



Pengembangan Media Audio Visual Latihan *Passing* dalam Permainan Futsal

Miftahul Muarif¹, Nazurty², Palmizal³

Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Jambi, Indonesia¹²³

Correspondence Author : miftahulmuarif193@gmail.com

ABSTRAK

Futsal merupakan olahraga yang dimainkan oleh dua tim. Tujuan dari permainan adalah memasukkan bola ke dalam gawang. Setiap tim dapat memainkan permainan selama 2x20 menit untuk memasukkan bola ke dalam gawang. Dari penjelasan tersebut peneliti ingin menciptakan suatu media audio visual berupa video tutorial passing dan latihan passing yang dapat dipahami dengan mudah oleh pemain atau atlet. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan media audio visual berupa video tutorial pembelajaran futsal. Peneliti menunjukkan bahwa penilaian validator yaitu ahli materi, ahli media dan guru ekstrakurikuler terhadap produk media pembelajaran berbasis latihan passing futsal sudah baik dan dapat diuji cobakan. Berdasarkan proses pengembangan secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media audio visual berupa video tutorial latihan passing futsal dengan menggunakan kerangka pengembangan R&D yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Kata Kunci: Audio Visual, Passing

Development Of Audio Visual Media Passing Practice in Futsal Games

ABSTRACT

Futsal is a sport played by two teams. The goal of the game is to get the ball into the goal. Each team can play the game for 2x20 minutes to put the ball into the goal. From this explanation, the researcher wants to create an audio visual media in the form of passing video tutorials and passing exercises that can be implemented easily by players or athletes. The instruments used in this study were validation sheets and audio-visual media in the form of futsal learning tutorial videos. Know that the evaluation of the validators, namely material experts, media experts and extracurricular teachers on learning media products based on futsal exercises is good and can be tested. Based on the overall development process, it can be seen that the audio visual media is in the

form of video tutorials through futsal with an R&D development framework which consists of the analysis, design, development, implementation and evaluation stages.

Keywords: *Audio Visual, Passing*

PENDAHULUAN

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani. Donnely (dalam Ridhwan dkk, 2017:37) menyatakan bahwa olahraga merupakan bagian dari budaya masyarakat dan dapat menjadi media untuk mengekspresikan gejala sosial yang ada di masyarakat. Futsal merupakan olahraga yang permainannya didasari dari olahraga sepak bola, namun perbedaan dengan sepak bola adalah karena futsal dimainkan oleh beberapa orang saja dan di tempat atau lapangan yang relatif lebih kecil dari lapangan sepak bola.

Permainan futsal berkembang dan masuk ke Indonesia pada sekitar tahun 1998-1999. Lalu pada tahun 2000-an, permainan futsal mulai dikenal masyarakat. Pada saat itulah permainan futsal mulai berkembang dengan maraknya klub futsal di Indonesia. Futsal adalah olahraga multisprint yang memiliki fase intensitas tinggi dibandingkan dengan sepak bola dan olahraga intermiten lainnya. (Barbero-Alvarez, Soto, BarberoAlvarez, & Granda-Vera, 2008).

Untuk mendapatkan prestasi yang optimal dalam permainan futsal, selain setiap pemain harus memiliki kekuatan, kecepatan, kelincahan, kelentukan, ketepatan, daya tahan juga harus menguasai keterampilan dasar bermainnya. Penguasaan keterampilan dasar adalah salah satu usaha untuk meningkatkan menuju prestasi yang lebih tinggi. Tingkat keterampilan yang dimiliki para pemain akan menentukan penampilannya dalam bermain futsal. Menurut Rahardian, dkk (2019:28) keterampilan teknik dasar futsal hampir memiliki kesamaan dengan sepakbola, yang harus dikuasai pemain futsal yakni menendang bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), mengontrol bola (*controlling*), dan menembak ke gawang (*shooting*), yang membedakan ialah menyundul bola (*heading*).

Dalam permainan futsal, terdapat beberapa pilihan umpan, antara lain mengumpan jarak pendek (*short passing*), dan mengumpan panjang (*long passing*) ke teman satu tim. *Passing* dapat dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, ujung kaki, tumit, atau sisi bawah. Menurut Lhaksana (2011: 30), di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Untuk penguasaan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Menurut Gifford (dalam Oktavia & Hariyanto, 2017:32) keakuratan atau ketepatan *passing* adalah kunci untuk operan bola yang bagus. Media audio-visual adalah media yang digunakan untuk satu tujuan pengembangan teknik, yang tujuannya agar pemain atau atlet dapat melihat dan mempraktekkan secara langsung bagaimana teknik *passing* yang telah ditontonnya, dan mengaplikasikannya sesuai dengan teknik yang benar seperti teknik yang telah dilihatnya.

Menurut Lhaksana (2011: 30) dalam melakukan *passing*, pada saat melakukan *passing*, kaki tumpu berada disamping bola, bukan kaki untuk mengumpan, Gunakan kaki bagian dalam untuk melakukan *passing*, kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebihkuat, kaki dalam dari atas diarahkan ke tengah bola (*jantung*) dan ditekan ke bawah agar bola tidak melambung. diteruskan dengan gerakan lanjutan,

di mana setelah melakukan, *passing* ayunan kaki jangan dihentikan.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *passing* dalam futsal adalah salah satu teknik dasar dalam permainan futsal, *passing* sendiri juga dapat dilakukan dengan beberapa bagian kaki, ukuran lapangan futsal yang rata dan kecil sangat dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat.

Menurut Sukadiyanto (2011: 5) latihan mengandung beberapa makna yaitu *practice*, *exercises*, dan *training* yang mempunyai makna masing-masing dalam penerapannya di lapangan. Latihan dalam dunia olahraga adalah cara untuk meningkatkan performa dilapangan sehingga akan berdampak kepada pencapaian prestasi. Latihan penuh dengan tantangan dan resiko karena setiap individu memiliki tubuh dan kemampuan yang berbeda. Latihan yang dilakukan juga harus berpatokan kepada teori-teori latihan, prinsip latihan, metode latihan, dan model latihan yang telah banyak dikembangkan. Menurut Sugiharto (2014: 27) latihan adalah proses yang dilakukan oleh individu secara sistematis dalam bekerja atau berlatih secara berulang-ulang dengan beban yang semakin bertambah. Setiap latihan memiliki tujuan untuk mengembangkan sesuatu, kearah yang lebih baik seperti halnya pada olahraga futsal. Menurut Harsono (2017: 39) menjelaskan bahwa tujuan utama dalam proses latihan adalah membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin. Empat aspek yang perlu diperhatikan adalah latihan fisik, latihan teknik, latihan taktik, dan latihan mental. Tujuan program latihan yang direncanakan secara baik akan meningkatkan prestasi atlet secara maksimal dengan puncak prestasinya pada saat pertandingan paling penting tahun itu (Harsono, 2017: 14). Setiap atlet memiliki sifat yang berbeda-beda memiliki potensi yang berbeda beda, memiliki kemampuan untuk beradaptasi sehingga memerlukan latihan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi tersebut.

Media merupakan alat atau cara yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan agar dapat diterima oleh penerima informasi sepenuhnya (Dwiyogo, 2010). Media pembelajaran yang menarik akan lebih menarik minat, perhatian, dan pemahaman dari seseorang terhadap informasi yang disajikan. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang membantu dalam proses belajar mengajar agar tujuan belajar sendiri bisa tersampaikan, hal ini akan lebih efektif lagi jika media yang digunakan memiliki nilai kemenarikan baik dari bentuk, tampilan atau cara penggunaannya. Materi pembelajaran dan sistem penyampaian selalu berkembang, sama halnya seperti perkembangan teknologi yang ada saat ini, terutama dalam penggunaan handphone yang sudah menjadi suatu media multifungsi dalam kehidupan manusia saat ini.

Media audio visual terdiri dari dua kata yaitu audio dan visual. Audio artinya pendengaran atau dapat didengar, sedangkan visual yaitu yang nampak oleh mata atau yang kelihatan. Jadi media audio visual adalah media yang dapat didengar dan dapat pula dilihat oleh panca indera kita atau secara lebih spesifik media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) yang mempunyai unsur antara suara dan gambar. Jenis media seperti ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi suara dan gambar, seperti film, ada suaranya dan ada pula gambar yang ditampilkannya. Audio visual juga dapat menjadi media komunikasi.

Metode latihan yang dianggap kreatif dan efektif adalah pembelajaran berupa media audio visual. Menurut Idris (2018:33) Media audio-visual dapat diartikan sebagai kombinasi dari berbagai jenis media digital seperti gambar, suara, teks, dan video, yang menjadikan aplikasi interaktif multi indera terintegrasi ataupun presentasi untuk

menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang. 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.

Selain mempunyai unsur suara dan gambar, media audio visual juga mempunyai jenis sebagaimana yang telah disebutkan di atas, yaitu audio visual diam yang ditampilkan melalui sound slides, film rangkai suara dan cetak suara. Media audio visual ini bersifat pasif. Selain itu juga terdapat audio visual gerak yang ditampilkan melalui video-kaset yang berupa film suara. Media audio visual ini bukan hanya terdapat unsur suara saja tetapi juga terdapat gambar bergerak.

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Pembelajaran dengan menggunakan audio visual siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih banyak, mengesankan, lebih jelas dan kongkrit. Disamping itu media audio visual memiliki manfaat lain, yaitu: Pertama, Media dapat mengefisiensi waktu dan tenaga. Kedua, Media dapat mengatasi kendala ruang dan waktu. Media audio visual adalah alat komunikasi yang dapat membantu proses pembelajaran yang efektif. Media juga berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang dapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan media guru lebih mudah menyampaikan pembelajaran dan membawa siswa kedalam proses pembelajaran yang lebih nyata dengan melihat secara langsung materi pembelajaran yang disampaikan tidak hanya mendengarkan saja.

Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk mempermudah guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima materi pembelajaran, media juga dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan informasi lebih dalam proses pembelajaran dan menciptakan pembelajaran yang tepat dan berdaya guna.

Media audio visual yang akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan *passing* diambil dari aplikasi youtube, di dalam video ini terdapat tutorial atau langkah-langkah untuk melakukan *passing* dan latihan *passing* yang benar, sehingga dapat membuat teknik *passing* menjadi benar dan tepat sasaran.

Dengan cara ini diharapkan metode latihan futsal akan lebih bervariasi. Sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dengan materi yang telah tersampaikan oleh guru dan juga akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Banyaknya kepemilikan *hand phone* pada peserta didik juga merupakan faktor pendukung sehingga setiap siswa bisa memiliki atau mendapatkan materi (video) yang disampaikan oleh guru. Jadi tidak hanya belajar pada saat kegiatan di sekolah, melainkan siswa juga bisa memahami dan mempelajari lebih dalam ketika di luar kegiatan di sekolah.

Dengan memberikan materi (video) kepada siswa, masing-masing siswa dapat memahami juga menguasai teknik-teknik yang telah diberikan oleh guru khususnya

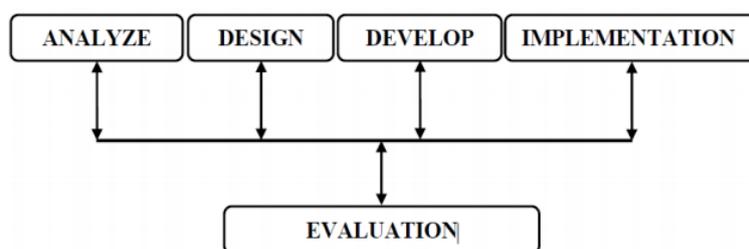
materi passing. Penggunaan media audio visual juga sangat penting untuk memberi fasilitas kepada siswa pada saat melakukan pembelajaran yang bertujuan agar siswa bisa menerima materi yang disampaikan lebih maksimal. Dalam melakukan penyajian bahan ajar kepada siswa yang semakin sulit maka media audio visual menjadi solusi yang bermanfaat untuk memberikan variasi dalam penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif (Ichwanuddin, 2018: 18).

Sebagai mana contohnya, guru menyampaikan teknik-teknik dasar passing beserta langkah-langkah melakukannya dalam pembelajaran futsal dengan menggunakan media audio visual (video) kepada siswa, selanjutnya juga akan berikan materi menggunakan media audio visual (video) guru dapat memberikan praktek di lapangan agar siswa nantinya dapat berpartisipasi aktif juga mampu dengan mudah memahami materi yang telah tersampaikan. Harapannya dengan adanya media audio visual (video) atlet atau pemain futsal mampu melakukan teknik-teknik dasar futsal khususnya teknik passing dengan baik dan benar.

METODE

Pengembangan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) yang dipadukan Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang direkomendasikan oleh Borg dan Gall dengan dasar pertimbangan bahwa model tersebut cocok untuk mengembangkan produk model instruksional/pembelajaran yang tepat sasaran, efektif dan dinamis dan sangat membantu dalam pengembangan.

Model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran/pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran (Pargito, 2010: 46). Model ADDIE ini menggunakan 5 langkah pengembangan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi kemudian evaluasi terlihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Langkah Umum Desain Pembelajaran ADDIE

Menurut Sugiyono (2012) instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan *expert judgement* dan lembar evaluasi. Penilaian isi materi terlihat pada table 1 dibawah ini :

Tabel 1. Penilaian Isi Materi

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek Kualitas Materi Latihan	30
	Jumlah	30

Instrumen penilaian ahli media terdiri dari dua aspek, yaitu penilaian aspek desain video terdiri dari penilaian aspek fisik video dan fisik youtube. Penilaian dari aspek desain terdiri dari dua, yaitu penilaian aspek video dan *cover* youtube. (Sismadiyanto dkk, 2008).

Tabel 2. Penilaian aspek Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek Fisik video	8
2	Aspek cover video	5
	Jumlah	13

Berdasarkan Sugiyono (2011: 137) instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini memerlukan validitas konstruk (*construct validity*) dan validitas isi (*contents validity*). Pengujian validitas konstruk dapat dilakukan dengan meminta pendapat atau mengkonsultasikan dari ahli (*judgement experts*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala pengukuran menggunakan skala Likert. Berdasarkan Sugiyono (2013: 93) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial. Kriteria penilaian jawaban setiap item instrumen dengan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dimana memiliki bobot penilaian antara 1-5 dan alternatif jawaban berupa Tidak Baik, Sangat Tidak Baik, Baik dan Sangat Baik pada instrumen validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi untuk guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah diuraikan bahwa dalam video ini terdapat beberapa Teknik yang digunakan dalam pengambilan gambar. Pengambilan setiap gambar menggunakan Teknik atau posisi kamera yang berbeda. Dalam produk ini, Teknik pengambilan gambar yang paling sering digunakan adalah *full shoot*, *medium shoot* dan *close up*. Selain itu untuk memperjelas gerakan yang ditampilkan oleh model pada produk ini juga diberi variasi *slow motion* dan *freeze* sehingga gerakan akan terlihat lebih jelas dan detail. Pengambilan audio video ini melalui beberapa cara yaitu *dubbing*.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa video *passing* dan latihan *passing* futsal dengan durasi 9 menit. Video ini mencakup materi teknik dasar futsal yaitu *passing* dan latihan *passing* futsal.

Produk ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber latihan bagi pelatih dan atlet futsal. Seiring dengan kemajuan teknologi, akan menunjang efektivitas dan efisiensi setiap aktivitas yang dilakukan, termasuk proses dalam latihan. Produk ini akan memudahkan siswa berlatih secara mandiri, melalui bantuan media elektronik

seperti smartphone, computer dan laptop.

Dalam pembuatan hal ini memerlukan beberapa tahap dalam produksinya. Tahapan dalam proses pembuatan video ini antara lain dimulai dari penemuan potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, uji coba pemakaian, hingga penyebarluasan produk.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian kualitas produk “Media Audio Visual *Passing* dan latihan *passing* futsal” dari tahap awal sampai akhir termasuk kriteria “sangat baik”. penilaian berupa validasi isi materi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian 122 termasuk kriteria “sangat baik” Dan ahli media memberikan penilaian dengan skor 48 Termasuk dalam kategori “baik”. sedangkan validasi tahap II media memberikan penilaian dengan skor 57 Termasuk dalam kategori “sangat baik”. secara keseluruhan ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk “Media Audio Visual *passing* dan latihan *passing* futsal” yang disusun ini termasuk dalam kriteria “sangat baik” untuk diujicobakan.

Media pembelajaran atau latihan belum bisa disebut baik digunakan apabila belum dilakukan penilaian isi materi oleh ahli materi dan ahli media. Hal ini sesuai dengan penjelasan azhar arsyad (2003) bahwa perlu adanya penilaian sebelum media digunakan dengan kriteria penilaian. Ahli materi menilai isi media yang berkaitan dengan materi yang diangkat dalam media tersebut, ahli media menilai dari segi tampilan dan proses *editing*. Sementara guru atau pelatih menilai dari aspek materi dan juga sebagian media.

Menurut penilaian guru atau pelatih ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 12 Kota Jambi menyatakan “sangat baik” dengan rata rata skor penilaian 84%.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan produk “Media Audio Visual *Passing* dan latihan *passing* futsal” peneliti telah melaksanakan tahapan-tahapan dari penelitian RnD mulai dari potensi masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, pembuatan produk, revisi produk tahap I, revisi produk tahap II, validasi produk dan penyebarluasan produk.

Penilaian kelayakan produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada penilaian isi materi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian 122 termasuk kriteria “sangat baik” Dan ahli media memberikan penilaian dengan skor 48 Termasuk dalam kategori “baik”. sedangkan validasi tahap II ahli media memberikan penilaian dengan skor 57 Termasuk dalam kategori “sangat baik”. secara keseluruhan ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk “Media Audio Visual *passing* dan latihan *passing* futsal” yang disusun ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Menurut penilaian guru atau pelatih ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 12 Kota Jambi menyatakan rata-rata skor penilaian 84% maka hasil akhir dikatakan “sangat baik” dan produk “Media Audio Visual *Passing* dan latihan *passing* futsal” dapat dipergunakan dan di produksi.

DAFTAR RUJUKAN

- Alvarez, J.C.B, dkk. 2008. Match analysis and heart rate of futsal players during competition. *Journal of Sports Sciences*, 26(1), 63-73
- Ambarukmi, D. A. dkk. 2007. *Pelatihan Pelatih Fisik Level I*. Deputi Bidang

- Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga. Kemenpora.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwiyogo, W.D. 2010. *Dimensi Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Gifford, C. 2003. *Sepak Bola Panduan Lengkap Untuk Permainan Yang Indah*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Halim, S. 2009. *1 Hari Pintar Main Futsal*. Yogyakarta: Media Presindo
- Haryoko, S. 2009. Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Ichwanuddin, R. 2018. *Penerapan Media Audio Visual Terhadap Hasil Shooting Pada Permainan futsal*. Surabaya : Unesa University Press. Vol. 06, No. 01: Hal. 18-24
- Idris, A. T., dkk. 2018. Use of audio-visual materials in teaching and learning of classification of living things among secondary school students in Sabon Gari LGA of Kaduna State. *Plant*, 6(2), 33-37. <https://doi.org/10.11648/j.plant.20180602.12>
- Irawan, A. 2009. *Teknik Dasar Modern Futsal*. Jakarta : PT. Pena Pundi Aksara.
- Irianto, D.P. 2002. *Dasar Kepeatihan*. Yogyakarta : FIK UNY.
- Jaya, A. 2008. *Futsal: Gaya Hidup, Peraturan, dan Tips-tips Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Komarudin. 2011. *Dasar Gerak Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Lhaksana, J. 2011. *Taktik & Strategi futsal modern*. Be Champion.
- Marhaendro, A.S.D, Saryono, & Yudanto. 2009. Tes Keterampilan Dasar Bermain Futsal. *Jurnal IPTEK Olahraga*, Vol.11, No.2, Mei 2009: 144-156
- Mielke, D. 2007. *Dasar-dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Mulyono & Asriady, M. 2014. *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta Timur: Laskar Aksara.
- Murhananto. 2006. *Dasar-dasar Permainan Futsal*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Rahmani, M. 2014. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Sagala, S. 2014. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Saryono. 2006. Futsal Sebagai Salah Satu Permainan Alternatif Untuk Pembelajaran SepakBola dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, volume 3, nomor 3. Yogyakarta. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2014. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana. 2007. *Dasar Kepeatihan*.Diklat. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sukadiyanto. 2005. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.