

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETEPATAN *SHOOTING* BOLA PADA PERMAINAN FUTSAL  
(Studi Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMPN 2 Buduran)**

**Fatchan Mubarok**

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

**Junaidi Budi Prihanto**

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

**Abstrak**

Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Media audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batasan-batasan tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas pelatih sebagai fasilitator belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui perbedaan ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal setelah penerapan media audio visual, 2. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal setelah penerapan media audio visual pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran, Sidoarjo.

Metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif, desain penelitian *one group pretest – posttest design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 27 siswa, yaitu peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran, Sidoarjo kelas VII dan VIII. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan penerapan media audio visual terhadap ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal (Studi pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran) yang dibuktikan dari hasil  $t_{hitung} 2,16 > t_{tabel} 1,70$  dengan taraf signifikansi 0,05. Besarnya perbedaan adalah 40,83%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal setelah diberikan treatment dengan menggunakan media audio visual.

**Kata Kunci:** Media audio visual, Hasil ketepatan shooting pada permainan futsal.

**Abstract**

Audio-visual media is the combination of audio and visual media. The audio visual media will the make prentation of teaching materials more complete and optimal. In a certain restriction, audio-visual media can supersede the role of trainer as a facilitator. The aims of this study are 1. To find out the difference accuracy of shooting ball in a futsal game after applying audio visual media, 2. To find out the difference percentage of shooting ball in a futsal game after applying audio visual media.

The research methodology is semi-experimental by using quantitative approach. The design of the study is *one group pretest—posttest design*. This research populations is 27 futsal extracurricular students at VII and VIII grades in SMPN 2 Buduran. The research concluded that there are significant differences from the application of audio-visual media for shooting ball in futsal game (study in extracurricular students of SMPN 2 Buduran), that is proven by the result of  $t_{hitung} 2.16 > t_{tabel} 1.70$  with the significant standard 0.05. The number of difference is 40.83%. From the data is proven that there is a difference accuracy of shooting ball in futsal game after having a treatment by using audio-visual media.

**Keywords:** Audio-visual media, the accuracy result of shooting in futsal game.

**PENDAHULUAN**

Kegiatan Ekstrakurikuler merupakan wadah atau tempat pembinaan peserta didik dalam sebuah lembaga pendidikan atau sekolah yang bertujuan salah satunya yaitu untuk menciptakan generasi muda yang cinta olahraga serta menghargai arti penting dari olahraga dan tentunya dalam kesehatan dan rohani. Kegiatan ekstrakurikuler sebagai kegiatan yang dilakukan siswa sekolah atau universitas, diluar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa

dapat mengembangkan kepribadian, bakat dan kemampuannya diberbagai bidang akademik. Menurut Permendikbud No. 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa :

“Kegiatan ekstrakurukuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intrakulikuler dan kegiatan kurikuler, dibawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Tujuan diselenggarakan ekstrakurikuler

adalah membantu peserta didik untuk meningkatkan keterampilan.

Selain itu menurut Permendikbud No 62 tahun 2014 pada pendidikan dasar dan menengah pasal 2 menyatakan tujuan dari diselenggarakan kegiatan ekstrakurikuler adalah untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal dalam rangka mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional”.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan ekstrakurikuler banyak membantu peserta ekstrakurikuler untuk meningkatkan keterampilan dan memperluas wawasan tentang apa yang dilatih dalam kegiatan ekstrakurikuler tersebut, dan juga mempererat persaudaraan antar peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler

Berdasarkan pengamatan peneliti beberapa kali mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMPN 2 Buduran serta melihat kejuaraan Centro Cup Futsal pada tanggal 15-17 September 2016. Dalam kejuaraan tersebut kemampuan peserta ekstrakurikuler futsal dalam teknik *shooting* masih perlu di perbaiki dan ditingkatkan. Dikarenakan pada saat latihan dan mengikuti kejuaraan kompetensi *shooting* pemain banyak yang meleset dan tidak mengarah ke gawang karena jarang dilatih, sehingga banyak peluang yang seharusnya menjadi gol akhirnya terbuang dengan sia-sia.

