Hartono, Mohamad Annas

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima November 2012
Disetujui Desember 2012
Dipublikasikan Februari
2013

Keywords:

**Development, modi-
fication, football,
Physical education**

Abstrak

Penelitian menghasilkan produk model pengembangan permainan sepakbola 3 gawang 3 regu dalam penjasorkes pada siswa kelas V SDN Curug 01 Pangkah Tegal 2012. Langkah metode pengembangan berbasis penelitian (research-based development) 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan mengumpulkan informasi termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, 2) Mengembangkan produk awal yang berupa peraturan permainan sepak bola 3 gawang 3 regu, 3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran serta uji coba skala kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, 4) Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil evaluasi ahli dan uji kelompok kecil. Revisi digunakan sebagai perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, 5) Uji skala besar, 6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji skala besar, dan 7) Hasil akhir model modifikasi permainan sepakbola 3 gawang 3 regu dalam penjasorkes pada siswa kelas V SDN Curug 01 Pangkah Tegal 2012 dihasilkan melalui revisi uji skala besar. Hasil uji coba diperoleh dari ahli penjas 88,33% (baik), ahli pembelajaran I 81,66% (baik), ahli pembelajaran II 86,66% (baik), uji coba kelompok kecil 83,77% (baik), uji lapangan 85,80% (baik). Pengembangan permainan sepakbola 3 gawang 3 regu dapat digunakan pada siswa SD Negeri Curug 01 Pangkah Tegal dan siswa SD pada umumnya. Diharapkan guru Penjasorkes di SD dapat mengembangkan model permainan sepakbola 3 gawang 3 regu dalam pembelajaran.

Abstract

This study aimed to produce a model of the development of football in the form of three goal third team physical education in class V SDN Curug 01 Pangkah Tegal 2012. The steps of a research-based development were: 1) Conduct preliminary research and collect information, including field observations and literature review, 2) Develop the initial product in the form of regulation soccer teams 3 goal 3 teams, 3) Evaluate the experts by using the experts and two experts physical education learning and small-scale trials using questionnaires and consultation and evaluation which is then analyzed, 4) the first product revision, the revision of the product based on the results of expert evaluation and test small groups. This revision is used as an improvement to the initial product made by researchers, 5) large-scale test, 6) Revision of the final product based on the results of large-scale test, and 7) The late model modified soccer teams 3 goal 3 squads physical education in class V SDN Curug 01 Pangkah Tegal 2012 revision generated through large-scale test. The obtained data from physical education expert evaluation, expert physical education 88.33% (excellent), a study I 81.66% (excellent), a learning II 86.66% (excellent), test small group of 83.77% (excellent), field test 85.80% (excellent). The model of the game of football through the development of the game of football teams 3 goal 3 can be used on elementary school students Curug 01 Pangkah Tegal. The model of football development squads 3 goal 3 can be used for elementary school. Elementary physical education teachers can develop a model of the football game 3 goal 3 teams in learning.

[✉] Alamat korespondensi:
akhmad.megar@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam masa pembangunan ini warga Indonesia dituntut aktif untuk ikut serta berperan dalam pembangunan nasional. Pembangunan pada hakekatnya adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan masyarakat Indonesia seluruhnya dengan Pancasila sebagai dasar, tujuan dan pedomannya, seperti yang tertuang dalam Tap MPR No. 11/MPR/1993 tentang GBHN yang menjelaskan bahwa “Pembinaan dan pengembangan olahraga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang ditujukan pada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat, pemupukan watak, disiplin dan sportifitas serta pengembangan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional”

Pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran sekolah umum baik itu diberikan ditingkat TK, SD, SMP, SMA. Pendidikan jasmani adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktifitas fisik. Pendidikan jasmani diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, (sikap-mental-emosional-sportifitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Tujuan pembelajaran penjasorkes akan dapat tercapai apabila pelajaran pendidikan jasmani diajarkan menggunakan metode, model, dan pendekatan yang sesuai dengan kondisi sekolah yang bersangkutan. Akan tetapi yang menjadi masalah adalah keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran yang dimiliki sekolah yang masih belum terpenuhi, baik secara kualitas maupun kuantitasnya, sehingga akan menjadi kendala terhadap keberhasilan proses pembelajarannya. Dengan demikian maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan dapat terwujud.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih memberdayakan dan memanfaatkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada disekitar lingkungan sekolah. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan.

Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

Modifikasi pengembangan model pembelajaran dalam Penjasorkes sangat penting untuk diketahui dan dilaksanakan oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan dengan mereka dapat menjelaskan pengertian dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi.

Sepak bola merupakan salah satu materi dalam penjasorkes yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar. Pengajaran olahraga atau pendidikan jasmani di Sekolah Dasar, khususnya cabang olahraga sepak bola, masih sulit diajarkan dalam bentuk aturan cabang olahraga yang sesungguhnya, karena tingkat perkembangan fisik anak masih belum mampu mengatasi beban seberat itu. Oleh sebab itu hampir semua cabang olahraga diberikan dalam bentuk yang disederhanakan atau diminikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak di Sekolah Dasar.

Untuk itu pembelajaran dapat dimodifikasi dari model pembelajaran yang sebelumnya sudah ada dimodifikasi lagi sesuai dengan perkembangan jaman. Model pembelajaran dapat dimodifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya, seperti bentuk lapangan yang dipersempit dengan merubah bentuk dan ukuran lapangannya sehingga pembelajaran dapat diterima dengan relatif mudah serta siswa akan menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan bentuk dan ukuran lapangan yang sesungguhnya siswa cenderung akan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pengurangan struktur permainan ini dapat dilakukan terhadap beberapa faktor, antara lain yaitu: ukuran lapangan, jumlah pemain, jumlah peralatan yang digunakan, aturan permainan, tujuan permainan, dan bentuk alat yang digunakan.

Berdasarkan uraian diatas, diharapkan adanya peran guru dalam memodifikasi permainan sepakbola agar dapat menciptakan suatu model pembelajaran dalam bentuk permainan baru yang bertujuan agar dapat menarik minat siswa sehingga siswa tidak merasa cepat bosan, lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Dari latar belakang diatas, peneliti dapat memberikan alasan mengapa permasalahan tersebut perlu diteliti, yaitu :

Sepakbola merupakan salah satu materi pelajaran Penjasorkes yang harus diajarkan kepa-

da siswa, sehingga pengembangan model permainan sepakbola sangat penting.

Pemanfaatan lingkungan luar sekolah dengan memodifikasi segala sesuatu yang sudah ada merupakan salah satu sarana dan prasarana yang dapat dijadikan sebagai alternatif guna dapat meningkatkan pembelajaran yang menarik, sehingga siswa akan dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Pemilihan pendekatan permainan yang tepat dalam pembelajaran akan sangat menentukan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran tersebut. Melalui pendekatan permainan yang tepat diharapkan siswa tidak hanya dapat pengetahuan, namun juga memiliki kesan yang mendalam tentang materi pelajaran, sehingga dapat mendorong siswa untuk mengimplementasikan konsep nilai-nilai mata pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. Kurang lancarnya pelaksanaan pembelajaran strategi permainan yang disebabkan karena siswa kurang menguasai gerak dasar, dapat diatasi dengan cara pengalihan fokus perhatiannya ke pemahaman permainan, penguasaan gerak dasar, strategi permainan dengan menurunkan prasarat skill. Dasar-dasar strategi permainan harus diperkenalkan kepada siswa secara bertahap melalui permainan sederhana. Konsep modifikasi permainan dan olahraga pada dasarnya sama dengan konsep pengembangan pentahapan belajarnya (Yoyo Bahagia dkk, 2000:35-44).

Modifikasi pembelajaran permainan dapat disederhanakan melalui pengurangan dan penambahan struktur permainan itu sendiri tanpa mengurangi hakekat dan tujuan dari pendidikan jasmani (Yoyo Bahagia dkk, 2000:1-34). Dalam hal ini kegiatan modifikasi yang akan dilakukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa kelas V SD Negeri Curug 01 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal adalah modifikasi permainan sepakbola.

Melalui modifikasi permainan sepakbola diharapkan kegiatan pembelajaran permainan sepakbola pada siswa kelas VSD Negeri Curug 01 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal akan tetap dapat dilaksanakan dengan berbagai keterbatasan sarana prasarana yang dimiliki sekolah maupun keterbatasan kondisi fisik siswa. Selain itu dengan adanya modifikasi diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang pada akhirnya hasil belajar yang dicapai siswa dapat optimal.

Perturan Sederhana Permainan Sepakbola
Peraturan sederhana membentuk kelom-

pok untuk mengadakan latihan bermain bola-sebagaimana dikutip dalam (<http://nagapasha.blogspot.com/2009/03/mengenal-sejarah-sepak-bola.html>).

