

## **Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang**

Muhammad Azmi Akmal, Asep Ardiyanto, Utvi Hinda Zhannisa  
Universitas PGRI Semarang<sup>1,2,3</sup>  
[muhammadazmiakmal249@gmail.com](mailto:muhammadazmiakmal249@gmail.com)<sup>1</sup>

### **ABSTRAK**

*Muhammad Azmi Akmal "Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang Kabupaten Tegal ". Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Keolahragaan Universitas PGRI Semarang, 2020. Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya ranah pengembangan model permainan dalam Sekolah Menengah Pertama kelas VII dalam pembelajaran penjasorkes materi sepakbola. Tujuan pada penelitian ini adalah mengembangkan bentuk model permainan sepakbola yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balapulang Kabupaten Tegal. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall. Dari hasil penelitian uji coba diperoleh data evaluasi ahli, yaitu ahli materi 83%, ahli media 70% dan ahli penjas 78%. Uji coba kelompok kecil atau skala kecil 83%, dan uji coba skala besar 87%. Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan The Castle dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balapulang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model permainan The Castle efektif, sehingga dapat diterapkan sebagai model pembelajaran.*

***Kata kunci: Pengembangan Model Permainan Passing The Castle dengan Shielding The ball Pada Kelas VII SMP N 1 Balapulang***

### **ABSTRAK**

Muhammad Azmi Akmal "The Development of Passing The Castle Game Model With Shielding The Ball In Class VII Soccer SMP N 1 Balapulang, Tegal Regency". Health and Recreation Physical Education Study Program, Faculty of Social and Sport Sciences Education, PGRI University Semarang, 2020. This research is motivated by the lack of realm of developing game models in junior high school class VII in physical education learning material football. The aim of this research is to develop a form of soccer game model that is in accordance with the characteristics of the VII grade students of SMP Negeri 1 Balapulang, Tegal Regency. This research method is development research which refers to the development model from Borg & Gall. From the trial research results obtained expert evaluation data, namely 83% material experts, 70% media experts and 78% physical education experts. Small group or small-scale trials 83%, and large-scale trials 87%. From the existing data, it can be concluded that the development of the game model The Castle can be used in the learning of physical education for students of Junior High School 1 Balapulang. Based on the research results, it can be concluded that The Castle game model is effective, so it can be applied as a learning model.

***Keywords: Development of Passing The Castle Game Model with Shielding The ball in Class VII SMP N 1 Balapulang***

Muhammad Azmi Akmal, Asep Ardiyanto, Utvi Hinda Zhannisa, *Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang* 23

## Pendahuluan

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, kerangka sistem pendidikan nasional, (Dini Rosdiani. 2013: 137). Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan lebih banyak belajar keterampilan gerak dari pada teori. Siswa tidak hanya mendengarkan, menyerap materi yang disampaikan oleh guru, tetapi siswa ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dari proses pembelajaran tersebut siswa dapat memahami atau menghasilkan suatu perubahan yang bertahap dalam dirinya, baik dalam bidang pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) kurang lebih usia 13 tahun menjadi masa pengembangan karakter yang paling penting dalam fase kehidupan manusia. Fase ini disebut dengan nama *Period Of Formal Operation*. Pada usia ini, seseorang sedang mencari jati diri yang ditandai dengan kemampuan berfikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna tanpa memerlukan objek yang kongret, bahkan objek visual sekalipun. Pada tahap ini juga sedang berkembang 7 kecerdasan yang disebut *Multiple Intelligences*. Adapun ketujuh jenis kecerdasan itu mencakup *linguistic intelligence, bodily-kinesthetic intelligence, musical intelligence, interpersonal-intelligence, dan intrapersonal intelligence* (Rosada, 2011: 108).

Olahraga menempati salah satu kedudukan terpenting dalam kehidupan manusia, kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga baik sebagai salah satu pekerjaan khusus, tontonan, rekreasi, mata pencaharian, kesehatan maupun budaya. Salah satu cabang olahraga yang saat ini sangat diminati oleh seluruh lapisan masyarakat, terutama kaum muda adalah olahraga sepakbola. Hal ini disebabkan karena olahraga sepakbola memerlukan peralatan yang sederhana serta mendatangkan kesenangan bagi yang bermain.

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 menangkap bola menggunakan tangan. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*). Tujuan utama dari permainan sepakbola adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya dengan sportif yang sesuai dengan peraturan yang telah disepakati dan berusaha mencegah lawan memasukan bola ke gawang yang dijaga. Pentingnya pembelajaran sepakbola yang telah menjadi salah satu materi wajib bagi siswa, dalam pelaksanaannya di pengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat mendukung pembelajaran sepakbola menjadi lebih efektif. Faktor-faktor tersebut diantaranya yaitu guru, sarana dan prasarana dan siswa itu sendiri. Guru merupakan fondasi penting dalam pencapaian kesuksesan pembelajaran. Pembelajaran akan dapat berjalan baik dan efektif apabila guru memiliki wawasan yang

Muhammad Azmi Akmal, Asep Ardiyanto, Utvi Hinda Zhannisa, *Pengembangan Model 24 Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang*

luas, kreatifitas dan penggunaan model pembelajaran yang tepat. Dalam pembelajaran sepakbola akan terlaksana dengan baik jika pelaku lapangan menguasai teknik-teknik dasar dalam sepakbola (Budi, 2015).

*Passing* adalah suatu teknik gerakan mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu tim dengan suatu teknik tertentu sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. *Passing* merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam bermain futsal. *Passing* dapat dilakukan dengan baik apabila pemain menguasai teknik yang benar. Ketika seorang pemain membawa bola dan akan memasukkan bola ke arah gawang, sementara posisi teman jauh, maka ia harus melakukan passing kepada teman dalam satu team. Pemain yang kurang menguasai teknik passing, bola dapat dengan mudah diambil oleh lawan sehingga kemungkinan untuk menyerang semakin kecil. Kebanyakan bola dalam suatu pertandingan dapat direbut ketika seorang pemain melakukan passing bola, hal itu dikarenakan pemain tersebut kurang menguasai teknik *passing* yang benar. Untuk dapat menguasai teknik passing dengan baik, maka perlu adanya pembinaan mulai dari usia dini yaitu sejak anak duduk dibangku sekolah (Adnan, 2011).

*Shielding The Ball* adalah menjaga bola menjauhkan bola dari bek yang akan merebutnya sambil terus mengontrol bola ini merupakan tindakan darurat sesaat yang perlu ditempuh pemain sampai menjauhi lawan yang akan merebut bola. Perlu diketahui konsep dasar yang harus dikuasai adalah saat berlari kepala harus tegak dan mata selalu waspada dan memperhatikan posisi rekan tim yang akan menerima operan bola. Jagalah bola agar selalu dekat dengan kaki anda, agar tidak terlalu sulit mengkontolnya. Posisikan tubuh anda diantara bola dan tubuh lawan (Adnan, 2011).

Langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan sebuah penelitian saat kondisi pandemi COVID19. Dengan adanya rumusan masalah maka peneliti mendapatkan informasi penting yang dapat berguna dalam penelitiannya. Pada rumusan masalah melalui hasil wawancara tidak terstruktur dengan wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara yang dilakukan peneliti yaitu berbentuk tanya jawab kepada guru kelas VII di SMP Negeri 01 Balapulang Kabupaten Tegal dengan mematuhi protokol kesehatan. Dari hasil angket kebutuhan guru yang peneliti ajukan bahwa hasil pengisian angket kebutuhan media yang praktis dan sesuai karakteristik siswa. Dari hasil wawancara yang tidak terstruktur di Sekolah Menengah Pertama dengan guru kelas VII dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi guru saat poses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan jasmani materi sepakbola di kelas VII yaitu terdapat siswa yang pasif atau kurang aktif saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung selain itu masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran di lapangan, Sehingga untuk memusatkan perhatian siswa dalam pembelajaran adalah dengan membuat model permainan.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan dibutuhkan model permainan yang menarik dan dapat memudahkan guru untuk materi Pendidikan Penjas materi Sepakbola. Sehingga pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu dalam penelitian ini diajukan alternatif pemecahan masalah berupa “Pengembangan Model Permainan *Passing The Castle Dengan Shielding The Ball* Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang kabupaten Tegal”.

Pengembangan model permainan mendapat respon yang baik bagi guru kelas VII. Dengan adanya model pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih aktif saat mengikuti pembelajaran. Dengan adanya model permainan ini siswa juga dapat termotivasi dalam belajar pendidikan jasmani.

## **KAJIAN TEORI**

### **Model**

Menurut Garlach dan Ely dalam kustandi (2013: 7). Mengatakan bahwa model apabila dipahami secara garis besar, model adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi agar siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotorafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal, dikutip oleh Arsyad (2011: 4). Model meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, vidio recorder, film, slide (gambar bingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

### **Karakteristik siswa SMP**

Karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama kurang lebih usia 13 tahun menjadi masa pengembangan karakter yang paling penting dalam fase kehidupan manusia. Fase ini disebut dengan nama *Period Of Formal Operation*. Pada usia ini, seseorang sedang mencari jatidiri yang ditandai dengan kemampuan berfikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna tanpa memerlukan objek yang kongret, bahkan objek visual sekalipun. Pada tahap ini juga sedang berkembang 7 kecerdasan yang disebut *Multiple Intelligions*. Adapun ketujuh jenis kecerdasan itu mencakup *linguistic intelligence, bodily-kinesthetic intelligence, musical intelligence, interpersonal-intelligence, dan intrapersonal intelligence* (Rosada, 2011: 108).

### **HAKIKAT SEPAKBOLA**

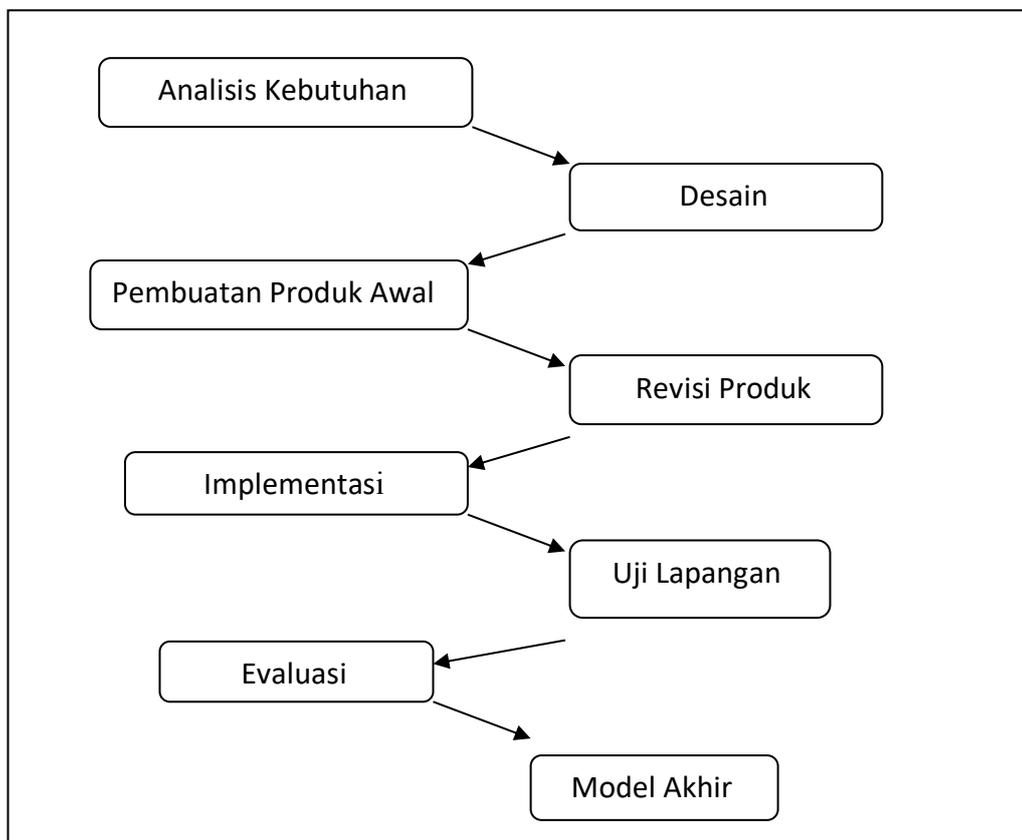
Teknik dasar bermain sepakbola merupakan salah satu fondasi bagi seseorang pemaian untuk dapat bermain sepakbola. teknik dasar. Dalam permainan sepakbola untuk menjadi seorang pemaian sepakbola yang baik, maka teknik dasar dalam permainan sepakbola harus harus betul-betul dikuasai dan tentunya ditunjang dengan unsur yang lain sehingga peningkatan prestasi dan permainan dapat di capai, untuk menciptakan permainan yang bagus dan baik dalam tim harus ada kerja sama yang baik. Menggiring bola (*dribble*) hal yang paling mendasar dalam latihan sepakbola adalah penguasaan bola secara individu Muhammad Azmi Akmal, Asep Ardiyanto, Utvi Hinda Zhannisa, *Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang* 26

dengan meningkatkan kemampuan menggiring (*dribble*), mengoper (*passing*), menendang (*shooting*), mempertahankan bola (*shielding the ball*). Sukatamsi (2011: 17).

**METODE PENELITIAN:**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and developmen*), Borg & Gall dalam Putra (2015:84), R & D dalam pendidikan digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru yang kemudian secara sistematis diuji lapangan dievaluasi dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu yaitu efektivitas dan berkualitas. “Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggris *Research and Developmen*, adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji ke efektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2015:407). Peneliti memilih jenis *R n D* karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan suatu model pembelajaran yang bernama permainan *passing The Castle* dengan *Shielding The Ball*.

Jenis penelitian dan pengembangan dipilih oleh peneliti karena peneliti mengembangkan produk berupa model permainan *passing The Castle* dengan *Shielding The Ball* pada sepakbola Sekolah Menengah Pertama Negeri 01 Balapulang.



**Bagan 1. Kerangka Berfikir**  
Sumber: Borg and Gall

### Populasi dan sampel

Populasi dalam penelitian ini siswa Sekolah Menengah Pertama kelas VII yang berjumlah 231 dari Tujuh kelas, kemudian peneliti mengambil sampel 12 siswa untuk skala kecil dan 24 siswa untuk skala besar dengan kelas yang berbeda.

### Instrumen Penelitian

Untuk mendapatkan data penelitian, instrumen yang digunakan adalah menggunakan skala libet atau menggunakan kuesioner.

### Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan cara menghitung skor yang diperoleh. Analisis skor yang digunakan yaitu analisis deskriptif yang digunakan untuk menghitung presentase dari hasil angket yang akan diberikan untuk ahli media, ahli materi, angket respon guru kelas dan angket respon siswa dengan langkah-langkah berikut:

1. Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi memiliki validitas isi berupa data kualitatif yang diubah menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pedoman pemberian skor seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.**

**Pedoman Pemberian Skor Ahli Materi Ahli Media dan Ahli Penjas.**

Keterangan	Skor
SB ( Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

2. Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang di peroleh dari hasil angket yang telah diisi.
3. Menjumlahkan skor idéal item (kriterium) untuk seluruh aspek pada angket yang telah diisi.
4. Menghitung presentase angka dari analisis data yang telah dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total (x)}}{\text{Jumlah Skor Maximum (xi)}} \times 100\%$$

5. Dari yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif

6. Untuk menentukan Kriteria kelayakan dilakukan dengan cara seperti Tabel sebagai berikut:

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan Model**

Penilaian	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Penelitian dikatakan berhasil apabila sesuai dengan indikator yang diharapkan:

1. Hasil perhitungan angket respon guru kelas layak saat uji coba lapangan awal.
2. Hasil perhitungan angket respon siswa layak saat uji coba lapangan awal.
3. Hasil perhitungan penilaian autentik siswa layak saat uji coba lapangan awal.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar proses penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik. instrumen yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yaitu berupa angket. Angket diberikan kepada validasi materi dan media pembelajaran, angket tanggapan guru dan siswa terhadap multimedia interaktif dengan rincian sebagai berikut:

a. Lembar angket ahli

Lembar angket uji ahli validasi merupakan lembar angket yang ditunjukkan kepada ahli media pembelajaran yaitu dosen Universitas PGRI Semarang Bertika Kusuma P, S.Pd.Jas., M.Or. ahli materi yaitu *Coach* Nasional Level 1 Arya Windu Pratama dan ahli penjas yaitu Guru penjas SMP N 1 Balapulang Cahyo, S.Pd. Lembar uji ahli ini disusun menggunakan skala *libert*.

**Tabel 3**

**Aspek Kriteria Penilaian Pengembangan Materi, Media dan Penjas**

No	Aspek
1	Indikator Kesesuaian
2	Kelayakan Produk
3	Kontribusi Produk
4	Keunggulan Produk
5	Kualitas Produk

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dari evaluasi ahli materi, media dan penas, didapat rata-rata masing-masing uji validasi materi 83%, ahli media 70% dan ahli penjas 78%. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Balapulang adalah kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli materi pada aspek 2 dan 6. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik, yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12. Muhammad Azmi Akmal, Asep Ardiyanto, Utvi Hinda Zhannisa, *Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang*

Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapatkan poin 4. kualitas model permainan yang dilakukan oleh ahli media pada aspek 5. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik, yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 1, 3, 7 dan 8. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapatkan poin 4. dan kualitas model permainan yang dilakukan oleh penjas pada aspek 2, 12 dan 8. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik, yaitu mendapat poin 5. Selain aspek tersebut ada aspek penilaian kualitas model permainan yaitu aspek 3, 5, 7, 9, dan 11. Aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria baik dengan mendapatkan poin 4.

Hasil uji coba skala kecil dengan sampel 12 siswa mendapatkan 85% kognitif, 83% psikomotor dan 81% afektif. Hasil uji coba skala besar dengan sampel 24 siswa mendapatkan persentase 90% kognitif, 84% psikomotor dan 85% afektif dari data tersebut bisa dikategorikan produk layak digunakan.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan rumusan masalah yang dilaksanakan melalui penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan model permainan dalam pembelajaran penjas materi sepakbola kelas VII adalah sebagai berikut: *Analysis*, Mengidentifikasi kebutuhan siswa sehingga ditemukan masalah, *Design* menggunakan masalah sebagai landasan merancang produk, *Development* menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar serta memproduksi model pembelajaran, *Implementation* melaksanakan pembelajaran menggunakan model permainan yang sebelumnya model permainan tersebut di uji validasi oleh beberapa ahli Materi, Media, Penjas, *Evaluation* Melakukan evaluasi produk yang dikembangkan.
2. Kelayakan produk dilakukan dengan cara melakukan Validasi dengan beberapa ahli Materi, Media, dan Penjas. Ahli Materi mendapatkan persentase 83%, Ahli Media mendapatkan persentase 70%, dan Ahli penjas mendapatkan Persentase 78%.
3. Kepraktisan produk dilakukan dengan cara memberikan angket respon atau tanggapan guru dan siswa kelas VII di Sekolah Menengah Pertama. Hasil respon ahli materi mendapatkan persentase 83%, ahli media mendapatkan persentase 70%, dan ahli penjas diperoleh persentase 78%. Selanjutnya penilaian respon siswa dari kelas skala kecil dengan jenis pertanyaan kognitif 85%, psikomotor 83%, afektif 81% dan skala besar dengan jenis pertanyaan kognitif 90%, psikomotor 84%, afektif 85% dengan masing-masing kelas yang berbeda.
4. Produk model permainan *The Castle* dapat meningkatkan aktifitas gerak siswa, menambah variasi dalam pembelajaran dan meningkatkan tingkat fokus siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti memberikan saran sebagai pertimbangan pemanfaatan model permainan *The Castle* pembelajaran penjas materi sepakbola kelas VII yang telah dikembangkan perlu di implementasikan, dalam kegiatan Muhammad Azmi Akmal, Asep Ardiyanto, Utvi Hinda Zhannisa, *Pengembangan Model Permainan Passing The Castle Dengan Shielding The Ball Pada Sepakbola Kelas VII SMP N 1 Balapulang*

pembelajaran bagi siswa kelas VII untuk mengetahui sejauh mana kekurangan serta produk pembelajaran tersebut. Pada proses kegiatan pembelajaran di pembelajaran penjas materi sepakbola untuk kelas VII, model permainan dapat digunakan sebagai salah satu model permainan yang dapat digunakan disekolah maupun diluar sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adnan R. (2011). Tatacara Bermaian Permainan Sepakbola bagi pemula. Diambil dari <http://resaadnan.blogspot.com/2011/04/tata-cara-permainansepak-bola.html>.  
Diakses: Pada tanggal 25 desember 2011.
- Budi (2015). Teknik Dasar Bermain Sepak Bola Bagi Pemula. Bandung: Sunda Kelapa Pustaka.
- Hamid N & Ohoirat Gani A.N.M. (2018). "Pengembangan Model Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Di Smp Negeri 7 Wasilei Halamhera Timur". *Jurnal Pendidikan*, 1(2) 30-41.
- Rosdiani Dini. (2013). "Pendidikan Jasmani, olahraga dan kesehatan Untuk Kelas VII". Bandung. Nuansa.
- Putra. (2015). Metode Penelitian. Jakarta Barat: Cendekia.
- Rosada. (2011; 108). *Karakteristik Anak Umur 13-15 Tahun Sekolah Menengah Pertama*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukatamsi. (2011). *Permainan Besar 1 Sepakbola*. Jakarta: Universitas Terbuka