Setelah peneliti melakukan wawancara dengan pelatih futsal SMPN 2 Buduran dan pelatih lainnya di Sidoarjo, ternyata masih banyak peserta ekstrakurikuler yang belum bisa melakukan teknik dasar *shooting* dengan benar. Pelatih ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran menyebutkan 7 dari 10 peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran masih belum bisa melakukan *shooting* dengan benar. Dalam penelitian Faizal Anggriawan di SMPN 6 Yogyakarta tahun 2016 ketrampilan dasar bermain futsal peserta ekstrakurikuler futsal masih kurang salah satunya teknik dasar *shooting*, karena pada saat latihan jarang mendapat latihan teknik dasar futsal secara menyeluruh, yang meliputi: teknik *passing*, *controlling*, *dribbling*, dan *shooting*. Latihan hanya bermain tanpa adanya penekanan terhadap teknik teknik yang ada dalam olahraga futsal. (Anggriawan, 2016 : 45). Untuk mempermudah peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran memahami dan melakukan gerakan teknik dasar *shooting* yang benar dan juga terarah, maka peneliti sudah menggunakan media audio visual (video) agar peserta ekstrakurikuler dapat memahami gerakan tahapan-tahapan teknik dasar *shooting* sehingga bisa melakukan *shooting* yang benar dan terarah.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses latihan peserta ekstrakurikuler dalam proses latihan yang

pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil latihan yang dicapainya (Sudjana dan Rivai, 2010 : 2). Salah satu media pengajaran yaitu melalui media audio visual, video adalah salah satu media audio visual yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas permainan futsal di SMPN 2 Buduran. Dengan cara ini metode latihan pada ekstrakurikuler futsal di SMPN 2 Buduran akan lebih bervariasi sehingga peserta ekstrakurikuler akan lebih termotivasi untuk latihan dan materi yang disampaikan oleh pelatih akan lebih mudah dipahami peserta ekstrakurikuler futsal. Banyaknya kepemilikan *hand phone* pada peserta ekstrakurikuler futsal adalah faktor pendukung sehingga setiap peserta ekstrakurikuler bisa memiliki materi (video) yang disampaikan oleh pelatih. Sehingga peserta peserta ekstrakurikuler tidak hanya belajar pada saat kegiatan ekstrakurikuler, melainkan bisa dipahami dan dipelajari lebih dalam ketika diluar kegiatan ekstrakurikuler futsal. Harapannya dengan pemberian materi (video) ke semua peserta ekstrakurikuler futsal, masing masing siswa dapat menguasai teknik-teknik yang sudah diberikan oleh pelatih khususnya ketepatan *shooting*, sehingga pada saat pertandingan maupun kejuaraan banyak gol yang tercipta ke gawang lawan dan meraih kemenangan.

Pada saat peneliti melakukan observasi di SMPN 2 Buduran pelatih ekstrakurikuler futsal belum pernah menggunakan media audio visual (video), harapannya dengan media audio visual (video) siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 2 Buduran mampu melakukan teknik dasar futsal khususnya teknik dasar *shooting* bola dengan baik dan benar.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukan suatu penelitian mengenai permasalahan dengan judul : “Penerapan Media Audio Visual Terhadap Ketepatan *Shooting* Bola Pada Permainan Futsal”. (Studi Pada peserta Ekstrakurikuler Futsal SMPN 2 Buduran).

Media Audio Visual merupakan media yang paling lengkap, yaitu memerlukan indra pendengaran dan indra penglihatan. Menurut Prawiradilaga, (2012 : 51) Media Audio Visual adalah merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi atau berita menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyampaikan pesan audio dan visual. Media audio visual dinilai lebih efektif dikarenakan sifatnya memerlukan indra pendengaran dan indra penglihatan peserta didik. Kedua indra ini diasumsikan dapat membuka kesempatan peserta didik untuk menyerap ilmu pengetahuan lebih dalam dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru melalui media audio visual. Audio bantu visual yang penting dalam sistem pendidikan.

Menurut (M. Houtenbos, dkk. journal Applied Ergonomics. vol. 60: hal. 30-42. 2017 ) Media audio

visual adalah perangkat pembelajaran yang digunakan di dalam kelas untuk mendorong proses latihan dan membuat proses latihan lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta ekstrakurikuler. Media audio visual dinilai sebagai alat bantu terbaik untuk membuat proses latihan lebih efektif dan menarik bagi peserta ekstrakurikuler, jadi tidak ada keraguan lagi bahwasanya perangkat teknis memiliki dampak yang lebih besar daripada perangkat dinamis.

Media Audio visual adalah alat bantu terbaik untuk membuat pengajaran lebih efektif dan lebih mudah dipahami oleh siswa, jadi tidak perlu ragu bahwasanya perangkat teknis yaitu media audio visual memiliki dampak yang lebih besar dan dinamis. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media audio visual, peran guru atau pelatih semakin luas. Sedangkan peserta ekstrakurikuler futsal akan terbantu untuk memahami materi-materi yang disampaikan oleh guru atau pelatih dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

*Shooting* adalah proses menendang bola sekencang-kencangnya dan akurat. Teknik *shooting* yang biasanya dilakukan dalam futsal yaitu menggunakan punggung kaki, kaki bagian dalam dan ujung kaki. Kunci kekuatan *shooting* terletak pada kekuatan tungkai kaki dan sudut pengambilan tendangan yang optimal, sehingga bola bisa melaju dengan keras dan terarah yang dapat menciptakan terjadinya gol ke gawang lawan.

Sedangkan menurut Justinus Lhaksana (dalam Pamungkas, 2013 : 22) *shooting* merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Teknik ini merupakan salah satu cara untuk menciptakan gol, hal ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol ke gawang lawan dan memenangkan pertandingan atau permainan.

Hasil ketepatan *shooting* pada permainan futsal adalah ketepatan *shooting* ke gawang sehingga menciptakan gol dari hasil perubahan-perubahan keterampilan yang terjadi setelah mengikuti proses latihan pada teknik *shooting* dalam permainan futsal dan diukur dengan dengan hasil tes keterampilan teknik dasar *shooting* pada permainan futsal (*judgment expert*). Yaitu menggunakan tes *shooting* Bobby Charlton dengan cara memasukkan bola kedalam gawang dengan membidik target target yang telah ditentukan dengan jarak tidak lebih dari titik pinalti (Mielke, 2007 : 76).

## METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Penelitian eksperimen murni dicirikan dengan 4 hal, yaitu: adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan (Maksum, 2009: 49).

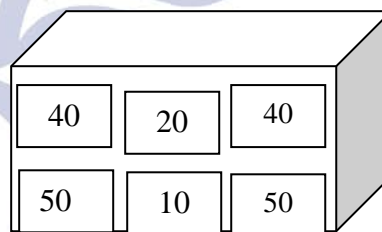
Penelitian eksperimen ini bersifat semu karena hanya memenuhi tiga syarat dari empat syarat untuk masuk dalam kategori eksperimen murni. Salah satu syarat yang tidak ada dalam penelitian ini untuk dikatakan penelitian eksperimen murni yaitu mekanisme kontrol lemah.

Pola desain penelitian tersebut adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. (Maksum, 2009:60)

Tempat penelitian ini di SMPN 2 Buduran Sidoarjo.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan digeneralisasikan. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran.

Instrumen merupakan alat ukur atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012 : 137). Dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen : Tes *shooting* Bobby Charlton. Berikut adalah Gambar tes *shooting* Bobby Charlton :



Bagi bidang gawang menjadi enam wilayah skor (lihat gambar). Sudut atas bernilai 40 poin, sudut bawah bernilai 50 poin. Bagian atas tengah bernilai 20 poin, sedangkan bagian tengah bawah bernilai 10 poin. Setiap pemain memiliki empat kesempatan untuk melakukan *shooting*. Jarak dari gawang tergantung pada kemampuan pemain namun hendaknya tidak lebih dekat dari titik penalti. Setiap pemain mempunyai waktu 15 detik untuk menendang keempat bola tersebut ke gawang. (Mielke, 2007 : 76)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data

Hasil *pretest* dan *posttest* ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran adalah sebagai berikut:



**Tabel 1 Hasil *pretest* dan *posttest* ketepatan *shooting* futsal**

Deskripsi Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
Mean	44,44	62,59	18,15
Median	50,00	50,00	0,00
SD	33,89	40,62	6,73
Varian	1148,71	1650,71	502,00
Min	0,00	0,00	0,00
Max	100,00	150,00	50,00
N	27		
Peningkatan	40,83%		

Berdasarkan tabel 4.1 dapat dilihat nilai mean *pretest* adalah 44,44 dan nilai mean *posttest* adalah 62,59 jadi selisih dari nilai mean adalah 18,15. Nilai median *pretest* adalah 50,00 dan nilai median *posttest* adalah 50,00 jadi selisih dari nilai median adalah 0,00. Nilai standar deviasi (SD) *pretest* adalah 33,89 dan nilai SD *posttest* adalah 40,62 jadi selisih dari nilai SD adalah 6,73. Nilai varian *pretest* adalah 1148,71 dan nilai varian *posttest* adalah 1650,71 jadi selisih nilai varian adalah 502,00. Nilai minimal (min) *pretest* adalah 0,00 dan nilai minimal *posttest* adalah 0,00 jadi selisih nilai minimal adalah 0,00. Nilai maksimal (max) *pretest* adalah 100,00 dan nilai maksimal *posttest* adalah 150,00 jadi selisih nilai maksimal adalah 50,00. Berdasarkan data pada Tabel 2 didapatkan peningkatan sebesar 40,83% dari *pretest* dan *posttest* ketepatan *shooting* futsal.