Hal-hal yang perlu diperhatikan adalah : (1) Permainan dimulai dari titik tengah lapangan oleh regu yang telah memilih/memegang bola; (2) Setiap regu berhak memasukkan bola ke gawang lawan dan sebaliknya, semua regu berhak mempertahankan gawangnya jangan sampai ada bola yang masuk; (3) Apabila terjadi gol permainan dimulai lagi dari titik tengah lapangan oleh regu yang memasukkan bola; (4) Pemenang ditentukan oleh banyaknya gol yang diperoleh. Regu yang lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawan itulah regu yang dinyatakan menang.

Peraturan permainan sepakbola dengan 3 gawang 3 regu

Berikut ini adalah peraturan-peraturan dalam permainan sepakbola 3 gawang 3 regu. Peraturan dalam permainan sepakbola 3 gawang 3 regu terdiri dari beberapa hal antara lain :

a) Fasilitas dan peralatan

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan dalam permainan sepakbola 3 gawang 3 regu berbentuk lingkaran. Ukuran lapangan yaitu : Luas lapangan: 154 m², diameter lapangan: 14 meter, jari-jari lapangan: 7 meter, luas setengah lingkaran di depan gawang: 2,35 m², jari-jari 1,5 meter, lapangan ditandai dengan garis pembatas lapangan, lapangan dibagi menjadi 3 bagian yang sama luas dan diberi garis. Garis ini disebut garis tengah, titik tengah ditandai dengan titik tepat di tengah lapangan.

2. Bola

Bola yang digunakan adalah bola plastik, bahan: plastik, berat: 90-150 gram, ukuran: 68-70 cm

3. Gawang

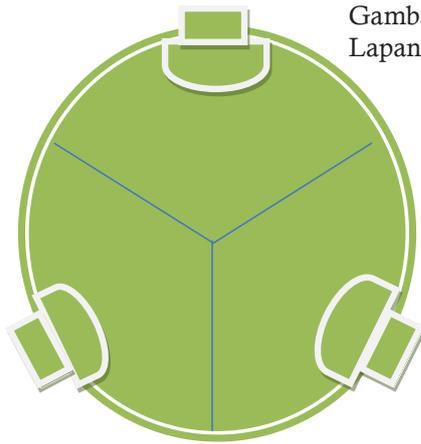
Setiap tim mempunyai satu gawang dimana tiap gawang tersebut tidak di jaga oleh penjaga gawang, tinggi gawang adalah 0,5 meter, lebar gawang adalah 1 meter.

b) Jumlah pemain

Permainan sepakbola 3 gawang 3 regu dimainkan oleh 3 tim, setiap tim terdiri dari 3 orang pemain, pemain dari masing-masing tim bergerak untuk dapat memasukkan bola ke gawang lawannya

c) Perlengkapan permainan

Memakai pakaian atau seragam olahraga yang berbeda warnanya setiap tim, memakai celana olahraga pendek, memakai kaos kaki, memakai sepatu olahraga atau sepatu sepakbola, lama permainan dan cara memulai pertandingan, lama permainan sepakbola 3 gawang 3 regu se-



Gambar 1.
Lapangan Sepakbola 3 Gawang 3 Regu



Gambar 2.
Bola yang digunakan dalam sepakbola 3 gawang 3 regu



Gambar 3.
Gawang sepakbola 3 gawang 3 regu.

lama 2 x 10 menit, untuk memulai permainan dimulai dengan jump ball atau lemparan bola ke atas.

e) Wasit

Permainan sepakbola 3 gawang 3 regu di pimpin oleh satu orang wasit, wasit mempunyai wewenang untuk mengawasi jalannya permainan sepakbola 3 gawang 3 regu, wasit bertugas untuk mengawasi bola yang sedang di mainkan, wasit berada di luar lapangan.

f) Cara mencetak gol

Suatu gol dicetak jika bola seluruhnya melewati garis gawang antara kedua tiang gawang dan di bawah palang gawang, tim yang mencetak jumlah gol terbanyak selama pertandingan adalah pemenang pertandingan, jika 2 atau 3 regu terjadi skor yang sama maka dilanjutkan dengan penalti dari tengah lapangan.

g) Tendangan ke dalam atau bola keluar

Tendangan ke dalam dilakukan jika bola keluar lapangan atau out, saat melakukan tendangan ke dalam bola harus berada dan menyentuh garis lapangan permainan.

h) Aturan main

Setiap regu berada di dalam daerahnya masing-masing yang telah diberi garis pembatas, dengan satu pemain dari masing-masing regu untuk melakukan jump ball di tengah lapangan, setiap pemain hanya bisa melakukan 2 kali sentuhan dan harus mengoper bola kepada teman, jika pemain melakukan lebih dari 2 kali sentuhan maka dikenai hukuman yaitu berupa tendangan bebas untuk lawan, jika terjadi gol, maka permainan dihentikan dan dimulai kembali dengan tendangan dari daerah regu yang kebobolan.

i) Kelebihan Permainan Sepakbola 3 Gawang 3 Regu.

