

---

**UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK  
DALAM PERMAINAN OLAHRAGA SEPAK BOLA DENGAN  
MODIFIKASI PERMAINAN *KICKING BASED ON COLOUR* PADA  
PESERTA DIDIK KELAS XII SMAN 1 KAMPAR TIMUR TAHUN  
PELAJARAN 2017/2018**

Syarkawi

Guru SMA Negeri 1 Kampar Timur, Kampar  
Riau, Indonesia

e-mail: [ssyarkawi@yahoo.co.id](mailto:ssyarkawi@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Adapun yang yang menjadi latar belakang dari penelitian tindakan kelas ini adalah rendahnya kemampuan seseorang terhadap permainan atau olahraga sepakbola bukanlah dikarenakan faktor suka atau tidak sukanya mereka terhadap permainan ini namun karena rendahnya ketertarikan mereka untuk menjadi pemain aktif dari olahraga ini. Hal ini mungkin saja disebabkan karena kurang menariknya permainan atau olahraga ini ketika mereka mempelajarinya di bangku sekolahan. Itulah mengapa penulis sebagai guru olahraga merasa berkewajiban untuk melakukan sebuah usaha perbaikan melalui penelitian tindakan kelas ini. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada permainan olahraga *sepak bola* mengalami peningkatan setelah dilakukannya dua kali perbaikan (dua siklus). Simpulan dari penelitian ini adalah modifikasi permainan "*kicking based on colour*" dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman peserta didik SMAN 1 Kampar Timur, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternative pembelajaran olahraga

**Kata kunci:** Penjasorkes, Modifikasi Permainan Sepak Bola, *Kicking Based on Colour*

**Abstract**

As for the background of this class action research is the low ability of a person to play the game or sports football is not because of their likes or dislikes towards this game but because of their low interest in becoming active players of this sport. This might be due to the lack of interest in this game or sport when they learn it on the school bench. That is why the writer as a sports teacher feels obliged to make an effort to improve through this class action research. Based on the research data, it can be seen that the learning outcomes of students in the game of soccer sports have increased after two improvements (two cycles). The conclusion of this study is that the modification of the game "*kicking based on color*" can have a positive effect on the understanding of the students of SMAN 1 Kampar Timur, and this learning model can be used as an alternative sport learning.

**Keywords:** Penjasorkes, Modification of Football Games, Kicking Based on Color

---

## PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan zaman, maka tingkat kesadaran manusia akan pentingnya berolahraga pun semakin meningkat. Itulah salah satu yang mendasari mengapa pendidikan olahraga yang dikolaborasi dengan pendidikan jasmani dan kesehatan diterapkan ditingkat pendidikan dasar dan menengah.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau lebih dikenal dengan nama *Penjasorkes* ini berguna untuk membentuk jasmani yang sehat dan mental yang baik sehingga dapat menghasilkan generasi muda yang baik, bertanggung jawab, berdisiplin, berkepribadian dan kuat jiwa raga. Hal ini karena *Penjasorkes* merupakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan berkembang, dimana penjasorkes menjadi media untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran dan penghayatan nilai.

Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah media untuk membina peserta didik agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang akan mereka lakukan. Hal ini akan terwujud melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata dari aktivitas jasmani itu sendiri. Di sekoah, aktivitas Jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Abdulkadir Ateng dalam skripsi yang ditulis oleh Aditya Galih Kusuma Putra, 2013 mengatakan bahwa penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, *neuromuscular*, perseptual, kognitif, *social*, dan emosional.

Di sekolah peserta didik mempelajari banyak sekali aktivitas jasmani seperti permainan atau olahraga sepak bola, basket, senam lantai, lompat jauh, renang dan lain-lain. Dari sekian semua jenis cabang olahraga yang dipelajari tersebut, salah cabang olahraga yang sering kali muncul di dalam kurikulum pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan hampir di setiap jenjang pendidikan adalah permainan atau olahraga sepak bola.

Di Indonesia sendiri, permainan atau olahraga ini sangat digemari oleh hampir seluruh kalangan masyarakat. Namun kegemaran akan permainan atau olahraga ini bukan berarti mereka semua berminat untuk memainkan permainan atau olahraga ini. Terkadang lebih ironisnya, kebanyakan dari mereka paham akan peraturan dari permainan ini namun tidak memiliki kemampuan sama sekali dalam melakukan permainan atau olahraga ini secara fisik.

Rendahnya kemampuan seseorang terhadap permainan atau olahraga sepakbola bukanlah dikarenakan suka atau tidak sukanya mereka terhadap permainan ini namun karena rendahnya ketertarikan mereka untuk menjadi pemain aktif dari olahraga ini. Hal ini mungkin saja disebabkan karena kurang menariknya permainan atau olahraga ini ketika mereka mempelajarinya di bangku sekolah.

Hal ini juga terbukti dari wawancara yang dilakukan oleh penulis kepada beberapa orang guru dan peserta didik di tempat peserta didik bertugas mengenai pemahaman dan kemampuan mereka terhadap permainan atau olahraga sepakbola. Sebagian besar dari mereka mengatakan kalau mereka suka menonton permainan atau olahraga sepakbola sehingga mereka cukup memahami mengenai aturan dari permainan atau

olahraga ini namun mereka semua juga mengatakan bahwa mereka tidak paham mengenai teknik-teknik yang dipergunakan dalam permainan dan olahraga sepakbola.

## METODE

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan (*Action Research*) karena menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas. Data-data tersebut kemudian dianalisis. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas dan di sekolah.

Penelitian tindakan ini diawali dari perencanaan, tindakan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi seperti diungkapkan oleh Kemmis (1982:11).

## Instrumen Penelitian

Perangkat penelitian berupa pemetaan SK dan KD, RPP, Lembar Kerja, dan instrument pengumpulan data berupa lembar pengamatan, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMA Negeri 1 Kampar Kampar Timur dengan jumlah peserta didik keseluruhan sebanyak 360 peserta didik. Distribusi Populasi tergambar dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Distribusi Populasi Penelitian

Jurusan	Kelas XII	Jumlah Peserta didik
	1	30
	2	30
	3	30
	4	30
	5	30
	6	30
	1	30
	2	30
	3	30
	4	30
	5	30
	6	30
Jumlah		360

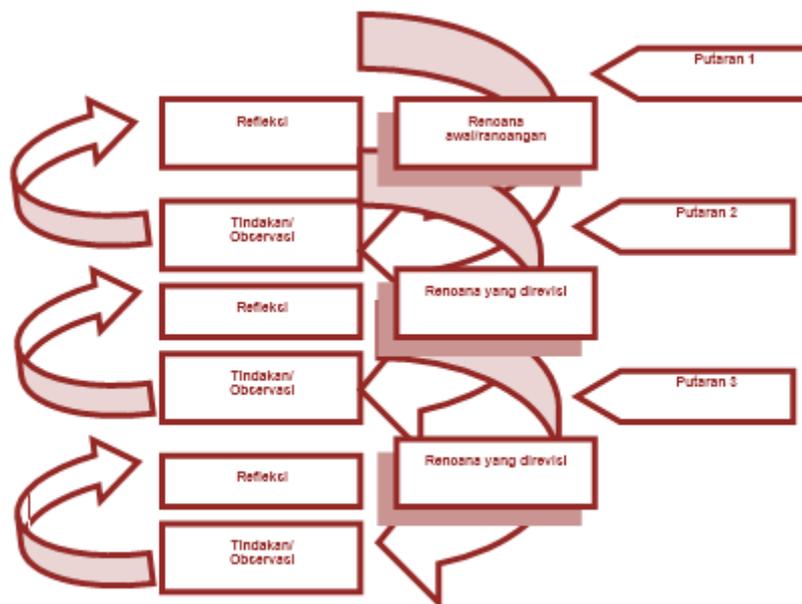
Karena populasi dipandang sama, maka penulis mengambil 1 kelas sebagai sampel dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Pada teknik *cluster sampling*, sampel diambil secara acak dalam satu kelompok, tidak individu. Semua anggota kelompok terpilih memiliki karakter yang sama (Fraenkel, 1993:84-85). Dalam hal ini

penulis memilih secara acak dan hasilnya kelas XII IPA 1 menjadi subjek dalam penelitian ini. Jumlah peserta didik sebanyak 30 orang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan Subjek Penelitian

### Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih; penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Hafirizka, 2015:27). yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya.

Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan melalui *pre test*. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penjelasan alur di atas adalah:

1. Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep peserta didik serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya modifikasi permainan.

3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat.
4. Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

### **Indikator Kinerja**

Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah 75. Hal ini sesuai dengan KKM mata pelajaran tersebut yang telah disepakati oleh guru-guru bahasa Inggris di sekolah tersebut dan diketahui oleh pihak kurikulum sekolah tersebut. Sejalan dengan hal tersebut maka indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian/perbaikan pembelajaran ini adalah jika 75% jumlah peserta didik yang menjadi subyek penelitian telah memperoleh nilai serendah-rendahnya 75.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan peneliti untuk mengetahui hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan, peneliti menggunakan observasi kegiatan pembelajaran di kelas dan hasil tes peserta didik untuk dianalisis.

### **Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini digunakan dua jenis instrumen pengumpulan data yaitu: tes hasil belajar dan lembar observasi.

### **Teknik Analisis Data**

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dalam bentuk persentase, nilai rata-rata, serta disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Analisis deskriptif kualitatif digunakan pula untuk mengukur indikator kinerja berdasarkan kriteria ketuntasan minimal.

Langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengkonversi skor hasil tes menjadi nilai (X) skala 0 – 100, dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\text{Skor yang diperoleh/dicapai}}{\text{Skor ideal}} \times 100 \quad (1)$$

(Arikunto, 1993)

2. Menentukan tingkat pencapaian ketuntasan belajar rumus:

1) Secara individu  $T_B =$

$$\frac{\text{Nilai dicapai}}{\text{Nilai ideal}} \times 100\% \quad (2)$$

2) Secara kelompok

---

$$\frac{\text{Nilaidicapaikelompok}}{\text{Nilaiideal}} \times 100\% \quad (3)$$

3) Nilai klasikal

$$\frac{\text{Nilairata-rata}}{\text{Nilaiideal}} \times 100\% \quad (4)$$

4) Menentukan persentase ketuntasan belajar

$$\% = \frac{\sum TB}{N} \times 100\% \quad (5)$$

(Sudjana, 2002)

Dengan:

$\Sigma TB$  = Jumlah peserta didik pada kategori ketuntasan belajar.

N = Jumlah peserta didik secara keseluruhan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Suatu pokok bahasan atau sub pokok bahasan dianggap tuntas secara klasikal jika peserta didik yang mendapat nilai 75 lebih dari atau sama dengan 75%, sedangkan seorang peserta didik dinyatakan tuntas belajar pada pokok bahasan atau sub pokok bahasan tertentu jika mendapat nilai minimal 75.

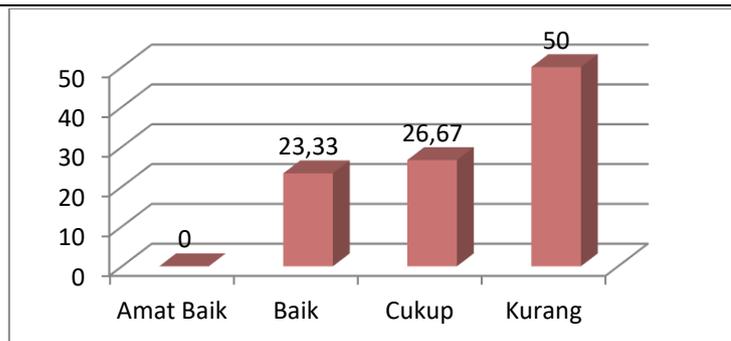
Maka untuk mendapatkan hasil yang valid, peneliti menggunakan tim penilai dari guru lain dari mata pelajaran olahraga. Begitu juga pada saat melakukan observasi kegiatan pembelajaran di kelas. Berikut adalah hasil penelitian ini pada saat *pre test*

### Hasil Data Pre-Test

Sebelum melakukan *treatment* siklus I, penulis memberikan beberapa soal *pre-test* terkait dengan pemahaman peserta didik terhadap permainan olahraga sepakbola. Adapun hasil dari *pre-test* peserta didik terlampir di lampiran VIII.

Tabel 2. Hasil Pre-Test Peserta didik

No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	-	-
2	75 – 89	Baik	7	23,33
3	60 – 74	Cukup	8	26,67
4	0 – 59	Kurang	15	50
Total			30	100



Gambar 2. Grafik Nilai Pre-Test Peserta didik

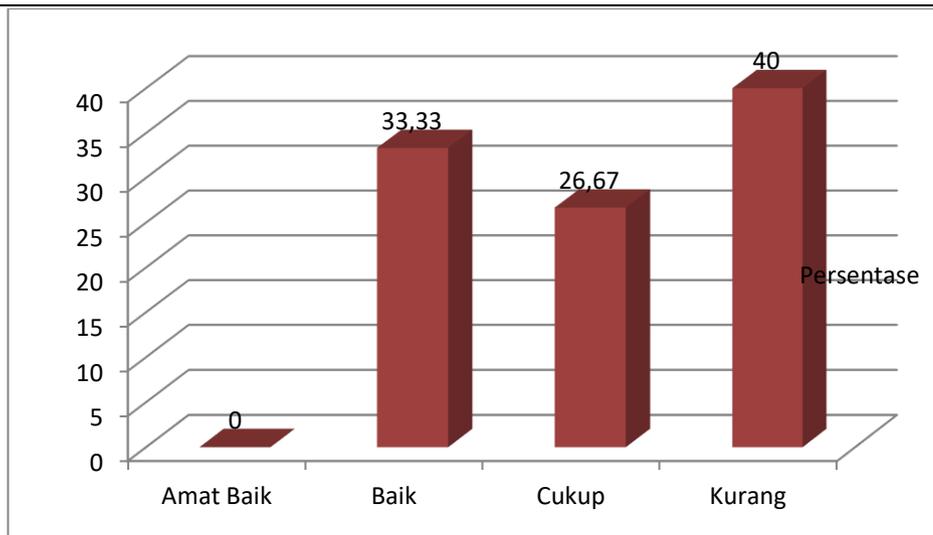
Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa sekitar 76,67 % dari keseluruhan peserta didik belum paham mengenai permainan olahraga sepak bola. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas XII IPA1 SMA Negeri 1 Kampar Timur memiliki kemampuan yang rendah dalam pelajaran olah raga permainan sepak bola.

#### Hasil Data Post-Test Siklus I

Setelah *pre-test* diberikan, penulis melakukan treatment siklus I yaitu menggunakan modifikasi permainan “*kicking based on colour*” di kelas XII IPA 1 sebanyak 30 peserta didik selama 4 minggu. Akhir pertemuan, penulis memberikan Post-Test. Hasil Post-test sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Post-Test siklus I

No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	-	-
2	75 – 89	Baik	10	33,33
3	60 – 74	Cukup	8	26,67
4	0 - 59	Kurang	12	40
	Total		30	100



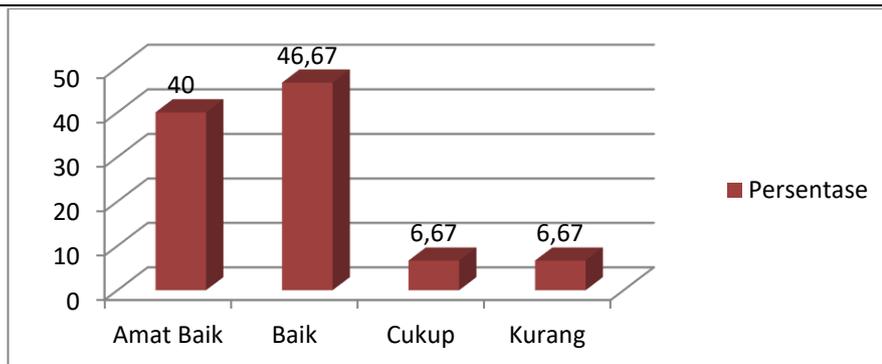
Gambar 3. Grafik Nilai Post-Test Siklus I

Dari grafik di atas, dapat kita lihat bahwa *treatment* siklus pertama kemampuan peserta didik masih dominan berada di *level* cukup dan kurang yaitu sebanyak 26,67% dari 30 peserta didik di *level* cukup dan 40 % di *level* kurang dan sementara tidak ada satu orang pun (0%) yang berada di *level* amat baik.

#### Hasil Data Post-Test Siklus II

Dikarenakan hasil pada post-*test* siklus I masih didominasi oleh kemampuan peserta didik di *level* cukup dan kurang maka dapat dikatakan *treatment* pada siklus I belum berhasil. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melakukan *treatment* siklus II. Berikut adalah hasil post-*test* siklus II:

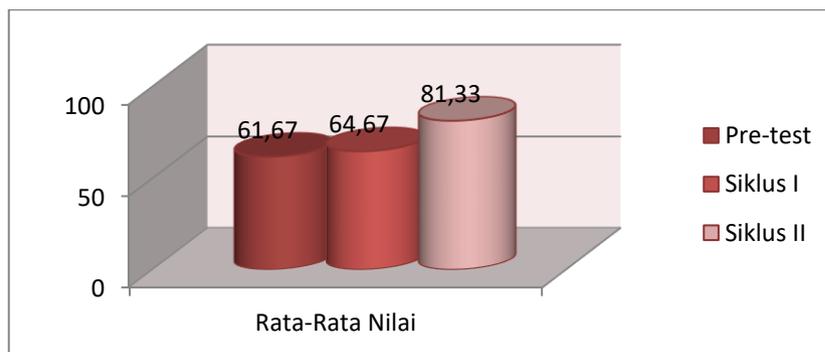
No.	Nilai	Kemampuan	Jumlah	Persentase
1	90 – 100	Amat Baik	12	40
2	75 – 89	Baik	14	46,67
3	60 – 74	Cukup	2	6,67
4	30	Kurang	2	6,67
Total			30	100



Gambar 4. Grafik Nilai Post-Test Siklus II

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa telah terjadi perubahan yang signifikan dari nilai sebelumnya. Peserta didik dominan berada di *level* baik yaitu sebanyak 46,67% dari 30 peserta didik, sedangkan di *level* amat baik ada 40% dari 30 orang. Sehingga peneliti memutuskan tidak perlu melakukan siklus III karena sudah terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus terakhir.

Dari hasil *post test* siklus II dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Kampar Timur meningkat setelah menggunakan modifikasi permainan dipelajaran olahraga permainan sepak bola. Dengan kata lain, *treatment* dengan menggunakan modifikasi permainan berhasil dilakukan. Berikut grafik rata-rata nilai peserta didik dari *pre-test* hingga *post-test* siklus II:



Gambar 5. Grafik Rata-rata Nilai Peserta didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat pada saat *pre test* dan *post test* siklus I belum terlihat adanya perubahan yang *significant* dari peserta didik namun setelah dilakukannya *treatment* siklus II, terlihat adanya perubahan yang sangat menonjol yaitu dari 62,67% pada *post test* siklus I menjadi 81,33% pada *post test* disiklus II.

Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman mereka dalam permainan sepak bola

### Hasil Data Observasi Siklus I

Selain pemahaman peserta didik yang diteliti, peneliti juga meneliti Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran / treatment dilakukan. Seperti yang terlihat pada tabel siklus I berikut ini.

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus I

No	Aktivitas	Keaktifan	
		Jumlah	Persentase
1	Aktivitas Kelas		
	a. Mampu menentukan teknik-teknik dalam permainan olahraga sepak bola	13	43,33
	b. Mampu membedakan antara teknik Menendang bola dengan kaki bagian luar dan Menendang bola dengan kaki bagian dalam	18	60
	c. menentukan mengidentifikasi peraturan dalam permainan olahraga bola kaki	23	76,67
2	Aktivitas Individu		
	Mengerjakan Latihan	30	100%
	Rata – rata	21	70

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik masih dapat dikatakan kurang aktif. Kegiatan pada siklus I, hanya 13 orang atau 43,33 % dari 30 peserta didik yang mampu mengidentifikasi teknik-teknik yang perlu dilakukan dalam permainan sepak bola. Sehingga peneliti memutuskan perlu melakukan siklus II karena belum terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

### Hasil Data Observasi Siklus II

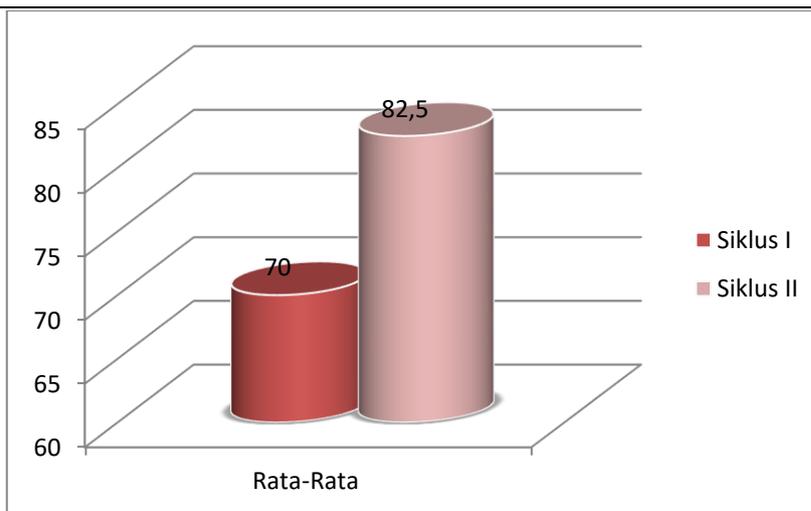
Berikut tabel hasil observasi kegiatan peserta didik pada siklus II:

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus II

No	Aktivitas	Keaktifan	
		Jumlah	Persentase
1	Aktivitas Kelas		
	a. Mampu menentukan teknik-teknik dalam permainan olahraga sepak bola	23	76,67
	b. Mampu membedakan antara teknik Menendang bola dengan kaki bagian luar dan Menendang bola dengan kaki bagian dalam	21	70
	c. menentukan mengidentifikasi peraturan dalam permainan olahraga bola kaki	25	83,33
2	Aktivitas Individu		
	Mengerjakan Latihan	30	100%
	Rata – rata	24,75	82,5

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan peserta didik meningkat signifikan dari siklus sebelumnya. Kegiatan pada siklus II, dari 13orang pada siklus sebelumnya menjadi 23 orang atau dari 30 peserta didik. Sehingga peneliti memutuskan tidak perlu melakukan siklus III karena sudah terlihat perubahan atau peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan modifikasi permainan dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga berdampak pada kemampuan pemahaman mata pelajaran permainan sepak bola peserta didik kelas XII SMAN 1 Kampar Timur. Berikut grafik rata-rata keaktifan peserta didik dari siklus I hingga siklus II:



Gambar 6. Grafik Keaktifan Peserta didik

Dari grafik di atas, dapat dilihat bahwa terjadi perubahan yang significant rata-rata keaktifan peserta didik dari kegiatan pembelajaran siklus I hingga kegiatan pembelajaran siklus II dilakukan yaitu dari 70% menjadi 82,5%.

Sehingga penulis menyimpulkan bahwa penggunaan penggunaan modifikasi permainan dapat meningkatkan minat peserta didik sehingga berdampak pada kemampuan pemahaman mata pelajaran permainan sepak bola peserta didik kelas XII SMAN 1 Kampar Timur.

### Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada permainan olahraga sepak bola mengalami peningkatan setelah dilakukannya dua kali perbaikan (dua siklus). Untuk hasil kognitif, pada siklus pertama hanya 10 peserta didik dari 30 peserta didik yang memperoleh nilai besar dari atau sama dengan 80. Pada siklus kedua hasilnya meningkat dimana 26 orang dari 30 peserta didik memperoleh nilai besar dari atau sama dengan 80.

Untuk keaktifan peserta didik dalam belajar. Pada siklus satu hanya 13 peserta didik yang mampu mengidentifikasi teknik-teknik yang perlu dilakukan dalam permainan sepak bola namun pada siklus ke II meningkat menjadi 23 orang.

Dari data, diketahui bahwa pada siklus I belum tercapai ketuntasan belajar sebagaimana yang telah ditetapkan dengan KKM. Hal ini menyebabkan harus diadakannya siklus II sebagai perbaikan dari siklus I. Hal ini disebabkan karena guru belum menguasai langkah-langkah pembelajaran dengan cara memodifikasi permainan sepak bola dengan baik. Pada siklus II terlihat peningkatan hasil belajar yang merupakan dampak dari perbaikan metode pembelajaran yang dilakukan, dimana guru telah benar-benar memahami cara memadukan antar memodifikasi permainan sepak bola dengan

---

materi yang diajarkan sehingga peserta didik dapat menangkap dengan menyimak dengan baik serta turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan modifikasi permainan dalam pelajaran permainan sepak bola setelah menjalani dua kali siklus (siklus I dan siklus II) memperlihatkan hasil yang sangat baik. Yaitu terjadi peningkatan yang sangat menonjol pada nilai peserta didik yaitu dari 61, 67 pada saat *pre test* menjadi 62,67% pada *post test* siklus I menjadi 81, 33% pada *post test* disiklus II.
2. Penggunaan metode modifikasi permainan bagi pelajaran olahraga disekolah dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang layak untuk dicoba oleh setiap guru olahraga.

### **Saran Tindak Lanjut**

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan setelah menyelesaikan penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Kepada guru –guru terkhusus guru pelajaran olahrag agar dapat keluar dari *zona nyaman* yang telah tercipta selama ini, sehingga lebih berani untuk melakukan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai guru hendaknya kita menyadari keinginan dan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik kita dalam proses pembelajaran sehingga mereka termotivasi untuk selalu mengikuti pelajaran yang kita berikan
3. Kepada peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar olahraga lebih baik lagi

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saputra Hendra. 2013 *Model Pembelajaran Permainan Sepak Bola Gawang Bergerak Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 10 Semarang Tahun 2012 / 2013*. Semarang: Universitas Semarang
- Emzir. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Annisa Berliana Isako 2015. *Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola dengan pendekatan permainan shooting colour pada siswa kelas viia smp n 1 bobotsari kabupaten purbalingga tahun pelajaran 2014/2015*. Semarang: Universitas Semarang
- Kemmis dan Mc. Taggart. 1982. *The Action Researcher Planner*. Victoria: Deakin University.
- Shohamy, Elana. 1985. *A Practical Hand Book in Language Testing for the Second Language Teacher*. Israel: Tel-Aviv University.
- Yoyo, Bahagia. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah