

Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Pembelajaran Shooting Dalam Permainan Sepak Bola di Sdn Arjasari Barat

Mauli Rizki Kholifatulloh¹, Ai Faridah², Bela Santika³, Dian Permana⁴, Arief Adhitia⁵, Rega Esa Putra⁶

^{1,2,3,4,5,6} Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Purwakarta

Corresponding Author: Mauli Rizki Kholifatulloh, email : 2225.mauli@gmail.com

Published: Oktober, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini untuk Mengetahui Manfaat dari modifikasi permainan berdampak pada hasil pembelajaran shooting olahraga sepak bola. dan memakai metode kuantitatif adapun Penelitian ini akan menerapkan rancangan One-Group Pretest-Posttest Design. Pada rancangan ini, dilakukan pengukuran awal (pretest) sebelum subjek memperoleh perlakuan tertentu (treatment), yang berfungsi untuk mengetahui kondisi awal dengan pengambilan sampel secara *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini menggunakan Sampel Kelas dengan melibatkan 20 siswa kelas 4 dari total populasi 72 siswa. Pendekatan kuantitatif akan digunakan untuk mengukur penerapan modifikasi permainan terhadap hasil pembelajaran shooting dalam permainan sepak bola di SDN Arjasari Barat. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Pembelajaran Shooting Dalam Permainan Sepak Bola kelas IV SDN Arjasari Barat. Peristiwa-peristiwa Penting pada kelompok eksperimen dengan metode penerapan permainan diperoleh nilai rata-rata sebesar 80 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 80 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65. Metode Ekperimen ini menguji kemampuan anak terhadap perlakuan terhadap variabel dependen. Model pembelajaran permainan di asumsikan dapat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan shooting sepak bola.

Kata Kunci: penerapan modifikasi permainan

ABSTRACT

This study aims to determine the benefits of game modifications that have an impact on the learning outcomes of soccer shooting, and using quantitative methods, this study will apply the One-Group Pretest-Posttest Design. In this design, an initial measurement (pretest) is carried out before the subject receives a certain treatment (treatment), which serves to determine the initial conditions by taking samples using purposive sampling. The sample in this study uses a Class Sample involving 20 4th grade students from a total population of 72 students. A quantitative approach will be used to measure the application of game modifications to the learning outcomes of shooting in soccer games at SDN Arjasari Barat. Based on the results of data analysis, it shows that the effect of the Application of Game Modifications on the Learning Outcomes of Shooting in Soccer Games in grade IV of SDN Arjasari Barat. Important Events in the experimental group with the game application method obtained an average value of 80 with the highest value of 85 and the lowest value of 65, while the control group had an average value of 80 with the highest value of 85 and the lowest value of 65. This experimental method tests children's abilities to the treatment of the dependent variable. The game learning model is assumed to have an impact on improving soccer shooting skills.

Keywords: application of game modifications

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Olahraga sepak bola ialah salah satu cabang olahraga yang sangat populer serta dikenal luas oleh berbagai kalangan masyarakat. Sebagian besar individu yang mengetahui sepak bola. Sepak bola sendiri merupakan jenis olahraga yang menuntut keterampilan teknis yang tinggi, salah satunya

adalah kemampuan dalam melakukan tendangan atau *shooting*. Teknik *shooting* memegang peranan penting dalam permainan sepak bola, mengingat tujuan dari permainan ini adalah mencetak gol. Meskipun demikian, tidak semua individu yang pernah mendengar atau mencoba bermain sepak bola memahami secara mendalam aspek-aspek teknis tersebut. Banyak siswa langsung mencoba menendang keras tanpa memahami teknik dasar. Tendangan mereka tidak cukup kuat untuk mencapai target, kesulitan menjaga keseimbangan tubuh saat menendang dan Postur tendangan yang tidak benar dengan posisi kaki yang salah. Menurut (Sudarso, 2016), sepak bola merupakan cabang olahraga yang secara fundamental menekankan pentingnya kerja sama dalam tim. Dalam permainan ini, interaksi dan komunikasi yang efektif antar pemain menjadi aspek krusial untuk menunjang kinerja kolektif tim. Untuk mencapai keberhasilan dalam tim, setiap individu perlu mengembangkan keterampilan teknis dasar dalam sepak bola, seperti kemampuan mengoper bola (*passing*), menembak (*shooting*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul (*heading*).

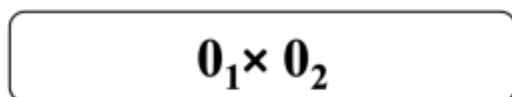
Salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang umum diterapkan oleh pemain dalam mencetak gol ialah teknik *shooting*. Teknik ini menuntut perpaduan antara kekuatan dan ketepatan agar bola dapat diarahkan ke area tertentu yang menyulitkan penjaga gawang dalam melakukan penyelamatan. Namun demikian, dalam praktiknya, sering ditemukan bahwa pemain hanya mengandalkan kekuatan tendangan tanpa mempertimbangkan arah bola menuju sudut atau titik strategis yang berpotensi menyulitkan kiper. Oleh karena itu, akurasi dalam teknik dasar *shooting* perlu dilatih secara intensif guna meningkatkan kualitas gerak dasar dalam melakukan tendangan ke gawang (Adhikresna, 2021a).

Agar pemain tidak merasa bosan selama proses latihan, maka pendekatan yang digunakan adalah melalui permainan. Dalam konteks ini, gerak dasar shooting dilatihkan melalui permainan yang dinamakan *kucing shooting*. Permainan ini bertujuan untuk melatih akurasi tendangan ke arah target dan merupakan hasil adaptasi dari permainan tradisional *ucing baledog*, di mana dalam versi aslinya pemain yang berperan sebagai 'kucing' melempar bola ke arah temannya. Namun, dalam modifikasi permainan *kucing shooting*, bola tidak dilempar melainkan ditendang menggunakan kaki ke arah target yang telah ditentukan (Syahrizal et al., 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengkaji pengaruh dari permainan permainan *shooting* setelah *dribling* dan permainan bola pantul terhadap hasil latihan gerak dasar ketepatan *shooting* sepak bola. Berdasarkan karakteristik subjek yang akan diteliti, tampak bahwa penelitian ini memiliki ciri khas berupa pemberian perlakuan (*treatment*) kepada subjek guna mengamati hubungan kausal, yakni sejauh mana variabel independen memberikan pengaruh terhadap variabel dependen. Oleh karenanya, pendekatan penelitian ini dikategorikan ke dalam metode penelitian eksperimen. Adapun jenis eksperimen yang dipakai pada studi ini ialah penelitian pra-eksperimen.

Penelitian ini akan menerapkan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada rancangan ini, dilakukan pengukuran awal (*pretest*) sebelum subjek memperoleh perlakuan tertentu (*treatment*), yang berfungsi untuk mengetahui kondisi awal. Setelah perlakuan diberikan, dilakukan pengukuran lanjutan berupa *posttest* guna menilai perubahan atau pengaruh yang ditimbulkan oleh perlakuan tersebut. Secara umum, rancangan ini bisa digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Bentuk Desain Pre-Eksperimen Pretest Posttest

Sumber: (Syahrizal et al., 2018)

Keterangan :

O_1 = tes awal untuk mengenal *shooting* olahraga sepak bola

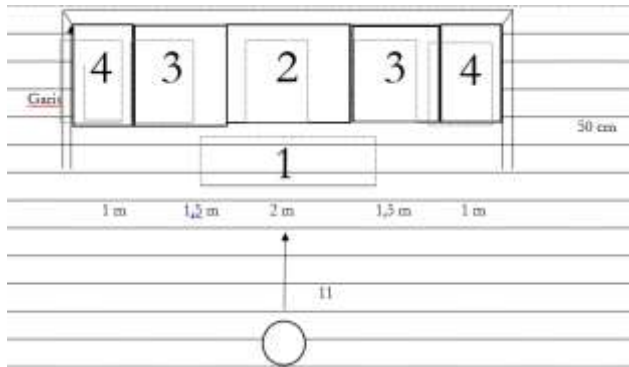
X = melakukan permainan *shooting* setelah *dribbling* dan permainan bola pantul.

O_2 = tes kedua *shooting* olahraga sepak bola

Pada penelitian ini, populasinya ialah siswa kelas IV SDN Arjasari Barat di Katapang Kab. Bandung dengan jumlah 72 orang. Menurut (Sugiyono, 2013) “populasi merujuk pada cakupan generalisasi yang mencakup sekumpulan subjek atau objek yang memiliki karakteristik serta jumlah tertentu, yang telah peneliti tetapkan sebagai fokus kajian guna memperoleh simpulan dari hasil penelitian”.

Penelitian ini direncanakan untuk dilaksanakan di SDN Arjasari Barat, dengan partisipan berjumlah kurang lebih 20 orang. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada kesesuaian dengan tempat studi peneliti, sehingga diharapkan dapat mempermudah pelaksanaan kegiatan penelitian serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses penelitian yang dilakukan.

Pengujian terhadap keterampilan dasar shooting pada permainan sepak bola dilaksanakan dalam 2 tahap, yakni tes awal (pre-test) serta tes akhir (post-test). Tes awal dimaksudkan guna mengidentifikasi tingkat kemampuan dasar subjek penelitian sebelum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir dimaksudkan guna mengevaluasi sejauh mana peningkatan performa yang dicapai setelah subjek menjalani program latihan keterampilan shooting. Pelaksanaan pre-test bertujuan untuk memperoleh gambaran kemampuan awal pemain dalam melakukan teknik dasar shooting, sementara post-test dimaksudkan untuk menilai adanya pengaruh latihan terhadap peningkatan hasil kemampuan shooting. Dalam pelaksanaan tes shooting tersebut, pemain diminta melakukan tendangan ke arah gawang yang telah dilengkapi dengan area sasaran tertentu. Adapun rincian target sasaran dalam pelaksanaan tes ini dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Lapangan Tes Menembak Bola ke Sasaran

Sumber: ((Sugiyono, 2015)

Keterangan :

1. Jarak tendang dari titik bola ke gawang berjarak 11 m
2. ketinggian garis batas 50 cm
3. Tendangan mendatar tidak melewati garis batas mendapat nilai 1
4. Tendangan melambung ke kolom 2 mendapatkan nilai 2
5. Tendangan melambung ke kolom 3 mendapatkan nilai 3
6. Tendangan melambung ke kolom 4 mendapatkan nilai 4

Commented [A1]: Cari sumber dan teknik pengetesan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merujuk pada hasil analisis data, ditemukan bahwa penerapan modifikasi permainan memberikan pengaruh Terhadap Hasil Pembelajaran Shooting Dalam Permainan Sepak Bola kelas IV SDN Arjasari Barat. Pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan melalui penerapan modifikasi permainan, diperoleh rerata nilai sebesar 80, dengan capaian nilai tertinggi 85 serta nilai terendah 65. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak memperoleh perlakuan serupa menunjukkan rata-rata nilai yang sama, yaitu 80, dengan rentang nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 65.

Setelah data peserta didik dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berhasil dikumpulkan, tahap selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah pelaksanaan pre-test terhadap kedua kelompok tersebut. Tes yang dipakai berupa tes objektif guna mengukur hasil belajar, dengan bentuk soal mengenai hasil *passing* tanpa adanya modifikasi permainan, yang diamati melalui proses pembelajaran. Pengambilan sampel dilakukan terhadap 20 peserta didik, yang terbagi rata antara kelompok kontrol dan eksperimen, masing-masing sebanyak 10 orang. Kegiatan pre-test ini dilaksanakan pada pertemuan pertama dalam durasi pembelajaran selama 70 menit. Hasil belajar *pre-test* tanpa modifikasi permainan terhadap hasil shooting sepak bola disajikan dalam tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas Kontrol			Kelas Ekperimen		
No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test
1	Alfian Rizky M	65	1	M Rizki Aditya P	65
2	Tantan Taqi	65	2	M Alfie Rizqiansyah	75
3	Angga Setiawan	65	3	Oky Maulana Azhari	80
4	Arjuna Arya E	65	4	Randi Firman Gunawan P	85
5	Arzel Izza Barraqi	75	5	Razip Maulana	65
6	Djibran Rafik Saadi	85	6	Rifki Aditya	75
7	Eka Putra Sanjaya	80	7	Syarif Nabhan Riffat	75
8	Faisal Muhammad F	65	8	Ali Mubarak	75
9	Muhamad Rafi	75	9	M Imam Mahmudin	80
10	Muhamad Rizki	80	10	Fazril Ramdani	75
	Jumlah	720		Jumlah	750

Tabel 2. Hasil Tes (*Pre-test*) Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata
1	Kontrol	10	72
2	Eksperimen	10	75
Total		20	146

Berdasarkan hasil analisis statistik, diketahui bahwasannya nilai rerata pada tes awal (*pre-test*) untuk kelompok kontrol ialah sebesar 71,5, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 74,5. Perbandingan kedua rata-rata tersebut menunjukkan bahwa selisih antara nilai rerata kelompok kontrol dan eksperimen relatif kecil, yaitu sebesar 3,00.

Selanjutnya, data hasil *pre-test* dari peserta didik pada kedua kelompok baik kontrol ataupun eksperimen disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Rentang nilai dalam tabel tersebut dibagi ke dalam lima interval, dimulai dari nilai terendah hingga nilai tertinggi, sebagaimana tercantum pada Tabel berikut ini:

Tabel 3. Data Frekuensi Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol				Kelas Eksperimen			
No	nilai	Frekuensi	Persen	No	nilai	Frekuensi	Persen
1	65	5	50%	1	65	2	20%
2	75	2	20%	2	75	5	50%
3	80	2	20%	3	80	2	20%
4	85	1	10%	4	85	1	10%
Jmlh.	305	10	100%	Jmlh.	305	10	100%

Berdasarkan kriteria penilaian di lapangan, rentang skor yang digunakan berkisar antara 65 sebagai nilai terendah serta 85 sebagai nilai tertinggi. Oleh karenanya, berdasarkan hasil distribusi frekuensi, bisa disimpulkan bahwasannya pada kelompok kontrol terdapat 5 siswa (50%) yang memperoleh skor 65, sementara pada kelompok eksperimen sebanyak 2 siswa (20%) memperoleh nilai yang sama. Selanjutnya, untuk skor 75, diperoleh oleh 2 siswa (20%) dari kelompok kontrol dan 5 siswa (50%) dari kelompok eksperimen. Sementara itu, nilai 80 dicapai oleh masing-masing 2 siswa dari kedua kelompok, yang masing-masing merepresentasikan 20% dari total siswa. Terakhir, nilai tertinggi yaitu 85 diperoleh oleh masing-masing satu siswa dari kelompok kontrol dan eksperimen, yang masing-masing menyumbang 10% dari keseluruhan. Setelah tes awal dilakukan (*Pre-test*), maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan yakni memberikan perlakuan *treatment* dan mengukur hasil *post-test* yang dilakukan di pertemuan kedua di minggu depan dalam 1 pertemuan.

Dalam proses analisis, peneliti memakai aplikasi SPSS dengan menginput data langsung ke dalam lembar kerja yang mempunyai antarmuka serupa dengan Microsoft Excel yang tersedia pada perangkat komputer. Untuk keperluan uji normalitas, metode yang diterapkan ialah Chi-Square. Adapun prosedur untuk memperoleh hasil uji normalitas melalui aplikasi SPSS dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut:

1. Buka aplikasi SPSS yang memiliki tampilan lembar kerja menyerupai Microsoft Excel.
2. Input data ke dalam lembar kerja, baik secara manual ataupun dari sumber data yang telah tersedia.
3. Pilih menu *Analyze* lalu pilih submenu *Nonparametric Test* lalu klik *Chi Square*.
4. Input data VAR 00001 yang merepresentasikan data hasil belajar kelompok kontrol.
5. Klik *Option*, beri tanda centang pada kotak *Descriptive*, lalu pilih *Exclude cases test by test*, selanjutnya klik *Continue* dan tekan tombol *OK*.
6. Hasil perhitungan akan ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat berbagai informasi numerik, terdiri atas tiga tabel: *Descriptive Statistics*, *Chi-Square Frequencies VAR00001*, dan *Test Statistics*.
7. Tabel ketiga menyajikan informasi berupa nilai *Chi-Square*, *df* serta *Asymp.Sig*.
8. Lakukan hal yang serupa pada data hasil belajar kelas eksperimen.

Hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	,845	20	,004
<i>Post test</i>	,837	20	,003
a. Lilliefors Significance Correction			

Merujuk pada hasil yang ditampilkan pada Tabel, diketahui bahwasannya nilai sig. dari data pre-test = 0,003. Karena nilai tersebut melebihi ambang batas signifikansi 0,05, maka bisa disimpulkan bahwasannya distribusi data pre-test mengikuti distribusi normal. Demikian pula, data post-test

menunjukkan nilai sig. sebesar $0,004 > 0,05$, sehingga bisa dinyatakan bahwasannya distribusi data post-test bersifat normal. Selanjutnya, pada uji lainnya, data pre-test mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,845 dan data post-test sebesar 0,837, yang keduanya melebihi nilai signifikansi 0,05. Oleh karenanya, keseluruhan data yang dipakai pada penelitian ini dapat dikategorikan berdistribusi normal berdasarkan hasil uji normalitas.

Sementara itu, uji homogenitas bertujuan guna menilai kesamaan varians antar kelompok data. Pada penelitian ini, pengujian homogenitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak statistik SPSS. Adapun kriteria penentu homogenitas ialah nilai sig. pada kategori *Based on Mean* harus $> 0,05$, dengan tingkat signifikansi yang dipakai sebesar 5% (0,05), agar data dapat dinyatakan homogen.

Tabel Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

Hasil Penerapan Modifikasi			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,751	1	38	,105

Berikut tabel diatas diuji melalui perhitungan aplikasi *SPSS* dan pada hasil *Test of Homogeneity of Variances* diatas paa hasil tabel Sig. Menunjukan hasil 0,105. Bila merujuk kepada ketentuan distribusi uji homogenitas ialah jika Sig. $> 0,05$ maka data pada penelitian ini dapat dinyatan homogen, maka dengan itu data pada penelitian ini dinyatakan berdistribusi Homogen dilihat dari $0,105 > 0,05$.

Uji Gain Ternormalisasi atau *normalized gain (N-Gain)* perhitungan ini menggunakan SPSS dan bantuan Ms. Excel, dimana disajikan oleh peneliti dalam bentuk hasil tabel sebagai berikut :

Tabel Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N_Gain_Score	20	,00	,57	,1993	,18771
N_Gain_Percent	20	,00	57,14	19,9286	18,77119
Valid N (listwise)	20				

Dari table diatas menunjukan data dimana dapat diinterpretasikan dengan hasil N-gain Score 0,1993 $> 0,7$ dengan kriteria Tinggi yang artinya efektifitasnya tinggi. Lalu untuk N-Gain Percent atau Tafsiran Efektifitas yang diperoleh nilai rata-rata adalah $19,9286 > 76\%$ maka tafsirannya terinterpretasi efektif.

Proses pengujian hipotesis pada penelitian ini dilaksanakan melalui analisis *t-test* dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS. Tujuan dari pengujian ini ialah guna mengidentifikasi sejauh mana pengaruh penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar keterampilan shooting dalam permainan sepak bola pada siswa kelas IV di SDN Arjasari Barat. Adapun ringkasan hasil dari masing-masing analisis *t-test* disajikan sebagai berikut.

Pada tahapan ini, dilakukan uji-t dengan tujuan untuk mengidentifikasi keberadaan perbedaan yang signifikan antara skor pre-test yang diperoleh oleh kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun hipotesis statistik yang menjadi objek pengujian pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Ha : ada perbedaan yang signifikan hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kesimpulannya, bila nilai *t* hitung melebihi nilai *t* tabel atau nilai sig. < 0,05, maka hipotesis alternatif (Ha) dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebaliknya, bila nilai *t* hitung < nilai *t* tabel atau nilai sig. > 0,05, maka hipotesis alternatif (Ha) ditolak serta hipotesis nol (Ho) diterima, yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test kedua kelompok tersebut.

Tabel Hasil Uji-*t pretest & posttest*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Perlakuan - Sesudah Perlakuan	-6,000	6,198	1,386	-8,901	-3,099	-4,329	19	,000

Pengambilan keputusan dari *Paired Samples Test* atau Uji T yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengana asumsi distribusi normal. Sampel yang berpasangan ini berasal dari subjek yang sama, namun data dikumpulkan dalam kondisi atau waktu yang berbeda. Dalam proses pengambilan keputusan bila Nilai Sig. (2 Tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik. Artinya, perlakuan yang diberikan pada penelitian ini memberikan pengaruh yang bermakna. Sebaliknya bila Nilai Sig. (2 Tailed) > 0,05 maka tidak terdapat Pengaruh yang bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data, penulis mendapatkan kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian mengenai pengaruh dari Penerapan Modikasi Permainan Terhadap Hasil Pembelajaran Shooting Dalam Permainan Sepak Bola kelas IV SDN Arjasari Barat.

- Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa memliki Interpretasi Tinggi dari Sedang dengan persentasi 57%, dari penerapan permainan terhadap hasil belajar Shooting dalam permainan sepak bola kelas IV SDN Arjasari Barat.

2. Hasil penelitian ini sangat mempengaruhi proses belajar dan mengajar dimana dari temuan penelitian lapangan selain memodifikasi alat maupun metodologi pembelajaran sangat mempengaruhi hasil tes dimana ditunjukkan dengan Interpretasi pada uji Hipotesis yang memiliki hasil terpengaruhi oleh hasil permainan yang dimodifikasi sebesar 80%-90%.
3. Semua lini dari lingkaran sampel penelitian dan hasil pada penelitian memiliki peran aktif serta akan sangat mempengaruhi bilangan saling menunjang kebutuhan proses belajar mengajar lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, M. (2019). Pengaruh Latihan Juggling Punggung Kaki Terhadap Kemampuan Passing Menggunakan Punggung Kaki Permainan Sepakbola Pada Ekstrakurikuler SMA Negeri 5 Samarinda Tahun 2019. *Jurnal Cendekia*, 2(2), 11–28.
- Adhikresna, medikantyo J. (2021a). *Teknik Shooting atau Menembak dalam Sepak Bola*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/05/03/17200078/teknik-shooting-atau-menembak-dalam-sepak-bola>
- Adhikresna, medikantyo J. (2021b). *Teknik Shooting atau Menembak dalam Sepak Bola*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/sports/read/2021/05/03/17200078/teknik-shooting-atau-menembak-dalam-sepak-bola>
- Anam, K., & Suharjana. (2015a). Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan Dalam Sepakbola Untuk Anaka Kelompok Umur 13-14 Tahun. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 14–25.
- Anam, K., & Suharjana. (2015b). Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan Dalam Sepakbola Untuk Anaka Kelompok Umur 13-14 Tahun. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 14–25.
- Aprianova, F., & Hariadi, I. (2016). Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiring Bola (Dribbling) Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Sekolah Sepakbola Putra Zodiac Kabupaten Bojonegoro Usia 13-15 Tahun. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*, 1(1), 63–74.
- Erida, M., Primayanti, I., Mahfuzah Agustin, N., Ilmawati, H., Ratu Nurul Laila Esser, B., Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Pasundan, S., Jejak, R., Kunci, K., Muda, G., Daerah, E., & Rekreasi, O. (2023). Peluang Generasi Muda Dalam Memajukan Ekonomi Daerah Melalui Olahraga Rekreasi. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 4(1), 69–75.
- Hariyoko. (2019). *Sejarah Olahraga Dan Perkembangan Pendidikan Jasmani* (pp. 1–15).
- Sugiyono, A. (2015). *Modifikasi Tes Keterampilan Shooting pada Cabang Olahraga Sepakbola*.