2. Distribusi Data

Distribusi data hasil penelitian *pretest* dan *posttest* ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran, Sidoarjo. Berikut adalah distribusi data penelitiannya:

**Tabel 2 Distribusi data *pretest* dan *posttest***

No	Interval	Kategori	<i>pretest</i>		<i>posttest</i>	
			f	%	f	%
1	161-200	Sangat baik	0	%	0	%
2	121-160	Baik	0	%	3	11%
3	81-120	Cukup	5	18%	3	11%
4	41-80	Kurang	11	41%	11	41%
5	0-40	Sangat kurang	11	41%	10	37%
Jumlah			27	100%	27	100%

Berdasarkan Tabel 2 distribusi data *pretest* dan *posttest* ketepatan *shooting* futsal peserta ekstrakurikuler SMPN 2 Buduran, dapat dilihat bahwa pada nilai *pretest* peserta ekstrakurikuler futsal lebih dominan mendapatkan kategori nilai kurang dan sangat kurang, dengan rentan nilai 41-80 dan 0-40 sebanyak 41% dari seluruh peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran. Sedangkan pada nilai *posttest* peserta ekstrakurikuler futsal lebih dominan mendapatkan kategori nilai kurang dengan

rentan nilai antara 41-80 sebanyak 41% dari seluruh peserta ekstrakurikuler futsal SMP N 2 Buduran.

Berdasarkan tabel distribusi data *pretest* dan *posttest* jika dilihat dari selisih nilai kenaikan dibagi dengan nilai lebar dari kelas interval, peningkatannya hanya satu kategori dengan nilai rata rata kenaikan tiap kategori sebesar 0,97%..

3. Uji Normalitas

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah 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 22. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data ketepatan *shooting*.

**Tabel 3 Uji Normalitas**

	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
P-Value	0,51	0,16
Signifikan	0,05	0,05
Kategori	Normal	Normal

Dari hasil tabel 3 dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai p (Sig) > 0,05, maka semua variabel berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya perbedaan penerapan media audio visual terhadap ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal (studi pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran). Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran dapat dilihat pada tabel hasil rangkuman *pretest* dan *posttest* ketepatan *shooting* futsal berikut:

**Tabel 4 Hasil Analisis Uji Beda Uji T *Pretest Posttest* Keterampilan dan Pengetahuan**

	N	Mean	t-hitung	t-tabel	Sig	Alpha (a)	Keterangan
<i>Pretest</i>	27	44,44	2,16	1,70	0,04	0,05	Signifikan
<i>Posttest</i>		62,59					

Berdasarkan uji-t diketahui bahwa mean *pretest* adalah 44,44, sedangkan mean *posttest* adalah 62,59. Nilai t-hitung sebesar 2,16 dengan signifikansi 0,04. Nilai t-tabel pada taraf signifikansi a = 0,05 df 26 adalah 1,70. Berdasarkan data tersebut diketahui

bahwa nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (t-hitung : 2,16 > t-tabel : 1,70) maka hipotesis yang menyatakan ada perbedaan penerapan media audio visual terhadap ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal (studi pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran) dinyatakan diterima.

Untuk mengukur peningkatan minat sebelum dan sesudah dilakukan treatment menggunakan rumus.

Peningkatan Ketepatan *Shooting* Futsal

$$= \frac{Md}{Mpre} \times 100\%$$

$$= \frac{18,14}{44,44} \times 100\%$$

$$= 40,83 \%$$

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa ada perbedaan penerapan media audio visual terhadap ketepatan shooting sebelum dan sesudah penerapan media audio visual sebesar 40,83 %. Dengan peningkatan rata rata tiap kategori sebesar 0,97 %.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Ada perbedaan yang bermakna pada ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal setelah penerapan media audio visual (Studi pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran)
2. Besar perbedaan penerapan media audio visual terhadap ketepatan *shooting* bola pada permainan futsal (Studi pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran) adalah : 0,97 % tiap kategori.

### Saran

Mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan dalam penelitian, peneliti menyarankan:

1. Bagi pelatih  
Pelatih dapat menggunakan media audio visual dalam proses latihan pemberian materi teknik dasar permainan futsal pada peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 2 Buduran, sehingga peserta ekstrakurikuler lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pelatih.
2. Bagi peserta ekstrakurikuler  
Peserta ekstrakurikuler mendapatkan metode latihan yang menarik dan lebih jelas maknanya sehingga peserta ekstrakurikuler lebih mudah memahami materi dan menguasai tujuan materi yang disampaikan oleh pelatih. Selain itu peserta ekstrakurikuler juga lebih banyak melakukan belajar, yaitu mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan

materi yang disampaikan oleh pelatih melalui media audio visual.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Supaya hasil penelitian selanjutnya peserta ekstrakurikuler lebih banyak mendapatkan nilai baik dengan interval 121-160 poin, maka peneliti selanjutnya disarankan untuk memastikan pelatih ekstrakurikuler faham dengan user manual yang sudah dibuat untuk pelatih ekstrakurikuler, agar penelitian berjalan sesuai dengan yang direncanakan dan tujuan latihan ketepatan *shooting* dapat tercapai dengan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryoko, Supto. 2009. *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*. Jurnal Edukasi @elektro Vol. 5. Diunduh pada 4 Desember 2016 pukul 22:07 WIB.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Kurniawan dan Karyono. 2008. *Ekstrakurikuler Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Siswa di Lingkungan Pendidikan Sekolah*. Tidak diterbitkan.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit
- M. Houtenbos, J.C.F. de Winter b, A.R. Hale, P.A. Wieringa, M.P. Hagenzieker, 2017. *Concurrent audio-visual feedback for supporting drivers at intersections: A study using two linked driving simulators, journal Applied Ergonomics*. vol. 60: hal. 30-42.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung : Pakar Raya
- Mulyono, Muhammad Asriady. 2014. *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Mukti, Ibrah. 2013. *Efektifitas Tendangan Menggunakan Kaki Bagian Dalam dan Punggung Kaki Terhadap Hasil Tendangan Penalti Pada Pemain PS. Sekripsi*. Tidak diterbitkan.

- Mudyaharjo. 2012. *Sebuah Studi Awal tentang Dasar-Dasar Pendidikan Pada Umumnya dan Pendidikan Di Indonesia*. Jakarta: Rajawali Press.
- Noor Yanti Dkk. 2016. "Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Rangka Pengembangan Nilai-Nilai Karakter Siswa Untuk Menjadi Negara Yang Baik Di SMA Korpri Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol. 6, hal 11.
- Nurhasan, Dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pamungkas, Yoga Dwi Sumantoro. 2013. *Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Bermain Futsal Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMA dan SMK Yayasan Piri Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi FIK UNY. Tidak diterbitkan.
- Permendiknas No. 39 Tahun 2008, dalam Patimah. *Pendidikan Karakter Melalui Program Ekstrakurikuler*. Tidak diterbitkan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014. *Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah* (<http://www.slideshare.net/gilangasridevianty/lampiran-permen-nomor-62-th-2014>)
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sule Y. E. Seçer, Mehmet Sahin, Bülent Alci, 2015. "Investigating the effect of audio visual materials as warm-up activity in Aviation English courses on students' motivation and participation at high school level". *Journal Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol. 199: hal. 120-128.
- Sumana, Yuni Satria. 2015. *Pengaruh Pelatihan Permainan Target Terhadap Peningkatan Keterampilan Tendangan Shooting Menggunakan Punggung Kaki siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMPN 2 Jetis Bantul*. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan dan Ujian Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Triatmoko, Puput. 2015. *Hubungan Antara Kekuatan Otot Tungkai dan Koordinasi Mata-Kaki Dengan Ketepatan tembakan penalti Pada Siswa peserta Ekstrakurikuler Sepak Bola Di SMPN 2 Pandak Tahun 2014*. Skripsi. Tidak diterbitkan.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Online). [www.Google.Com.-UU20.2003Sisdiknas.Pdf](http://www.Google.Com.-UU20.2003Sisdiknas.Pdf). Diakses pada Jumat, 17 Desember 2016 Pukul 00:11 WIB
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014. *Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: CV. Eka Jaya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan nasional pasal 3*. Jakarta: CV. Eka Jaya.