Dari aspek lapangan, lapangan yang dipersempit

tuk lingkaran serta ukuran yang dipersempit mewajibkan pemain untuk lebih aktif bergerak, dengan ukuran lapangan yang lebih sempit memudahkan pemain untuk mengoper bola karena jarak antar pemain tidak terlalu jauh.

Peraturan permainan yang mudah dipahami oleh setiap pemain, bola yang digunakan menggunakan bola plastik sehingga tidak terasa sakit saat di tendang, kekurangan Permainan Sepakbola 3 Gawang 3 Regu, ukuran lapangan yang lebih kecil mengakibatkan bola sering keluar lapangan saat permainan berjalan, ukuran gawang yang lebih sempit maka pemain sulit untuk mencetak gol.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola tiga gawang tiga regu bagi siswa Sekolah Dasar (SD), menurut Borg dan Gall dalam Wasis D Dwiwiyogo (2004). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuh langkah yang utama, yaitu: (1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi observasi lapangan; (2) Mengembangkan bentuk metode pembelajaran atau produk awal (berupa peraturan permainan sepakbola tiga gawang tiga regu), (3) Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil, dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) Revisi produk pertama, re-

visi pembelajaran berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti, (5) Uji coba lapangan, (6) Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, (7) Hasil akhir model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola tiga gawang tiga regu bagi siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

PROSEDUR PENGEMBANGAN

Prosedur pengembangan pada model pembelajaran sepakbola melalui permainan sepakbola tiga gawang tiga regu ini, dilakukan melalui beberapa tahap (lihat gambar 4).

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pembuatan dimodifikasi permainan sepakbola dibutuhkan atau tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SD Negeri Curug 01 Pangkah Kabupaten Tegal tentang keberadaan sarana prasarana permainan sepakbola yang dimiliki sekolah dan cara guru dalam melakukan pembelajaran permainan sepakbola.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk, yaitu pembelajaran permainan sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi. Produk yang dikembangkan peneliti merupakan produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli sepakbola dan satu guru penjas sebagai ahli pembelajaran serta uji coba kelompok kecil.

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu : (1) menetapkan

desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan analisis data.

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

Pada tahap ini dilakukan uji lapangan terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba 27 siswa kelas V SD Negeri Curug 01 Pangkah Kabupaten Tegal.

Revisi produk dari hasil uji lapangan yang telah diujicobakan siswa kelas V SD Negeri Curug 01 Pangkah.

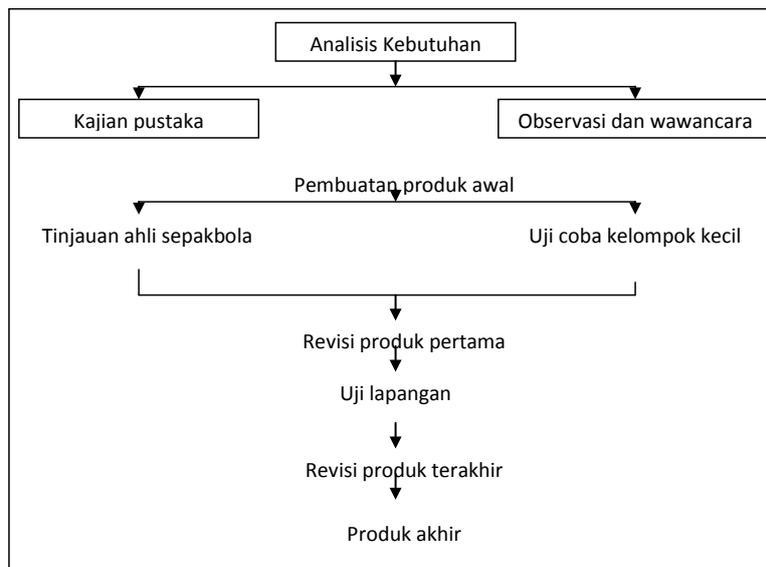
Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa modifikasi model permainan sepakbola dengan tiga gawang tiga regu.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah (1) Evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran, (2) Uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 15 siswa kelas V SD Carul Bumijawa, (3) Uji coba lapangan yang terdiri dari 27 siswa kelas V SD Negeri Curug 01 Pangkah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Martin Sudarmono. (2010:55), yaitu :

$$F' = \frac{f}{N} \times 100$$



F' = Frekuensi relatif / angka presentase
 f = Frekuensi yang sedang dicari presentasenyanya
 N = Jumlah data
 100 % = Konstanta

Dari hasil presentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data (lihat tabel 1).

SIMPULAN

Hasilakhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model permainan sepakbola tiga gawang tiga regu yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=15) dan uji coba lapangan (N=27).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi: (1) Ukuran lapangan adalah 14 meter dengan bentuk lapangan adalah berbentuk lingkaran; (2) Bola yang digunakan adalah bola plastik ukuran 60-70cm. yang sebelumnya menggunakan bola standar orang dewasa; (3) Waktu lamanya permainan sepakbola tiga gawang tiga regu, dengan 2 x 10 menit sehingga siswa dapat bergerak lebih aktif lagi.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Produk model permainan sepakbola tiga gawang tiga regudapat dipraktikan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata presentase 3,53 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata presentasi 3,26 % dan hasil dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata presentase 3,46 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan sepakbola tiga gawang tigaregu ini telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Curug 01

Pangkah; (2) Produk model permainan sepakbola tiga gawang tiga regu sudah dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Curug 01 Pangkah. Hal ini berdasarkan hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata presentase 83,77% dan hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata presentase pilihan jawaban yang sesuai 85,80 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan sepakbola tiga gawang tiga regu telah memenuhi kriteria baik sehingga dapat digunakan untuk siswa SD Negeri Curug 01 Pangkah; (3) Faktor yang menjadikan model permainan sepakbola tiga gawang tiga regudapat diterima oleh siswa SD adalah dari aspek uji coba yang ada, lebih dari 85 % siswa dapat mempraktekan dengan baik. Baik dari pemahaman maupun terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan sepakbola tiga gawang tiga regu dapat diterima oeh siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi siswa SD Negeri Curug 01 Pangkah.

Daftar Pustaka

Abdul Kadir Ateng. 1992. Pengantar Asas-asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi. Jakarta: Depdikbud
 Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjaskes. Jakarta : Depdikbud.
 Adang Suherman dan Yoyo Bahagia. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta : Depdikbud.
 Depdiknas. 2006. Standar Isi. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga dan Lemlit UNESA.
 Giriwijoyo, Santoso. dkk. 2005. Ilmu Faal Olahraga. Bandung. FPOK. UPI.
 Kemenegpora. (2005). Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem

Tabel 7. Klasifikasi Presentase

<u>Presentase</u>	<u>Klasifikasi</u>	<u>Makna</u>
0 – 40 %	<u>Kurang baik</u>	<u>Diperbaiki</u>
40,1 – 70 %	<u>Cukup baik</u>	<u>Digunakan (bersyarat)</u>
70,1 – 90 %	<u>Baik</u>	<u>Digunakan</u>
90,1 – 100 %	<u>Sangat baik</u>	<u>Digunakan</u>

Keolahragaan Nasional. Jakarta : Kemenegpora RI
 Martin Sudarmono, 2011. “ SkripsiPengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola Gawang Ganda Bagi Siswa Smp Di Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010”. Semarang: UNNES Semarang.
 Mutohir, Toho Cholik, Maksum, Ali. (2007). Sport Development Index. Jakarta : PT Indeks.

Samsunuwiyati, 2011, Karakteristik, Fisik, Motorik, dan Psikososial Anak, <http://www.g-excess.com.id/html>
 Tim Abdi Guru. 2007. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Jakarta, Erlangga. Tim Pengembang Buku Panduan Penulisan Skripsi. 2009. Pedoman Penyusunan Skripsi Mahasiswa Program Strata 1 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Semarang: FIK UNNES.

- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisnowati Tamat, dkk. 2007. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta, Universitas Terbuka.
- Tri Rustiadi, 2008. Praktek Laboratorium Olahraga Kesehatan. Semarang, Universitas Negeri Semarang.
- Wasis D. Dwiyo. 2004. Konsep Penelitian dan Pengembangan. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM.
- W.J.S. Purwodarminto, 2002. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka
- <http://nagapasha.blogspot.com/2009/03/mengenal-sejarah-sepak-bola.ht>