

**Penerapan Permainan Kecil Terhadap Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola
Di SMP Negeri 2 Buduran Sidoarjo**

Fandi Ahmad*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*Fandiahmad@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan proses untuk mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungan dan menimbulkan perubahan dalam kehidupan masyarakat. Permainan kecil adalah suatu media dalam pembelajaran PJOK yang mempunyai berbagai nilai sikap. Permainan kecil juga merupakan model pembelajaran yang belum pernah diajarkan di SMPN 2 Buduran Sidoarjo ketika materi sepak bola. Adapun hasil belajar siswa pada saat melakukan *passing* sepak bola masih banyak sekali nilai yang di bawah KKM, hal ini bisa diakibatkan siswa mengalami kebosanan untuk melaksanakan pembelajaran maupun siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui besarnya pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola di SMPN 2 Buduran Sidoarjo. Penelitian ini berjenis penelitian *eksperimen murni* dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain *randomized control group pre-test - post-test design*. Sampel dalam penelitian ini adalah untuk kelompok eksperimen 36 siswa dan kelompok kontrol 30 siswa di SMP Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Dengan pengambilan data berupa tes pengetahuan dan tes keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola. Berdasarkan hasil analisis *Statistical Package For Social Science* (SPSS) 25. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola, dibuktikan dengan thitung $4.78 >$ dari ttabel 1.690. Sedangkan besar pengaruh dalam penelitian ini yaitu 10.18 %.

Kata Kunci : Hasil belajar, Sepakbola, *Passing*.

Abstract

Physical education prepares students to have a good motoric ability which may beneficial in the environment and society. However, there are many students could not perform passing in soccer well. Small side games offer several basic movements which can support student in the soccer passing learning. Furthermore, it could attract student motivation in soccer passing learning. The purpose of this study was to determine the magnitude of the influence of small games on the results of soccer passing at junior high school 2 Buduran, Sidoarjo. This study used pure experimental research with a quantitative approach and a randomized control group design pre-test - post-test design. The sample in this research were 36 students for experimental group and 30 students for control group. The data were collected by he form of knowledge tests and passing skills tests in soccer games. Based on the results of Statistical Package For Social Science (SPSS) analysis 25, it can be concluded that there is a significant effect of the application of small games on the results of learning passing in soccer games. The increasement of passing skill up to 10.18 %.

Keywords: Learning Outcomes, Football, Passing.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah usaha sadar untuk merencanakan bahwa pendidikan sebagai proses yang harus dipikirkan secara matang dan dipersiapkan sejak dini agar berdampak pada proses pembelajaran siswa. Dapat diketahui juga, bahwasanya pendidikan mempunyai fungsi untuk membentuk mengembangkan karakter dan bisa membanggakan bangsa. Sehingga setelah menyelesaikan pendidikan maka siswa diharapkan dapat berperan serta menjadi warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, berilmu dan berakhlak mulia. *America* (2008:3) Selama pendidikan jasmani, siswa mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari melalui aktivitas fisik, yang didefinisikan sebagai gerakan tubuh mana pun yang menghasilkan pengeluaran energi. Oleh karena itu, dengan Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan yang baik seorang individu diharapkan dapat mengatasi permasalahan dengan baik pula. Pendidikan yang baik juga diharapkan tidak berdampak hanya pada diri individu tersebut saja, namun pada lingkungan yang ada di sekitar kita. Hartono, dkk (2013:2) pendidikan jasmani dan kesehatan pada hakikatnya merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik dan mental, serta emosional. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam pendidikan nasional, dikarenakan untuk menjaga kebugaran jasmani siswa dan melatih keterampilan gerak siswa serta turut memajukan pendidikan di Indonesia. Menurut Hartati, dkk (2013:21) PJOK memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman melaksanakan belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memang sangatlah penting bagi kesehatan tubuh agar tubuh bisa menjadi sehat dan tidak mudah diserang penyakit. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan juga sangatlah berperan besar bagi tubuh manusia untuk meningkatkan kestabilan kekebalan kesehatan pada diri kita, agar tubuh kita tetap bugar disetiap harinya dan lebih bersemangat untuk memulai aktivitas disetiap harinya. Menurut Hartati dkk, (2013:25) Permainan kecil merupakan suatu permainan yang tidak memiliki peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, peralatan yang digunakan, ukuran lapangan dan lamannya permainan. Sepak bola merupakan suatu permainan antara dua regu yang setiap regu terdiri dari sebelas orang pemain yang berada di dalam lapangan pertandingan dan tujuh orang

cadangan. Adam (dalam Mahajan dan Singh 2017:65) Hasil belajar adalah pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan oleh siswa atau pelajar yang berhasil untuk diraih pada akhir modul program atau unit kursus atau kualifikasi. Bulqini dkk, (2016:20) *passing* adalah merupakan keterampilan memindahkan bola dengan kaki atau kepala kepada pemain lain dengan cara yang dapat dikuasai. Menurut Huijeng Et Al., (dalam Burcak 2015:2861) salah satu keterampilan utama dalam sepak bola adalah melakukan *passing* dengan benar. Casamichana and Lago, (dalam Goral 2015:88) Penguasaan bola tidak menjamin kemenangan, tetapi itu berarti mengatur kecepatan dan ritme permainan. Dengan adanya pembelajaran sepak bola maka peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas gerak, dikarenakan sepak bola identik dengan banyaknya pergerakan. Oleh karena itu maka peserta didik apabila melakukan permainan-permainan atau materi olahraga yang lain akan lebih muda untuk menyesuaikan. Menurut Huijeng Et Al., (dalam Burcak 2015:2861) yang artinya salah satu keterampilan utama dalam sepak bola adalah melakukan *passing* dengan benar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Ibu Fanti Agustina S.Pd. selaku guru PJOK di SMPN 2 Buduran Sidoarjo, bahwa Pembelajaran PJOK materi sepak bola di SMPN 2 Buduran Sidoarjo belum berjalan dengan baik. Adapun guru PJOK menjelaskan bahwa pada saat materi pembelajaran sepak bola masih banyak siswa yang belum dapat melakukan *passing* dengan benar, hal itu dibuktikan berdasarkan nilai yang didapatkan oleh siswa ketika pelaksanaan tes atau pengambilan nilai rata-rata masih belum memenuhi nilai KKM. Adapun penjelasan dari guru PJOK permasalahan yang mempengaruhi siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran materi *passing* yaitu siswa tidak bersungguh-sungguh atau bergurau sendiri ketika proses pembelajaran, sebagian siswa tidak menyukai materi yang diajarkan, begitu juga siswa bosan dengan pelaksanaan pembelajaran *passing* sepak bola dikarenakan siswa hanya melakukan *passing* berhadapan secara bergantian. Selain itu guru PJOK juga menjelaskan bahwa salah satu kendala yang dialami ketika menyampaikan materi yaitu kemampuan dasar siswa sebenarnya tidak rendah, namun siswa belajar tidak pada teorinya. Jadi siswa belajar dari apa yang biasa mereka lihat bukan dari materi yang dijelaskan oleh guru. Pada tahap ini guru mengalami kesulitan untuk menyampaikan materi yang sesungguhnya dikarenakan kondisi siswa yang terbiasa melihat gerakan *passing* di luar pembelajaran atau berdasarkan aktivitas sehari-hari. Sehingga ketika tes atau pengambilan nilai siswa tidak dapat melakukan

passing dengan benar atau sesuai materi yang diajarkan, hal itulah yang menyebabkan nilai yang didapatkan oleh siswa menjadi kurang maksimal. Berdasarkan uraian latar belakang di atas penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Kecil Terhadap Hasil Belajar *Passing* Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas VIII SMPN 2 Buduran Sidoarjo”.

METODE

Jenis penelitian skripsi ini adalah menggunakan jenis penelitian *eksperimen murni* dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan desain *Randomized Control Group Pre-test - Post-test Design*. Dalam design ini adanya kelompok kontrol, ada perlakuan, subyek ditempatkan secara acak dan adanya *pre-test* dan *post-test* untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. Penelitian ini dilaksanakan 1 bulan sebanyak 4 kali pertemuan, penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Buduran Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII A - VIII H dengan siswa sebanyak 286. Dalam penentuan sampel penelitian ini menggunakan metode *Cluster Random Sampling* yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Misalnya, provinsi, kabupaten atau kota, kecamatan dan bisa juga dalam bentuk kelas atau sekolah (Maksum, 2018:68). Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara membuat suatu kertas undian yang berjumlah 8 kertas dengan dua kertas bertuliskan sampel. Kemudian setiap perwakilan kelas diinstruksikan untuk mengambil kertas undian yang telah diacak, perwakilan yang mendapatkan kertas dengan tulisan sampel tersebut adalah kelas yang menjadi sampel penelitian. Dari hasil 2 undian kelompok sampel tersebut dibuat lagi kertas undian dengan kertas yang bertuliskan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, bagi perwakilan 2 kelas yang terpilih menjadi sampel penelitian tersebut diinstruksikan mengambil kertas undian yang diacak lagi, dari pengambilan undian tersebut dapat ditentukan mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengambilan sampel penelitian tersebut telah ditentukan kelompok eksperimen kelas 8A dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa dan kelompok kontrol kelas 8B dengan jumlah siswa 30 siswa. Untuk mengukur hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola yaitu dengan cara menggunakan tes pengetahuan dan tes keterampilan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dideskripsikan melalui penyajian data yang telah diperoleh dari hasil penelitian penerapan

permainan kecil terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola kelas VIII di SMP Negeri 2 Buduran Sidoarjo.

Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini :

Tabel 1. Hasil Perhitungan Tes Pengetahuan *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	72.63	80.03
Standard Deviasi	30.76	2.84
Varian	5.55	8.05
Nilai Minimum	64.58	75.69
Nilai Maksimum	83.33	84.72
Peningkatan %	10.18 %	

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil perhitungan tes pengetahuan siswa kelompok eksperimen sebelum kegiatan pengajaran diberikan (*pre-test*) adalah nilai rata-rata 58.89, dengan varian sebesar 97.30, standar deviasi sebesar 9.86 serta nilai minimum 40.00 dan maksimum 80.00. Hasil tes Pengetahuan siswa kelompok eksperimen sesudah dilakukan perlakuan (*Post-test*) dengan penerapan permainan kecil adalah rata-rata 77.92, dengan varian sebesar 26.25, standar deviasi sebesar 5.12 serta nilai minimum 65.00 dan maksimum 85.00. Peningkatan hasil tes pengetahuan *passing* kaki bagian dalam kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan sebesar 32.31%.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Tes Keterampilan *Pre-test* dan *Post-test* Kelompok Eksperimen

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Rata-rata	72.63	80.03
Standard Deviasi	30.76	2.84
Varian	5.55	8.05
Nilai Minimum	64.58	75.69
Nilai Maksimum	83.33	84.72
Peningkatan %	10.18 %	

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil perhitungan tes keterampilan siswa kelompok eksperimen sebelum kegiatan pengajaran diberikan (*pre-test*) adalah nilai rata-rata 72.63, dengan varian sebesar 5.55, standar deviasi sebesar 30.76 serta nilai minimum 64.58 dan maksimum 83.33. Hasil tes keterampilan siswa kelompok eksperimen sesudah dilakukan perlakuan (*post-test*) dengan penerapan permainan kecil adalah rata-rata 80.03, dengan varian sebesar 8.05, standar deviasi sebesar 2.84 serta nilai minimum 75.69 dan maksimum 84.72. Peningkatan hasil tes keterampilan

passing kaki bagian dalam kelompok eksperimen sesudah diberikan perlakuan sebesar 10.18.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Tes Pengetahuan Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-test	Post-test
Rata-rata	54.33	68.50
Standard Deviasi	10.06	11.15
Varian	101.26	124.4
Nilai Minimum	30	45
Nilai Maksimum	80	85
Peningkatan %	26.08 %	

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil perhitungan tes pengetahuan siswa kelompok Kontrol sebelum kegiatan pengajaran diberikan (*pre-test*) adalah nilai rata-rata 54.33, dengan varian sebesar 101.26, standar deviasi sebesar 10.06 serta nilai minimum 30.00 dan maksimum 80.00. Hasil tes Pengetahuan siswa kelompok kontrol sesudah dilakukan perlakuan (*Post-test*) dengan penerapan permainan kecil adalah rata-rata 67.17, dengan varian sebesar 22.35, standar deviasi sebesar 4.73 serta nilai minimum 53.47 dan maksimum 75.00. Peningkatan hasil tes pengetahuan *passing* kaki bagian dalam kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan sebesar 26.08 %

Tabel 4. Hasil Perhitungan Tes Keterampilan Pre-test dan Post-test Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-test	Post-test
Rata-rata	67.17	72.39
Standard Deviasi	4.73	1.73
Varian	22.35	2.98
Nilai Minimum	53.47	68.75
Nilai Maksimum	75	80.56
Peningkatan %	7.75 %	

Berdasarkan tabel di atas merupakan hasil perhitungan tes keterampilan siswa kelompok kontrol sebelum kegiatan pengajaran diberikan (*pre-test*) adalah nilai rata-rata 72.63, dengan varian sebesar 5.55, standar deviasi sebesar 30.76 serta nilai minimum 64.58 dan maksimum 83.33. Hasil tes keterampilan siswa kelompok kontrol sesudah dilakukan perlakuan (*post-test*) dengan penerapan permainan kecil adalah rata-rata 80.03, dengan varian sebesar 8.05, standar deviasi sebesar 2.84 serta nilai minimum 75.69 dan maksimum 84.72. Peningkatan hasil tes keterampilan *passing* kaki

bagian dalam kelompok kontrol sesudah diberikan perlakuan sebesar 7.75 %.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Pengetahuan Passing	Eksperimen	Pre-test	0.14	0.04	Tidak Normal
		Post-test	0.32	0.00	Tidak Normal
	Kontrol	Pre-test	0.16	0.03	Tidak Normal
		Post-test	0.17	0.01	Tidak Normal
Keterampilan Passing	Eksperimen	Pre-test	0.18	0.00	Tidak Normal
		Post-test	0.15	0.15	Normal
	Kontrol	Pre-test	0.16	0.03	Tidak Normal
		Post-test	0.19	0.20	Normal

Dari tabel di atas merupakan tersebut, dapat diketahui nilai sig dari distribusi data maka akan diketahui normal atau tidaknya data tersebut. Selanjutnya akan dilakukan uji beda, dikarenakan distribusi data tidak normal maka akan menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon* dan *man whitney*.

Tabel 6. Uji Beda Sejenis Tes Pengetahuan dan Tes Keterampilan Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan Passing	Eksperimen	Pre-test	58.89	19.03	32.31%	5.17	0.00
		Post-test	77.92				
	Kontrol	Pre-test	54.33	14.17	26.08%	4.56	0.00
		Post-test	68.50				
Keterampilan Passing	Eksperimen	Pre-test	72.63	7.40	10.18%	5.16	0.00
		Post-test	80.03				
	Kontrol	Pre-test	67.18	5.21	7.75%	4.59	0.00
		Post-test	72.39				

Dari tabel diatas uji beda distribusi data tidak normal maka menggunakan *non-parametrik wilcoxon*, apabila dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila sig <0,05. Maka berdasarkan tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa:

- Variabel *passing* untuk nilai pengetahuan kelompok eksperimen memiliki rata-rata *pre-test* 58.89 dan *post-test* 77.92 dengan selisih 19.03 sehingga memiliki peningkatan sebesar 32.31 dengan nilai Z sebesar 5.17 dan sig sebesar $0.00 < 0.05$ maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan variabel *passing* nilai pengetahuan untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* 54.33 dan *post-test* 68.50 dengan selisih 14.17 sehingga menghasilkan nilai 26.08% dengan nilai Z sebesar 4.56 dan sig sebesar $0.00 < 0.05$ maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan.
- Variabel *passing* untuk nilai keterampilan kelompok eksperimen memiliki rata-rata *pre-test* 72.63 dan *post-test* 80.03 dengan selisih 7.40 sehingga memiliki peningkatan sebesar 10.18% dengan nilai Z sebesar 5.16 dan sig sebesar $0.00 < 0.05$ maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan variabel *passing* nilai keterampilan untuk kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* 67.18 dan *post-test* 72.39 dengan selisih 5.21 sehingga menghasilkan nilai 7.75% dengan nilai Z sebesar -4.59 dan sig sebesar $0.00 < 0.05$ maka dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dan Uji Beda Penerapan Permainan Kecil Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Mean	Homogenitas		Uji Beda		Ket.
			F	Sig	Z	Sig	
Pengetahuan <i>Passing</i>	Eksperimen	19.03	3.67	0.06	1.84	0.07	Tidak Sig
	Kontrol	14.17					
Keterampilan <i>Passing</i>	Eksperimen	7.40	4.84	0.03	-2.29	0.02	Sig
	Kontrol	5.21					

Berdasarkan pada tabel di atas merupakan apabila terdapat pengaruh yang signifikan apabila $Sig < 0.05$. homogenitas varian pada variabel pengetahuan *passing* dinyatakan tidak homogen dengan F sebesar 3.67 dan sig $0.06 > 0.05$ dan terdapat perbedaan yang tidak signifikan pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan Z sebesar 1.84 dan sig $0.07 > 0.05$, pada variabel keterampilan *passing* dinyatakan homogen dengan F sebesar 4.84 dan sig $0.03 < 0.05$, dan terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan Z sebesar -2.29 dan sig $0.02 < 0.05$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dengan jelas pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sesuai rumusan masalah sebagai berikut:

- Adanya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola kelas VIII di SMP Negeri 2 Buduran Sidoarjo, dibuktikan dengan $t_{hitung} 4.78 >$ dari $t_{tabel} 1.690$.
- Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Buduran Sidoarjo, yaitu sebesar 10.18 %.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

- Penerapan permainan kecil ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Dalam penerapan permainan kecil agar mendapatkan hasil yang maksimal khususnya dalam keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola dengan didukung kondisi sekolah seperti lapangan yang luas
- Bagi siswa agar tetap semangat dan selalu aktif mengikuti pembelajaran sepak bola. Bagi peneliti agar tidak mudah berpuas diri dan lebih termotivasi lagi, serta apabila ingin melakukan penelitian lebih lanjut dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi serta semoga dapat melakukan penelitian dengan jumlah populasi dan sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- America. 2015. Society of health and physychal educator. www.shape-america.org.
- Bulqini, A., Darmawan,G., Syafii.I., Widodo. A., Bawono. N. M., Indiarsa. N., Aryananda. M. D., Prianto. A. D., Ridwan. M. 2016. Sepak Bola. Surabaya : Unesa University Press.
- Burcak, Keskin. 2015. The effects on soccer passing skills when warming up with two different sized soccer balls. Department of Physical Education and Sport Teaching, Faculty of Sport Sciences, Istanbul University, Turkey. International Jurnal. Vol.10 (22),pp

- Goral, Kemal. 2015. Passing Success Percentages and Ball Possession Rates of Successful Teams. Mugla Sitki Kocman University Faculty of Sport Sciences, Mugla, Turkey. International Journal Of Science Culture and Sport. ISSN 2148-1148.
- Hartati, S.C.Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional). Malang: Wineka media.
- Hartono, S., Wahyuni, H., Sulistyarto, S., Ashadi, K., Bawono, M.N., Kristiandaru. A., Christina. S., Nurhasan., Jatmiko. 2013. Pendidikan Jasmani Surabaya: Unesa University Press.
- Mahajan, Mrunal and Singh, Manvinder Kaur Sarjit. 2017. *Importance and Benefits of Learning Outcomes*. IOSR Journal Of Humanities And Social Science. Vol 22, Issue 3.
- Maksum, Ali. 2018. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Seabra Fernando & Luis E.P.B.T. Dantas. 2017. Space definition for match analysis in soccer. International Journal of Performance Analysis in Sport. ISSN: 2474-8668.

