

LEARNING BASIC MOTION OF SOCCER WITH APPROACH PLAY

PEMBELAJARAN GERAK DASAR SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN BERMAIN (PENGEMBANGAN MODEL PADA SISWA KELAS V SDN 6 PAHANDUT PALANGKA RAYA)

Haryono

Program Studi Penjasokesrek, Universitas PGRI Palangka Raya Jalan Hiu Putih Km. 7

Email : unj.haryono46@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to produce a basic learning model of motion to play soccer with the approach of the fifth grade elementary school students. In addition, this research was conducted to obtain more information about: the development and application of learning models to approach playing for elementary School fifth grade student, and the effectiveness, efficiency and appeal of the development of basic learning model of motion with the approach play soccer for School fifth grade student basic. The design of this study used a research design adopted from Brog and Gall. While the Subjects in this study were 38 fifth grade student of SDN 6 Pahandut, East Palangka Raya. The instrument used in this study is observation and interviews to collect data on: (1) needs analysis, (2) evaluation of the experts, (3) limited trial (trial within small groups), and (4) the main trial (trial field). Based on the results of a small group of test scores obtained by 272 of a maximum score of 312 or an average percentage of 87% for the use of the model so that the overall use of these models can be categorized on the development of valid and suitable for use in learning basic soccer with approach motion for student playing Elementary School fifth grade. To See the effectiveness of the model using the valuation basic psychomotor kicking motion, dribble, control, and headed home. Of scores of student learning outcomes at the field test obtained 73% of the expected criteria. Based on these results it can be concluded that: (1) the basic learning model of motion with the approach play soccer for primary school student fifth grade, student can learn affectively and efficiently (2) with a Learning model that has been development suitable for use in the process of learning the basic motion soccer in elementary school.

Key words : Models of Learning, the basic motion of soccer, play

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Model pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang: pengembangan dan penerapan model pembelajaran dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar., dan mengetahui efektivitas, efisiensi dan daya tarik pengembangan model pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian ini adalah 38 siswa kelas V SDN 6 Pahandut Palangka Raya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data tentang (1) analisis kebutuhan, (2) evaluasi dari para ahli, (3) uji coba terbatas (trial dalam kelompok kecil), dan (4) utama trial (uji lapangan). Berdasarkan hasil ujicoba kelompok kecil diperoleh skor sebesar 271 dari skor maksimal 312 atau rata-rata persentase hasil penggunaan model sebesar 87% sehingga penggunaan keseluruhan model pada pengembangan ini dapat dikategorikan valid serta cocok untuk digunakan dalam pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain bagi siswa kelas V Sekolah dasar. Untuk melihat efektivitas model itu menggunakan penilaian psikomotor gerak dasar menendang, menggiring, mengontrol, dan menyudul bola. Dari skor hasil belajar siswa pada uji lapangan diperoleh 73% dari kriteria yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: dengan Model pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas V sekolah dasar, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien (2) dengan model pembelajaran yang telah dikembangkan cocok digunakan dalam proses pembelajaran gerak dasar Sepak bola di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Model pembelajaran, gerak dasar Sepak bola, bermain.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sifatnya wajib diajarkan di SD karena memiliki nilai-nilai positif yang mencakup di dalamnya.

Partisipasi aktif siswa mengakibatkan siswa tersebut dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan Penjas itu sendiri. Pada dasarnya program Penjas memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan yang lainnya dalam ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama : psikomotor, kognitif dan afektif.

Pembelajaran Penjas di SD idealnya dikemas dalam bentuk permainan (*game*) dan tidak diarahkan untuk menguasai cabang olahraga dan permainan tertentu yang sesuai dengan karakteristik anak yang masih pada fase bermain. Penyajian pembelajaran Penjas lebih sering menggunakan teknik latihan (*drill*). Latihan disini diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan yang membosankan bagi siswa sehingga siswa kurang antusias dan tidak aktif saat praktek pembelajaran berlangsung.

Masalah utama dalam Penjas di Indonesia, hingga saat ini, ialah belum efektifnya pengajaran Penjas di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru Penjas dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung pengajaran Penjas.

Bertitik tolak dari latar belakang di atas, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian "Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Sepak bola Dengan Pendekatan Bermain Pada Siswa kelas V Sekolah Dasar" yang dapat memberikan motivasi belajar, bermanfaat, menarik dan efektif pada pembelajaran Sepak bola serta memberikan kemudahan kepada guru Penjasorkes untuk menyampaikan materi ajar Sepak bola.

Penjas adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani, partisipasi aktif siswa mengakibatkan siswa tersebut dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan generik serta nilai dan sikap yang positif, dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan penjas itu sendiri. Pada dasarnya program penjas memiliki kepentingan relatif sama dengan program pendidikan yang lainnya dalam ranah pembelajaran yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama : Psikomotor, kognitif, afektif. Pengembangan domain psikomotor (*organik & motorik*) dalam pembelajaran penjas secara umum dapat

diarahkan pada dua tujuan utama, pertama mencapai perkembangan aspek kebugaran jasmani dan kedua, mencapai perkembangan aspek perseptual motorik.

Konsep pengembangan model ini adalah proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam memecahkan masalah yang dilakukan dalam penerapan metode ilmiah. Penelitian juga terbagi dalam beberapa bentuk, antara lain: penelitian kuantitatif komparatif, penelitian kuantitatif asosiatif, penelitian kualitatif, penelitian evaluasi program/kebijakan, penelitian pengembangan instrument, penelitian dan pengembangan model, penelitian *action research* dari beberapa penelitian tersebut salah satu bentuk penelitian yang akan digunakan peneliti adalah pengembangan. Langkah-langkah (*Research & Development/ RD*)

Potensi masalah : berangkat adanya potensi dan masalah

Mengumpulkan informasi : setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.

Desain produk : adalah hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru.

Validasi desain : proses untuk menilai apakah rancangan kerja baru atau produk baru secara rasional lebih baik dan efektif dibandingkan yang lama, dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman.

Perbaikan desain diperbaiki atau direvisi setelah diketahui kelemahannya.

Uji coba produk : melakukan uji lapangan terbatas dengan eksperimen.

Revisi produk : direvisi berdasarkan uji lapangan/ empiris.

Pembuatan produk: setelah diperbaiki, hasil akhirnya siap diproduksi.

Revisi produk : apabila ada kekurangan dalam penggunaan dalam kondisi sesungguhnya maka produk diperbaiki.

Pembuatan produk massal : setelah diperbaiki, hasil akhirnya siap diproduksi secara massal

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan pembelajaran untuk digunakan siswa dalam pembelajaran Sepak bola khususnya untuk Gerak Dasar Sepak bola
- b. Sebagai bahan ajar guru untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani
- c. Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih spesifik dan menarik

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian pengembangan model permainan untuk gerak dasar pada siswa Sekolah Dasar kelas lima ini merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pembelajaran. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif serta menggunakan model pengembangan Research & Development (R & D) dari Brog & Gall. Data penelitian adalah data kualitatif yang dijadikan kuantitatif yang berasal dari evaluasi ahli terhadap model pada uji coba kecil dan data hasil psikomotorik gerak dasar Sepak bola siswa pada uji coba utama. Teknik analisis data kualitatif yang dilandasi oleh hasil atau keluaran dari setiap model yang dilakukan dengan cara mencari jumlah skor dibagi dengan skor ideal x 100%

Desain Model dalam penelitian ini pengembangan model pembelajaran menendang bola menggunakan model Brog & Gall yang dikutip dari Sugiyono yang memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

Karakteristik sasaran penelitian dan pengembangan (R&D) model permainan pada pembelajaran gerak dasar Sepak bola adalah siswa putra dan putri kelas V Sekolah Dasar (SD) (homogen) teknik pengambilan subjek yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan total sampling yaitu semua subjek digunakan secara utuh. Jumlah subyek serta kriteria pemilihan subjek dijelaskan dalam tabel berikut ini.

a. Penelitian dan Pengumpulan Data

Pada tahap ini, paling tidak ada 2 hal yang harus dilakukan yaitu studi literatur dan studi lapangan. Pada studi literatur, digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk. Melalui studi literatur dikaji pula ruang lingkup suatu produk, keluasaan penggunaan, kondisi pendukung, dll. Melalui studi literatur diketahui pula langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan produk. Studi literatur juga akan memberikan gambaran hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Selain studi literatur, perlu juga dilakukan studi lapangan atau dengan kata lain disebut sebagai pengukuran kebutuhan dan penelitian dalam skala kecil (Sukmadinata: 2005). Dalam mengembangkan suatu produk, sebaiknya didasarkan atas pengukuran kebutuhan (need assessment).

b. Perencanaan

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, maka dibuat perencanaan / rancangan produk yang antara lain mencakup : a) tujuan dari penggunaan produk; b) siapa pengguna dari produk tersebut; c)

deskripsi dari komponen-komponen produk dan penggunaannya.

c. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal merupakan draft kasar dari produk yang akan dibuat. Meskipun demikian, draft produk tersebut harus disusun selengkap dan sesempurna mungkin. Draft atau produk awal dikembangkan oleh peneliti bekerja sama atau meminta bantuan para ahli dan atau praktisi yang sesuai dengan bidang keahliannya (uji coba di belakang meja/ desk try out atau desk evaluation). Pada tahap ini sering juga disebut dengan tahap validasi ahli. Uji coba atau evaluasi oleh ahli bersifat perkiraan atau judgment, berdasarkan analisis dan pertimbangan logika dari para peneliti dan ahli. Uji coba lapangan akan mendapatkan kelayakan secara mikro, kasus demi kasus untuk kemudian ditarik kesimpulan secara umum atau digeneralisasi.

d. Uji coba produk awal / Uji Coba Terbatas

Setelah uji coba diatas meja, maka dilakukan uji coba lapangan di sekolah ataupun di laboratorium. Menurut Borg and Hall (1989), uji coba lapangan produk awal disarankan dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah dengan jumlah responden antara 10 sampai 30 orang. Selama pelaksanaan uji coba di lapangan, peneliti mengadakan pengamatan secara intensif dan mencatat hal-hal penting yang dilakukan oleh responden yang akan dijadikan bahan untuk penyempurnaan produk awal tersebut.

e. Penyempurnaan Produk Awal

Penyempurnaan produk awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas. Pada tahap penyempurnaan produk awal ini, lebih banyak dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan internal.

f. Uji Coba Lapangan Lebih Luas

Meskipun sudah diperoleh produk yang lebih sempurna, tetapi uji coba dan penyempurnaan produk masih perlu dilakukan sekali lagi. Hal ini dilakukan agar produk yang dikembangkan memenuhi standar tertentu. Oleh karena itu target populasinyapun harus disesuaikan. Uji coba dan penyempurnaan pada tahap produk awal masih difokuskan kepada pengembangan dan penyempurnaan materi produk, belum memperhatikan kelayakan dalam konteks populasi. Kelayakan populasi dilakukan dalam uji coba dan penyempurnaan produk yang telah disempurnakan. Dalam tahap ini, uji coba dan penyempurnaan dilakukan dalam jumlah sampel yang lebih besar. Borg dan Gall (1989), menyarankan dalam

tahap ini digunakan sampel sekolah 5 sampai dengan 15 sekolah, dengan sampel subjek antara 30 sampai 100 orang (Ini bersifat relatif, tergantung jumlah-kategori dan karakteristik populasi). Langkah-langkah uji coba produk yang telah disempurnakan sama persis dengan uji coba produk awal, hanya jumlah sampelnya saja yang berbeda.

g. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih Luas

Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan lebih luas ini akan lebih memantapkan produk yang kita kembangkan, karena pada tahap uji coba lapangan sebelumnya dilaksanakan dengan adanya kelompok kontrol. Desain yang digunakan adalah pretest dan posttest. Selain perbaikan yang bersifat internal. Penyempurnaan produk ini didasarkan pada evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif.

h. Uji Coba Produk Akhir

Pengujian produk akhir, dimaksudkan untuk menguji apakah suatu produk pendidikan layak dan memiliki keunggulan dalam tataran praktek. Dalam pengujian ini tujuannya bukan lagi menyempurnakan produk, karena produk diasumsikan sudah sempurna. Pengujian produk akhir, dapat dilakukan pada sekolah yang sama dengan pada tahap ujicoba kedua ataupun berbeda dengan jumlah sampel yang sama. Dalam pengujian produk akhir, sebaiknya digunakan kelompok kontrol. Pengujian dilaksanakan dalam bentuk desain eksperimen. Model desain yang digunakan adalah "The randomized pretest-posttest control group design" atau minimal "the matching only pretests-posttest Control Group Design". Desain pertama merupakan desain eksperimen murni, karena kedua kelompok eksperimen dirandom atau disamakan. Desain kedua termasuk eksperimen kuasi, sebab kedua kelompok eksperimen hanya dipasang.

i. Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir

Penyempurnaan produk akhir dipandang perlu untuk lebih akuratnya produk yang dikembangkan. Pada tahap ini sudah didapatkan suatu produk yang tingkat efektivitasnya dapat dipertanggungjawabkan. Hasil penyempurnaan produk akhir memiliki nilai "generalisasi" yang dapat diandalkan.

j. Diseminasi dan Implementasi

Setelah dihasilkan suatu produk final yang sudah teruji keampuannya, langkah selanjutnya adalah diseminasi, implementasi, dan institusionalisasi. Diseminasi dari suatu produk, yang dikembangkan akan membutuhkan sosialisasi yang cukup panjang dan lama. Biasanya proses

diseminasi dan implementasi akan bergadapan dengan berbagai masalah kebijakan, legalitas, pendanaan, dll.

Analisis yang digunakan adalah analisis Deskriptif yang bertujuan mengetahui nilai psikomotor Rumus yang digunakan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor total}} \times 100$$

Untuk kategorisasi nilai psikomotor dapat dilihat pada tabel 2. Dari tiap aspek dalam penilaian psikomotor dapat dikategorikan pada tabel 3.

a. Teknik Analisis data untuk mengolah data per subjek uji coba

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase hasil evaluasi subjek uji coba
 X = jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba
 X_i = jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subjek uji coba
 100% = Konstanta

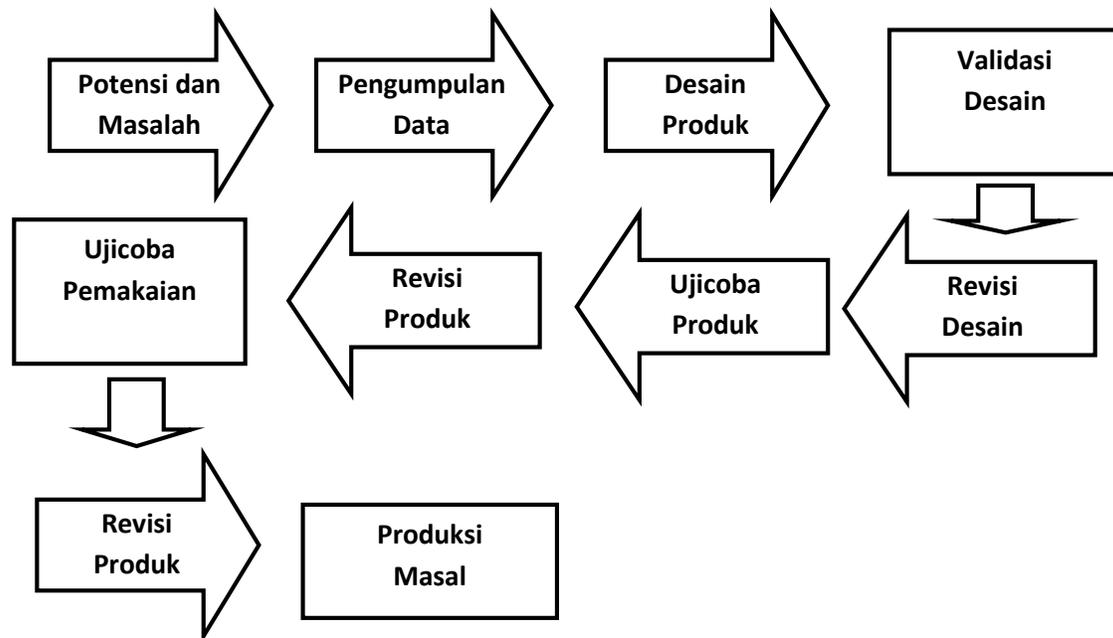
b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subjek uji coba

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan

- P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subjek uji coba
 $\sum X$ = Jumlah keseluruhan jawaban subjek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian
 $\sum X_i$ = Jumlah keseluruhan skor maksimal subjek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian
 100% = Konstanta.

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sebagaimana pada tabel 3. Berdasarkan data yang bisa kita lihat diperoleh data = 1003. Dengan demikian efektivitas hasil belajar materi Sepak bola dengan model pembelajaran gerak dasar dengan pendekatan bermain secara keseluruhan = 1003 : 1368 = 0,73 atau 73% kelulusan dari kriteria yang diharapkan



Gambar 1. Langkah-langkah Penggunaan Metode Resesearch and Development (R & D)

Sumber: Sugiyono. Metode Penelitian, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2008) P.409

Tabel 1 Tahapan Penggunaan Metode Resesearch and Development (R & D)

No	Tahap Penelitian	Jumlah subyek	Keterangan/kriteria	Instrumen
1	Penelitian Pendahuluan	1	<ul style="list-style-type: none"> • 1 guru penjasorkes • Siswa kelas V 	<ul style="list-style-type: none"> - Wawancara - Observasi - Tes awal
2	Evaluasi Pakar	2	<ul style="list-style-type: none"> • 1 orang guru penjasorkes • 1 orang dosen/pelatih Sepak bola 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar kuesioner - wawancara
3	Evaluasi Instrumen	2	<ul style="list-style-type: none"> • 1 orang pembelajaran/guru penjasorkes • 1 orang dosen/pelatih Sepak bola 	<ul style="list-style-type: none"> - Lembar kuesioner - wawancara
4	Ujicoba Awal	12	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa SDN 6 Pahandut Palangka Raya 	39 bentuk Permainan
5	Ujicoba Produk	28	<ul style="list-style-type: none"> • 28 orang siswa SDN 6 Pahandut Palangka Raya 	39 bentuk Permainan pengembangan
	a. Small Group Try Out		<ul style="list-style-type: none"> • 38 orang siswa SDN 6 Pahandut Palangka Raya 	39 bentuk permainan pengembangan

Tabel 2 Kategorisasi Nilai Psikomotor

Nilai	Kategori
≥ 80	Sangat baik
60-79	Baik
30-59	Cukup
30-39	kurang
≤ 29	Sangat kurang

Tabel 3 Aspek Dalam Penilaian Psikomotor

Nilai	Makna	Keterangan
≥ 80%	LULUS	Pembelajaran Berhasil
60-79%	LULUS	Pembelajaran Berhasil
30-59%	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil
30-39%	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil
≤ 29%	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil

Tabel 3 Kriteria Penentuan Kesimpulan

PROSENTASE	KETERANGAN	MAKNA
80% - 100%	VALID	DIGUNAKAN
60% - 79%	CUKUP VALID	DIGUNAKAN
50% - 59%	KURANG VALID	DIGANTI
≤ 50%	TIDAK VALID	DIGANTI

Tabel 4 Perbandingan Hasil Tes Awal dan Tes Akhir dengan Hasil Belajar.

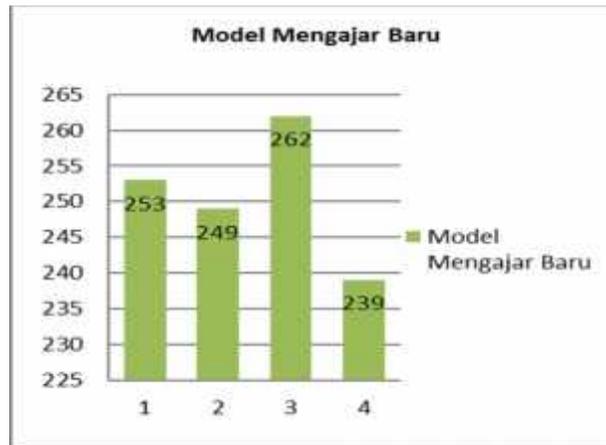
Model Pembelajaran Lama	Aspek-aspek Penilaian Psikomotor	Model Mengajar Baru
206	Menendang	253
212	Menggiring	249
201	Mengontrol	262
189	Menyundul	239

Tabel 5 Hasil Belajar

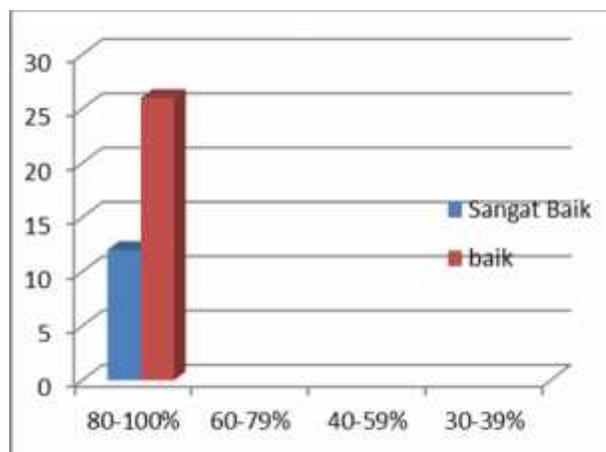
Nilai	Kategori	Makna	Jumlah
≥ 80%	Kategori	LULUS	12
60-79%	Sangat baik	LULUS	26
30-59%	Baik	TIDAK LULUS	0
30-39%	Cukup	TIDAK LULUS	0
≤ 29%	kurang	TIDAK LULUS	0



Gambar 2 Model Pembelajaran Lama



Gambar 3 Model Pembelajaran Baru



Gambar 3 Grafik Hasil Belajar

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil evaluasi ahli terhadap 39 model yang dikembangkan maka didapat persentase kelayakan model sebesar 87% sedangkan untuk melihat kebermaknaan model tersebut kepada pembelajaran Sepak bola dilihat dari hasil belajar materi ajar Sepak bola setelah melakukan pembelajaran dengan model pendekatan bermain sudah mencapai 73%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran

gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar belajar secara efektif dan efisien dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes materi Sepak bola, dalam penerapan model pengembangan ini guru harus mampu menciptakan hubungan yang interaktif dengan siswa dan siswa menjadi aktif dan antusias karena proses pembelajaran yang menyenangkan.

Dari Hasil Perhitungan di atas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil pembelajaran gerak dasar Sepak bola, serta pembelajaran gerak dasar Sepak bola efektif dan efisien dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan tabel hasil belajar terdapat siswa yang memperoleh ≥ 80 (sangat baik) adalah 12 siswa dan nilai 60-79 (baik) adalah 26 orang siswa dan seluruhnya dinyatakan LULUS. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa materi Sepak bola dapat dikuasai oleh siswa

Dari hasil ujicoba kelompok kecil (small Group try out) dan ujicoba dan kelompok besar (field group try out) dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain efektif diberikan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil ujicoba lapangan dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa

Dengan model pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dapat belajar secara efektif dan efisien.

a. Implikasi jika pengembangan model pembelajaran gerak dasar Sepak bola dengan pendekatan bermain untuk dilaksanakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar maka akan memberikan kontribusi baik dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

b. Saran dan rekomendasi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma dan Agus Manadji. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani* Jakarta: Depdikbud Dirjendikti, 1994
- Anthony, Annarino. A., Charles C. Covell, Helen W. Hazelton, *Curriculum Theory and design in physical education*. Landon: The C.V Mosby Company, 1980.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Ateng, Abdul Kadir. *Perkembangan Kajian Olahraga Terkini, Olahraga di Sekolah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Bahagia, Yoyo dan Ucup Yusup, Adang Suherman, *Atletik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Deektoral Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III, 2000.
- Callery, Sean. *Soccer Technique, Tactics, Training*. Hongkong; The Crowood Press Ltd, 1991.
- Docket, Sue dan Marlyn Fleer. *Play & Pedagogy in Early Childhood Bending the Rules*. Sidney: Harcourt, 2000.
- Dwiyugo, D. Wasis. *Langkah-langkah Penelitian Pengembangan, Metodologi Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2001.
- Espenschade, Anna S., Ecket, Helen M, *Motor Development* (Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company, 1980.
- Muhammad Fauzi. *Model Pembelajaran Menggiring Bola dengan Pola Pendekatan Bermain untuk Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Pascasarjana UNJ, 2012.

- Frost. *Physical Education. Foundations, Practices and Pinciples*. Reading: Addisons-Wesley Publishing Company, 1975.
- Gallahue, David L. Dan John C. Ozmun. *Understanding Motor Development Infant, Chrildren, Adolescent, Adults*. New York: McGraw-Hill International, 2006.
- Google. *Sepak bola* (www.google.com)
- Haryoko. *Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Dasar Sepak bola Peserta Ekstrakurikuler Sepak bola SMP Negeri di Kota Malang*. Jakarta: PPS UNJ, 2012.
- Husdarta, H.J.S *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Hutajulu, Pahala. *Pengembangan Model Belajar Permainan pada Pembelajaran Keterampilan Teknik Dasar Passing Sepak bola Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Jakarta, 2012.
- Ismail, Andang. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media, 2006.
- Lutan, Rusli dan Cholik, T *Strategi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Buku Materi Pokok, Depdikbud-Dikdasmen. PB2MG Penjaskes Setara D-II* Jakarta; Jakarta: Universitas Terbuka, 1997.
- Luxbacher, Joseph A. *Sepak bola, Terjemahan Gusta Wibawa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004
- _____. *Soccer Steps to Success USA: Human Kinetics*, 1996
- Mayesty, Mary. *Creative Activities for Young Children 4th Ed: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publishers Inc, 1990.
- Naughton, G. Mac. *Shaping Early Childhood: Learners, Curriculum & University Press*, 2003.
- PSSI. *Peraturan Permainan (Laws of The Game FIFA) 2009/2010*. Jakarta: PSSI, 2009.
- Putra, Yulio Meriem. *Pengaruh Latihan Beban Leg Extensions dan Latihan Plyometric Lateral Hurdle Jumps terhadap kemampuan Long Passing Atlet Sepak bola Usia 15-17 tahun SSB PSTS Tabing Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang, 2011.
- Putra, Nusa. *Research & Development: Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Reigeluth, Charles M. *Instruksional Design: What Is It and Why Is It Intruksional Designs Theories and Models, Volume I*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Association, 1999.
- Ritoga, Indra Mahdi. *Pengembangan Model Pembelajaran Melompat Pada Siswa Sekolah Dasar*. Jakarta: PPs UNJ, 2012.
- Roestiyah, N.K. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Rusman. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.
- Samsudin. *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: PPS UNJ. 2012.
- _____. *Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera Prenada Media Grup, 2008.
- Sampaet. *Permainan Besar*. Semarang: depdikbud, 1992
- Scheunemann, Timo. *Dasar Sepak bola Modern*. Malang Dioma, 2005.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Soekatamsi. *Permainan Besar, Sepak bola*. Jakarta: Universitas Terbuka, 1992.
- Scupito, et al. *Sepak bola*. Jakarta: Depdiknas, 2000.
- Sudjana. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito, 1989.
- Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & d*. Bandung: Alfabet, 2008.
- _____. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet, 2011.
- Sujiono, Yuliana Nuraini. *Konsep dasar pengembangan Anak Usia Dini* Jakarta: PT. Indeks, 2009.
- Sukatami. *Permainan Besar I Sepak bola*. Jakarta: Depdikbud Dikdas, 1997.
- Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005.