

PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL PASSING PERMAINAN FUTSAL (Studi Pada Siswa Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 1 Durenan)

Yudha Prihandoko

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

Sudarso

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

Abstrak

Secara umum fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Mencapai tujuan satuan pendidikan tersebut terdapat dua kegiatan penting yang dilaksanakan di sekolah yaitu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah ataupun di luar sekolah dengan tugas memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan minat dan bakat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Salah satu cabang olahraga yang diminati oleh peserta didik dalam ekstrakurikuler yaitu futsal. Untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa, maka diupayakan menggunakan media bantu salah satunya media audio visual. Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui beda pengaruh penerapan media bantu audio visual terhadap hasil *passing* permainan futsal, dan 2. Untuk mengetahui seberapa besar beda pengaruh penerapan media bantu audio visual terhadap hasil *passing* permainan futsal. Sasaran penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan dan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Metode analisis ini menggunakan metode statistik kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan instrumen dari kemendikbud. Hasil analisis uji t-test didapatkan nilai signifikan 0,00 lebih kecil daripada 0,05 serta peningkatan sebesar 35,05 %. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah dilakukan *treatment* penerapan media audio visual terhadap hasil *passing* permainan futsal pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan Kecamatan Durenan Kabupaten Trenggalek.

Kata Kunci : Media Audio Visual, *Passing* Permainan Futsal

Abstract

In general the function of national education is to develop the potential of learners to achieve a prosperous society. Achieving the objectives of the educational unit there are two important activities undertaken in the school are intracurricular and extracurricular activities. Extracurricular activities are out of the ordinary course and at school holidays conducted either at school or outside school with the task of deepening and expanding students' knowledge, recognizing the relationship between the various lessons, channeling interests and talents as well as complementing the whole human development effort. One of the sport that interest by the students in extracurricular is futsal. To facilitate the delivery of materials to students, then attempted to use the media one of them audio visual media. The purpose of this research is 1. To know the effect of the application of audio visual aids to the futsal game passing results, and 2. To find out how big difference influence the application of audio visual aids to the futsal game passing results. The target of this research is extracurricular futsal students of SMA Negeri 1 Durenan and the number of samples are 30 students. This method of analysis uses quantitative statistical methods. While the process of data retrieval is done by using the instrument of kemendikbud. The result of t-test test result got significant value 0,00 smaller than 0,05 and increase equal to 35,05%. In other words that there are significant differences before and after the treatment of audio visual media application to the futsal game pass results on extracurricular students futsal SMA Negeri Durenan Durenan District Trenggalek District.

Keywords: Audio Visual Media, Passing Futsal Games

PENDAHULUAN

Secara umum fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Hal demikian diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi membangun kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Mencapai tujuan satuan pendidikan tersebut terdapat dua kegiatan penting yang dilaksanakan di sekolah yaitu kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Menurut Rohmad Mulyana (2004) Kegiatan intrakurikuler adalah kegiatan yang sering dilakukan di ruang kelas dengan orientasi peningkatan kemampuan akademis, sedangkan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa pada pengalaman-pengalaman nyata.

Menurut Undang-Undang Permendikbud No 62 tahun 2014. Ekstra kurikuler adalah kegiatan diluar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah ataupun di luar sekolah dengan tugas memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan minat dan bakat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Salah satu cabang olahraga yang diminati oleh peserta didik dalam ekstrakurikuler yaitu futsal.

Futsal merupakan olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Bertujuan untuk saling mencetak angka atau *goal* ke gawang lawan demi meraih kemenangan. Dalam permainan futsal, terdapat teknik-teknik dasar yang harus dikuasai oleh para pemainnya, seperti *passing*, *control*, *shooting*, dan *dribling*. Dari teknik-teknik dasar inilah permainan futsal dapat dibentuk.

Permainan futsal dalam bahasa Spanyol yaitu *futbol sala*, yang artinya sepakbola yang dilakukan di dalam ruangan. Dengan adanya permainan futsal, diharapkan para pemain mampu mengasah kemampuan bermain bola. Permainan ini juga memberikan manfaat bagi sistem ketahanan tubuh karena sepanjang permainan, seorang pemain akan berlari ke segala penjuru lapangan tanpa berhenti (Muhammad, 2014 :3).

Jika mengacu pada penjelasan di atas, seorang pemain futsal sangat memerlukan kemampuan dalam menguasai teknik dasar permainan futsal terutama teknik dasar mengumpun atau *passing*. Dalam permainan futsal *passing* dilakukan dengan keras dan akurat. Penggunaan akurasi saat melakukan operan dalam permainan futsal sangat membantu dalam penguasaan bola saat bermain futsal. Selain itu tujuan melakukan *passing* adalah untuk menciptakan peluang kepada rekan satu tim untuk mencetak angka ke gawang lawan demi meraih kemenangan.

Berdasarkan pada pengamatan dan pengalaman yang diperoleh peneliti pada waktu berkunjung sebagai alumni dan ikut bergabung mengikuti ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Durenan Trenggalek. Saat latihan, uji coba pertandingan, maupun pada saat laga tanding

kejuaraan, *passing* pemain banyak yang tidak mengarah ke rekan se timnya, sehingga peluang untuk bermain dengan kompak (*team work*) sangatlah kecil. Hal tersebut dikarenakan *passing* sangatlah penting dalam permainan futsal. Menurut Danny Mielke (2007) Seorang pemain harus mengasah keterampilan *passing* agar dalam suatu tim dapat menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat. *Passing* juga menjadi hal yang utama dalam sebuah permainan futsal, sebuah serangan dibangun dari serangkaian proses *passing*. Salah satu solusi untuk mengatasi kurang kepehaman siswa dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam yaitu dengan memberikan media audio visual.

Menurut Sanjaya (2007) Media audio visual merujuk kepada media yang mengandung komponen (unsur) berupa visual (pemandangan/gambar/dilihat) dan audio (suara/didengar). Jadi media pembelajaran audio visual adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen visual dan suara. Karena menggunakan lebih dari satu indera dalam pemanfaatannya, maka media audio visual seringkali juga dikategorikan ke dalam kelompok multimedia.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan media yang cocok, efektif dan lebih mudah dilakukan dalam proses belajar mengajar yaitu media audio visual. Audio visual merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para pelatih untuk memberi variasi pelatihan ekstrakurikuler dan meningkatkan hasil *passing* pada permainan futsal. Sehingga dari sana akan diperoleh hasil yang lebih baik, beberapa diantaranya seperti siswa dapat menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non-lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.

Dari uraian penjelasan latar belakang di atas, penulis mengajukan penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan Media Audio Visual terhadap Hasil *Passing* Permainan Futsal (studi pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek)”.

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksun (2012) Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Karena penelitian eksperimen ini tidak memenuhi 4 syarat maka tergolong ke dalam eksperimen semu sedangkan desain penelitian ini menggunakan *model one group pretest-posttest design*.

Penelitian eksperimen ini digunakan karena dalam penelitian ini akan ada perlakuan yang dilakukan kepada subjek penelitian. Pemberian perlakuan diberikan berupa penggunaan media audio visual (video) terhadap hasil

passing permainan futsal siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Durenan.

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 12x pertemuan . Pada pertemuan pertama akan dilakukan *pretest* , pertemuan kedua sampai pertemuan kesebelas dilakukan perlakuan kepada siswa dan pertemuan keduabelas sekaligus melakukan *posttest* untuk mengambil data penelitian. Penelitian ini dilakukan 3x per minggu yaitu pada hari Senin, Rabu, dan Jumat pada pukul 15.00 WIB sesuai jadwal ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Durenan.

Tempat yang akan digunakan sebagai penelitian adalah lapangan basket SMA Negeri 1 Durenan yang beralamat di Jl. Raya Kendal Rejo No. 82 Durenan Trenggalek, Jawa Timur 66381.

Sampel adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada. Dalam penjelasan tersebut populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Durenan dan sampel pada penelitian ini menggunakan siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan yang berjumlah 30 siswa.

Dalam sebuah penelitian tentunya ada langkah-langkah atau prosedur yang harus dilalui atau diikuti dalam melaksanakan penelitian untuk tercapainya tujuan dari penelitian tersebut.

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian (Maksum, 2009: 28). Sedangkan konsep adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala alam tertentu. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Pada penelitian ini variabel bebas dan terikat sebagai berikut :

- a. Variabel bebas adalah penerapan media audio visual.
- b. Variabel terikat adalah hasil *passing* permainan futsal.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Tes Teknik Dasar Mengumpan (*passing*), untuk mengukur penilaian proses dalam penguasaan tahapan-tahapan gerak dasar *passing* bola pada permainan futsal, di sini penilaian dilakukan secara *judgement expert*, yaitu dengan melakukan tahapan mengumpan (*passing*) mulai dari posisi awalan, perkenaan (*impact*), dan gerakan lanjutan (*follow throug*). Disini peserta harus melakukan tahapan gerak dasar *passing* sesuai komponen-komponen yang sudah ditentukan, untuk memperoleh nilai akhir dari tes yang dilakukan.

Jarak antara titik *passing* ke subjek yaitu 7 meter. Peserta mempunyai 5 kesempatan untuk *passing* 5 bola yang telah disediakan, artinya 5 kali mencoba dan 5 kali penilaian. Disini terdapat *observer* yang bertugas

melakukan dan mencatat penilaian hasil tes dengan berpedoman pada kriteria penilaian yang sudah ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembahasan ini akan disajikan keberhasilan penggunaan media audio visual terhadap hasil *passing* permainan futsal pada siswa ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan.

Analisis hasil penelitian akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan dari awal, maka pada bab ini dapat diuraikan dengan deskripsi data dan pengujian. Perhitungan data dilakukan dengan program komputer SPSS (*Statistical Package For Social Science*) *version 21 for windows*, hal ini dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Pada deskriptif data ini membahas tentang *mean* (rata-rata), nilai minimum, nilai maksimum, standart deviasi, varian dan *median* (nilai tengah) dari peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan yang berjumlah 30 siswa.

Berdasarkan hasil data nilai *pretest* dan *post-test*, bantuan tabel kerja manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS (*Statistical package for Social Science*) *for windows evaluation release 21* terhadap hasil penelitian. selanjutnya data dari hasil penelitian dapat dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Passing Pada Permainan Futsal

	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	Beda
Rata-rata	58	78,33	20,33
Median	55	80	25
Std deviasi	12,97	13,66	0,69
Varian	168,27	186,78	18,50
Minimum	40	60	20
Maksimum	90	100	10

Berdasarkan analisis tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* dari 30 peserta memiliki nilai minimum 40 nilai maksimum 90 rata-rata 58 nilai standart deviasi 12,97 nilai varian 168,27 dan nilai Median 55, sedangkan untuk hasil *post-test* dari 30 peserta memiliki nilai minimum 60 nilai maksimum 100 rata-rata 78,22 nilai standart deviasi 13,66 nilai varian 186,78 dan nilai median 80. Berdasarkan hasil Tabel 1 terlihat *trend* peningkatan pada *passing* dalam permainan futsal pada 30 peserta ekstrakurikuler futsal. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai minimum, maksimum, rata-rata, standart deviasi, median dan varian antara *pre-test* dan *post-test*.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan perhitungan SPSS *statistic 21*. Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS *statistics 21*.

Tabel 2 Pengujian Normalitas

	Signifikan	Kategori
Pretest	,081	Normal
Posttest	,522	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0.05 dengan kata lain ($Sig > 0.05$), sehingga data berdistribusi normal. Oleh karena itu, perhitungan uji beda dapat menggunakan uji-t. Uji hipotesis bisa disebut juga dengan istilah H_0 atau hipotesis nihil dan H_a atau hipotesis kerja. Pada penelitian ini H_0 tidak ada pengaruh pembelajaran langsung basket mini terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, sedangkan H_a ada pengaruh pembelajaran langsung basket mini terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Uji *paired sampel t-test* pada penelitian ini dilakukan menggunakan *software SPSS statistic 21 for windows*.

Apabila nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak, yakni ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh pemberian perlakuan dalam meningkatkan teknik *passing* dalam permainan futsal. Sebaliknya apabila nilai probabilitas atau sig. (2-tailed) > 0.05 maka H_0 tidak ditolak, yakni tidak ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang artinya tidak terdapat pengaruh pemberian perlakuan dalam meningkatkan teknik *passing* pada permainan futsal.

Tabel 3 Hasil Uji *paired sampel t-test*

Pair 1	Pre-test-Post-test	df	Sign. (2tailed)
		29	0,00

Berdasarkan hasil perhitungan *paired sampel t-test* diatas diketahui bahwa nilai probabilitas atau signifikansi pada kelompok penelitian ini adalah 0.00 yakni lebih kecil dari 0.05 ($sig < 0.05$) sehingga H_0 ditolak, yakni ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh pemberian perlakuan dalam meningkatkan teknik *passing* pada permainan futsal. Pada penelitian ini diperoleh hasil signifikansi sebesar 0.00 yakni lebih kecil dari 0.05 ($sig < 0.05$) sehingga H_0 ditolak, yakni ada perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini yang artinya terdapat pengaruh pemberian perlakuan dalam meningkatkan teknik *passing* pada permainan futsal.

Tabel 4 Presentase Pengaruh

	Pre-test	Post-test	Beda
Rata-rata	58	78,33	20,33

Presentase	35,05%
------------	--------

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{MD}{Mpre} \times 100\% \\
 &= \frac{20,33}{58} \times 100\% \\
 &= 0,3505 \times 100\% \\
 &= 35,05\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, persentase peningkatan hasil *passing* pada permainan futsal sesudah penerapan audio visual pada peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 1 Durenan sebesar 35,05%.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji adakah pengaruh penerapan audio visual terhadap teknik *passing* pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 1 Durenan. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa yang diantaranya 15 siswa laki-laki dan 15 siswa dalam kelompok kontrol. Pelaksanaan *treatment* di dalam ruangan dengan menonton video *passing* dalam permainan futsal. Para peserta ekstrakurikuler menonton video dengan santai dan kondusif. Kegiatan bimbingan belajar di luar sekolah pun menjadi salah satu faktor mengapa tidak semua peserta ekstrakurikuler mengikuti *treatment* penelitian ini.

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil tentang penerapan media audio visual terhadap hasil *passing* permainan futsal maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dengan hasil skor *passing* sebelum diberikan *treatment* yang menggunakan analisis aplikasi komputer IBM SPSS (*Statistical Package for Sosial Science*) *for windows evaluation release 21* pada saat *pre-test* di dapatkan nilai rata-rata(mean) 58 serta titik tengah atau median dari hasil keseluruhan *pre-test* 55. Pada standar deviasi di dapatkan nilai sebesar 12,57 dan nilai varian sebesar 168,27. Hasil pada perolehan nilai pada *post-test* didapatkan nilai rata-rata 78,33 dan pada median nilai *post-test* didapatkan nilai 80. Pada standar deviasi di dapatkan nilai 13,66 dengan varian 186,78.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa nilai signifikan *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0.05 dengan kata lain ($Sig > 0.05$), yang menyatakan bahwa H_0 ditolak, sehingga data berdistribusi normal.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui untuk hasil perhitungan uji beda, nilai Pvalue lebih kecil dari pada α $0,000 < \alpha$ (0,05) maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada penerapan media audio visual terhadap hasil *passing* pada permainan futsal. Berdasarkan dari perhitungan presentase dengan hasil 35,05% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup setelah *treatment*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian tentang penerapan media audio visual terhadap hasil passing pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Durenan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan audio visual terhadap hasil passing pada permainan futsal siswa ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Durenan. Dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,00 < 0,05$).
2. Besarnya pengaruh audio visual terhadap hasil passing pada permainan futsal siswa ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Durenan berdasarkan hasil dari perhitungan presentase pengaruh antara hasil pretest dan posttest dengan skor peningkatan 35,05%.

Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dalam dunia pendidikan adalah sebagai berikut :

1. Penerapan audio visual tidak hanya digunakan pada materi passing saja melainkan bisa pada semua materi dalam latihan futsal.
2. Penggunaan media audio visual berupa video harus disesuaikan dengan kebutuhan gerak para peserta ekstrakurikuler, sehingga semua peserta ekstrakurikuler saat melakukan gerakan passing permainan futsal dapat melakukan dengan benar sesuai pedoman yang sudah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Lhaksana, Justinus. 2011. *Taktik Dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champions.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit
- Marhaendro, Agus Susworo Dwi. Dkk. 2009 Tes Ketrampilan Dasar Futsal. *Jurnal IPTEK Olahraga, (Online)*, Vol. 11, No. 2, (staff.uny.ac.id, diakses 27 November 2016 pukul 10.45 WIB).

Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak bola*. Bandung: Pakar Raya.

Mulyono, Asriyadi Muhammad. 2014. *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta: Laka Aksara.

Sanjaya, Wina. 2012. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 (2007). *Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: CV. Eka Jaya.

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Online). (www.Google.Com.-UU20.2003Sisdiknas.Pdf) Diakses Pada Senin, 18 Januari 2016 Pukul 13.33 WIB).