

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI MENGGIRING BOLA PADA PERMAINAN SEPAK BOLA
(Studi Pada Siswa Kelas X SMA Tanwir Surabaya)

Amry Sukmawan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, amrysukmawan@yahoo.com

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* sangat bermacam. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: *Jigsaw II*, *StudentTeams Achievement Devition* (STAD), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Teams Game Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI) dan metode struktural. Peneliti dalam penelitian ini hanya akan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Game Tournament* TGT. Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti pada model pembelajaran kooperatif, harapan seorang guru adalah siswa dapat lebih aktif dalam melakukan pembelajaran khususnya pada siswa SMA Tanwir, namun pada kenyataannya di lapangan harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini salah satunya bisa terjadi apabila guru kurang kreatif dalam metode pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Dan ditambah lagi habit dari siswa yang memang kurang begitu berminat untuk mengikuti pembelajaran, dan hal ini juga terjadi pada hampir semua mata pelajaran dan yang lebih mengawatirkan siswa yang datang kesekolah seakan-akan hanya sekedar rutinitas dan pada akhirnya lulus mendapatkan ijazah.

Penelitian ini dikhususkan untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut: (1) Apakah pembelajaran permainan sepakbola materi menggiring bola melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya? (2) Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola materi menggiring bola melalui model pembelajaran kooperatif pada siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya?

Dari hasil penelitian yang sudah dianalisis secara umum dapat disimpulkan dua kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan. Simpulan dari penelitian ini sebagai berikut: (1) Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan keterampilan menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibuktikan dengan hasil uji t pada sampel yang sama (*t-test dependent*) pada penerimaan hipotesis daerah kiri (negatif) yaitu t_{hitung} sebesar $-13,99 < -2,0315 t_{tabel}$. (2) Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan peningkatan hasil belajar menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir sebesar 4,45%.

Kata Kunci: pembelajaran kooperatif tipe tgt, hasil belajar menggiring bola.

Abstract

Basically learning using cooperative learning approach is very diverse. There are several types of cooperative learning, namely: *Jigsaw II*, *StudentTeams Achievement devition* (STAD), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Teams Games Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI) and structural methods. Researchers in this study will only use cooperative learning model with type TGT Game Tournament Teams. On student-centered learning such as cooperative learning, students' expectations of the teacher is to be active in learning, especially at high school students Tanwir, but in reality on the ground is often expectations are not fully met. Causes of non-fulfillment of this hope one of them can occur when teachers are less creative in teaching methods during the learning takes place. And plus the habit of students who are less interested in participating in learning, and it also occurs in almost all subjects and a more worrying students who come to school as if merely routine and eventually pass to get a diploma.

This study special to answer the following questions: (1) Is learning the game of football material dribble through TGT cooperative learning model to improve learning outcomes of students of class X in Tanwir Senior High School of Surabaya? (2) How big is the improvement of student learning outcomes to learning the game of football material dribble through cooperative learning in class X in Tanwir Senior High School of Surabaya?

From the research that has been analyzed in general conclusions can be inferred according to the formulation of the problem posed. The conclusions of this study as follows: (1) There is a significant

increase in learning outcomes dribbling skills class X in Tanwir Senior High School of Surabaya using cooperative learning methods TGT as evidenced by the results of the t test on the same sample (t-test dependent) at the reception area of the left hypothesis (negative) ie -13 tcount 0,99 < -2.0315 ttabel. (2) By using cooperative learning methods TGT can provide improved learning outcomes dribble class X in Tanwir Senior High School 4.45%.

Keywords: Cooperative Learning TGT Type, Ball Dribbling Learning Result

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang berasal dari diri siswa (faktor *internal*) maupun dari luar siswa (faktor *external*). Faktor *internal* diantaranya adalah minat, bakat, motivasi dan tingkat intelegensi. Sedangkan faktor *external* diantaranya adalah metode pembelajaran dan kondisi lingkungan sekolah.

Guru sebagai instrumen mempengaruhi perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hal ini berkaitan erat dengan orientasi mengajar kepada siswa. Apakah guru memposisikan sebagai tenaga profesional yang lebih berorientasi kepada *profit*, atau lebih kepada permasalahan dan kendala yang dihadapi oleh siswa memberikan hasil yang berbeda, maka anak didik akan terabaikan. Artinya guru akan bekerja hanya sampai memenuhi kewajiban mengajarnya saja. Sedangkan guru yang berorientasi kepada kendala dan permasalahan yang dihadapi siswa akan menghasilkan peserta didik yang reflektif, yakni peserta didik yang sadar mengenai kekurangan dan mengoptimalkan aspek kelebihanannya.

Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning* sangat bermacam. Terdapat beberapa tipe pembelajaran kooperatif, yaitu: *Jigsaw II*, *Student Teams Achievement Devition* (STAD), *Team Assisted Individualization* (TAI), *Teams Game Tournament* (TGT), *Group Investigation* (GI) dan metode struktural. Peneliti dalam penelitian ini hanya akan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Game Tournament* TGT.

Dalam upaya melaksanakan tuntutan gerak psikomotor yang lebih kompleks maka perlu ada upaya-upaya kreatif memilih model pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajarankooperatif, Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, karena melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status. Tipe ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan

semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. (<http://ktipltk.www.spirit.com/archive/2009/01/26/tgt.html>, 5 Januari 2013 2.30 WIB).

Pada pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti pada model pembelajaran kooperatif, harapan seorang guru adalah siswa dapat lebih aktif dalam melakukan pembelajaran khususnya pada siswa SMA Tanwir, namun pada kenyataannya di lapangan harapan ini sering tidak sepenuhnya terpenuhi. Penyebab tidak terpenuhinya harapan ini salah satunya bisa terjadi apabila guru kurang kreatif dalam metode pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Dan ditambah lagi habit dari siswa yang memang kurang begitu berminat untuk mengikuti pembelajaran, dan hal ini juga terjadi pada hampir semua mata pelajaran dan yang lebih menghawatirkan siswa yang datang kesekolah seakan-akan hanya sekedar rutinitas dan pada akhirnya lulus mendapatkan ijazah.

Dari landasan permasalahan inilah yang mendorong Peneliti yang sekaligus sebagai Guru di SMA Tanwir ingin memberikan sebuah model pembelajaran *Cooperative* dengan harapan yaitu adanya perubahan dari siswa yang pada awalnya hanya melakukan aktifitas karena tuntutan dari sekolah menjadi sebuah kebutuhan yang menyenangkan bagi siswa itu sendiri dan terlebih jika hasil dari pembelajaran penjas yang signifikan, sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani.

Salah satu kompetensi gerak yang dicantumkan pada kompetensi dasar pendidikan jasmani adalah melakukan gerakan keterampilan motorik dasar. Gerakan motorik dasar meliputi lari dan jalan. Dan itu terdapat dalam permainan sepak bola.

Peneliti sangat ingin mengkaji masalah yang terjadi di SMA Tanwir apakah pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar pada materi menggiring bola permainan sepak boladan khususnya untuk meningkatkan kemauan siswa secara sadar untuk berperan aktif dalam pembelajaran Penjas. Sehingga peneliti mengajukan judul "Penerapanmodel pembelajaran *Cooperative*

Learning tipe TGT terhadap hasil belajar materi menggiring bola pada permainan sepakbola”.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi-eksperimen*). Ciri dari eksperimen semu antara lain tidak sepenuhnya memenuhi empat kriteria dari penelitian eksperimen murni yaitu penempatan subjek secara acak, adanya treatment, adanya kelompok kontrol dan ukuran keberhasilan. Terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol. Oleh karena itu desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Desain*. Desain ini menempuh 3 langkah yaitu: (1) Memberikan *pretest* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan dilakukan. (2) Memberikan perlakuan eksperimen kepada para subjek (variabel *x*). (3) Memberikan tes lagi untuk mengukur variabel terikat setelah perlakuan (*posttest*).

Dalam desain ini tidak terdapat kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukan *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Desainnya sebagai berikut:

T1	X	T2
----	---	----

(Maksum, 2012: 97)

Sesuai dengan judul penelitian ini maka dapat diketahui dua jenis variabel. Pertama yaitu variabel bebas yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif *TGT*. Kedua variabel terikat yaitu hasil belajar siswa materi menggiring bola pada cabang olahraga sepakbola. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Tanwir Surabaya pada tanggal 5 – 15 Juni 2013.

Populasi yang akan dikenai perlakuan sebanyak dua kelas yaitu kelas X SMA Tanwir yang masing-masing kelas terdiri atas 30 dan 32 siswa sehingga jumlah populasinya adalah 62 siswa. Untuk mempermudah dalam penelitian diambil sampel dari kedua kelas tersebut sehingga penelitian menetapkan sampel dengan cara *cluster random sampling*. Dengan cara tersebut maka peneliti mendapatkan sampel kelas X SMA Tanwir dengan rincian jumlah siswa yaitu 11 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

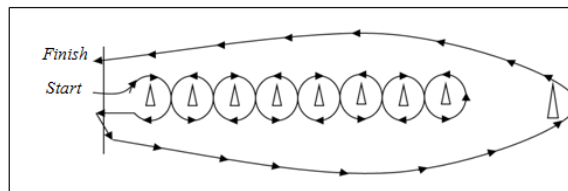
Dari komposisi siswa seperti di atas maka dibentuk 4 kelompok yang setara atau sejenis dengan cara *ordinal pairing*. Pembagian kelompok tersebut menurut aturan sebagai berikut:

Tabel 1 Pembagian Kelompok dengan *Ordinal Pairing*

Kelompok	Rangking
I	: 1 8 9 16 17 24 25 32

II	: 2 7 10 15 18 23 26 31
III	: 3 6 11 14 19 22 27 30
IV	: 4 5 12 13 20 21 28 29

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *slalom dribble* Bobby Charlton dengan gambar sebagai berikut:



Gambar 1 Tes *Slalom Dribble* Sepakbola (Mielke, 2007: 8)

Ketentuan pelaksanaan tes menggunakan *slalom dribble* sebagai berikut:

- Tujuan : mengukur kemampuan dan keterampilan *dribbling*.
- Alat : lapangan, bola, *cone*, *stopwatch*, blanko penilaian.
- Petugas : pencatat hasil dan *timer*.
- Persiapan pelaksanaan:

Tes ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Pasang delapan *cone* secara berderet, seperti sebuah jalur *slalom* sesuai dengan gambar 3.1.
 - Aturlah delapan *cone* dengan jarak 1 meter.
 - Posisikan *cone* yang ke-9 pada jarak 5 meter setelah *cone* terakhir.
 - Petunjuk pelaksanaan:
Pelaksanaan tes ini berdasarkan petunjuk sebagai berikut:
 - Siswa berdiri siap dengan bola di kaki pada garis *start*.
 - Petugas memberikan aba-aba mulai dan siswa yang bersiap tersebut bergerak secara zig-zag melewati kedelapan *cone* tersebut kedua arah, kembali ke titik awal (garis *start*).
 - Kemudian, sambil tetap menguasai bola, larilah memutar *cone* yang paling jauh (*cone* ke-9) dan kembali ke garis *finish/ start*.
 - Tujuannya adalah melakukan *dribbling* melewati semua *cone* sesuai instruksi selama 30 detik.
 - Penilaian: penilaian dilakukan dengan mencatat waktu tempuh yang diraih oleh siswa selama menggiring bola melewati rintangan setiap detiknya. Waktu tempuh ini nantinya akan digunakan sebagai tolok ukur pembelajaran sepakbola materi *dribbling*.
- Selanjutnya data hasil penelitian akan dianalisis menggunakan rumus uji beda *dependent* dengan taraf signifikansi 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dari analisis data penelitian adalah melakukan deskripsi data yang telah dikumpulkan dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* yang dimaksud adalah hasil tes menggiring bola pada permainan sepakbola menggunakan tes *slalom dribble* Bobby Charlton yang telah dilakukan siswa. Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, nilai terbaik, nilai terburuk, dan besar peningkatan. Besar perbedaan yang diperoleh dari hasil belajar menggiring bola pada permainan sepakbola menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).

Berdasarkan hasil penghitungan manual selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi	<i>Pre-test</i> (detik)	<i>Post-test</i> (detik)	Beda
Rata-rata	45,82	43,78	2,04
Standar Deviasi	11,25	11,50	-0,25
Varian	126,57	132,30	-5,73
Nilai Terbaik	28,66	26,43	2,23
Nilai Terendah	59,83	58,12	1,71
Peningkatan	4,45%		

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa kelompok sampel memiliki rata-rata hasil *pre-test* sebesar 45,82 detik, standar deviasi sebesar 11,25 detik, nilai varian sebesar 126,57 detik, nilai terbaik sebesar 28,66 detik, dan nilai terburuk 59,83 detik. Sedangkan nilai siswa pada *post-test* nilai rata-rata 43,78 detik, standar deviasi sebesar 11,50 detik, nilai varian sebesar 132,30 detik, nilai terbaik sebesar 26,43 detik, dan nilai terendah 58,12 detik. Nilai beda rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 2,04 detik, standar deviasi sebesar -0,25 detik, varian sebesar -5,73, nilai terbaik sebesar 2,23 detik, dan nilai terendah sebesar 1,71 detik.

Dari hasil tersebut di atas maka dapat diketahui bahwa pembelajaran menggiring bola pada permainan sepakbola pada kelompok sampel antara *pre-test* dan *post-test* menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) memberikan peningkatan sebesar 4,45%.

Untuk mengetahui kebermaknaan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif TGT pada materi menggiring bola sepakbola maka data diuji menggunakan rumus *t-test dependent*. Sebelum dianalisis menggunakan rumus tersebut maka perlu diketahui bentuk distribusi data pada nilai pre tes dan pos tes. Dari hasil analisis maka didapat hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Nama Data	<i>p-value</i>	Nilai α	Keterangan
Pre-tes	0,095	0,05	Normal
Post-test	0,096	0,05	Normal

Jika *p-value* (*Asymp.Sig.*) < dari 0,05 maka distribusi tidak normal, sebaliknya jika *p-value* (*Asymp. Sig.*) > dari 0,05 maka distribusi normal (Maksum, 2012: 162). Dari tabel 4.2 di atas dapat dilihat bahwa *p-value* pre tes sebesar 0,095 > 0,05 maka distribusi dinyatakan normal. Sedangkan *p-value* post tes sebesar 0,096 > 0,05 maka distribusi dinyatakan normal.

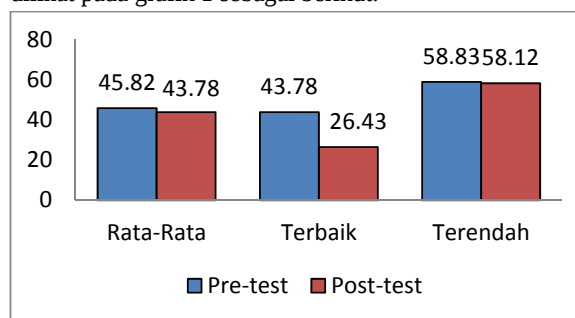
Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan maka uji hipotesis menggunakan *t-test dependent* menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar $-13,99 < -2,0315 t_{tabel}$. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. berarti ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar menggiring bola kelompok sampel sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT).

PEMBAHASAN

Dalam bagian ini akan dibahas tentang perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan siswa menggiring bola dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) pada materi sepakbola. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menggiring bola, setelah itu diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dan diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil dari pembelajaran.

Terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata nilai *pre-test* sebesar 45,82 detik dan *post-test* sebesar 43,78. Nilai terbaik untuk *pre-test* sebesar 28,66 detik dan *post-test* sebesar 26,43 detik. Nilai terendah hasil *pre-test* sebesar 59,83 detik dan *post-test* sebesar 58,12 detik. Karena nilai tersebut dalam ukuran waktu yang mana semakin rendah capaian waktu maka semakin baik keterampilan siswa. Untuk itu perbedaan tersebut menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih baik dibandingkan hasil *pre-test*.

Beda dari kedua hasil tersebut secara deskriptif dapat dilihat pada grafik 1 sebagai berikut:



Grafik 1 Perbedaan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Selanjutnya untuk mengetahui kebermaknaan perbedaan dari hasil *pre-test* dan *post-test* maka peneliti menguji hipotesis penelitian dari hasil tersebut dengan penghitungan menggunakan rumus *t-test dependent* atau uji t sampel sejenis dengan daerah penerimaan hipotesis pada daerah kiri atau negatif. Dari hasil penghitungan tersebut akan dikonsultasikan ke tabel t dengan kriteria pengujian adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Hasil penghitungan menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar $-13,99 < -2,0315 t_{tabel}$ sehingga pada taraf signifikansi sebesar 0,05 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna atau signifikan hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi sepakbola.

Setelah mengetahui kebermaknaan beda antara hasil *pre-test* dan *post-test* maka langkah selanjutnya akan dibahas tentang besar peningkatan hasil pembelajaran kooperatif tipe TGT pada materi menggiring bola dalam permainan sepakbola terhadap siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya. Besar peningkatan ini dapat dihitung dengan membagi rata-rata deviasi (selisih pasangan nilai *pre-test* dan *post-test*) dengan nilai rata-rata hasil *pre-test* dan dikali 100%. Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 4,45%. Dari rangkaian hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa keterampilan menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya meningkat dengan perlakuan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dianalisis secara umum dapat disimpulkan dua kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan. Simpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan keterampilan menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir Surabaya menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dibuktikan dengan hasil uji t pada sampel yang sama (*t-test dependent*) pada penerimaan hipotesis daerah kiri (negatif) yaitu t_{hitung} sebesar $-13,99 < -2,0315 t_{tabel}$.
2. Dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat memberikan peningkatan hasil belajar menggiring bola siswa kelas X SMA Tanwir sebesar 4,45%.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa

saran yang diajukan adalah sebagai berikut: (1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dijadikan acuan bagi para guru pengajar dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran materi menggiring bola pada permainan sepak bola. (2) Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, maka hendaknya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran pendidikan jasmani disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atkinson, dkk. 1993. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Koger, Robert. 2005. *Latihan Dasar Andar Sepakbola Remaja*. Klaten: Sakamitra.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya.
- Maksum, Ali. 2006. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepakbola: Cara yang Lebih Baik untuk Mempelajarinya*. Jakarta: Pakar Raya.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersama Membangun Manusia yang Sehat Jasmani dan Rohani)*. Surabaya: Unipres.
- Ratumanan, Tanwey Gerson. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unipres.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara