



Pengembangan Media Oper Tembak Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Isna Nafida^{1✉}, Martin Sudarmono², Sulaiman³, Bhayu Billiandri⁴

¹²³⁴Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 19 Juni 2024
Accepted : Juli 2024
Published : Desember 2024

Keywords

Development, Learning Media, Pass Shoot Card

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya antusias peserta didik putri 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 yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan tahapan penelitian dan pengembangannya yang terdiri dari 1) potensi dan rumusan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain (satu ahli permainan dan dua ahli pembelajaran), 5) revisi desain, 6) uji coba skala kecil (12 Siswa), 7) revisi produk, 8) uji coba skala besar (57 siswa), 9) revisi produk, 10) produksi yang menghasilkan media kartu oper tembak untuk permainan sepak bola di sekolah dasar. Hasil Validasi produk pada penelitian dihasilkan nilai pada ahli permainan sepak bola sebesar 73,33%, ahli pembelajaran 1 sebesar 85%, dan ahli pembelajaran 2 sebesar 96,66%. Setelah produk direvisi oleh para ahli dan dinyatakan layak untuk diuji coba dan digunakan. Setelah itu produk diuji coba pada skala besar dengan hasil rata-rata mendapat nilai 97,07% (Sangat Baik). Dari kesimpulan dari penelitian yang dilaksanakan bahwa media kartu oper tembak dapat digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran permainan sepakbola. Saran bagi guru PJOK di sekolah agar dapat memanfaatkan media ini dapat membantu siswa agar lebih berantusias mengikuti pembelajaran di sekolah.

Abstract

The background of this study is the lack of enthusiasm of female students towards soccer learning. The lack of supporting facilities and infrastructure is a major factor in learning and the lack of teacher creativity in innovating learning media. The problem in this study is "How is the form of media development of Pass Shoot cards in learning soccer games for grade V elementary school students". This research is development research or Research and Development (R&D) with the stages of research and development consisting of 1) potential and problem formulation, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation (one game expert and two learning experts), 5) design revision, 6) small scale trial (12 students), 7) product revision, 8) large scale trial (57 students), 9) product revision, 10) production which produces OMBAK (pass shoot) card media for soccer games in elementary schools. The results of product validation in the study resulted in a value on the soccer game expert of 73.33%, learning expert 1 of 85%, and learning expert 2 of 96.66%. After the product was revised by experts and declared feasible to be tested and used. After that the product was tested on a large scale with the average result getting a score of 97.07% (Very Good). The results of the conclusion from the research carried out that the OMBAK (pass shoot) card media can be used as a means of supporting learning soccer games. Suggestions for PJOK teachers at school to be able to utilize this media can help students to be more enthusiastic about participating in learning at school.

How To Cite:

Nafida, I., Sudarmono, M., Sulaiman., & Billiandri, B., (2024). Pengembangan Media Oper Tembak Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5 (2), 594-601

✉ Corresponding author :

E-mail: nafidaisna8u@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang penting untuk dimiliki oleh seluruh insan. Pendidikan yang terdapat di Indonesia dapat diselenggarakan dengan memotivasi, menantang, menyenangkan, inspiratif, dan interaktif untuk berpartisipasi aktif (Sakdiah & Syahrani, 2022). Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak hanya melibatkan aspek kejiwaan saja. Namun, proses pembelajaran juga mampu melibatkan aspek fisik (Sipayona et al., 2022). Siswa merupakan makhluk yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan sesuai fitrahnya masing-masing. Mereka membutuhkan bimbingan dan dorongan untuk menuju tujuan yang ingin dicapai (Sudarmono & Hanani, 2020). Beberapa tujuan belajar gerak adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak tubuh, mempelajari pola gerak, dan menunjukkan pola perilaku yang baik secara pribadi dan interpersonal saat berpartisipasi dalam aktivitas gerak (Sudarmono et al., 2013). Berdasarkan hal tersebut, guru harus dapat membuat suatu perencanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran dengan melibatkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif pada penggunaan metode, model, strategi serta media pembelajaran (Sarwani et al., 2015).

Dalam proses perencanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menunjang aktivitas belajar peserta didik (Mustafa, 2022). Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Wulandari et al., 2023). Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan keaktifan serta motivasi belajar

peserta didik (Rerung et al., 2017), meminimalisir miskonsepsi pada peserta didik (Annisa & Perdana, 2024), serta menumbuhkan minat belajar peserta didik (Kristini, 2020). Sumber belajar adalah media berupa bahan ajar yang digunakan oleh siswa dan guru guna memperlancar proses pembelajaran (Anom et al., 2022).

Materi PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan) yang terdapat pada jenjang sekolah dasar salah satunya adalah permainan sepak bola (Workala, 2021). Permainan sepak bola sendiri merupakan jenis olahraga yang paling banyak digemari oleh peserta didik bahkan orang dewasa. Permainan sepak bola sendiri dilakukan dengan cara menyepak, menggiring, ataupun menendang bola (Frimoes et al., 2023) yang bertujuan dalam memasukkan bola ke gawang untuk mencetak poin atau skor (Mahanani & Indriarsa, 2021). Sedangkan menurut FIFA, permainan sepak bola dilakukan oleh tim atau kelompok dengan jumlah pemain sebanyak 11 orang. Permainan dari sepak bola dilakukan oleh dua tim yang bertemu di lapangan dan sama-sama memiliki tujuan memasukkan bola ke gawang. Semakin banyak tim yang mampu memasukkan bola ke gawang, maka peluang tim untuk menang dalam sebuah pertandingan semakin besar pula (Nugroho, 2017).

Tabel 1 Studi Pendahuluan

No	Sekolah	Adanya proses pembelajaran	Pelaksanaan Pembelajaran Modifikasi Permainan		Materi Pembelajaran	Ketersediaan Media Pembelajaran	
			Ya	Tidak		ada	tidak
1	SDN 01 Podo	v		v	v		v

2	SDN 02 Podo	v		v	v		v
3	SDN Ambo kempa ng	v		V	v		v
4	SDN Pekaja ngan	v		V	v		v
5	SDN Tangk il Tenga h	v		V	v		v

Berdasarkan studi pendahuluan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran materi permainan kebanyakan menggunakan permainan tradisional kurang variasi agar anak lebih antusias, materi pembelajaran sepakbola sudah diajarkan di setiap sekolah, ketersediaan sarana prasarana mencukupi, permainan sepakbola belum pernah dilakukan modifikasi menjadi permainan ataupun media yang berbeda. Guru tersebut menuturkan bahwa pada pembelajaran penjasorkes khususnya materi permainan sepakbola masih adanya kesulitan dalam bermain, umpan kearah teman belum terarah ataupun bingung mau mengumpankan kepada siapa, kerap kali malah digiring sendiri sampai kedepan gawang. Dilaksanakan materinya pun sekedar teknik dasar sepakbola menggunakan *drill* dan bermain dengan seadanya sehingga menjadikan siswa motivasi untuk mengikuti pembelajaran menjadi kurang akibat kurang menarik.

Dari hasil observasi tersebut guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat mengasah ketrampilan siswa agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran permainan sepakbola. Media tersebut diberi nama Kartu oper tembak. Media kartu oper tembak ini merupakan media yang

dapat menarik siswa dan menumbuhkan minat dan kerjasama dalam mengatur strategi bermain. Selain aktif dalam psikomotor juga aktif dalam hal kognitifnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ke SD Negeri 01 Podo, SD Negeri 02 Podo SD Negeri Pekajangan, SD Negeri Tangkil Tengah, dan SD Negeri Ambokembang. Peneliti menemukan permasalahan yang terkait dengan proses pembelajaran permainan sepakbola. Sarana dan prasarana bermain permainan sepakbola menjadi kendala bagi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan proses belajar mengajar.

Melalui hal tersebut, untuk menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna khususnya dalam materi permainan sepak bola dibutuhkan media pembelajaran yang berkualitas. Media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah media oper tembak. Media tersebut diciptakan oleh peneliti berbentuk kartu. Menurut Mutayasiroh (2021) memaparkan bahwa penggunaan media kartu pembelajaran ialah peserta didik dapat memiliki sifat interaktif dengan lingkungannya, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menarik perhatian siswa, dan meningkatkan serta memperlancar hasil belajar dan proses belajar.

Penelitian terdahulu Benyamin et al. (2023) memaparkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang cukup penting dalam menunjang aktivitas belajar siswa. Penggunaan kartu poin di kelas memberikan sarana yang tepat pada kegiatan belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut peserta didik akan memiliki pengalaman belajar yang baik guna menunjang pengetahuan serta masa depan yang akan dimilikinya nanti. Selain itu, kegiatan pembelajaran juga dapat dikemas yang membutuhkan peranan dari media pembelajaran langsung.

Melalui pemaparan diatas, penulis mengambil judul “Pengembangan Media Oper Tembak Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan media pembelajaran serta menguji kelayakan media oper tembak dalam pembelajaran permainan sepak bola untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang disebut *Research And Development* (RnD), adalah suatu rancangan penelitian yang itu dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan kemudian diuji keefektifannya untuk digunakan secara tepat sasaran di masyarakat luas (Sugiyono, 2015). Penelitian dan pengembangan yaitu proses yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan yang berguna untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pengembangan. Dalam penelitian ini dimanfaatkan guna menghasilkan media pembelajaran interaktif berupa sebuah media pembelajaran menggunakan media kartu oper tembak untuk siswa kelas V sekolah dasar .

Penelitian yang digunakan peneliti sebagai panduan dalam model penelitian menurut Borg dan Gall dalam buku yang ditulis (Sugiyono, 2019). Tahapan-tahapan penelitian dan pengembangannya yang terdiri dari 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3)desain produk, 4)validasi desain, 5)revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi massal. Tempat dan waktu penelitian dilakukan di SD Negeri 01 Podo dan SD 02 Podo Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Provinsi Jawa Tengah.

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap 2022/2023.

Produk yang diperoleh dalam penelitian ini akan divalidasi oleh para ahli yang berpengalaman dalam mengevaluasi produk yang dikembangkan. Guna mengetahui kekurangan dan kelebihan nya dan apakah sudah sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti (YUNISAL, 2020). Angket validasi ahli yang diberikan kepada ahli digunakan untuk menilai keterkaitan dengan media pembelajaran yaitu desain dan tampilan media, baik berupa saran, kritik dan saran dari para ahli dan poin-poin yang terkandung didalamnya. Melalui tiga validasi yaitu ahli permainan yaitu divalidasi oleh bapak Dr. Mohamad Annas S.Pd., M.Pd. ahli pembelajaran 1 yakni guru PJOK SD Negeri 1 Podo dan ahli pembelajaran 2 yaitu guru PJOK SD Negeri 02 Podo.

Tahapan uji coba ada dua. Diuji coba pada skala kecil dengan melibatkan 12 siswa kelas V sebagai subjek uji coba skala kecil ini. Pemilihan 12 siswa maupun siswi tersebut. Didasarkan pada *teknik simple total sampling*. Uji coba skala besar pada tahapan ini dilakukan dikelas V SD Negeri 02 Podo sejumlah 57 siswa yang terdiri dari 28 kelas 5A dan 29 dari kelas 5B untuk kemudian mendapatkan informasi mengenai apakah media pembelajaran kartu oper tembak efektif digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan sepak bola menggunakan angket tanggapan siswa.

Dalam penelitian ini menggunakan Teknik sampling pertama yang digunakan adalah teknik *total sampling* dimana sampel dipilih secara keseluruhan untuk menjadi sampel dalam penelitian pada tahap uji coba skala kecil. Dan teknik yang kedua menggunakan *total sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan mengambil

seluruh anggota populasi sebagai responden atau sampel (Sugiyono, 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL PENELITIAN

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli pembelajaran dan ahli permainan, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk media kartu oper tembak dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berikut ini ialah hasil pengisian kuesioner dari ahli permainan dan ahli pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Penilaian para Ahli Permainan dan Pembelajaran

No	Penilai	Total Nilai	Hasil Presentase
1	Ahli Permainan Sepakbola	44	73,33
2	Ahli Pembelajaran 1	52	85
3	Ahli Pembelajaran 2	58	96,66
Rata-rata			85

Hasil rata-rata presentase penilaian berupa kuesioner yang dilakukan oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran. Didapatkan dari data diatas rata-rata presentasi penilaian mendapatkan diangka 85%. Hal tersebut termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” sehingga hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media yang diteliti ini layak digunakan dalam pembelajaran permainan Sepakbola (Sumantri & Sudarmono, 2024).

Tabel 3 saran dan masukan dari para ahli

Ahli	Aspek yang direvis	Masukan
Permainan Sepak Bola	Keefektifitasan media	Belum melalui uji skala kecil sebagai pertimbangan utama terhadap media dilapangan sembari melihat

		pertimbangan para ahli
	Buku penggunaan	Diperjelas lagi bagian tata cara penggunaan dan bermain
Pembelajaran 1	Bentuk Kartu	Sudut lancip agar dibuat tumpul, menghindari hal yang tidak diinginkan
	Cara bermain	Lebih baik menggunakan 1 bola untuk 1 kelompok, agar tidak bingung dan durasi waktu lebih lama.
Pembelajaran 2	Pengemasan kartu	-diberi semacam sabuk pada kartu agar media kartu tidak berntakan pada saat disimpan

Bentuk Media Pembelajaran Kartu Oper Tembak

Bentuk Media Pembelajaran Kartu oper tembak di bawah ini merupakan media dari pembelajaran kartu yang sudah melewati tahap validasi baik dari ahli pembelajaran maupun dari ahli permainan.



Uji Coba Media Pembelajaran Kartu Oper Tembak

Uji coba media skala kecil dilaksanakan dengan melibatkan 12 siswa dari kelas V SD Negeri 01 Podo. Subjek penelitian yang akan digunakan dalam tahap uji coba terhadap media pembelajaran kartu oper tembak berjumlah 12 siswa. Subjek uji coba yang beranggotakan 12 siswa diperoleh melalui *Total Sampling*. Siswa yang berjumlah 12 anak melakukan uji coba terhadap produk media pembelajaran kartu oper tembak kemudian siswa melakukan tanggapan terhadap produk media kartu melalui pengisian kuesioner.

Tabel 4 rekap Kuesioner Uji Skala Kecil

No	Aspek	Jumlah	Presentase
1	Kognitif	110/120	91,66666667
2	Psikomotor	110/120	91,66666667
3	Afektif	120/120	100

Uji Coba Produk Skala Besar

Peneliti melibatkan sejumlah 57 siswa dari kelas Va dan Vb SD Negeri 02 Podo. Dalam tahapan uji coba skala besar mengenai media pembelajaran kartu oper tembak, peneliti tidak lagi menggunakan pengambilan data dengan cara *total sampling sampling*. Pada tahapan uji coba skala besar ini peneliti mengambil seluruh siswa kelas Va dan Vb yang masing-masing berjumlah 28 siswa dan 29 siswa. Kemudian seluruh subjek penelitian berjumlah 57 melakukan uji coba terhadap media pembelajaran kartu oper tembak, lalu siswa melaksanakan penilaian ataupun tanggapan terhadap produk media pembelajaran kartu oper tembak melalui kuesioner yang telah disediakan oleh peneliti (Alwi & Aulia, 2023). Hasil analisis kuesioner dalam uji skala besar mendapat presentase kelayakan sebesar 97,07%. Dengan ini media pembelajaran kartu oper tembak jika dilihat dari hasil penilaian pada uji coba skala besar dapat

dinyatakan berhasil dengan kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 5 rekap Kuesioner Uji Skala Besar

No	Aspek	Jumlah	Presentase
1	Kognitif	551/570	96,66666667
2	Psikomotorik	547/570	95,96491228
3	Afektif	562/570	98,59649123

SIMPULAN

Hasil akhir dari penelitian pengembangan media pembelajaran kartu oper tembak untuk siswa kelas V sekolah dasar. Menggunakan data uji coba skala kecil terdiri dari 12 siswa SD Negeri 01 Podo, dan uji coba skala besar terdiri dari 57 siswa SD Negeri 02 Podo. Selain itu peneliti juga melakukan uji validitas kepada ahli permainan dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil yang dilakukan oleh peneliti, adapun beberapa kajian sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli permainan dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran kartu oper tembak penilaian rata-rata mendapatkan diangka 85%. Hal tersebut termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**” sehingga hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media yang diteliti ini layak digunakan dalam pembelajaran permainan Sepakbola.
2. Hasil analisis kuesioner yang diisi oleh siswa terhadap media kartu oper tembak terhadap aspek kognitif, psikomotor, dan afektif pada uji coba skala kecil mendapatkan penilaian rata-rata 94,44%, dan pada uji coba skala besar mendapatkan penilaian rata-rata 97,07. Sehingga dari hasil tersebut dapat dikatakan “Sangat Baik”.

Dari kajian tersebut dapat dikatakan media pembelajaran Kartu Oper Tembak yang telah melalui beberapa proses validasi dan uji coba dan dapat dipergunakan guru PJOK dalam pembelajaran permainan sepakbola di sekolah

dasar sebagai alternatif pembelajaran (Benyamin et al., 2023).

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., & Perdana, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan 3D Application Scratch pada Topik Gerak Parabola. *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika*, 2(1), 29–35.
- Anom, T. A. T., Rustiadi, T., & Hartono, M. (2022). Development of Material Teaching of Health in Physical Education Classes for Students in Elementary School. *Journal of Physical Education and Sports*, 11(2), 203–210.
- Benyamin, P. I., Filemon, D., Lasfeto, A., Pantan, F., & Pakpahan, G. K. R. (2023). Media Pembelajaran Kartu Poin dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Kedisiplinan Siswa pada Pembelajaran PAK. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 14(2), 268–273.
- Frimoes, B., Supriyadi, M., & Suhdy, M. (2023). Pengaruh Latihan Ball Feeling Dan Agility Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Dalam Ekstrakurikuler Sepak Bola Di Smp Negeri 8 Lubuklinggau. *Silampari Journal Sport*, 3(2), 24–34.
- Kristini, E. (2020). Pembelajaran Berbasis Literasi Berbantuan Media TIK dengan Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 495–508.
- Mahanani, R. A., & Indriarsa, N. (2021). Hubungan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Shooting Pada Ekstrakurikuler Futsal Putri. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(7), 139–149.
- Mustafa, A. F. (2022). Gambaran pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) selama pandemi covid-19 di sekolah dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(2), 213–225.
<https://doi.org/10.54284/jopi.v1i2.25>
- Mutayasiroh Khamidatul, S. (2021). Komparasi Media Audio-Visual dan Media Kartudalam Pembelajaran Bahasa Arab. *An-Nuqtah Journal of Education & Community Service*, 1(1), 25–29.
- Nugroho, F. (2017). Pemahaman Siwa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutan Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul. *Jurnal Penjaskes*, 2(3), 1–10.
- Rerung, N., Sinon, I. L. ., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55.
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v6i1.597>
- Sakdiah, H., & Syahrani. (2022). Pengembangan standar isi dan standar proses dalam pendidikan guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. *Cross-Border*, 5(1), 622–632.
- Sarwani, Aunurrohman, & Astuti, I. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Penguasaan Teknik Dasar Sepak Bola di Sekolah Dasar Sungai Raya Kubu Raya. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Sipayona, T., Marlina, L., & Murtopo, A. (2022). Aktivitas Guru Dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Kooperatif di Raudhatul Athfal Melati Ogan Komering Ulu. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11091–11102.
- Sudarmono, M., & Hanani, E. S. (2020). Health education teaching materials through comic media for primary school students. *Journal of Health Education*, 5(1), 49–54.
- Sudarmono, M., Rahayu, T., & Rahayu, S. (2013). Pengembangan Permainan BAVOS untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Physical Education and Sports*, 2(1).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Sutopo (ed.); ke-7). ALFABETA, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- 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.
- Workala, R. (2021). Implementasi Pendekatan Scientific Kooperatif NHT Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 501–506.
<https://doi.org/10.23887/jear.v5i4.12351>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).

Pentingnya Media Pembelajaran dalam
Proses Belajar Mengajar. *Journal on
Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
YUNISAL, P. (2020). *PENGEMBANGAN*

*MODEL LATIHAN TEKNIK DASAR
SEPAKBOLA BAGI ANAK PEREMPUAN
USIA 12-15 TAHUN*. UNIVERSITAS
NEGERI JAKARTA.