

LEMBAR PERSETUJUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
STKIP PGRI JOMBANG

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Joan Rhobi Andrianto.

Jabatan : Dosen pembimbing

Menyetujui Jurnal Ini :

Nama Penulis : Munif Sarifudin

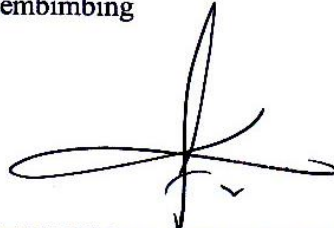
NIM : 148029

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Media *Audio Visual*
Terhadap Kemampuan Passing Permainan Sepakbola Pada
Kelas X1 Ips 3 Man 2 Jombang Tahun Pelajaran
2018/2019.

Untuk diusulkan agar dapat di terbitkan di Jurnal/Artikel sesuai dengan ketentuan yang berlaku .

Demikian persetujuan ini saya berikan dan dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Jombang, 13 Februari 2019
Pembimbing



JOAN RHOBI ANDRIANTO, M.Pd.
NIK. 0104770099

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL KEMAMPUAN *PASSING* PERMAINAN SEPAKBOLA

Munif Sarifudin

148029

cosinta11@gmail.com

Penelitian ini dilakukan karena perbedaan pengalaman siswa terhadap pemahaman materi sepakbola yang berbeda-beda karena di sample penelitian ini keseluruhan siswanya putri, sehingga peneliti tertarik untuk menguji cobakan pembelajaran menggunakan media *audio visual* dengan materi sepakbola. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimental* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI ips 3 MAN 2 jombang yang berjumlah 39 siswa. Data yang diperoleh dari hasil tes yang diberikan kepada siswa berupa *pretest* dilakukan sebelum *treatment* dan *posttest* diberikan setelah *treatment*. Berdasarkan analisa kemampuan siswa kelas XI ips 3 MAN 2 jombang setelah diberikan *treatment* pembelajaran dengan media *audio visual*, diperoleh hasil rata-rata nilai yaitu 48,56 dan uji-t yaitu 7,66. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,66 \geq 2,02$) dengan signifikansi t yaitu 5% atau 0,05 dan meningkat 17.43% jadi terdapat pengaruh model pembelajaran media *audiovisual* terhadap hasil kemampuan *passing* permainan sepakbola pada kelas XI ips 3 MAN 2 Jombang.

Kata Kunci : model pembelajaran *audio visual*, *passing* sepakbola

This research was conducted because of differences in students' experience of understanding football material differently because in this study sample were all female students, so researchers were interested in testing learning using audio-visual media with football material. The research method used is pre-experimental which aims to determine the causal relationship. The research subjects were students of class XI IPS 3 MAN 2 Jombang which amounted to 39 students. Data obtained from the results of tests given to students in the form of pretest performed before treatment and posttest were given after treatment. Based on the analysis of the ability of XI grade 3 students in MAN 2 Jombang after being given a learning treatment with audio visual media, the results of the average score were 44.89 and the t-test was 7,66. So the value of $t_{count} > t_{table}$ ($7,66 > 2,02$) with significant t is 5% or 0.05 and increases by 17.43% so there is an influence of the audio visual media learning model on the results of the passing ability of football games in the XI class 3 MAN 2 Jombang.

Keywords: audio visual learning model, football.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan media dimana dengan pendidikan ini mampu menjadikan individu mencapai perkembangan secara keseluruhan karena mengoptimalkan keterampilan beraktivitas. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun, perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang bersifat jasmaniah itu juga sekaligus sebagai tujuan. Melalui pendidikan jasmani, siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan beraktivitas, (Suherman dkk, 2000:1). Keterampilan guru harus selalu ditingkatkan agar mempermudah peserta didik menerima informasi atau materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien akan merangsang peserta didik untuk ingin tahu lebih banyak tentang materi yang disampaikan oleh guru, salah satunya adalah menggunakan kemajuan teknologi berbasis komputer berupa model pembelajaran menggunakan media *audio visual*.

Pembelajaran melalui media *audio visual* adalah media *visual* yang menggabungkan penggunaan suara dengan produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata, (Arsyad, 2014:91) Salah satu teknik paling mendasar dalam permainan sepakbola antara lain *passing*, *dribbling*, *controlling*, *heading*, *juggling*, *shooting*, *tricks and turns* (mengecoh dan membalik) tendangan *chip* dan *volley* dan masih banyak lagi teknik-teknik dasar yang lain (Mielke, 2003 IV-V). *Passing* merupakan salah satu teknik dasar bermain sepakbola yang memiliki kontribusi besar dalam berjalannya permainan sepakbola karena *passing* sebagai salah satu komponen dalam sepakbola.

Berdasarkan fungsi dan tujuannya, *passing* berfungsi sebagai pengumpan bola antar pemain satu dengan yang lainnya dalam satu tim agar dapat mencetak gol ke gawang lawan. Pentingnya peranan *passing* dalam permainan sepakbola maka *passing* harus diajarkan pada peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran media *audio visual* dikarenakan peserta didik agar lebih aktif serta lebih bisa memahami materi *passing*. Model pembelajaran media *audio visual* juga sangat membantu didalam pembelajaran peserta didik di lingkungan sekolah dikarenakan peserta didik tidak hanya mendengar pembelajaran dilapangan oleh seorang guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan sehingga nantinya lebih mengerti tentang materi *passing*.

maka peneliti mengambil judul penelitian pengaruh model pembelajaran media *audio visual* terhadap hasil kemampuan *passing* pada permainan sepakbola pada peserta didik kelas X1 IPS 3 MAN 2 Jombang Tahun Pelajaran 2017/2018.

1. Pengertian Belajar .

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian (Suyono dan Hariyanto, 2011:9). Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, siswa adalah penentu terjadinya atau tidak proses belajar, (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 7)

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses dimana seseorang mengalami perubahan yang kompleks dari perilaku, sikap dan kemampuan sebagai akibat dari interaksi individu dengan individu dan interaksi individu dengan lingkungannya.

2. Media Audio Visual.

Media adalah kata yang berasal dari dari istilah medium yang berfungsi sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima menurut Heinich dkk, dalam Arsyad, (2011: 4). Sebuah perantara disini adalah suatu hal yang bisa menjadi jembatan penghubung atau alat bantu antara guru dengan peserta didik untuk menyampaikan suatu hal dari sumber kepada penerima. Media merupakan sebuah alat penyalur pesan atau informasi untuk memperjelas pokok bahasan atau materi pembelajaran. Media juga sangat mendukung dalam proses pembelajaran, karena media ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pemahaman dari hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini media diarahkan ke media pembelajaran.

Media pembelajaran bisa berarti sebuah alat yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam hal ini media sebagai penyampai materi yang kadang seorang guru tidak bisa melakukannya. Media membantu seorang guru membuat materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik tentunya.

Audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar dengan tujuan dari *audio visual* tersebut yaitu mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran tersebut. *Audio visual* mengajak peserta didik untuk memahami pembelajaran dengan lebih menarik, mereka akan disuguhkan tampilan pembelajaran yg lebih detail. Media *audio visual* disajikan berupa video yang menggambarkan atau memvisualisasikan materi pembelajaran (Arsyad, 2011: 91).

Media audio visual disebut juga dengan media *video*. Asra, Darmawan & Riana (2007: 5-9) menjelaskan bahwa “media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti *film* bersuara, *video*, televisi, *sound slide*. Begitu juga menurut Sanjaya (2008: 172) media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman *video*, berbagai ukuran *film*, *slide*

suara, dan lain sebagainya. Media *video* atau audio visual bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dan memudahkan bagi guru untuk menyampaikan pesan sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dan jelas.

3. Hasil Belajar .

Menurut Sudjana (2010: 55) “bahwa hasil belajar adalah tujuan pengajaran yang dirumuskan dalam bentuk kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan dikuasai/dimiliki siswa setelah menyelesaikan program pengajaran. penilaian hasil belajar dilakukan setelah suatu pengajaran dilakukan.” penilaian hasil belajar adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar dan pembelajaran yang telah berjalan secara efektif.

4. Permainan Sepakbola.

Sepakbola berasal dari dua kata yaitu “sepak” dan “bola” sepak atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan “bola” yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Dalam permainan sepakbola, sebuah bola disepak/tendang oleh para pemain. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan untuk menggunakan lenganya di daerah tendangan hukumannya, (Sucipto dkk, 2000: 07).

5. Passing Sepakbola .

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki tetapi bagian tubuh lainya juga bisa digunakan. Dibandingkan dengan teknik dasar lainya, *passing* lebih banyak dilakukan dalam bermain sepakbola, sehingga hal tersebut menjadikan alasan mengapa *passing* lebih banyak diajarkan, (Mielke, 2003: 19).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan Penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan menggunakan Model Pembelajaran media *audio* visual pada kelas X1 MAN 2 Jombang tahun pelajaran 2018/2019. Menurut Maksu (2012:68) Penelitian Kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapat informasi terkait dengan fenomena kondisi, atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis”. Penelitian ini termasuk pre-eksperimen design. Penelitian pra-eksperimen design. Dikatakan penelitian pra-

eksperimen design karena eksperimen ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Hal ini disebabkan terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap bentuknya variabel terikat. Bentuk pra-eksperimen design yaitu menggunakan *one group pretest-posttest*

Menurut Sugiyono (2006:117) Wilayah Generalisasi yang terdiri : Objek/Subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah Peserta didik kelas X1 MAN 2 Jombang

Menurut Maksum (2012:53) Cara Pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian Populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada. Dengan demikian, data yang dikumpulkan merupakan perkiraan dari populasi. Maka dalam penelitian ini Sampel yang diambil adalah dari kelas X1 yang berjumlah 266 siswa dan siswi. Adapun cara menentukan sebuah subyek dalam sampel penelitian ini adalah dengan (*Purposive Sampling*) pengambilan sampel yang ciri dan karakteristiknya sudah diketahui terlebih dahulu (Maksum 2012:60)

Metode Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Mungkin saja penelitian itu gagal karena proses pengumpulan datanya salah. Karena itu bagaimana cara penulis untuk mencari cara untuk mendapatkan data.

1. Metode Tes

Menurut Maksum (2012:107) Tes adalah sebuah Instrumen atau alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai individu atau obyek. Tes tersebut bisa berupa tertulis atau *Performance test*. Dalam penelitian ini maka digunakan Tes Keterampilan *Passing* dalam permainan sepakbola dengan menggunakan tiga teknik *Passing* pada dasarnya tes keterampilan digunakan untuk mengukur kemampuan para siswa dan siswi setelah mereka menerima proses pembelajaran dari guru.

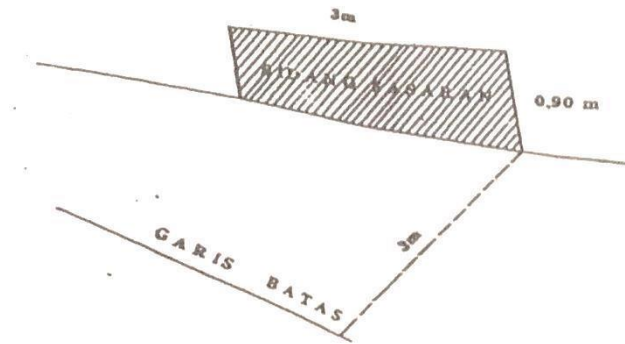
Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Sugiyono (2016: 148).

1. Praktek

Melaksanakan teori yang sudah guru berikan saat proses pembelajaran dimulai tentang Teknik dasar *Passing* dalam permainan sepakbola. Agar siswa dapat melakukan teknik *Passing* dalam permainan sepakbola.

2. Tes *Passing*

Siswa diletakan garis batas, bola diletakan didepan kakinya dalam keadaan siap menyepak (Winarno, 2006:50)



Buku acuan dari WINARNO Tes Keterampilan Olahraga tahun 2006

Nilai T untuk tiap-tiap jenis keterampilan bermain sepakbola

Tabel.3.1 Nilai T untuk tiap-tiap jenis keterampilan bermain sepakbola

Nilai T	Main Bola dengan kepala	Sepak Tahan	Giring Bola	Menembak		Nilai T
				Sasaran	waktu	
90						90
89						89
88						88
87						87
86						86
85						85
84						84
83						83
82						82
81						81
80						80
79						79
78						78
77						77
76						76
75						75
74		6				74
73						73
72						72
71						71

70						70
69						69
68						68
67						67
66		5				66
65						65
64						64
63						63
62						62
61						61
60						60
59						59
58		4				58
57						57
56						56
55						55
54						54
53						53
52						52
51						51
50		3				50
49						49
48						48
47						47
46						46
45						45
44						44
43						43
42		2				42
41						41
40						40
39						39
38						38
37						37
36						36
35						35
34		1				34

33						33
32						32
31						31
30						30
29						29
28						28
27						27
26						26
25						25
24						24
23						23
22						22
21						21
20						20
19						19
18						18
19						19
18						18
17						17
16						16
15						15
14						14
13						13
12						12
11						11
10						10
9						9
8						8

TEKNIK ANALISIS DATA.

Teknik analisa data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan efektifitas pembelajaran mengumpan (*passing*) sepakbola, peneliti menggunakan uji t (*t-test*) yang berguna menguji signifikan perbedaan *mean*. Uji t (*t-test*) adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikan perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Distribusi data yang dimaksud adalah menganalisis perbedaan antara hasil *pre-test* dan *posttest*, dalam penelitian menggunakan *uji paired sample tes* dengan menggunakan bantuan

program *spss versi 20 for windows*. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk mengukur apakah data kita memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistic parametrik. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh dari lapangan. Uji Normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel yang digunakan mempunyai distribusi normal atau tidak. Dalam model regresi linier, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai *error* yang berdistribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian statistik. Pengujian normalitas ini menggunakan *Test of normality Kolmogorov-Sminorv* dalam program SPSS *For windows 20*. Sugiyono (2006: 275).

2. Uji Homogenitas

Selain uji normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas. Tujuan uji homogenitas adalah untuk menguji kesamaan varian antara *pretest* dan *posttest*. Uji homogenitas berfungsi sebagai persyaratan dalam pengujian perbedaan dimana jika terdapat perbedaan antar kelompok yang diuji. Perbedaan itu benar-benar merupakan perbedaan nilai rata-rata. Hasil uji homogenitas data antara *pretest* dan *posttest*.

3. Uji Paired Sample Test.

Jika kedua data peneliti memiliki varian sejenis (homogen) dan berdistribusi normal maka, selanjutnya adalah perhitungan uji t. Uji t pada penelitian ini adalah uji-t sample sejenis (*Paired Test*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .

Dari proses penelitian didapatkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan pada kelas X1 IPS 3 MAN 2 JOMBANG sebagai berikut :

Data Hasil Kemampuan *Passing* sepakbola.

NO	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Post Test	X_1^2	X_2^2	D	D^2
1	AYN	42	50	1764	2500	8	64
2	AS	34	50	1156	2500	16	256
3	AS	42	58	1764	3364	8	64

4	AL	50	50	2500	2500	0	0
5	CW	42	58	1764	3364	16	256
6	DLR	42	50	1764	2500	8	64
7	DD	42	42	1764	1764	0	0
8	ANP	34	50	1156	2500	16	256
9	EM	50	50	2500	2500	0	0
10	EW	34	50	1156	2500	16	256
11	FTT	42	58	1764	3364	16	246
12	FA	50	50	2500	2500	0	0
13	FNH	42	50	1764	2500	8	64
14	FA	42	42	1764	3364	0	0
15	FB	42	50	1764	2500	8	64
16	ISK	42	50	1764	2500	8	64
17	KYA	34	42	1156	1764	8	64
18	LJ	42	50	1764	2500	8	64
19	LF	42	50	1764	2500	8	64
20	NAC	34	50	1156	3364	16	256
21	NAA	50	58	2500	3364	8	64
22	NMS	34	42	1156	1764	8	64
23	NI	42	42	1764	1764	0	0
24	OA	42	50	1764	2500	8	64
25	RA	34	42	1764	1764	8	64
26	RA	42	42	1764	1764	0	0
27	STW	42	50	1764	2500	8	64
28	SYE	42	42	1764	1764	0	0
29	SN	42	50	1764	2500	8	64

30	SR	42	42	1764	1764	0	0
31	SNF	42	50	1764	2500	8	64
32	TRLC	50	58	2500	3364	8	64
33	VHM	42	42	1764	1764	0	0
34	VDA	42	50	1764	2500	8	64
35	WAA	34	42	1156	1764	8	64
36	WAK	42	50	1764	2500	8	64
37	ZR	42	50	1764	2500	8	64
38	ZAK	34	42	1156	1764	8	64
39	AIR	42	42	1764	1764	0	0
JUMLAH		1606	1886	67612	94716	280	3136

Keterangan

Dari hasil analisis penilaian *pretest* dan *posttest* dari tes keterampilan *passing* permainan sepakbola yaitu jumlah skor tes keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola dari 39 siswa, diperoleh hasil :

		PRE_TEST	POST_TEST
N		39	39
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	41,08	48,56
	Std. Deviation	4,981	5,467

PEMBAHASAN.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, pembelajaran yang diterapkan oleh guru menggunakan model pembelajaran demonstrasi dan ceramah, hasil yang diperoleh yaitu seperti pada hasil *pretest* yang telah dijabarkan seperti pada hasil *pretest* yaitu memiliki rata-rata nilai 41.08. Setelah mendapatkan hasil *pretest* peneliti memberikan *treatment* berupa model pembelajaran media *audio visual* yang didalamnya terdapat pemberian materi ajar lewat video serta permainan kucing-kucingan, *passing-dribbling* serta *small side games*. Hasil yang diperoleh yaitu seperti pada hasil *posttest* yang telah dijabarkan seperti pada hasil *posttest* yaitu memiliki rata-rata nilai 48,56.

Hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai yang lebih baik setelah peneliti menerapkan *treatment* yaitu dari hasil *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 41,08 dan hasil *posttest* diperoleh dengan rata-rata sebesar 48,56.

PENUTUP

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data diperoleh nilai untuk tes keterampilan *passing* yaitu *t hitung* sebesar 7,666 yang kemudian dibandingkan dengan *t tabel* pada taraf signifikansi 5% dengan jumlah sample 39 peserta didik dengan $df = n-1 = 38$ dengan interpretasi sebesar 2,024. Jadi nilai *t hitung* $7,666 \geq 2,024$.

Dari perhitungan diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran media *audio visual* terhadap hasil kemampuan *passing* pada permainan sepakbola pada kela X1 IPS 3 MAN 2 Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019.

DAFTAR PUSTAKA.

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asra, Darmawan, Riana. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Christian, Andre, (2013). Pengaruh media pembelajaran media audio visual terhadap hasil belajar menggiring bola (studi eksperimen pada siswa putra kelas V sd subsidi sibale. Pontianak: universitas tanjungpura (online) (<http://jurnal.untan.ac.id>) diakses 17 juli 2018.
- Dimyati, Mudjiono. (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik. (2010). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Julikfli, (2003). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Menendang Bola Sma Negeri 1 Pemangkat. pontianak: universitas tanjungpura (online) (<http://jurnal.untan.ac.id>) diakses 4 September 2018
- Maksum, Ali. (2012). *Metodelogi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke. *Dasar-Dasar Sepakbola*: Pakar Raya
- Nurhasan,Dkk. (2005). *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Pres.
- Siregar, Nara. (2010). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- STKIP. (2017). *Buku Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jombang: STKIP PGRI
- Sucipto,Dkk. (2000). *Sepakbola*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasardan Menengah.
- Suherman. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Menengah.
- Suprijono. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Suyono, Hariyanto.(2015). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winarno. (2006). *Tes Ketrampilan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan.