

**DEVELOPMENT OF AUDIO VISUAL MEDIA ON FITTING SKILLS
IN FOOTBALL GAME AT IT DARUL FIY AZKYA PEKANBARU
MIDDLE SCHOOL PEKANBARU BASED
ON MOBILE ANDROID**

Dani Fajrul¹, Aref Vai², Ali Mandan³

dani.fajrul5278@student.unri.ac.id . Aref.vai@lecturer.unri.ac.id, alimandan4@gmail.com
Phone Number: +62 853-6318-7461

*Sports Coaching Education Study Program
Department of Sport Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

***Abstract:** The development of this Android-based audiovisual as an alternative to student learning in developing football passing skills in terms of learning styles and variation models applied. The aim of this research is a solution to help students learn through an Android application in the form of audiovisual. The subjects used in this research were students of SMP IT Darul Fiy Azkya Pekanbaru, 8 subjects in small groups and 30 subjects in large groups. This type of research is research and development to produce descriptive products. The results of this survey show that from the results of the assessment of materials experts, namely 95% and media experts, and based on the results of large group trials, namely 90%. The developed product is in the form of audiovisuals that focus on developing football passing. Based on the feasibility test, the 79% value is categorized as achievable and the test results are assigned a 95% value with achievable category.*

***Key Words:** Audiovisual, Android Mobile, Football Passing*

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP KETERAMPILAN *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SMP IT DARUL FIY AZKYA PEKANBARU BERBASIS *MOBILE ANDROID*

Dani Fajrul¹, Aref Vai², Ali Mandan³

dani.fajrul5278@student.unri.ac.id . Aref.vai@lecturer.unri.ac.id, alimandan4@gmail.com
Nomor HP: +62 853-6318-7461

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Jurusan Pendidikan Olahraga
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Pengembangan *audio visual* berbasis *mobile android* ini sebagai alternatif untuk pembelajaran siswa dalam mengembangkan keterampilan *passing* sepak bola dalam hal gaya belajar dan model variasi. Tujuan penelitian ini sebagai solusi untuk mempermudah siswa dalam belajar melalui aplikasi android berupa *audiu visual*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMP IT Darul Fiy Azkya Pekanbaru 6 subjek uji coba kelompok kecil dan 30 subjek uji kelompok besar. Jenis penelitian ini adalah *research and development* untuk menghasilkan produk yang bersifat deskriptif. Dari hasil penelitian ini dapat dari hasil penilaian ahli materi yaitu 95% dan ahli media 95%, serta berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yaitu 90%. Produk yang dikembangkan berupa *audio visual* yang fokus untuk pengembangan *passing* sepakbola. Berdasarkan uji kelayakan Uji coba didapat nilai 79% dikategorikan layak dan hasil uji coba mendapatkan nilai 95% dengan kategori layak.

Kata Kunci: Audio Visual, Berbasis Mobile Android, *Passing* Sepakbola

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan sumber daya manusia, dengan berolahraga secara teratur dan berkelanjutan akan meningkatkan kualitas fisik dan mental seseorang. Olahraga tidak hanya dilakukan untuk meningkatkan kesegaran jasmani saja tetapi juga dilakukan untuk mendapatkan prestasi yang setinggi-tingginya sehingga dapat menaikkan citra suatu daerah atau bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 3 tahun 2005 pasal 17 tentang ruang lingkup olahraga meliputi olahraga pendidikan, olahraga rekreasi dan olahraga prestasi. Menjelaskan pada pasal 20 ayat 1, 2 dan 3 bahwa olahraga prestasi dimaksud sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan olahragawan dalam hal meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Olahraga prestasi dilakukan oleh setiap orang yang memiliki bakat, kemampuan dan potensi untuk mencapai prestasi. Olahraga prestasi dilaksanakan melalui proses pembinaan dan pengembangan secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragawan. Dari penjelasan Undang-Undang diatas merupakan salah satu bukti bahwa olahraga diperlukan pembinaan dan pengembangan guna mencapai prestasi yang maksimal. Adapun tujuan dan sasaran Indonesia dalam empat pembinaan prestasi, agar olahraga di Indonesia tidak hanya sekedar untuk kesegaran jasmani, rekreasi, namun olahraga juga dapat mempersatukan Bangsa Indonesia melalui event-event baik tingkat Nasional maupun Internasional. Salah satu olahraga yang perlu ditingkatkan prestasinya pada event-event Nasional dan Internasional adalah sepak bola.

Sepakbola merupakan olahraga bola kaki yang beranggotakan 11 orang dalam satu tim, permainan ini berdurasi 90 menit dan dilakukan dengan memasukan bola ke dalam gawang lawan untuk mencetak poin/goal sebanyak banyaknya. Menurut Harsono (2017:39) ada empat aspek latihan yang harus di kuasai oleh pemain agar bisa meningkatkan keterampilan saat sedang bermain sepak bola, ke empat aspek latihan tersebut yaitu : 1) fisik, 2) teknik, 3) taktik, 4). Menurut Koger (2007:3) adapun kondisi fisik yang diperlukan dalam permainan sepak bola yaitu daya tahan, kontrol pikiran, kelincahan, kekuatan tubuh, kecepatan beraksi dan koordinasi.

Tidak hanya ke empat aspek tersebut yang harus di kuasai oleh para pemain, menurut Zidane Muhdhor Al-Hadiqie (2013, 31-57) teknik dasar bermain sepak bola juga harus di kuasai oleh pemain, adapun teknik dasar tersebut antara lain yaitu Operan (*passing*), Sundulan (*heading*), Menggiring Bola (*dribbling*), Tembakan (*shooting*), Tendangan (*kicking*), Menjebak bola (*trapping*), Menerima bola (*receiving*), Mengontrol bola (*control*). Adapun teknik operan (*passing*) merupakan salah satu teknik terpenting yang harus di kuasai oleh pemain.

Menurut Witono Hidayat (2017:33-37) *passing* adalah teknik memindahkan momentum bola dari satu pemain kepada pemain lainnya, teknik *passing* mewajibkan pemain harus cepat dalam merebut bola , menggiring dan mengoper bola ke pemain lain dengan terarah. Terjadi banyak kesalahan saat pemain mengoper bola, contohnya lawan mudah merebut bola dari penguasaan kita. Dengan menggunakan media audio visual bisa menjadi alternatif untuk atlet meningkatkan keterampilan *passing* dalam bermain sepak bola. Sulaeman (1985:12): Alat-alat *audio visual* memiliki persamaan istilah yaitu *audio visual education*, yang artinya *audio visual* pendidikan. Pendapat serupa dikemukakan oleh Hoban dan Zisman (1937:9-10) bahwa: Alat bantu visual umumnya diklasifikasikan mulai dari tingkatannya. Mulai dari yang paling mudah sampai dengan tingkat yang paling abstrak, diantaranya alat bantu visual yaitu gambar, model, objek

atau alat-alat yang dipakai untuk menyajikan pengalaman yang lengkap melalui visualisasi kepada atlet.

Sebagaimana menurut Wahab (2015:223) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi audio dan visual disampaikan menggunakan mesin mekanis dan elektronik saat menyajikan pesan-pesan audio dan visual penyajian materi pembelajaran secara audio dan visual jelas bercirikan pemakaian hardware selama proses kegiatan pembelajaran, seperti mesin proyektor, tape recorder.

Menurut Haryoko (2009:2) Media audio dan visual merupakan alternatif saat proses pembelajaran berbasis kemajuan teknologi. Audio dan visual pembelajaran yang berbasis teknologi dapat dipakai sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses kegiatan pembelajaran, dikarenakan beberapa faktor antara lain a) mudah dikemas dalam proses kegiatan pembelajaran, b) lebih menarik saat belajar, c) dapat di edit sesuai kebutuhan setiap saat.

Menurut Purwono (2014:130) media audio dan visual adalah alat kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan atau digabung dengan kaset audio yang memiliki unsur suara dan gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *audiu visual* merupakan media yang berarti alat-alat pembantu panca indra atau alat komunikasi melalui *audio* dan *visual* yang diklasifikasikan dalam tingkatan yang berbeda mulai dari yang paling mudah sampai tingkat yang paling abstrak contohnya gambar, video, model dan objek yang dapat dilihat sehingga dalam latihan sepak bola atlet dapat melihat dan mendengarkan. Kemudian, dapat mempratekkan secara langsung dengan apa yang telah dilihat dan didengar.

Salah satu jurnal penelitian tentang pengembangan media video teknik dasar sepak bola untuk usia dini (Galih, 2019). Dari jurnal ini bisa diketahui aplikasi atau media menjadi salah satu alternatif untuk menunjang keteraturan dan keefektifan kegiatan sesuai dengan apa yang sudah dijadwalkan dan direncanakan sebelumnya. Dari permasalahan yang ada, maka akan dilakukan penelitian untuk merancang suatu aplikasi berbasis *android* untuk mendapatkan solusi agar tokoh olahraga dapat mempelajari teknik dasar *passing* dalam permainan sepak bola dalam model ajar yang modern yaitu berbentuk aplikasi. Aplikasi yang dirancang dalam penelitian ini akan memiliki fitur edukasi tentang cara-cara pada saat akan melakukan *passing*, materi *passing*, serta video pembelajaran/animasi saat akan melakukan *passing* dalam bermain sepak bola.

Peneliti melakukan observasi awal di SMP IT Darul Fiy azkya pada peserta didik yang berjumlah 18 siswa. Masalah yang dialami oleh siswa dalam mata pelajaran sepak bola karena jumlah peralatan yang kurang dan proses pembelajaran hanya tertuju kepada guru karena kurangnya variasi dan model dalam mengajar. Sehingga masih banyak siswa yang belum bisa melakukan teknik dasar sepak bola terutama pada teknik *passing*. Bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang menerapkan media pembelajaran yang kreatif, guru hanya memberikan tugas membuat video dan tugas esai, serta dalam penyampaian materi guru hanya memberikan link video yang diambil dari Youtube. Disini peneliti ingin memberi alternatif berupa media berbasis aplikasi *mobile android* untuk siswa mempelajari teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola terutama teknik *passing*. Maka peneliti mengangkat judul yaitu, **“Pengembangan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola Pada SMP IT Darul Fiy Azkya Pekanbaru Berbasis *Mobile Android*”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and development*). Jenis data yang digunakan yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diisi melalui angket. Sedangkan data kualitatif berupa saran oleh ahli media dan materi yang diperoleh menggunakan angket dan lembar evaluasi. Dalam penelitian ini menggunakan langkah *Borg and Gall* yaitu observasi, menyusun perencanaan, produk awal, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar dan revisi produk akhir. Teknik analisis data kualitatif dalam penelitian ini menggunakan statistik deksriptif, berupa pernyataan tidak layak, kurang layak, cukup layak dan layak diubah menjadi data kuantitatif yaitu dengan skor 1 sampai 4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deksripsi Produk

Aplikasi ini diberi nama “*Ultimate Goal*”. Penelitian dilakukan untuk membantu pelaku olahraga meningkatkan passing dalam bermain sepak bola dan mengetahui cara passing yang benar. Berikut adalah deksripsi aplikasi “*Ultimate Goal*”.

a. Halaman Awal Aplikasi

1. Halaman Pembuka
2. Halaman pembuka pada aplikasi terdapat nama pengguna dan nama dosen pembimbing. Pengguna bisa memilih tombol mulai atau keluar yang ada pada bagian bawah.



b. Halaman Menu Aplikasi

3. Halaman Beranda

Pada halaman beranda terdapat 5 menu diantaranya menu tutorial passing, tentang passing, pemain terbaik dan menu perkenaan pada saat melakukan passing.



Menu tutorial passing berisi video pembelajaran/animasi dan penjelasan cara melakukan passing antara lain passing kaki bagian dalam, passing kaki bagian luar dan passing punggung kaki. Pengguna bisa memilih 3 menu pilihan passing yang didalamnya berisikan video pembelajaran/animasi dan penjelasan saat melakukan passing.



Pengguna dapat menekan tombol di bagian atas untuk melihat video pembelajaran/animasi.



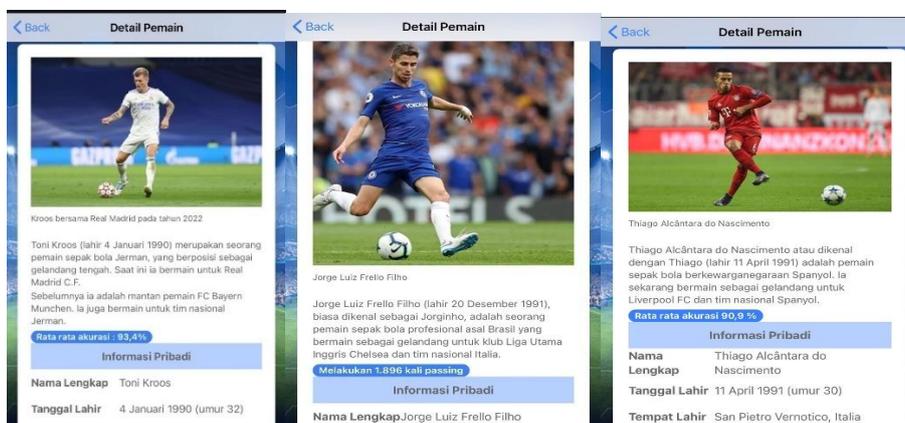
Menu materi passing berisikan penjelasan/pengertian dari passing. Selain mengetahui cara-cara pada saat akan melakukan passing, pengguna juga bisa mengetahui pengertian dari passing tersebut.



Menu contoh pemain terbaik berisikan gambar dan biodata pemain sepak bola terbaik yang memiliki teknik passing yang baik. Selain itu, juga memiliki akurasi passing yang sangat tinggi.



Di menu pemain terbaik pengguna bisa memilih 3 menu yang tersedia untuk melihat profil pemain dan akurasi passing pemain tersebut.



Menu video latihan berisikan video real/nyata yang dilakukan pemain sepak bola pada saat melakukan passing dalam permainan sepak bola. Pengguna juga bisa memilih 3 menu yang didalamnya berisikan video latihan dan penjelasan pada saat akan melakukan passing.



Pengguna dapat menekan tombol bagian atas untuk melihat video latihan.



Menu tentang saya merupakan menu yang berisikan biodata/profil pembuat produk aplikasi “**Ultimate Goal**”.

2. Validasi Ahli.

a. Data Ahli Materi Tahap Pertama.

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Bento Setiadi. Beliau adalah pelatih akademik KS Tiga Naga. Peneliti memilih beliau sebagai ahli materi karena dengan kompetensinya mampu memberikan penilaian dan masukan terhadap produk seperti pemilihan konten yaitu mengenai materi passing, Pengambilan data ahli materi tahap pertama dilakukan pada tanggal 15 Juli 2022, diperoleh dengan cara memberikan produk awal “*Ultimate Goal*” serta lembar kuisisioner. Berikut hasil “*Ultimate Goal*” ahli materi pada tahap pertama.

Tabel 1. Data Ahli Materi Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
1	Perancangan	37	50	74%	Cukup Layak
2	Isi	22	25	88%	Layak
3	Teknis	28	35	80%	Layak
Skor Total		87	110	79%	Layak

Pada tahap pertama persentase didapat sebesar 79% yang merupakan masuk dalam kategori **Layak**. Akan tetapi aspek perancangan masih dalam kategori **Cukup Layak**. Sehingga perlu dilakukan validasi tahap kedua.

b. Data Ahli Media Tahap Pertama

Dr. H. Muhammad nasir, S.SI, M.KOM. yang merupakan dosen dari jurusan Sistem Informasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Pendidikan Fisika Universitas Riau. Peneliti memilih beliau karena ahli dalam bidang Sistem Operasi Komputer, Pemrograman Web dan Aplikasi. Adapun data produk “Ultimate Goal” tahap pertama sebagai berikut:

Tabel 2. Data Ahli Media Tahap Pertama

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
1	Perancangan	36	50	72%	Cukup Layak
2	Pedagogik	38	50	76%	Layak
3	Isi	17	25	68%	Cukup Layak
4	Teknis	25	35	71%	Cukup Layak
Skor Total		116	160	72%	Cukup Layak

Tahap pertama persentase didapatkan 72% yang merupakan masuk dalam kategori **Cukup Layak** sehingga perlu dilakukan validasi tahap kedua.

3. Revisi Aplikasi

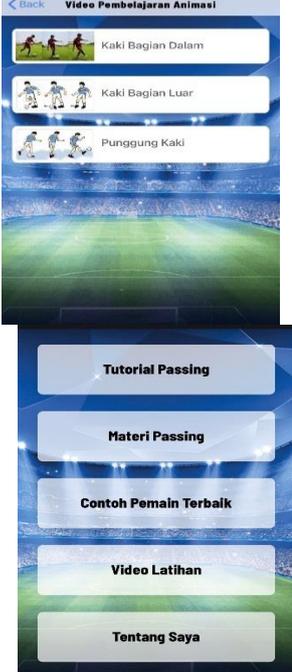
a. Revisi Aplikasi Dari Ahli Materi

Gerakan video yang nyata atau penambahan gerakan video latihan.

Sebelum	Sesudah
	

b. Revisi Aplikasi Dari Ahli Media

Untuk video pembelajaran/animasi harus dibagi videonya. Jadi setiap 3 menu passing harus terdapat masing-masing video dan penambahan menu tentang saya.

Sebelum	Sesudah
	

4. Berikut Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Dan Besar

a. Hasil Kelompok Kecil

Selesai melakukan validasi dan revisi pada pengembangan media audio visual terhadap keterampilan passing dalam permainan sepak bola berbasis *mobile android*. Maka peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan 8 responden. Aplikasi dijelaskan pengguna di ruangan dan angket dibagikan untuk di isi secara tertulis.

Table 3. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Dan Besar

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
1	Tampilan Produk	95	120	79%	Layak
2	Inovasi Produk	109	120	90%	Layak
3	Fungsi Produk	150	160	93%	Layak
Skor Total		354	400	88%	Layak

Untuk uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa perolehan nilai untuk aspek tampilan produk mendapatkan nilai 79% yang masuk kategori layak, aspek inovasi produk mendapatkan nilai 90% yang masuk kategori layak, sedangkan nilai untuk aspek fungsi produk mendapatkan nilai 93% yang masuk kategori layak. Total nilai dari uji coba kelompok kecil produk ini mendapatkan nilai 88% yang masuk kategori layak.

b. Hasil Kelompok Besar

Dalam waktu satu hari pada 30 orang pengguna sekaligus responden yang merupakan siswa SMP IT Darul Fiy Azkya Pekanbaru. Tahapan uji coba kelompok besar sama seperti kelompok kecil.

No	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Persentase %	Kategori
1	Tampilan Produk	411	450	91%	Layak
2	Inovasi Produk	409	450	90%	Layak
3	Fungsi Produk	544	600	90%	Layak
Skor Total		1.364	1.500	90%	Layak

Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa perolehan nilai untuk aspek tampilan produk mendapatkan nilai 91% yang masuk kategori layak, aspek inovasi produk mendapatkan nilai 90% yang masuk kategori layak, sedangkan nilai untuk aspek fungsi produk mendapatkan nilai 90% yang masuk kategori layak. Total nilai dari uji coba kelompok besar adalah 90% yaitu masuk kategori layak.

Pembahasan

Pengembangan media untuk meningkatkan keterampilan passing saat bermain sepak bola berbasis *mobile android* ini diproduksi sebagai pembelajaran untuk memudahkan penggunanya melakukan latihan passing saat bermain sepak bola. Ada beberapa tahapan dalam penelitian ini yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Selanjutnya aplikasi mengalami validasi. Pada tahap pertama dari ahli materi diperoleh persentase nilai 79% yang masuk kategori layak, tetapi aspek perancangan masih dalam kategori cukup layak sehingga diperlukan validasi tahap kedua. Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan adalah 95%, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi pada tahap validasi kedua masuk dalam kategori layak. Untuk uji validasi dari ahli media juga dilaksanakan dengan dua tahap, tahap pertama persentase yang didapatkan 72% yang masuk kategori cukup layak sehingga peneliti harus melakukan revisi produk. Berdasarkan beberapa masukan dari ahli media kemudian peneliti melakukan revisi terhadap produk aplikasi “*Ultimate Goal*” kemudian kembali menguji validitas produk tersebut. Pada validasi tahap kedua diperoleh persentase nilai 95%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada tahap validasi kedua pengembangan produk aplikasi “*Ultimate Goal*” keseluruhan aspek mendapatkan kategori layak.

Setelah produk diuji validasi melalui dua tahap, maka aplikasi “*Ultimate Goal*” dikategorikan layak untuk di uji cobakan. Ada dua tahap untuk melakukan uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk uji coba kelompok kecil menurut responden produk aplikasi “*Ultimate Goal*” mendapatkan persentase nilai sebesar 88% yang dapat diartikan produk sangat layak untuk di uji ke tahap selanjutnya. Terakhir untuk kelompok besar dengan 30 pengguna didapatkan penilaian produk aplikasi “*Ultimate Goal*” menurut pengguna sebesar 90% yang dapat diartikan bahwa produk aplikasi “*Ultimate Goal*” tersebut dikategorikan layak.

Hasil dari penelitian “Pengembangan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing Dalam Permainan Sepak Bola Pada SMP IT Darul Fiy Azkya Pekanbaru Berbasis *Mobile Android*”. Dikategorikan layak digunakan sebagai pedoman/acuan untuk membantu pengguna melakukan pembelajaran dalam hal passing bermain sepak bola dan meningkatkan keterampilan passing. Serta dapat dilihat dari hasil penilaian ahli materi 95%, ahli media 95%, dan hasil uji coba kelompok besar yaitu 90%.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Hasil dari penelitian “Pengembangan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Passing Dalam Permainan Sepak Bola Pada SMP IT Darul Fiy Azkya Pekanbaru Berbasis *Mobile Android*”. Dikategorikan layak digunakan sebagai pedoman/acuan untuk membantu pengguna melakukan pembelajaran dalam hal passing bermain sepak bola dan meningkatkan keterampilan passing. Hal ini dapat dilihat dari

hasil penilaian ahli materi yaitu 95% dan ahli media 95%, serta berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yaitu 90%.

Rekomendasi

Produk aplikasi “*Ultimate Goal*” hanya dapat diakses secara *online*. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mengembangkan aplikasi “*Ultimate Goal*” yang juga dapat digunakan secara *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Sukma. 2016. *Olahraga*. Pamulang:Ilmu
- Al-Hadiqie, Zidane Muhdhor. 2013. *Menjadi Pemain Sepak Bola Profesional*.
- Dwi Nur Pasha, Galih (2019). *Pengembangan Media Teknik Dasar Sepak Bola Untuk Usia Dini*. Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Haryoko, Sapto. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*. Vol. 5, No. 1. Maret 2009, hlm 1-10.
- Harsono. 1988. *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis Dalam Coaching* Depdikbud. Dirjen Pendidikan Tinggi
- Harsono. 2017. *Kepelatihan Olahraga Teori dan Metodologi*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Hidayat, Witono. 2017. *Buku pintar sepak bola*. Jakarta. Anugrah.
- Hoban dan Zisman. 1937. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Purwono, Joni. 2014. Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 2, No 2, hal 127-144, edisi April 2014.
- Robert, Koger. 2008. *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja Latihan dan Keterampilan Andal Untuk Pertandingan*. Suka Mitra Kompetensi. Klaten.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sulaeman. 1985. *Dalam Kutipan Arsyad (2002) Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Undang-undang Nomor (3, 2005) pasal 17.

Undang-undang Nomor (3, 2005) pasal 20.

Wahab, Rohmalina. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Raja Grafindo.