



Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sepak Bola Melalui *Gawang Ganda Multilevel* Untuk Siswa Sekolah Dasar

Dimas Sumantri¹, Martin Sudarmono²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 19 Mei 2024
Accepted : Juni 2024
Published : Juni 2024

Keywords

Development, Soccer, Multilevel double Goals

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya antusias peserta didik terhadap pembelajaran sepak bola. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung menjadi faktor utama dalam pembelajaran serta kurangnya kreativitas guru dalam mengadakan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan prosedur penelitian sebagai berikut: 1) potensi dan rumusan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain (satu ahli permainan sepak bola dan dua ahli pembelajaran sepak bola), 5) revisi desain, 6) uji coba skala kecil (30 peserta didik), 7) revisi produk, 8) uji coba skala besar (47 peserta didik), 9) revisi produk, 10) produksi yang menghasilkan media gawang ganda multilevel untuk olahraga sepak bola di sekolah dasar. Hasil validasi produk awal penelitian didapatkan nilai pada ahli permainan sepak bola sebesar 71%, ahli pembelajaran 1 sebesar 75% dan ahli pembelajaran 2 sebesar 96,6% dan revisi pada perbaikan bahan media. Setelah itu produk di revisi oleh ahli dan dinyatakan sangat layak di gunakan. Kemudian produk di uji coba skala besar dengan hasil rata – rata 95,6% (Sangat Baik). Kesimpulan hasil analisis penelitian, media gawang ganda multilevel dapat di gunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran olahraga sepak bola. Saran bagi guru penjas, diharapkan dapat memanfaatkan alat ini untuk pembelajaran sepak bola sesuai dengan buku penggunaan alat, serta dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif berantusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Abstract

The background of this research is the lack of enthusiasm of students towards learning football. Facilities and infrastructure that are less supportive are the main factors in learning as well as a lack of teacher creativity in implementing learning media innovations. This research is development research with procedures are as follows: 1) potential and problem formulation, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation (one soccer game expert and two soccer learning experts), 5) design revision, 6) small scale trials (30 students), 7) product revision, 8) large-scale trials (47 students), 9) product revision, 10) production that produces multilevel double goal media for soccer in elementary schools. The results of the initial product validation research showed that the score for soccer game experts was 71%, learning expert 1 was 75% and learning expert 2 was 96.6% and revisions were made to improve media materials. After that, the product was revised by experts and was declared very feasible in use. Then the product was tested on a large scale with an average result of 95.6% (Very Good). The conclusion of the research analysis results is that multilevel double goal media can be used as a means of supporting learning about the sport of soccer. Suggestions for physical education teachers, it is hoped that they can use this tool for learning football in accordance with the book on how to use the tool, and can help students to be more active and enthusiastic in learning physical education in elementary schools.

How To Cite:

Sumantri, D., & Sudarmono, M., (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Sepak Bola Melalui *Gawang Ganda Multilevel* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5 (1), 330-337

PENDAHULUAN

(Jihad et al., 2021) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari implementasi pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Permainan et al., 2013). Penjaskes memandang bahwa anak adalah sebagai sasaran utama yang mengutamakan sebuah kesatuan yang utuh (Nova et al., 2021). Menurut Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan di sekolah yang memiliki tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa secara afektif, kognitif, psikomotor dan sosial (Agus Wijaya & Kanca, 2019). PJOK umumnya dilaksanakan pada lapangan atau luar kelas.

Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga seperti meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik berlandaskan nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin dan bertanggung jawab (Ningsih et al., 2023).

Permainan olahraga yang merupakan perwujudan dari aktivitas jasmani adalah permainan sepak bola (Susilowati et al., 2018). Sepak bola merupakan permainan beregu yang dimainkan masing-masing regu berjumlah dari 11 (sebelas) orang pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang (kipper) (Kurniawan et al., 2017). Dalam permainan sepak bola ini hampir

seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tanganya untuk menangkap bola yang hanya digunakan di daerah tendangan hukumanya (Sudarmono, 2016). Sepakbola adalah salah satu olahraga paling populer di kalangan generasi muda di seluruh dunia, dengan peningkatan jumlah anak muda dan pemain wanita (Fitria Yulianto, 2018).

Tujuan dari permainan sepak bola adalah pemain harus mencetak atau memasukan bola sebanyak banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga pertahanan dan gawangnya sendiri agar tidak mudah kemasukan (Sudarmono et al., 2018). Selain tujuan tersebut yang paling utama dari permainan sepak bola di dunia pendidikan adalah sebagai alat mediator untuk mendidik anak-anak agar kelak menjadi anak yang cerdas sehat terampil jujur dan sportif (Muhammad Ihsan Shabih et al., 2021).

Minat siswa terhadap pendidikan jasmani yang masih rendah harus ditangkal mengingat banyaknya tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani (Elmosta & Annas, 2023). Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani dapat menjadi sebuah hal yang menarik bagi siswa, dibutuhkan kreatifitas yang tinggi dari guru pendidikan jasmani. Selain itu guru harus bisa mencari sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran yang kreatif sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan ingin tahu (Hasana et al., 2021). Pemahaman akan arti pendidikan jasmani pada siswa juga ikut berperan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Dengan metode yang tepat dan informasi yang benar akan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani (Fahrizqi et al., 2021). Tidak kalah penting

juga tersedianya prasarana dan sarana yang ada di sekolah masing-masing (Maha et al., 2021).

Tabel 1 Studi Pendahuluan

No	Nama Sekolah	Pelaksanaan Pembelajaran		Materi Pembelajaran		Media Pembelajaran	
		Ada	Tidak	Ada	Tidak	Ada	Tidak
1	SDN Sumur Batu 04	✓					
2	SDN Sumur Batu 03	✓					
3	SDN Sumur Batu 12	✓					
4	SDN Pors 03	✓					
5	SDN Cempaka Baru 01	✓					

Setelah melakukan pengamatan dan observasi lapangan di 5 sekolah dasar yang ada di Kecamatan Kemayoran SDN Sumur Batu 04 Pagi, SDN Sumur Batu 03 Pagi, SDN Sumur Batu 12 Pagi, SDN Pors 03 Pagi dan SDN Cempaka Baru 01 Pagi, peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran sepak bola. Sarana dan prasarana dalam bermain sepak bola menjadi permasalahan utama di setiap sekolah sehingga menjadi kendala bagi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran sepak bola.

Pembelajaran penjasorkes pada materi permainan sepak bola masih diajarkan sesuai dengan permainan sepak bola aslinya dan juga menggunakan fasilitas dan media seadanya, sedangkan permainan sepak bola yang

sesungguhnya kurang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar karena lapangan yang terlalu kecil dan sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran jasmani khususnya pada materi sepak bola (Aprianova & Hariadi, 2016). Hal ini terlihat dalam pembelajaran di lapangan, siswa terlihat kurang antusias dan kurang bersemangat sehingga merasa bosan dengan pembelajaran sepak bola yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani.

Berdasarkan studi pendahuluan di atas dapat disimpulkan bahwa (1) Pelaksanaan pembelajaran sepak bola sudah dilaksanakan di sekolah (2) Materi Pembelajaran sepak bola sudah dilaksanakan di sekolah (3) Belum adanya media pembelajaran yang di gunakan untuk membantu pembelajaran sepak bola.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan beberapa siswa. Dalam penyampaian materi pembelajaran belum menggunakan modifikasi pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung membosankan dan membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sepak bola dikarenakan tidak adanya fasilitas penunjang dalam pembelajaran sepak bola yang dilakukan peserta didik di sekolah.

Berdasarkan studi pendahuluan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan model pengembangan alat pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran sepak bola di sekolah. Adapun judul penelitian yang akan diteliti adalah “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI GAWANG GANDA MULTILEVEL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”

METODE

Research and development atau Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk produk yang digunakan dalam pendidikan pembelajaran (Hasana et al., 2021). Tahapan tersebut meliputi menyusun rumusan potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, uji coba pemakaian dan pembuatan produk massal. Penelitian pengembangan ini menggunakan data yang melibatkan kegiatan pengamatan, penyusunan alat pengembangan, serta penilaian terhadap produk pengembangan media permainan sepak bola melalui gawang ganda multilevel untuk peserta didik sekolah dasar. Pengamatan dan menyebarkan kuesioner menjadi pilihan peneliti dalam menentukan instrument penelitian yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran sepak bola melalui gawang ganda multilevel untuk siswa sekolah dasar. Pengumpulan data menggunakan observasi dan angket (Hendriadi, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Pembelajaran di sekolah akan mencapai tujuan dengan baik jika memiliki tahapan serta rancangan yang efisien dan inovatif. Proses pembelajaran pasti memiliki kendala dan permasalahan dalam berjalannya pembelajaran itu sendiri. Tidak terkecuali dengan pembelajaran sepak bola di sekolah dasar. Kendala yang ada adalah kurang layaknya media pembelajaran gawang yang tersedia di sekolah tersebut. Permasalahan yang muncul harus menjadi perhatian khusus bagi guru untuk mencari pemecah masalah atau solusi. Analisis kebutuhan

yang dilakukan melalui observasi awal dan pengamatan menjadi salah satu langkah awal untuk pemetaan pemecah permasalahan dan mencari solusi. Pembelajaran sepak bola sangat penting bagi peserta didik karena berkaitan dengan pembelajaran yang lainnya. Materi permainan sepak bola menjadi salah satu dasar pembelajaran PJOK dalam materi permainan sepak bola terdapat gerak dasar seperti, *passing, control, shooting, heading*, lempar, lompat, lari, dan jalan.

Kendala proses pembelajaran dalam permainan sepak bola adalah tidak tersedianya media pembelajaran gawang yang tersedia di sekolah tersebut. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran permainan sepak bola melalui Gawang Ganda Multilevel untuk siswa sekolah dasar. Media gawang ganda multilevel dikembangkan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Potensi dan rumusan masalah

Adanya potensi dan masalah dapat menciptakan sebuah penelitian. Potensi merupakan segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki nilai tambah. Sedangkan masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Penelitian ini diangkat karena belum adanya pengembangan media modifikasi untuk pembelajaran sepak bola sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak memiliki variasi sehingga membuat peserta didik tidak tertarik dan merasa bosan.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan rumusan potensi dan masalah yang telah dikemukakan di atas, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan informasi yang ada di lapangan. Melalui observasi dan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 23 April 2022, sekolah tersebut tidak memiliki gawang

untuk memfasilitasi pembelajaran sepak bola di sekolah sehingga peneliti bermaksud mengembangkan sebuah media gawang untuk menunjang pembelajaran sepak bola di sekolah dasar yang diberi nama Gawang Ganda Multilevel.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi dari permasalahan yang ada di lapangan. Peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah Gawang Ganda Multilevel untuk memfasilitasi pembelajaran sepak bola di sekolah dasar, yang memiliki tujuan untuk mempermudah dan menambah variasi pembelajaran sepak bola di sekolah.

4. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan menilai apakah rancangan Gawang Ganda Multilevel sudah cocok diterapkan di sekolah dasar, sehingga mampu memudahkan dan membantu peran guru dalam pembelajaran sepak bola. Produk dari penelitian ini akan divalidasi oleh tenaga ahli yang berpengalaman dalam menilai. Dalam proses validasi ini melibatkan satu ahli permainan sepak bola Bapak Mohamad Annas S.Pd, M.Pd.dan 2 ahli pembelajaran Bapak Mamat Slamet Sukardi S.Pd dan Bapak Sarifudin S.Pd sebagai guru PJOK di SDN Sumur Batu 03 Pagi. Hasil validasi desain sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Penilaian Ahli

AHLI	Hasil Presentase
Ahli permainan sepakbola	71%
Ahli pembelajaran 1	75%
Ahli pembelajaran 2	96,6%
Rata-rata	80,8%

5. Revisi Desain

Validasi desain yang telah dilakukan oleh para ahli selanjutnya oleh peneliti akan dilakukan revisi desain. Desain revisi sesuai dengan arahan dan masukan yang diberikan oleh para ahli sehingga mampu menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang maksimal, nantinya ketika digunakan peserta didik merasa nyaman dan aman saat proses pembelajaran.

6. Uji Coba Produk (Skala Kecil)

Uji coba produk skala kecil dilakukan setelah pengujian pada Gawang Ganda Multilevel dan selanjutnya alat akan digunakan untuk sarana pembelajaran sepak bola di sekolah. Dalam tahap ini tetap dinilai kekurangan dan hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung guna perbaikan lebih lanjut. Berikut adalah data pengisian kuesioner oleh peserta didik:

No	Aspek	Jumlah	Persentase
1	Kognitif	276/300	92 %
2	Psikomotor	279/300	93 %
3	Afektif	278/300	92,6 %
Rata-Rata			92.5%

Diproleh hasil kuesioner uji skala kecil pada penggunaan Gawang Ganda Multilevel menunjukkan aspek kognitif sebesar 92%, aspek psikomotor sebesar 93% dan aspek afektif sebesar 92.6%.

7. Uji Coba Pemakaian (Skala Besar)

Setelah produk Gawang Ganda Multilevel untuk pembelajaran sepak bola telah di revisi oleh ahli pembelajaran dalam uji coba skala kecil kemudian produk Gawang Ganda Multilevel di uji cobakan dalam uji coba skala besar yaitu dengan responden peserta didik 24 peserta didik kelas 5A dari SDN Sumur Batu 03 Pagi dan 23 peserta didik kelas 5 dari SDN Sumur Batu 04 Pagi. Berikut adalah data pengisian kuesioner oleh peserta didik

No	Aspek	Jumlah	Persentase
----	-------	--------	------------

1	Kognitif	459/470	97 %
2	Psikomotor	445/470	94 %
3	Afektif	453/470	96 %
Rata-Rata			95,6%

Diproleh hasil kuesioner uji skala besar pada penggunaan media pembelajaran Gawang Ganda Multilevel menunjukkan hasil aspek kognitif sebesar 97%, aspek psikomotor sebesar 94% dan aspek afektif sebesar 96%.

8. Pembuatan Produk massal

Produk akhir ini didapatkan setelah Gawang Ganda Multilevel untuk pembelajaran sepak bola dinyatakan efektif di dalam pembelajaran pada materi sepak bola. Produk ini dinyatakan dapat digunakan sebagai alat untuk memudahkan dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran sepak bola melalui Gawang Ganda Multilevel untuk siswa sekolah dasar. Gawang Ganda Multilevel memiliki ketinggian 1,5m dan lebar keseluruhan 3m. Alat ini bertujuan untuk memfasilitasi pembelajaran sepak bola di sekolah dasar dan sebagai variasi model alat pembelajaran sehingga guru mempunyai bahan dan variasi dalam menyampaikan pembelajaran sepak bola.

Produk ini terdiri dari beberapa elemen sebagai bahan utama dalam pembuatan Gawang Ganda Multilevel. Alat ini menggunakan pipa besi yang berukuran 1½ inch sebagai bahan utama dan pipa besi yang berukuran 1¼ inch sebagai pencetakan skor. Baut knopstar digunakan untuk menyatel atau mengencangkan dan mengendorkan gawang yang ingin digunakan sesuai dengan kemampuan peserta didik. Serta pemilihan cat yang baik agar lebih tahan lama dan tidak mudah

berkarat. Penggunaan cat ini untuk menambah ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran sepak bola. Busa pipa playground digunakan untuk melapisi pipa besi di setiap sudut gawang ganda sehingga alat aman dan nyaman pada saat di gunakan dalam pembelajaran sepak bola. Busa pipa playground memiliki ketebalan 3mm. Dan jarring gawang yang digunakan sebagai penutup gawang agar bola yang masuk tidak mengenai benda- benda yang ada di sekitar yang dapat menimbulkan kerusakan. Ukuran jarring gawang yang digunakan adalah 3 x 2.

Produk dikembangkan untuk menjadi media permainan sepak bola. Sepak bola merupakan permainan yang mengandalkan tendangan dan tujuan utamanya adalah mencetak gol sebanyak banyaknya ke gawang lawan. Media Gawang Ganda Multilevel digunakan sebagai pengganti gawang dalam permainan sepak bola.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian disimpulkan bahwa media gawang ganda multilevel dengan beberapa proses uji coba dan revisi produk sangat dapat di gunakan oleh guru penjas dalam menyampaikan pembelajaran permainan sepak bola di sekolah. Pada hasil evaluasi dan validasi ahli permainan sepak bola dan ahli pembelajaran terhadap produk alat Gawang Ganda Multilevel sebelum di uji coba skala kecil diproleh rata rata persentase sebesar 80,8%. Berdasarkan hasil validasi ahli tersebut maka produk alat termasuk dalam kategori "Sangat Baik" sehingga sangat dapat digunakan uji skala kecil. Hasil analisis kuesioner peserta didik terhadap Gawang Ganda Multilevel pada uji coba skala kecil di proleh persentase aspek kognitif sebesar 92%, aspek psikomotor sebesar 93% dan aspek afektif sebesar 92.6%. Berdasarkan hasil tersebut diproleh rata rata persentase sebesar 92,5%

sedangkan pada uji coba skala besar diperoleh persentase aspek kognitif sebesar 97%, aspek psikomotor sebesar 94% dan aspek afektif sebesar 96% berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata rata persentase sebesar 95.6%. Hasil analisis kuesioner peserta didik untuk uji coba skala besar masuk ke dalam kategori “Sangat Baik” sehingga produk alat Gawang Ganda Multilevel sangat dapat digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Wijaya, M., & Kanca, N. (2019). Media Pembelajaran Aktivitas Pengembangan PJOK Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah. In *JOURNAL OF SPORT SCIENCE AND EDUCATION (JOSSAE)* (Vol. 4, Issue 1).
- 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 Kepeleatihan Olahraga*, 1(1), 63–74. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/article/view/11801/5424>
- Elmosta, T. R., & Annas, M. (2023). Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri di Kabupaten Blora Tahun Ajaran 2020/2021. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4(1), 337–345. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>
- Fitria Yulianto, P. (2018). Sepak bola dalam industri olahraga. *Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA*, 1(1), 98–105. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/snik/index>
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Pengembangan Model Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis ICT dalam Pembelajaran PJOK Pada Guru SD Negeri Sekelamatan Selama Development Of An Ict-Based Audio-Visual Learning Media Model In PJOK For Elementary School Teachers In Seluma. 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- Hendriadi, I. G. O. (2021). Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 68. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i2.30878>
- Jihad, M., Annas, M., Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, J., Ilmu Keolahragaan, F., & Artikel, I. (2021). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Pembinaan Prestasi Olahraga Sepak Bola pada SSB 18 di Kabupaten Jepara Tahun 2021* (Issue 2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Kurniawan, R., Gede Agung, A., Made Tegeh, I., & Teknologi Pendidikan, J. (2017). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR SEPAK BOLA DENGAN KONSEP QUANTUM LEARNING* (Vol. 05, Issue 2).
- Maha, K., Pranata, A., Wahjoedi, H., Yogi, K., & Lesmana, P. (2021). Media Pembelajaran PJOK Berbasis Audio Visual pada Materi Shooting Bolabasket A R T I C L E I N F O. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(2), 82–90. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJIK>
- Muhammad Ihsan Shabih, Iyakrus, & Destriani. (2021). Latihan Zig-Zag Terhadap Kelincahan Menggiring Bola Pada Atlet Sepak Bola. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 145–152. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1289>
- Ningsih, Y. F., Hariadi, N., Sugeng, I., kandupi, A. D., Utomo, A. W., & Bimantoro, A. P. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop up book digital pada pembelajaran PJOK. *Jurnal Porkes*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.12214>
- Nova, K., 1*, S., Sudarmono, M., Pendidikan, J., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2021). *Indonesian Journal for Physical Education and Sport Pengaruh Latihan Dribble X Pattern dan Dribble Figure Eights Terhadap Hasil Kemampuan Dribble Atlet Sheyfa Futsal Academy Kendal History Article* _____ Keywords (Vol. 2, Issue 1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Permainan, P., Untuk, B., Pendidikan, P., Olahraga, J., Kesehatan, D., Sekolah, S., Pertama, M., Sudarmono, M., Rahayu, T., &

- Rahayu, S. (2013). *JPES 2 (1) (2013) JOURNAL OF PHYSICAL EDUCATION AND SPORTS*.
<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Sudarmono, M. (2016). PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN BASKETBALL AND FOOTBALL COMBINATION UNTUK PEMBELAJARAN PENJASORKES SISWA SEKOLAH DASAR. In *Journal of Physical Education* (Vol. 3, Issue 1). Health and Sport.
<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>
- Sudarmono, M., Annas, M., & Hanani, S. (2018). *SISTEM PEMBINAAN EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA DI KABUPATEN BANYUMAS* (Vol. 5, Issue 1).
- Susilowati, N. F., Gunawan, G., & Mustaqimah, U. (2018). Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Akademi Sepak Bola Di Yogyakarta. *Senthong, 1(2)*, 179–186.
<https://jurnal.ft.uns.ac.id/index.php/senthong/article/viewFile/738/396>