

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN KUCING-KUCINGAN TERHADAP KEMAMPUAN *PASSING* PADA PERMAINAN SEPAK BOLA

Ikman Kahansyah¹, Herman Subarjah², Tedi Supriyadi³

¹²³Program Studi PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang
Jl. Mayor Abdurachman No.211 Sumedang

¹Ikman:11@student.upi.edu

²Email:Hermansubarjah@gmail.cpm

³Email:Tedysupriyadi@upi.edu

Abtrak

Penelitian ini berangkat dari suatu masalah rendahnya kemampuan *passing* pada siswa Sekolah Dasar. Mengingat pentingnya latihan *passing* maka peneliti membuat suatu *opsi* latihan yaitu dengan cara modifikasi permainan kucing-kucingan yang bertujuan untuk mempengaruhi kemampuan *passing* pada permainan sepak bola. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan modifikasi kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* permainan sepak bola pada siswa ekstrakurikuler SDN Nangerang. Metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan *one group pre-test post-test design*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 siswa. Analisis data yang dilakukan yaitu dengan bantuan *software SPSS 16,0 for Windows*. Adapun kesimpulan dari penelitian ini yaitu : 1) Modifikasi permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan *passing* permainan sepak bola secara signifikan. 2) Modifikasi permainan kucing-kucingan lebih baik secara signifikan dalam memberikan pengaruh terhadap kemampuan *passing* pada permainan sepak bola dibandingkan latihan dengan cara konvensional.

Kata Kunci: modifikasi permainan kucing-kucingan, kemampuan *passing*, permainan sepak bola.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu pendidikan atau pembelajaran yang mengandung aspek kesehatan, kebugaran dan keterampilan. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Rahayu (2013, hlm. 1) bahwa "Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga." Mengingat pendidikan jasmani sangatlah penting, maka pembelajaran pendidikan jasmani perlu ditingkatkan, sebagai mana menurut Ripandi, Saptani, & Supriyadi (2017, hlm. 93), "pendidikan jasmani di sekolah dasar sangat penting sekali untuk diajarkan, maka kualitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus ditingkatkan..." Proses pembelajaran pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan kurikulum dan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan kreatif sebagaimana menurut Suherman (2010) "Proses pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan anak untuk menghadapi sejumlah materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan lebih mendorong anak untuk belajar lebih aktif, kreatif efektif dan menyenangkan." Maka dari itu

ada banyak sekali aktivitas fisik dalam program pendidikan jasmani, salah satunya adalah permainan sepak bola. Sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari dan digandrungi oleh masyarakat dari semua kalangan, bahkan dalam kurikulum pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar (SD) sampai dengan tingkat sekolah menengah atas (SMA) sepak bola masuk dalam salah satu permainan bola besar pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi, sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum sekolah dasar kelas V pada KD 1.2 yaitu: “Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran” Kemendikbud (2006, hal. 68).

Untuk dapat melakukan permainan sepak bola yang baik dan benar setiap pemain harus menguasai teknik-teknik dasar bermain sepak bola. Menurut Herdiansyah & Nurasyufa (2010) berikut adalah beberapa teknik yang harus dimiliki oleh pemain sepak bola yaitu: menggiring (*dribbling*), mengontrol atau menghentikan (*stopping*), menendang (*kicking*), menyundul (*heading*), dan yang terakhir menjaga gawang (*goal keeping*) mengumpan (*passing*). Menggiring adalah salah satu teknik dasar yang harus dikuasai pemain seperti yang diungkapkan oleh Subardi (2007, hlm. 15) “Memiliki keterampilan menggiring bola memang memang sangat penting. Namun pemain hendaknya menyadari bahwa menggiring bola adalah suatu keterampilan yang sangat menguras tenaga dan sering kali memperlambat tempo permainan”. Mengontrol dalam permainan sepak bola adalah hal yang penting, karena apabila ingin menerima umpan maka pemain harus menguasai teknik mengontrol bola. Menurut Subardi (2007, hlm. 32) “Apabila permainan bola tidak bisa mengontrol bola dengan baik, sangat tidak mungkin terjadi umpan dan tembakan yang baik. Oleh sebab itu, kemampuan mengontrol bola sangatlah penting untuk diperhatikan dan ditingkatkan”. Untuk itu mengontrol bola akan sangat diperlukan di dalam permainan sepak bola.

Mengumpan (*passing*) adalah teknik dasar yang benar-benar penting dan wajib dikuasai dalam permainan sepak bola. Hal tersebut dikarenakan mengumpan (*passing*) adalah kunci dalam permainan sepak bola agar ritme permainan tetap terjaga baik dalam serangan atau bertahan. Sebagaimana menurut Herdiansyah & Nurasyifa (2010, hal. 64) “Jika seorang pemain tidak memiliki teknik *passing* yang baik maka akan membuat aliran bola

antarpemain akan terhambat. Untuk itu, karena sepak bola adalah suatu permainan kolektif, maka mengumpan (*passing*) merupakan bagian terpenting dalam menyusun kerjasama. *Passing* dapat dilakukan dengan menggunakan kaki, kepala, dada, dan anggota tubuh lain. Namun, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah *passing* dengan menggunakan kaki karena yang menjadi subjek penelitiannya adalah anggota ekskul Sekolah Dasar Negeri Nanggerang yang kemampuan *passing*-nya masih tergolong rendah.

Kasus yang paling sering terjadi di lapangan siswa tidak benar-benar menguasai teknik dasar mengumpan (*passing*). Siswa kadang merasa kesulitan karena berbagai macam faktor yang ditimbulkan diantaranya: keterbatasan sarana, kurangnya waktu latihan dalam proses pelatihan, sulit untuk menerapkan apa yang diberikan oleh pelatih kedalam suatu gerakan, pemilihan metode latihan yang kurang tepat dan masih banyak yang lainnya. Pada dasarnya seorang pemain sepak bola harus menguasai teknik dasar *passing* karna mengumpan adalah hal yang penting untuk menguasai permainan sepak bola seperti yang dikemukakan oleh Subardi (2007, hlm. 13), "Kemampuan mengumpan merupakan keharusan bagi seorang pemain sepak bola. Mengumpan merupakan keterampilan paling penting untuk menguasai aspek bola". Oleh karna itu kemenangan dan kekalahan bukanlah dihasilkan dari individu, melainkan semua bagian dalam suatu kesebelasan. Jika seorang pemain tidak memiliki teknik *passing* yang baik maka akan membuat aliran bola antar pemain akan terhambat. Untuk itu, karna sepak bola adalah suatu permainan kolektif, maka mengumpan (*passing*) merupakan bagian terpenting dalam menyusun kerja sama. Mengapa demikian? Karna mengumpan lebih efisien daripada menggiring. Kemampuan mengumpan merupakan merupakan suatu tekni dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola. Menurut Subardi (2007, hlm. 13) "Mengumpan merupakan keterampilan paling penting untuk menguasai sepak bola. Umpan menghubungkan semua pemain di seluruh bagian lapangan dan memungkinkan tim menciptakan serangan". Untuk menjadi seorang pemain sepak bola yang hebat, harus memperbaiki terlebih dahulu kemampuan dalam mengumpan dengan cara melatih kedua kaki supaya dapat mengumpan dengan sama baiknya.

Untuk mengatasi masalah tersebut selain dibutuhkan latihan yang baik dan benar latihan *passing* juga harus dalam suasana yang menyenangkan, yaitu bentuk latihan yang

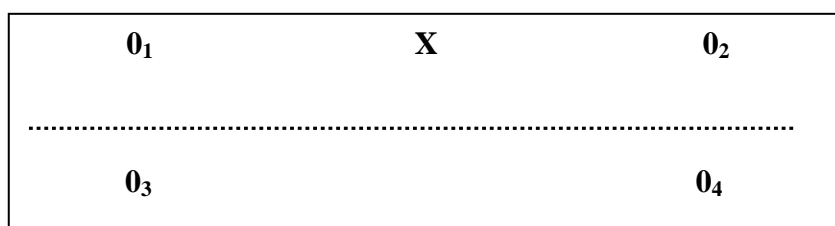
dikemas dalam suatu permainan. Dengan permainan kita dapat mengembangkan siswa guna mencapai tujuan pendidikan seperti yang dikatakan Sukintaka (1983, hlm. 1) "Permainan yang merupakan salah satu cabang olahraga diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Pada umumnya manusia, baik anak-anak, orang dewasa, pria maupun wanita senang bermain." Jadi dengan permainan kita juga dapat menggabungkan antara latihan dengan permainan, seperti halnya dalam permainan sepak bola yang menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan yang dapat di jadikan suatu *opsi* latihan berbeda dengan latihan *passing* sepak bola pada umumnya.

Dengan latihan yang dikemas dalam bentuk modifikasi permainan kucing-kucingan diharapkan siswa dapat melakukan *passing* dengan cepat dan tepat sehingga menghasilkan umpanan yang baik dan benar. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penelitian ini mengkaji pengaruh modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* permainan sepak bola, dengan rumusan masalah yang diteliti yaitu apakah modifikasi permainan kucing-kucingan terhadap kemampuan *passing* permainan sepak bola?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Sttic-Group Pretest-Posstest Desain*, yaitu desain penelitian yang randomisasi atau pemilihan secara acak terhadap subjek, adanya *pretest* dan *posttest* dan terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimensehingga ada tidanya pengaruh dari perlakuan jelas terlihat. Fraenkel (2012, hlm. 270). Adapun desainnya sebagai berikut ini.



Keterangan :

0₁ : Tes awal (*pre-test*) eksperimen

X : Perlakuan /*treatment*

- O₂ : Tes akhir (*post-test*) eksperimen
O₃ : Tes awal (*pre-test*) kontrol
O₄ : Tes akhir (*post-test*) kontrol

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Nanggerang. SDN Nanggerang terletak di Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang. Sebelumnya akan dilakukan perizinan terlebih dahulu kepada pihak sekolah untuk menjadikan ekstrakurikuler SD tersebut sebagai tempat penelitian. Waktu penelitiannya yaitu dilaksanakan pada bulan Februari sampai bulan Mei.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini teknik penarikan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling* jenuh, teknik ini digunakan peneliti atas dasar pertimbangan tertentu dan jumlah partisipannya kurang dari 30 orang. Adapun yang menjadi subjek penelitiannya adalah seluruh siswa Ekstrakurikuler SDN Nanggerang.

Instrumen Penelitian

Instrumen sangat penting dalam mengumpulkan data karena memperoleh informasi-informasi yang tepat sehingga dengan adanya instrumen maka permasalahan yang sebelumnya dirumuskan akan dapat dipecahkan dengan baik. Mengenai instrumen penelitian menurut Arikunto (2010, hlm. 203) "Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan untuk peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih mudah diolah. Dalam memperoleh data yang diperlukan untuk penelitian ini diadakan tes dan pengukuran. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah tes kemampuan *passing* dengan menggunakan papan *swedia* di mana siswa harus menendang bola ke papan *swedia* secara bergantian antara kaki kiri dan kaki kanan dalam waktu selama 30 detik. Menurut Nurhasan & Cholil (2007, hlm. 207–209) "Tes ini mengukur kecepatan dan keterampilan bermain sepak bola dan dapat digunakan untuk mengelompokan pemain, juga dapat digunakan sebagai dasar pemberian nilai pendidikan olahraga tersebut."

Teknik Analisis Data

Dalam pengumpulan data peneliti menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam pelaksanaan tes terlebih dahulu. Lalu menyiapkan petunjuk tentang pelaksanaan tes yang akan diberikan kepada siswa SD kelas V. Sehubungan dengan masalah penelitian, maka populasi dan sampel penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes praktek yang menjadi data utama dalam penelitian ini. Setelah data *pretest* dan *posttest* diperoleh selanjutnya akan dilakukan perhitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Perhitungan dilakukan untuk mengetahui hasil rata-rata dari kemampuan *passing* pada anggota kelompok eksperimen. Setelah mengetahui rata-rata dari kemampuan *passing* siswa selanjutnya dilakukan uji statistik dengan bantuan *software IBM SPSS Statistic 16*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan *passing* di Kelas Eksperimen

Kemampuan *passing* di kelas eksperimen dianalisis melalui data hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa. Dari data tersebut, maka ringkasan hasil uji statistiknya seperti yang terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Uji Statistik Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i> (signifikansi)	Uji Beda Rata-rata (<i>Uji-Wilcoxon</i>)
<i>Pretest</i>	7,42	Normal (nilai sig.0,397)	Kedua rata-rata berbeda
<i>Posttest</i>	14,33	Tidak Normal (nilai sig.0,045)	sig. (1-tailed) 0,001

Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat hasil uji beda rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* di kelas eksperimen menunjukkan kurang dari taraf signifikansi α ($0,001 < 0,05$), maka pengambilan keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* siswa di kelas eksperimen. Hasil tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan *N-gain* masing-masing siswa dengan nilai rata-rata *N-gain* sebesar 0,55 dengan kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, modifikasi permainan kucing-kucingan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan *passing* siswa secara signifikan dengan kategori peningkatan sedang.

Kemampuan *passing* di Kelas Kontrol

Kemampuan *passing* di kelas kontrol dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan oleh siswa. Dari data tersebut, maka ringkasan hasil uji statistiknya seperti yang terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Uji Statistik Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Nilai	Rata-rata	Uji Normalitas Shapiro Wilk (signifikansi)	Uji Beda Rata-rata (Uji-Wilcoxon)
<i>Pretest</i>	7,33	Normal (nilai sig.0,123)	Kedua rata-rata berbeda
<i>Posttest</i>	11,83	Tidak Normal (nilai sig.0,20)	sig. (1-tailed) 0,001

Berdasarkan Tabel 2. dapat dilihat hasil uji beda rata-rata data *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* di kelas kontrol menunjukkan kurang dari taraf signifikansi α ($0,001 < 0,05$), maka pengambilan keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* siswa di kelas kontrol. Hasil tersebut diperkuat oleh hasil perhitungan *N-gain* masing-masing siswa dengan nilai rata-rata *N-gain* sebesar 0,35 dengan kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, modifikasi permainan kucing-kucingan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan *passing* siswa secara signifikan dengan kategori peningkatan sedang.

Perbedaan Pengaruh Modifikasi Permainan Kucing-kucingan Terhadap Kemampuan *Passing* Pada Permainan Sepak Bola

Untuk mengetahui perbedaan pengaruh latihan modifikasi permainan kucing-kucingan dengan latihan konvensional terhadap kemampuan *passing* siswa maka dilakukan analisis hasil *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas. Hasil uji beda rata-rata data *pretest* kemampuan *passing* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan $p\text{-value} \geq \alpha$ ($0,881 \geq 0,05$) sehingga dapat disimpulkan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan awal yang sama. Adapun hasil analisis data *posttest* kemampuan *passing* di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat dalam tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Analisis Nilai Posttest kemampuan Literasi sains

Kelas	Jumlah siswa	Uji Statistik		
		Rata-rata	Normalitas	Uji Beda Rata-rata Uji-t 2 sampel bebas
Eksperimen	12	7,33	Tidak Normal (0,045)	Kedua rata-rata berbeda sig. (2-tailed.) 0,002
Kontrol	12	11,83	Tidak Normal (0,020)	

Berdasarkan Tabel 3. terlihat hasil uji beda rata-rata sebesar 0,002 sehingga *P-value* kurang dari dari taraf signifikansi ($0,002 < 0,05$) yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *posttest* kemampuan *passing* siswa di kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Perolehan tersebut diperkuat oleh hasil uji statistik analisis *N-gain* dengan perbedaan rata-rata sebesar 0,000 ($p\text{-value} < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan latihan dengan menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan latihan konvensional dalam meningkatkan kemampuan *passing* siswa Kelas V pada permainan sepak bola.

Latihan dengan modifikasi permainan kucing-kucingan dapat memberikan pengaruh lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan menggunakan latihan konvensional terhadap kemampuan *passing* pada permainan sepak bola. Hal tersebut dikarenakan latihan dengan menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan membuat siswa dapat berlatih dengan cara yang menyenangkan, siswa menjadi antusias untuk mengikuti latihan. Menurut Suharsono & Sukintaka (1983, hlm. 1), "Permainan yang merupakan salah satu cabang olahraga diharapkan mampu mengembangkan anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Pada umumnya manusia, baik anak-anak, orang dewasa, pria maupun wanita senang bermain." Sebagaimana yang di ungkapkan oleh Gallahue (dalam Andriani, 2012, hlm. 126),

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar saat anak berinteraksi dunia sekitarnya, melalui bermainlah ia lakukan. Bermain adalah suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh tubuhnya.

Latihan dengan modifikasi permainan kucing-kucingan yang mengembangkan kemampuan *passing* ini juga mengajarkan untuk bekerjasama dalam tim, karena dalam sepak bola kerjasama tim adalah kunci dari permainan. Setyaningum (2016) mengemukakan bahwa Kerja sama dalam suatu tim itu adalah hal yang amat penting, dan kunci kerjasama tim adalah memiliki kemampuan *passing* agar kerjasama tim dapat terjalin dengan baik. Selain itu latihan modifikasi permainan kucing-kucingan ini setiap

pertemuannya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dimulai dari tahap yang mudah sampai pada tahap yang sulit disusun secara sistematis dalam program selama dua belas pertemuan. Sementara itu, latihan dengan cara konvensional tidak dapat membangun semangat dan antusiasme siswa, hal tersebut dikarenakan latihan dengan cara konvensional terkesan monoton.

SIMPULAN

Latihan dengan menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan *passing* sepak bola siswa secara signifikan. Pengaruh positif tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan *passing* siswa di kelas eksperimen berdasarkan hasil uji statistik beda rata-rata. Peningkatan kemampuan *passing* di kelas eksperimen tersebut disebabkan karena latihan dengan cara modifikasi permainan kucing-kucingan menjadikan siswa dapat berlatih dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa menjadi antusias untuk mengikuti latihan. Latihan dengan menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan juga dapat mengajarkan siswa untuk bekerjasama dalam tim, karena dalam sepak bola kerjasama tim adalah kunci dari permainan. Selain itu latihan modifikasi permainan kucing-kucingan ini setiap pertemuannya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda di susun secara sistematis mulai dari latihan dengan tingkat kesulitan yang rendah sampai pada tingkat kesulitan yang tinggi yang dirancang dalam dua belas pertemuan.

Berdasarkan hasil uji statistik, terdapat perbedaan yang signifikan antara latihan yang menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan dibandingkan dengan latihan secara konvensional. Dari hasil tersebut, modifikasi permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh yang lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan latihan secara konvensional. Hal tersebut dikarenakan latihan dengan menggunakan modifikasi permainan kucing-kucingan membuat siswa merasa senang dan antusias pada saat mengikuti latihan, dapat meningkatkan kerjasama tim selain itu skill siswa menjadi lebih terasah dengan adanya program latihan yang disusun secara sistematis mulai dari tingkatan yang mudah sampai pada yang sulit. Sedangkan latihan dengan cara konvensional tidak dapat membangun semangat dan antusiasme siswa, hal tersebut dikarenakan latihan dengan cara konvensional terkesan monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subardi. (2007). *Olahraga Kegemaranku Sepak Bola*. PT Intan Pariwara Jln Ki Hajar Dewantara.
- Fraenkel, J. R. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: The McGraw-Hill Companies.
- Kemendikbud. (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP) SD/MI*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurasyifa, H. dan. (2010). *Mari belajar sepak bola*. Bogor: Regina Eka Utama.
- Nurhasan, C. dan. (2007). *Modul Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI.
- Rahayu. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Ripandi, T., Saptani, E., & Supriyadi, T. (2017). MENINGKATKAN VARIASI GERAK DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PERMAINAN TARGET. *SpoRTIVE*, 2(1), 91–100.
- Setyaningum, R. K., & Anwar, K. (2016). UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PASSING DALAM BERMAIN SEPAKBOLA DENGAN MENERAPKAN PEMBELAJARAN YANG INOVATIF. *JURNAL MITRA SWARA GANESHA*, 3(2).
- Suherman, A. (2010). MODEL PEMBELAJARAN PAKEM DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR (Penelitian dan Pengembangan Model Pembelajaran Pakem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar). *Penelitian-Pendidikan*, 300.
- Sukintaka, S. dan. (1983). *Permainan dan metodik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.