

**PENERAPAN MODEL SMALL SIDE GAMES TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR
PASSING DENGAN KAKI BAGIAN DALAM SEPAK BOLA
(Studi Pada Peserta Didik Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Sidoarjo)**

Muhammad Zukhrifal Fuadi

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, lafirifalafir@gmail.com

Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah sesuai observasi di SMA Negeri 4 Sidoarjo tidak adanya lahan untuk menyampaikan materi sepak bola. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo dengan jumlah total 457 peserta didik. sedangkan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas X IPS 2 yang berjumlah 35 siswa. Cara memperoleh data dengan cara melakukan *pre-test*, perlakuan dan *post-test* yang dilakukan 4 kali pertemuan. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20 dapat diketahui hasil *pre-test* dari 35 peserta memiliki rata-rata 1,54 nilai standar deviasi 1,314 dan nilai varian 1,726. Sedangkan untuk hasil *post-test* dari 35 peserta memiliki rata-rata 2,29 nilai standar deviasi 1,582 dan nilai varian 2,504. Berdasarkan perhitungan SPSS *Statistic 20test* dengan ketentuan penguji jika nilai signifikansi dari nilai hitung, thitung lebih besar dari tabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai thitung < ttabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak. Dari hasil tersebut diperoleh nilai thitung > ttabel ($4,018 > 2,042$) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test, maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya ada pengaruh yang dari hasil tes setelah pemberian *treatment* dengan nilai persentase sebesar 48,15% pada peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Kata Kunci : Model *Small Side Games*, *Passing*, Sepak Bola

Abstract

Background implementation of this research is appropriate observation in SMA 4 Sidoarjo absence of land to deliver material of football. The purpose of this study was to determine the effect of the application of models of small-side games on learning outcomes passing with inside feet football. This research uses quasi experiment with a quantitative approach. The research design used in this study is one group pretest-posttest design. In this design there is no control group and the subjects are not placed at random. The population in the study were all students of class X SMA 4 Sidoarjo with total number of 457 students. while the research samples are class X IPS 2 totaling 35 students. How to obtain data by doing a pre-test, treatment and post-tests conducted 4 times. Results of the analysis using SPSS version 20 can be seen the pre-test of the 35 participants had an average of 1,54 standard deviation 1,314 and variance 1,726. As for the post-test results of the 35 participants had an average of 2,29 standard deviation 1,582 and variance 2,504. SPSS statistical calculation based on 20 tests with test condition if the significance of the calculated value (tcount) is greater than (ttable) with significance level of 5% or 0,05 the H_a accepted and H_o rejected. Whereas the significance of (tcount) is smaller (ttable) with a significance level of 5% or 0,05 the H_o is accepted and H_a rejected. From the results obtained by value (tcount) > (ttable) ($4,018 > 2,042$) with a significance level of 5% or 0,05, then the appropriate basis for a decision in paired samples T-Test, it can be concluded H_a accepted and H_o rejected, which means there is the influence of test result after treatment with a percentage of 48,15% in students of class X IPS 2 SMA Negeri 4 Sidoarjo .

Keywords : Small Side Games, Passing, Football

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dianggap penting didalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan baik seseorang, masyarakat maupun kehidupan berbangsa. Kualitas dari sebuah negara salah satunya diukur melalui sumber daya manusia yang berada didalam negara tersebut, maju atau tidaknya sebuah bangsa jugalah satunya diukur melalui tingkat pendidikan penduduknya. Pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap manusia, karena pendidikan sendiri berperan penting dalam meningkatkan kualitas hidup dimasa yang akan datang. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 No. 1, yang berbunyi: "pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Dengan pendidikan yang baik seorang individu diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapinya dengan baik pula. Pendidikan yang baik juga tidak hanya akan berdampak pada dirinya sendiri melainkan juga akan berdampak pada lingkungannya secara langsung atau tidak langsung.

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya berperan dalam hal pengetahuan, kecerdasan, dan keterampilan saja, namun pendidikan juga berperan membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran wajib (kelompok A) dan mata pelajaran wajib (kelompok B) yang salah satu didalamnya terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan bagian penting dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk menjaga kebugaran jasmani para peserta didik, keterampilan gerak, belajar sportif, bekerja sama dan masih banyak lagi lainnya yang juga saling berkaitan dengan tujuan pendidikan nasional. Tidak hanya mempelajari salah satu jenis olahraga atau permainan saja tetapi para peserta didik yang memiliki aktivitas cukup padat baik disekolah maupun di luar sekolah dapat tetap menjaga kebugaran jasmani dengan adanya mata pelajaran PJOK. Dengan mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan para peserta didik tidak hanya mampu menyerap nilai-nilai yang terkandung dalam PJOK, tetapi juga para peserta didik diharapkan menjadi lebih *fresh* dalam melakukan kegiatan di sekolah. Para siswa yang menghabiskan sebagian waktunya untuk menerima pelajaran di kelas

diharapkan mendapat suasana dan energi baru ketika menerima pembelajaran PJOK.

Menurut *ShapeAmerica* (2015: 3), "selama belajar pendidikan jasmani, siswa mempraktekkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh melalui aktivitas fisik, yang didefinisikan setiap gerakan tubuh yang keluar menghasilkan energi". Pembelajaran PJOK terdapat berbagai aktivitas olahraga dan permainan yang banyak mengandung nilai dan unsur-unsur positifnya dan diharapkan dapat membantu untuk mengembangkan tidak hanya kemampuan psikomotornya saja juga mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik. Disamping itu pembelajaran PJOK juga mempersiapkan siswa supaya dapat mengembangkan keterampilan gerak secara maksimal. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran PJOK dapat memberikan kemudahan di dalam memahami dan melakukan gerak dasar pada saat melakukan aktivitas olahraga. Terdapat materi atletik, aktivitas bola kecil, contohnya: tenis meja, badminton, tenis lapangan serta aktivitas bola besar, contohnya: bola basket, bola voli dan sepak bola.

Sepak bola merupakan salah satu materi aktivitas bola besar yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Dimana sepak bola merupakan olahraga tim yang membutuhkan kerja sama dalam sebuah permainan yang di diantaranya terdapat menggiring, menyundul, menendang dan *passing* atau mengumpan. *Passing* pendek adalah salah satu bentuk kerja sama yang dinilai efektif dalam mengontrol permainan serta bola yang datang lebih mudah dikendalikan. *Passing* kaki bagian dalam dinilai baik karena pada kaki bagian dalam terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola sehingga memberikan kontrol bola yang lebih baik. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan materi sepak bola keberadaan lapangan yang memadai tentunya sangat dibutuhkan agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik. Tetapi banyak sekolah baik SD, SMP maupun SMA yang tidak memiliki lapangan sepak bola atau lapangannya tidak layak untuk digunakan, hal ini dikarenakan luas lapangan sepak bola yang membutuhkan tempat yang besar.

Sekolah yang tidak memiliki lahan yang cukup luas untuk bermain sepak bola (lapangan sepak bola) salah satunya di SMA Negeri 4 Sidoarjo, meskipun demikian pembelajaran materi sepak bola harus tetap tersampaikan kepada para peserta didik dimana didalam materi sepak bola terdapat sub materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam, oleh karena itu guru diharap mampu menggunakan model atau metode yang tepat guna tetap tersampainya materi sepak bola tersebut.

Sepak bola juga merupakan olahraga atau yang relatif banyak digemari oleh anak-anak sekolahan, mulai

dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah atas menyukainya. Para siswa tidak hanya bermain sepak bola waktu jam pelajaran dimulai, melainkan juga waktu istirahat dan juga waktu terdapat perlombaan antar kelas atau semacamnya. *Small-sided games* adalah permainan yang dimainkan pada lapangan yang lebih kecil daripada permainan besar 11 lawan 11. Permainan 3 lawan 3, 4 lawan 4 adalah contoh dari small side games. Bahkan permainan tetap bisa dimainkan meskipun jumlah pemain tidak sama. (Snow, 2011: 5)

Small side games merupakan pertandingan sepak bola dengan pemain yang lebih sedikit dan bermain di lapangan yang lebih kecil. *Small side games* permainan yang menyenangkan yang mendorong pemain lebih banyak bersentuhan dengan bola karena pemain lebih sedikit dan bermain di bidang yang lebih kecil. *Small side games* memiliki dampak yang baik bagi pemain muda pada usia pengembangan. (Buckley, 2008: 23)

Small Sided Games merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang didesain dalam bentuk hampir sama dengan situasi permainan sebenarnya, dimana siswa dihadapkan pada situasi yang hampir sama dengan permainan sebenarnya, siswa diharapkan bisa mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam *passing* menggunakan kaki bagian dalam sepak bola.

Small sided games telah menjadi bagian dari sejarah sepak bola di Amerika Serikat. Banyak dari orang tua kita, kakek-nenek kita dan nenek moyang kita berimigrasi ke Amerika dengan bermain *game* indah ini di jalan-jalan negara asal mereka. (Snow, 2011: 5)

Menurut Buckley (2008: 4), "*Small side games* berfilosofi pada rasa senang dan kebebasan bereksresi dengan penekanan yang terbatas terutama untuk pemain pada usia-usia pengembangan". Model pembelajaran *Small sided games* bisa dilakukan di area terbuka jadi tidak harus menggunakan lapangan sepak bola yang sebenarnya. Selain tidak menggunakan lapangan yang sebenarnya model ini juga dapat dirancang dengan berbagai variasi, bisa menambah atau mengurangi bola atau pemain yang ada di lapangan. *Small sided games* diharapkan mampu membuat siswa semakin cepat dalam bereaksi dan menentukan keputusan, misalnya setelah menerima umpan, siswa diharapkan bisa memberikan atau menyambung umpan kepada rekan satu timnya dengan cepat dan tepat. Karena arena lapangan yang kecil dan pembatasan sentuhan terhadap bola, maka ruang gerak semakin sempit. Hal ini akan membuat siswa mau tidak mau harus bereaksi cepat agar bola tidak terebut oleh lawan dan ini akan diharapkan berpengaruh baik bagi

kemampuan siswa tersebut. Keuntungan model *small side games* yaitu :

- a) Karena sangat menyenangkan, anak-anak berlatih dengan bola lebih baik, b) bermain sepak bola untuk belajar sepak bola, c) belajar dengan mencoba, d) teknik, wawasan dan komunikasi yang paling efektif dikembangkan dalam situasi permainan tersebut, e) anak-anak secara alami belajar situasi pertandingan dengan konstan dan pengulangan serta sering kontak dengan bola, f) permainan *small sided games* memaksimalkan keterlibatan secara langsung dalam situasi sepak bola, g) kebebasan dalam mengalami kegagalan, h) meningkatkan kreativitas dan spontanitas. (Cooper, 2007: 6)

Sesuai masalah yang ada di SMA Negeri 4 Sidoarjo yang tidak memiliki lahan untuk menyampaikan materi sepak bola model *Small Sided Games* tepat untuk diterapkan karena model ini tidak perlu menggunakan lapangan dengan ukuran lapangan sepak bola yang sebenarnya.

Dalam penelitian ini, akan mengambil materi sepak bola khususnya *passing* dengan kaki bagian dalam karena *passing* dengan kaki bagian dalam merupakan teknik dasar paling sering dipakai dalam permainan. Mengambil materi sepak bola karena sepak bola sangat digemari anak sekolah tingkat atas. Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "**Penerapan Model *Small Sided Games* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola**".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-akibat di antara variabel (Maksum, 2012:65). Sedangkan penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang mendekati percobaan sungguhan di mana tidak mungkin mengadakan kontrol/memanipulasi semua variabel yang relevan. Harus ada kompromi dalam menentukan validitas internal dan eksternal sesuai dengan batasan-batasan yang ada (Nazir, 2011:73). Dalam penelitian ini hanya memenuhi 2 hal, yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini akan mencari pengaruh dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada peserta didik.

Populasi adalah sekelompok subjek termasuk manusia yang menjadi sumber data penelitian yang mana seorang peneliti dapat membuat penyamarataan atau generalisasi (Erman, 2009: 50). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X siswa SMA Negeri 4 Sidoarjo yang berjumlah 457 siswa.

Sampel Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling* untuk menentukan kelas mana yang menjadi sampel. Sampel yang diinginkan adalah sampel yang benar-benar mewakili populasi sehingga kesimpulan yang diperoleh dari sampel dapat diberlakukan untuk populasi (Erman, 2009: 52). Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Desain rencana penelitian ini menggunakan metode *one group pretest-post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat di ketahui secara pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2012: 97). Dalam pengambilan data instrument yang digunakan yaitu tes *Passing*

HASIL PENELITIAN

uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program SPSS Versi 20.

Tabel 1 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	Pre-Test	Post-Test
<i>p value</i>	0,143	0.152
<i>Signifikan</i>	0,05	0,05
<i>Kategori</i>	Normal	Normal

Dari table di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan (*p value*) *pre-test* lebih dari α (0,05) dengan kata lain ($\text{sig} > \alpha$) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal. Sedangkan pada *post-test* nilai signifikan (*p value*) *post-test* lebih dari α (0,05) dengan kata lain ($\text{sig} > \alpha$) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh *small side games* terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Sidoarjo. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis terlebih dahulu akan dianalisa tingkat kesetaraan skor *pre-test* kelas eksperimen dengan uji-t. Hasil uji-t terhadap *pre-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut,

Tabel 2 Hasil Paired Samples T-test

	Mean	Sd	T	Df	Sig
Pretest	-,743	1,09	-4,01	34	0,000

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas thitung sebesar 4,018 sedangkan nilai ttabel sebesar 2,042. Dan nilai Sig sebesar $0,000 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari hasil test setelah

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, untuk hasil rata-rata *pre-test* sebesar 1,54 standar deviasi sebesar 1,314 dengan varian sebesar 1,726 serta nilai minimum sebesar 124 dan nilai maksimum sebesar 158. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 146,08 standar deviasi sebesar 10,608 dengan varian sebesar 112,521 serta nilai minimum sebesar 0 dan nilai maksimum sebesar 4.

Nilai beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 2,29 standart deviasi sebesar 1,582 dengan varian sebesar 2,504 dan nilai beda antara nilai minimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 0 seangkan nilai beda antara nilai maksimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 5. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa permainan *small side games* antara *pre-test* dan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 48,15%. Perhitun

pemberian *treatment* dan sebelum pemberian *treatment* penggunaan model pembelajaran *small side games passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola pada peserta didik kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Pengaruh penggunaan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bolastudi pada peserta didik kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Sidoarjo dipergunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{MD}}{\text{Mpre}} \times 100\%$$

$$\text{Mpre}$$

$$= \frac{0,743}{1,543} \times 100\%$$

$$= 0,4815 \times 100\%$$

$$= 48,15\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola sebesar 48,15% setelah diberikan penerapan model *small side games*.

PEMBAHASAN

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil tentang pengaruh penerapan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor *passing* siswa sebelum diberikan *treatment* (*pretest*) adalah rata-rata 1,54 standart deviasi 1,314 dengan varian 1,726. Hasil skor keterampilan *passing* peserta didik kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Sidoarjo setelah diberikan *treatment* (*posttest*) adalah rata-rata 2,29 standart deviasi 1,582 dengan varian 2,504.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui *Pvalue* pada saat *pretest* 0,143 dan *Pvalue* saat *posttest* 0,152. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pretest* dan *posttest*

adalah berasal dari data normal karena $P\text{value} > \alpha$ yaitu 0,05.

Untuk hasil perhitungan uji T, thitung > ttabel ($4,018 > 2,042$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika thitung > ttabel dengan taraf signifikan 5% maka H_0 diterima H_a ditolak. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola studi pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Berdasarkan dari perhitungan presentase dengan hasil 48,15% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup setelah diberikan *treatment* menggunakan model *small side games passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh penerapan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola. Dibuktikan dengan hasil thitung $4,018 > \text{ttabel } 2,042$ dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh penerapan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 48,15%.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah :

1. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan materi yang tepat dan penyusunan RPP khususnya untuk materi bola besar permainan sepak bola yang didukung oleh materi lainnya guna meningkatkan teknik dasar sepak bola
2. Bagi peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan bermain sepak bola dalam melakukan keterampilan *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola berdasarkan analisa dalam penelitian ini.
3. Bagi dosen agar dapat lebih memperhatikan faktor-faktor dan variabel lain yang dapat meningkatkan keterampilan *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola.
4. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- B.Suryosubroto. 2010. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erman. 2009. *Metodologi Penelitian Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepak Bola*. Bandung: Human Kinetics
- Nazir, Moh. 2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurhasan. 2003. *Tes Dan Pengukuran*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Pengertian sepak bola (Online) <http://kbbi.web.id/sepak%20bola> (diakses tanggal 28 November 2016)
- Physical Education* www.shapeamerica.org *The Essential Components Of Physical Education* (diakses tanggal 04 Januari 2017)
- Small Sided Game Manual* http://www.usyouthsoccer.org/assets/small_side_games_manual.pdf (diakses tanggal 26 September 2016) SSG Handbook <http://gdfra.org.au/SSGHandbook.pdf> (diakses pada tanggal 04 Januari 2017)
- Soccer Coaching International* <http://moorestownsoccer.com.pdf> (diakses pada tanggal 04 Januari)
- UU No. 20 Tahun 2003 <http://sindikter.dikti.go.id/dok/UU/20-2003-sisdiknas.pdf> (diakses tanggal 24 September 2016)
- UU No.2 tahun 1989 tentang Sisdiknas [http://polsri.ac.id/panduan umum UU Republik Indonesia No. 2 tahun 1989 tentang Pendidikan Nasional](http://polsri.ac.id/panduan%20umum%20UU%20Republik%20Indonesia%20No.%202%20tahun%201989%20tentang%20Pendidikan%20Nasional.pdf) (diakses tanggal 27 November 2016)
- Widiastuti. 2015. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: RajawaliPersWikipedia.
- (https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_jasmanidiakses pada tanggal 29 Maret 2017 pukul 16.00 WIB)
- 64 *Small Sided Games* (Online) <http://coginchauhsoccer.org/Text/Documentspdf> (diakses tanggal 27 November 2016)