

Pengembangan Model Pembelajaran Shooting Sepakbola Melalui Permainan Menembakkan Bola Ke Gawang Pada Siswa Smpn 2 Secanggang Tahun 2019

Ariansyah Panggabean¹, Agung Sunarno², dan Ardi Nusri³

Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Medan, Medan

ariansyahpgbn@gmail.com

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan menghasilkan model pembelajaran shooting dalam permainan sepakbola untuk meningkatkan hasil belajar akurasi shooting dalam permainan sepakbola melalui pengembangan model pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan R&D. Metode pengembangan yang penulis gunakan adalah model pengembangan Borg & Gall yang telah divariasikan, yaitu (1) melakukan penelitian model awal, (2) pembuatan model baru yang berupa model pembelajaran shooting dalam permainan sepakbola, (3) validasi ahli pembelajaran sepakbola dan ahli pembelajaran (guru penjas), (4) melakukan uji coba skala kecil 10 siswa, (5) revisi produk oleh ahli pembelajaran sepakbola dan ahli pembelajaran (guru PJOK), (6) melakukan uji skala besar 30 siswa, (7) revisi produk berdasarkan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan data kuantitatif berupa skor yang dikonversikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran shooting sepakbola untuk melatih akurasi shooting pada pembelajaran permainan sepakbola siswa sekolah menengah pertama adalah sangat baik/digunakan. Hasil tersebut diperoleh dari validasi ahli pembelajaran sepakbola yang menunjukkan persentase sebesar (model I) 90,6% (model II) 86,6% dan ahli pembelajaran guru penjas (model I) 93,3% (model II) 90,6%. Penilaian dari uji coba skala kecil mendapatkan persentase sebesar 94,3%. Dan penilaian dari ujicoba skala besar mendapatkan persentase sebesar 95,6%. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan menembakkan bola ke gawang efektif dan efisien dan dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran, sehingga layak diterapkan sebagai model pembelajaran permainan sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Diharapkan bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMPN 2 Secanggang dapat menggunakan produk model permainan menembakkan bola ke gawang pada pembelajaran.

Kata Kunci : pengembangan, model, pembelajaran, akurasi shooting.

dan ketepatan akurasi menendang agar terciptanya gol.

PENDAHULUAN

Permainan sepakbola merupakan salah satu olahraga permainan yang populer di dunia dan juga termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan ini sangat identik dengan namanya “gol” yang paling ditunggu-tunggu oleh para penonton sepakbola di seluruh belahan dunia. Namun, menciptakan gol tak semudah memutarakan balikan telapak tangan dikarenakan banyaknya pemain dan gawang untuk sasaran gol yang dijaga oleh kiper untuk menghalangi terjadinya gol. Untuk itu, diperlukan tendangan yang keras

Menendang bola merupakan gerakan dasar spesifik dalam bermain bola. Menendang bola merupakan suatu usaha memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk mengoperkan bola atau mencetak gol ke gawang. Ditinjau dari permainan sepakbola, menendang bola merupakan teknik dasar bermain sepakbola yang paling sering dilakukan dalam permainan. Sebagian besar gol terjadi juga melalui tendangan yang keras dan akurat. Untuk menghasilkan tendangan yang keras dan akurat kedalam gawang harus dilakukan latihan secara sistematis dan rutin.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, penulis menemukan masalah-masalah yang didapatkan melalui wawancara terhadap guru penjas dan melihat langsung pembelajaran pendidikan jasmani terkhusus materi bola besar (sepakbola) di SMP N 2 Secanggang, yaitu: dalam melakukan permainan sepakbola, siswa sangat sulit untuk mengarahkan bola tepat kearah gawang dan menciptakan gol. Ini menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar shooting sepakbola terutama kekuatan dan akurasi shooting. Ini terjadi dikarenakan proses pembelajaran pendidikan jasmani masih jauh dari harapan dan konsep ideal diatas. Sebagian besar proses pembelajaran pendidikan jasmani dinilai belum mampu menciptakan atmosfer belajar. Bahkan di lapangan masih ditemui guru pendidikan jasmani yang dalam pembelajaran sebatas “menggugurkan kewajiban” dan pelaksanaan proses pembelajaran juga masih menggunakan pendekatan konvensional, yaitu pendekatan melatih olahraga.

Berdasarkan kondisi permasalahan tersebut dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani materi shooting sepakbola dibutuhkan beberapa strategi pemecahan masalah. Salah satunya dengan mengembangkan suatu model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, kondisi dan karakteristik siswa. Solusi alternatif pemecahan masalah yang didapat dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan bermain dalam belajar pendidikan jasmani. Yang dimaksud dengan pendekatan bermain menurut Wahjoedi (2000:121) adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga kedalam bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Atas dasar itu, maka

dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model pembelajaran shooting sepakbola melalui permainan menembakkan bola ke gawang yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa SMP N 2 Secanggang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan akurasi shooting siswa dalam pembelajaran shooting sepakbola, untuk memberikan alternatif model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran shooting sepakbola untuk anak tingkat sekolah menengah pertama, memberikan masukan kepada guru-guru penjas untuk dapat memberikan materi pembelajaran shooting sepakbola.

Hakikat Akurasi Shooting Sepakbola

Dalam sepakbola terdapat dua tim yang bertanding, setiap tim terdiri dari 11 pemain. Terdapat seorang penjaga gawang yang dapat memainkan bola menggunakan tangan untuk menangkap bola di daerahnya. Penjaga gawang bertugas untuk menjaga gawang agar tidak kebobolan oleh lawan. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17), sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri atas 11 pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Menurut Sukintaka, dkk. 1979 (dalam jurnal Darkani 2014), sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola. Bola disepak kian kemari untuk diperebutkan di antara pemain-pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Dalam memainkan bola maka pemain dibenarkan untuk menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang diizinkan untuk memainkan bola dengan tangan di daerah kotak penaltinya. Tujuan dari masing-masing regu adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin dengan pengertian pula berusaha sekuat

tenaga agar gawangnya terhindar dari kebobolan penyerang lawan.

Menurut Luxbacher (1998: 2), di dalam pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba mencetak gol ke gawang lawan. Setiap tim memiliki kiper yang mempunyai tugas untuk menjaga gawang. Kiper diperbolehkan untuk mengontrol bola dengan tangannya di dalam daerah kotak penalti. Pemain lainnya tidak diperbolehkan menggunakan tangan atau lengan mereka untuk mengontrol bola, tapi mereka dapat menggunakan kaki, tungkai dan kepala. Gol akan tercipta dengan menendang atau menanduk bola ke dalam gawang lawan. Setiap gol dihitung dengan skor satu dan tim yang paling banyak menciptakan gol memenangkan permainan. Dalam permainan sepakbola kemenangan merupakan hal yang dicari oleh semua tim yang sedang bertanding. Sehingga berbagai cara, teknik dan strategi dilakukan pemain serta pelatih untuk mendapatkan kemenangan dalam suatu pertandingan.

Terjadinya gol di dalam pertandingan sepakbola sangat dinanti-nantikan oleh penggemar sepakbola di dunia. Lebih 70% dari gol-gol tersebut berasal dari tembakan atau shooting. Menendang bola ke gawang dengan kaki dapat dilakukan dengan semua bagian kaki, namun secara teknik agar bola dapat ditendang dengan baik dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki.

Menurut pendapat Sardjono (1982; 12), menyatakan bahwa menendang bola adalah gerakan menyepak. Menendang bola dapat diarahkan kemana saja dan keras lambatnya tendangan dapat disesuaikan menurut kehendak pemain. Menendang bola atau shooting adalah tendangan ke arah gawang dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan.

Menurut Parrish, (2011 dalam jurnal Anam. K, dan Suharjana) menendang bola bertujuan untuk (1) memberikan bola

kepada teman atau mengoper bola, (2) untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan atau mencetak gol, (3) untuk menghidupkan bola kembali setelah terjadi pelanggaran seperti tendangan bebas, tendangan penjur, tendangan hukuman dan sebagainya, dan (4) untuk melakukan clearing atau pembersihan dengan jalan menyapu bola yang berbahaya di daerah sendiri atau dalam usaha membendung serangan lawan pada daerah pertahanan sendiri.

Sunarsono, (2010) mengatakan bahwa shooting menendang bola dengan menggunakan kaki sekencang-kencangnya ke arah sasaran atau gawang. Pada umumnya shooting bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan. Menurut Herdiansyah dan Nurasyfa (2010) “ shooting adalah gerakan yang paling dominan dalam berjalannya permainan sepakbola tujuan utamanya adalah untuk mencetak skor dengan sebanyak-banyaknya ke gawang lawan”. Di dalam gerakan shooting harus memperhatikan gerak dasarnya terlebih dahulu yang mana ada sikap awal, pelaksanaan dan gerak lanjut serta harus memposisikan kaki, tangan, badan serta kepala atau pandangan agar hasil yang didapat dalam melaksanakan gerakan tersebut menjadi optimal.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau research and development (R&D), adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010). Pengertian penelitian R&D menurut Borg & Gall dalam (Sugiyono, 2016: 297) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk lembar evaluasi dan kuisioner. Lembar

evaluasi digunakan untuk menghimpun data dari para ahli pembelajaran sepakbola dan guru PJOK. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah data yang ingin di dapat diambil secara serentak dan waktu yang singkat. Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititik beratkan pada kualitas produk. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model permainan sepakbola gawang bergerak. Serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara dengan memberi “√” pada kolom yang tersedia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum merancang produk yang ingin dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan yang digunakan, maka terlebih dahulu dilakukan penelitian awal dan pengumpulan informasi tentang produk yang ingin dikembangkan. Dalam hal ini dilakukan penelitian dilakukan di SMP N 2 Secanggang tentang apakah produk yang dikembangkan memang dibutuhkan atau tidak. Setelah dilakukan riset didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam belajar teknik shooting sepakbola, dikarenakan guru dalam pembelajaran menggunakan pendekatan konvensional.
2. Siswa membutuhkan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan memberi ruang gerak serta bermain yang luas.
3. Model pembelajaran yang ada saat ini belum memenuhi kebutuhan pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Dibutuhkan pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani yang sesuai dengan keutuhan pembelajaran.

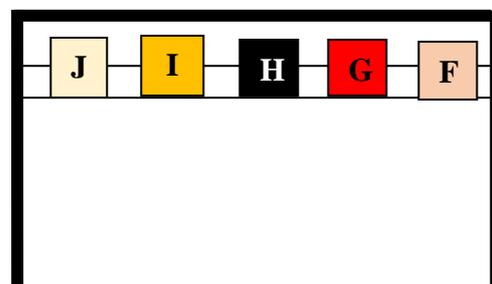
Kemudian dilakukan kajian pustaka tentang model pembelajaran shooting yang telah ada sebelumnya melalui riset terhadap penelitian yang relevan, buku, dan penulisan terhadap media internet terpercaya berupa data elektronik dan video Youtube, ini berguna untuk mengembangkan model pembelajaran yang sudah ada.

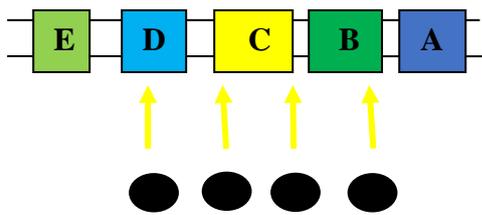
Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan berupa model pembelajaran shooting yang dikemas dalam suatu permainan. Model pembelajaran shooting yang dikembangkan ini adalah pengembangan dari model pembelajaran shooting sebelumnya yang dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Secanggang. Setelah produk awal dibuat, dilanjutkan dengan mengevaluasi kepada ahli materi sepakbola dan ahli pembelajaran (guru penjas) untuk menghasilkan produk yang layak digunakan sebagai model pembelajaran shooting dalam permainan sepakbola yaitu: melatih akurasi dan kekuatan.

Kemudian dilanjutkan dengan uji coba yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Sebelum dilaksanakan uji coba skala kecil produk terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli materi sepakbola dan ahli pembelajaran (guru penjas). Setelah dilaksanakan uji coba skala kecil maka dilakukan perbaikan atas saran dan masukan untuk dilanjutkan pada tahap uji coba skala besar. Pada uji coba skala besar, diketahui bahwa produk yang dikembangkan memperoleh penilaian “sangat baik” yang berarti produk dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Berikut ini adalah produk akhir dari model pembelajaran shooting yang telah dikembangkan:

MODEL PEMBELAJARAN 1 (Permainan Menembak dan Menyusun Kata)





Gambar Permainan Menembak dan Menyusun Kata

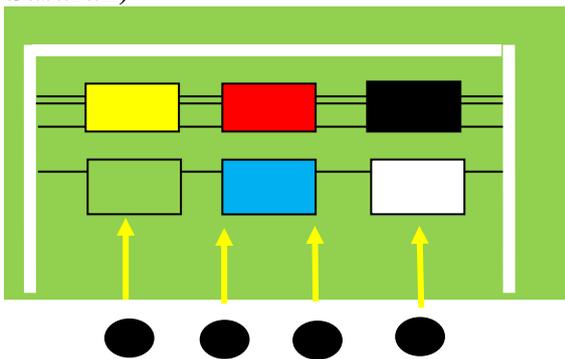
Pelaksanaan

Pertama salah satu tim berdiri di depan gawang dan menghadap ke arah gawang dengan keadaan sudah siap menendang dengan jarak 5 m dan regu yang lain mencatat skor sesuai dengan sistem skor yang ditentukan. Sebelumnya guru menyiapkan kata-kata yang ingin disusun dan dilakukan undian antar kedua tim.

Sistem poin

Tim yang paling banyak menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan undian keluar menjadi pemenang. Tetapi jika kedua tim tidak ada yang berhasil mengumpulkan kata, maka tim yang paling mendekati huruf yang disusun keluar sebagai pemenang

MODEL PEMBELAJARAN 2 (Permainan Menembak Merobek Sasaran)



Gambar Permainan Merobek Sasaran

Pelaksanaan

Pertama salah satu regu berdiri di depan gawang dan menghadap ke arah gawang dengan keadaan sudah siap menendang dengan jarak 10 m dan regu yang lain mencatat skor. Kemudian apabila peluit

sudah berbunyi maka pemain agar menendang langsung ke arah sasaran dan berusaha merobeknya.

Sistem Poin

Tim yang paling banyak merobek sasaran keluar sebagai pemenang.

Pembahasan Produk

Pembelajaran pendidikan jasmani shooting sepakbola dengan menggunakan model permainan menembakkan bola ke gawang ini dapat dikatakan valid dan efektif. Valid karena dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan penelitian pendahuluan yang berdasarkan kondisi yang ada dan dikembangkan berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penelitian awal. Setelah dikembangkan produk ini telah dievaluasi dan direvisi oleh ahli materi dan ahli pembelajaran dan dinyatakan dapat digunakan sebagai produk pembelajaran.

Dikatakan efektif karena telah diujicobakan melalui berbagai tahapan yang terdiri dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar di SMPN 2 Secanggang. Hasil ujicoba menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model permainan menembakkan bola ke gawang ini dapat meningkatkan akurasi shooting dalam materi permainan sepakbola.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena model pembelajaran melalui permainan menembakkan bola ke arah gawang didesain berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan belajar siswa, sehingga desain pembelajaran model pembelajaran melalui permainan ini merupakan sebuah prototype solusi masalah belajar siswa, sehingga dalam pelaksanaannya sangat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Strategi pembelajaran tactical games sangat berperan penting meningkatkan hasil belajar siswa. Khususnya siswa yang hasil belajar awalnya rendah. Penerapan pendekatan bermain dan strategi tactical games membuat proses pembelajaran yang rumit berubah menjadi sebuah proses bermain

yang menyenangkan, siswa yang hasil belajar awalnya rendah menjadi lebih termotivasi untuk melakukan berbagai tugas gerak yang menantang. Pembagian kelas menjadi kelompok-kelompok heterogen yang terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah membuat proses pembelajaran lebih kompetitif, didalam kelompok terjadi proses peer teaching, dimana siswa yang pandai menjadi tutor bagi siswa yang pandai. Hal ini juga membuat pembelajaran tidak hanya didominasi oleh siswa yang kurang pandai. Melalui pembelajaran kelompok juga terbangun komunikasi dan kerja sama antar individu.

Dalam permainan kelompok, siswa belajar bersosialisasi dan menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Siswa dapat memahami bahwa keberhasilan kelompok merupakan representasi dari keberhasilan pribadinya. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky bahwa siswa perlu belajar dan bekerja secara berkelompok sehingga siswa dapat saling berinteraksi dengan bantuan guru dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu peningkatan hasil belajar juga disebabkan oleh penerapan modifikasi pembelajaran. Prinsip model pembelajaran melalui permainan yang dimodifikasi beberapa aspek diantaranya adalah tujuan, karakteristik materi, media pembelajaran.

Pembelajaran melalui permainan dengan media dan sarana-prasarana yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan belajar, membuat pengalaman belajar siswa menjadi lebih kaya. Modifikasi aturan dan aktifitas bermain membuat proses pembelajaran member pengaruh positif bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa. Jika dalam pembelajaran konvensional digunakan media pembelajaran ukuran standar, maka sebaliknya dalam pembelajaran model permainan digunakan media sederhana yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa baik jumlah maupun ukurannya sehingga tidak berbahaya untuk siswa dan membuat

pembelajaran menjadi lebih mudah dan konkret tanpa terkekang dengan aturan-aturan yang kaku.

Dari analisis kuantitatif data kuisioner yang diberikan pada responden tentang aspek kognitif,afektif, dan psikomotorik yaitu dengan model pembelajaran melalui permainan menembakkan bola ke gawang pada ujicoba skala kecil didapat rata-rata 94,3% yang bermakna sangat baik atau dapat digunakan dalam pembelajaran, sedangkan pada ujicoba skala besar didapat rata-rata persentase sebesar 95,6% yang bermakna sangat baik atau dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kelebihan produk:

1. Model pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk permainan, sehingga menciptakan unsur kesenangan pada siswa untuk melakukannya.
2. Model pembelajaran sudah memenuhi kriteria dalam penilaian oleh para ahli dan uji coba.
3. Bahan yang digunakan untuk peralatan mudah terjangkau.
4. Peraturan permainan mudah dipahami.

Kelemahan produk:

1. Dalam penerapan model ini dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh faktor kerja sama antara guru dan siswa. Guru harus benar-benar mampu menjadi fasilitator yang baik dan siswa dituntut untuk kreatif dan mau mencoba.
2. Model ini memakan banyak waktu dalam pembuatan media pembelajarannya.
3. Gawang adalah syarat utama dalam model ini, sehingga sekolah yang tidak mempunyai gawang harus melakukan modifikasi gawang.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: Model

pembelajaran shooting sepakbola melalui permainan menembakkan bola kearah gawang, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Model pembelajaran ini layak digunakan untuk bahan pengajaran materi shooting sepakbola. Model pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, siswa lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- A.Erlina Listyarini, 2006. Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran permainan sepakbola di sekolah menengah pertama. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*. Volume (5) Nomor (1) hal 33-41.
- Anam K, Suharjana, 2012. Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan Dalam Sepakbola Untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun. *Jurnal Paedagodi Olahraga dan Kesehatan*. Volume (1) Nomor (1) Hal 21.
- A.Luxbacher, Joseph. 2004. *Sepak Bola*. Jakarta: PT GrafindoPersada
- Borg, W.R.&Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research:An Introduction*,Fifth Edition. New York: Longman.
- Damanik, S. 2014. *Olahraga Rekreasi Prinsip dan Aplikasi*. Medan: Unimed Press.
- Darkani, 2014. Kontribusi Tinggi Badan, Berat Badan, Lingkar Paha dan Panjang Tungkai Dengan Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa Sekolah Sosial Olaaraga Real Madrid Aceh. *Jurnal Sport Paedagogy*. Volume (4) Nomor (1) Hal 20.
- Husdarta, JS, Yudha M. Saputra. 2014. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Bandung :Alfabeta.
- Koger, R. 2005. *Latihan Dasar Andar Sepakbola Remaja*: Klaten: Saka Mitra Kompetisi
- Kokasih, A. 2017.*Panduan Kepelatihan Sepak Bola Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Lutan, R. 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen P&K Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Miarso, Yusufhadi. 2007. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Mielke, D. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Muftah mohammed s. belhaj, soegiyanto, taufiq hidayah. 2015. Pengembangan Model Permainan Sepakbola Empat Gawang dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal of physical education and sports*.Volume (4) Nomor (2) hal 122-128.
- Nurhasanah r, rukmana A, lengkana AS. 2017. Meningkatkan gerak dasar shooting bagian punggung kaki dalam sepak bola melalui modifikasi menggunakan team game tournament. *Sportive*.Volume (2) Nomor (1) Hal 21-30.
- Ramos triyudho, syafrial, sugiyanto, 2017. Meningkatkan Pembelajaran Teknik Shooting dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Siswa Kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Kabawetan. *Jurnal ilmiah pendidikan jasmani*.Volume (1) Nomor (1) Hal 45-49.
- Sardjono, 1982. *Pedoman Mengajar Permainan Sepakbola*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta :Depdiknas.

Septian D, pradipta. R. 2014.
Pengembangan Model Permainan Sepakbola Gawang Skor dalam Penjasorkes Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 15 Tubanan Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara 2012/2013. *Journal of physical education, sport, health and recreations*. Volume (3) No (5) hal 1070-10