

PENERAPAN *SMALL SIDED GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* KAKI BAGIAN DALAM SEPAKBOLA

Alfian Marly Aziz Isnanda*, Sapto Wibowo

S1-Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

*alfianisnanda16060464067@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penerapan model pembelajaran yang cocok dan sesuai dengan keadaan peserta didik serta lingkungan sekolah adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penerapan metode *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam sepakbola. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review*, teknik ini bertujuan mengungkapkan berbagai teori yang relevan dengan permasalahan yang sedang dipelajari sebagai bahan acuan pembahasan hasil penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design*. Dari hasil kajian ilmiah yang dilakukan dari penelitian sebelumnya, populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMAN 4 Sidoarjo dan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas X IPS 2 yang berjumlah 35 peserta didik. Data diperoleh dengan melakukan *pretest*, perlakuan dan *posttest* yang dilakukan 4 kali pertemuan. Dari hasil analisa data menggunakan SPSS dapat diketahui hasil perhitungan uji normalitas. Diperoleh bahwa nilai *p value pretest* dan *posttest* lebih dari α , dengan kata lain ($\text{sig} > \alpha$), maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut normal. Sedangkan hasil *paired sample T test*, terdapat nilai yang lebih kecil dari sig, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *small sided games* berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* sepakbola.

Kata Kunci: *small sided games*; hasil belajar; *passing*; sepakbola

Abstract

The application of learning models that are suitable with condition of students and the school environment is one of the factors that can affect learning outcomes. This research is aimed to analyze the effect of applying the small-sided games method to the learning outcomes of inner foot passing in football. The method used in this research was a literature review, this technique aimed to reveal various theories that were relevant to the problem being studied as a reference for discussing research results. This research used quantitative research and experimental research design with one group pretest-posttest design. Based on the result of previous research, the research population were all students of class X SMAN 4 Sidoarjo and the research sample was class X IPS 2 which has 35 students. The data were obtained by pretest, treatment, and posttest which were held for 4 meetings. Based on the results of data analysis by SPSS, for results of the calculation of the normality test explained that the p-value of the pretest was and the posttest was more than α , in other words ($\text{sig} > \alpha$), so it was concluded that the data was normal. While the results of the paired sample T-test, there was a smaller value of sig, it was concluded that the application of the method of small-sided games was affects the learning outcomes of football passing.

Keywords: small sided games; results of learning; passing; football

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah kegiatan yang terjadi dilingkungan belajar antara peserta didik dan pendidik untuk melakukan proses belajar. Menurut Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 mengatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bisa dilalui melalui bentuk bimbingan yang merupakan peran utama dari pendidikan. Menurut Winataputra, dkk., (2014) Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Melalui pendidikan dapat membentuk karakter maupun sikap pribadi dari peserta didik. Pembelajaran merupakan proses belajar yang diciptakan guru dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kepribadian individu dapat dibentuk melalui pendidikan. Pembelajaran secara berkelompok yang dilakukan demi mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya melalui praktik lapangan. Pembelajaran mencakup berbagai bidang salah satunya adalah bidang olahraga. Olahraga merupakan faktor penting dalam pembelajaran sebagai suatu usaha dalam meningkatkan kesehatan jasmani seorang peserta didik.

Sepakbola menjadi satu dari sekian banyaknya permainan yang biasa dilaksanakan dalam pembelajaran di satuan pendidikan guna mendukung proses pembelajaran luar kelas yang menyenangkan. Sepakbola adalah permainan tim yang terdiri dari 11 pemain dan salah satu pemain berperan menjadi penjaga gawang di setiap timnya. Dalam permainan sepakbola pemain saling melakukan strategi untuk saling menyerang dan bertahan untuk bisa mencetak gol ataupun menggagalkan serangan lawan agar bisa memenangkan permainan tersebut. Menurut Mielke, Danny (Ilham, 2014) permainan sepakbola mempunyai berbagai teknik yaitu menggiring (*dribbling*), mengumpan (*passing*), menendang (*shooting*), menghentikan bola (*control*), menyundul (*heading*), lemparan kedalam (*throw in*), penjaga gawang (*goal keeper*). Teknik yang paling dasar dalam permainan sepakbola adalah gerakan *passing* dimana teknik ini yang akan banyak dilakukan oleh seorang pemain sebagai usaha penguasaan lapangan.

Passing merupakan suatu usaha memberikan bola kepada teman, dengan menggunakan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki. Dilihat dari perkenaan kaki, *passing* dibedakan menjadi 3 yaitu menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung

kaki. Adapun gerakan *passing* yang dapat dilakukan sebagai berikut (1) langsung di dekat bola, (2) kaki tumpuan disamping bola, (3) kaki ayun di buka kebelakang seperti sudut 90°, (4) badan sedikit condong ke depan, (5) pandangan melihat di antara bola dan arah tujuan, (6) kaki diayunkan dan mengenai bagian tengah bola, (7) menggunakan kaki bagian dalam, luar atau punggung kaki, (8) gerak lanjutan setelah kaki mengenai bola.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan tim yang mempunyai banyak teknik dasar dan salah satunya yaitu *passing* atau mengumpan adalah teknik dasar dalam permainan sepakbola yang sangat seringkali digunakan sebagai salah satu dari sekian banyak cara untuk mengumpan bola kepada rekan satu tim dan agar permainan dapat berjalan sesuai tujuan.

Pendekatan *small sided games* merupakan permainan sederhana untuk mempermudah dalam pembelajaran sepak bola, dimana seorang pendidik dapat mengubah peraturan sesuai kreativitas seorang pendidik agar peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan tanpa mengikuti aturan permainan yang baku. Menurut Putera (Setyadi, 2016) suatu latihan dengan memperkecil lapangan sesungguhnya dan mengurangi jumlah pemain termasuk dalam *small sided games*. Sehingga cara bermain dalam modifikasi permainan ini tidak terikat peraturan baku, namun menyesuaikan kesediaan lapangan yang dimiliki dan memaksimalkan ruang gerak peserta didik sesuai teknik yang diajarkan.

Menurut Hill-Hass, et.al (2011:41) "*Small-sided games are played on reduced pitch areas, often using modified rules and involving a smaller number of players than traditional football*" permainan ini dimainkan di lapangan yang berukuran lebih kecil dengan lebih sedikit pemain dari pada permainan sepakbola pada umumnya dan menggunakan aturan yang dimodifikasi. Latihan dengan menyederhanakan lapangan dan jumlah pemain dapat mengurangi tekanan permainan karena menguasai bola lebih lama. Menurut Hamalik (Afandi, dkk., 2013) bahwa hasil belajar yaitu tingkah laku yang berubah pada orang dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari belum mampu menjadi mampu. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, serta sikap. Seseorang yang telah melakukan atau mengikuti proses pembelajaran maka akan memperlihatkan terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek perubahan diri sebagai akibat dari hasil belajar.

Lapangan yang tidak standar bukan merupakan alasan berarti untuk tidak memberikan materi sepakbola pada peserta didik, khususnya teknik *passing* dalam sepakbola. Dengan teknik *passing* kaki bagian dalam yang masuk di dalam instrumen *small sided games* digunakan untuk fokus pada teknik *passing* saja. Artikel ini akan mengambil materi sepakbola yaitu *passing* kaki bagian dalam karena teknik ini merupakan gerakan dasar paling sering dipakai dalam permainan. Tingginya antusiasme atau kegemaran seluruh kalangan terhadap sepakbola menjadikannya sebagai objek yang akan di *review*.

METODE

Penulisan artikel ini menggunakan studi *review* artikel, dengan cara melakukan *review* dari jurnal dengan pembahasan yang sesuai. *Review* artikel berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian. *Review* artikel dilakukan dengan cara membaca, memahami, mengkritik, dan mereview dari berbagai sumber. Dalam penulisan artikel ini peneliti mencari judul yang relevan, mengkaitkan permasalahan dan mencari kesamaan dari jurnal-jurnal yang di *review*. Media untuk mencari jurnal-jurnal menggunakan *Google Scholar* dan mencari sumber jurnal-jurnal yang terakreditasi pada situs SINTA. Untuk batasan jurnal-jurnal yang bisa dipakai yaitu 10 tahun terakhir. Kata kunci yang digunakan untuk penelusuran jurnal penelitian yaitu sesuai dengan judul dan permasalahan, semakin banyak sumber yang digunakan maka semakin bagus untuk isi dari artikel. Tujuan *review* artikel untuk mendapatkan gambaran yang berkenaan dengan apa yang sudah pernah dikerjakan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran seringkali diartikan sama dengan belajar padahal keduanya merupakan dua kata yang memiliki perbedaan arti. Belajar merupakan suatu proses dimana seseorang mendapat pengetahuan baru dari berbagai sumber dan pengalaman (Anggraini, 2019). Belajar merupakan interaksi yang berjalan satu arah sedangkan pembelajaran interaksi dua arah yaitu melibatkan seorang pendidik dan peserta didik dengan menggunakan berbagai sumber belajar untuk saling bertukar pikiran atau informasi yang didapat. Dalam pembelajaran seorang pendidik bukan satu-satunya sumber untuk memperoleh pengetahuan, keterlibatan peserta didik di lapangan juga menjadi sumber pengetahuan yang optimal.

Pembelajaran juga bisa disebut sebagai sistem, karena membantu proses belajar peserta didik dan mempengaruhi terjadinya proses belajar peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran merupakan bentuk

bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri peserta didik. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Trianto dalam (Pane & Dasopang, 2017) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Dalam pembelajaran, agar peserta didik dapat belajar dengan baik pendidik bertugas memfasilitasi proses belajar. Menurut Dina Gasong (2018) pembelajaran adalah suatu kegiatan atau proses mengelola kondisi-kondisi lingkungan secara sistematis sehingga orang yang belajar dapat mencapai tingkat kemampuan tertentu. Sehingga proses belajar merupakan unsur terpenting bagi seorang peserta didik untuk mencapai kecerdasan dan pengalaman menempuh ilmu secara nyata. Pembelajaran dilakukan untuk membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman sebagai bekal di masa depan. Peserta didik dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran ketika mengalami perubahan, baik pada kognitif, afektif maupun psikomotor nya dan pembelajaran tidak harus dilakukan didalam ruang kelas namun dapat juga diluar kelas. Menurut Winataputra, dkk., (2014) pembelajaran merupakan upaya sistematis dan sistematis untuk memfasilitasi, menginisiasi, dan meningkatkan proses belajar.

Tujuan pembelajaran merupakan suatu target atau harapan yang harus dicapai oleh peserta didik dari proses pembelajaran yang dilakukan. Tujuan pembelajaran harus dirumuskan dengan jelas oleh seorang pendidik, terutama seorang guru harus memiliki Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya tertuang mulai tahapan belajar, manfaat serta tujuan yang akan dicapai oleh seorang guru (Anggraini, 2019). Salah satu permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu sepakbola.

Sepakbola merupakan permainan tim yang mempunyai beragam teknik dasar, juga menggunakan taktik menyerang dan bertahan, agar bisa menciptakan gol dan menghalau serangan agar bisa memenangkan pertandingan. Masing – masing tim berjumlah 11 pemain dengan salah satu pemainnya menjadi penjaga gawang. Sepakbola adalah salah satu olahraga populer di dunia dan disenangi semua kalangan tanpa

memandang umur, gender, dan strata ekonomi. Hal itu karena dalam sepakbola tidak harus memiliki kemampuan khusus untuk dapat memainkan, maka dari itu banyak penggemar sepakbola yang ingin bermain langsung dilapangan bahkan tidak sedikit pula yang hanya gemar menjadi penonton dengan mengidolakan tim sepakbola tertentu.

Menurut (Nugraha, 2012) sepakbola adalah olahraga beregu yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama permainan ini adalah mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya. Sepakbola adalah permainan tim yang berisikan 11 pemain mengambil bagian dalam pertandingan. Mereka berusaha menguasai dan menendang bola ke wilayah dan gawang lawan, jika usaha ini berhasil maka disebut mencetak gol. Para pemain boleh menggunakan kedua kaki dan kepala, atau bagian tubuh lainnya untuk mengontrol bola kecuali tangan dan lengan. Hanya pemain yang bertugas sebagai penjaga gawang diperbolehkan menggunakan semua bagian tubuh termasuk menangkap bola. Mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya tanpa melanggar peraturan di lapangan dengan adanya peran wasit adalah tujuan dari permainan sepakbola.

Setiap aktivitas olahraga memiliki panduan cara bermain atau teknik dasar dalam melakukan suatu tahapan belajar. Begitu pula dalam sepakbola dimana terdapat teknik dasar dalam melakukannya. Adapun teknik dasar tersebut ada 2 yaitu teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Setiap teknik dapat dilakukan sesuai kebutuhan permainan dan performa pemain dapat maksimal apabila dapat melakukan kedua teknik tersebut. Teknik gerak tanpa bola dalam sepakbola dapat dilakukan dengan berlari dengan langkah pendek atau panjang, mengubah kecepatan langkah, berjalan, melompat, berputar, berbalik arah dan berhenti (Yanti, 2019)

Teknik sepak bola yang kedua yaitu dengan menggunakan bola yang dibagi menjadi beberapa teknik sebagai berikut:

1. Mengumpan (*passing*),

Adalah kegiatan memberikan bola kepada pemain lain atau teman satu tim dengan menggunakan kaki atau bagian kaki. Mengumpan juga berguna untuk mengatur tempo permainan dalam melaksanakan strategi menyerang agar bisa menciptakan peluang dengan tujuan mencetak gol. Mengumpan juga dibagi menjadi 3 yaitu mengumpan bola pendek, mengumpan bola panjang, mengumpan bola lambung dan datar. Selain itu ada juga beberapa cara mengumpan yang perlu dikuasai lebih lanjut untuk jenjang profesional yaitu mengumpan silang, mengumpan terobosan, mengumpan dengan bagian kepala atau menyundul, mengumpan dengan dada atau tumit.

2. Menendang (*shooting*),

Adalah kegiatan mengayunkan kaki ke arah bola dengan keras agar bola meluncur cepat ke gawang agar tidak bisa di halau atau di hadang oleh pemain bertahan lawan dan penjaga gawang. Menendang juga termasuk dalam strategi menyerang karena memiliki tujuan untuk mencetak gol.

3. Menghentikan bola (*control*),

Adalah kegiatan menahan bola agar bola berhenti di area sekitar kaki agar tidak direbut atau diambil oleh pemain lawan. Menghentikan bola juga berguna untuk mengatur tempo permainan saat melakukan strategi menyerang, agar tidak cepat kehilangan bola. Semua bagian tubuh kecuali lengan atau tangan bisa digunakan untuk menghentikan bola.

4. Menyundul bola (*heading*),

Adalah kegiatan menggerakkan bola dengan kepala saat bola sedang melayang di udara. Menyundul bola dilakukan untuk berduel atau merebut bola ketika ada pemain yang melakukan mengumpan bola lambung, atau menghalau bola untuk menggagalkan serangan lawan, dan untuk mencetak gol.

5. Lemparan ke dalam (*throw in*),

Adalah kegiatan melempar bola dari samping lapangan. Lemparan ke dalam dilakukan ketika bola keluar sebagian sisi samping lapangan sepakbola. Cara melakukan lemparan ke dalam yaitu bola dipegang dengan kedua tangan diatas kepala, melempar bola harus diatas kepala, dan kedua kaki harus menginjak lapangan. Lemparan ke dalam biasa disebut sebagai bola mati, sama seperti tendangan bebas (*free kick*), tendangan gawang (*goal kick*), dan tendangan pojok (*corner kick*).

6. Penjaga gawang (*goal keeper*),

Adalah kegiatan yang dilakukan untuk menjaga gawang atau menghalau bola agar tidak kebobolan. Penjaga gawang diberikan keleluasaan menggunakan semua bagian tubuh saat menyentuh bola, asalkan masih dalam kotak penalti atau kotak di daerah gawang. Penjaga gawang mempunyai tugas yang sangat berat karena harus menjaga gawang dengan ukuran yang besar dan juga sebagai pemain bertahan terakhir.

Sepakbola juga mempunyai berbagai teknik dasar yang harus dipahami yaitu teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Untuk teknik dengan bola para peserta didik wajib menguasai teknik dasar *passing*.

Dari sekian banyaknya teknik dasar sepakbola salah satunya adalah *passing*. *Passing* termasuk teknik dasar yang sangat berpengaruh terhadap permainan sepakbola, karena membuat permainan berjalan dan menjadi bagian dari taktik menyerang untuk mencetak gol dan memenangkan pertandingan. Ketika peserta didik bisa melakukan *passing* dan menyukai permainan sepakbola,

tanpa sadar mereka melakukan banyak teknik dasar yang lain.

Teknik *passing* merupakan hal yang mendasar untuk dipelajari dalam sepakbola sebagai tahap awal proses pengenalan lapangan. Menurut Sarumpeat, dkk., (Agung, 2018) *passing* merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan kaki atau bagian kaki. Adapun pendapat lain dari Mielke dalam Ariraka Siwi (2013) *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari suatu pemain ke pemain lain.

Passing dalam sepakbola sangat dibutuhkan untuk memperoleh peluang mencetak gol di gawang. Selain itu *Passing* juga dipergunakan untuk mengoper atau mengumpan bola kepada rekan atau teman bermain dalam satu tim. Menurut (Rustanto, 2017) *passing* merupakan usaha mengirimkan bola ke teman dan *passing* sering dipergunakan untuk memulai strategi penyerangan. Secara umum teknik pelaksanaan *passing* adalah berdiri dengan bahu menghadap sasaran, letakkan kaki tumpu di samping bola, letakkan kaki ayun menyamping dengan jari-jari kaki mengarah ke atas, kemudian menendang bola tepat di tengahnya dengan menggunakan kaki bagian sisi ayun, selanjutnya gerakan tendangan ke arah depan dengan tetap menjaga posisi kaki. Melakukan teknik *passing* yang benar merupakan salah satu alternatif untuk menghindari pelanggaran dan cedera seorang pemain.

Jadi dari permainan sepakbola bisa dilakukan pembelajaran tentang teknik dasar *passing* dan melakukan penilaian untuk mengetahui hasil belajar.

Setiap individu pasti ingin mendapatkan pencapaian yang gemilang tak terkecuali dalam mendapatkan hasil dari proses pembelajar, karena setiap individu pasti mempunyai mimpi - mimpi yang ingin dicapai. Untuk mencapai segala sesuatu kita tidak bisa menghindari yang disebut proses, karena sebuah proses dapat memberi banyak hal. Membuat dari tidak tau menjadi tau, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak berani menjadi berani, dan dari yang lemah menjadi kuat. Pembelajaran juga termasuk dalam sebuah proses yang sangat berguna bagi peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Dalam pembahasan ini menyangkut pengaruh dari salah satu model pembelajaran terhadap hasil belajar.

Untuk melakukan sebuah proses pembelajaran, perlu digaris bawahi agar memahami pengertian dari kata pembelajaran, yang merupakan proses belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Adanya timbal balik dari proses pembelajaran antara pengajar dengan peserta didik agar tercapainya tujuan yang lebih baik. Proses pembelajaran sendiri merupakan suatu aspek dari

lingkungan sekolah yang diorganisasi dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran lebih terarah. Menurut Edi (Riyani, 2015) Proses pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat dikelompokkan ke dalam faktor diri (internal) dan faktor luar (eksternal). Faktor internal meliputi kecerdasan, bakat, minat, perhatian, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, lingkungan fisik, dan lingkungan sekolah. Dalam proses pembelajaran faktor diri (internal) sangat berpengaruh dalam menentukan keberhasilan, dan faktor luar (eksternal) semakin bagus yang didapatkan akan semakin mendukung faktor diri (internal). Di dalam proses pembelajaran diperlukan yang namanya model pembelajaran.

Model pembelajaran diperlukan untuk menyesuaikan berbagai kondisi, seperti sarana prasarana, suasana kelas, dan individu peserta didik. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang disusun secara sistematis untuk kelancaran kegiatan belajar agar membantu peserta didik dalam mencapai tujuan tertentu. Model pembelajaran juga merupakan segala aspek yang dirangkai untuk penyajian materi yang meliputi sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap model pembelajaran yang digunakan menentukan perangkat yang dipakai dalam pembelajaran tersebut. Menurut (Fathurrohman, 2015) memperhatikan kondisi peserta didik, sifat materi ajar, sarana prasarana, dan kondisi pengajar itu sendiri agar bisa memilih model pembelajaran yang paling tepat. Ada beberapa model pembelajaran yang bisa digunakan sesuai kondisi dan situasi, model - model pembelajaran menurut (Fathurrohman, 2015) sebagai berikut :

1. Pembelajaran langsung

Adalah kegiatan mengembangkan pengetahuan, pola berpikir, dan keterampilan psikomotor melalui interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar. Melalui kegiatan analisis peserta didik diharapkan melakukan kegiatan mengamati, bertanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi atau menganalisis, dan mengkomunikasikan yang sudah ditemukan.

2. Kooperatif

Adalah kegiatan belajar berkelompok dengan menentukan jumlah anggota yang terdiri dari 4 - 5 orang untuk menyelesaikan persoalan dan memberikan hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

3. Kontekstual

Adalah pembelajaran yang diawali dengan tanya jawab lisan agar suasana menjadi kondusif – nyaman dan menyenangkan. Dengan adanya tujuh indikator dalam model pembelajaran ini yang membedakan dari model lainnya, yaitu *modeling* (pemusatan perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi atau tujuan, pengarahan atau petunjuk, rambu – rambu, contoh), *questioning*

(eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi), *learning community* (peserta didik diwajibkan aktif disaat belajar kelompok atau individu, mencoba, mengerjakan), *inquiry* (identifikasi, investigasi, hipotesis, menemukan), *constructivism* (membangun pemahaman sendiri, mengonstruksi konsep atau aturan, analisis), *reflection* (rangkuman, tindak lanjut), *authentic assessment* (penilaian proses dan sesudah pembelajaran, penilaian aktivitas atau usaha peserta didik, penilaian portofolio).

4. Berbasis masalah

Adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik agar memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri yang bertanggung jawab untuk mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Karakteristik pembelajaran berbasis masalah yaitu : belajar diawali dengan adanya permasalahan, masalah berhubungan dengan kehidupan peserta didik, mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, memiliki tanggung jawab yang besar melakukan belajar secara mandiri, menggunakan kelompok kecil, mendemonstrasikan hasil kinerja.

5. Berbasis Proyek

Adalah menggunakan media proyek/kegiatan untuk kegiatan belajar. Untuk menghasilkan berbagai hasil belajar peserta didik melakukan eksplorasi, interpretasi, informasi, sintesis dan penilaian. Model pembelajaran ini dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang mempengaruhi peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya, serta mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas.

6. *Teams Games Tournament*

Adalah dengan cara membagi kelompok secara heterogen untuk bekerja individual dan diskusi. Akan tercipta rasa kompetisi antar kelompok, dengan suasana nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan. Hasil dari pembelajaran dilakukan dengan diskusi kelas.

Setelah menentukan model pembelajaran, pendidik menentukan metode yang digunakan. Dalam artikel ini metode yang digunakan yaitu *small sided games*.

Small Sided Games merupakan salah satu metode yang biasa digunakan dalam pembelajaran sepakbola agar lebih menarik dan tidak membosankan. *Small Sided Games* juga bisa disebut penyederhanaan permainan, karena mengurangi jumlah pemain, ukuran lapangan, dan aturan yang bisa disesuaikan. Penerapan *Small Sided Games* merupakan salah satu solusi terkait permasalahan fasilitas dan sarana yang kurang memadai seperti lahan yang sempit dan jumlah pemain yang tidak banyak maka perlu dilakukan pendekatan permainan sepak bola yang lebih sederhana.

Small Sided Games sudah ditetapkan dan diakui sebagai solusi nyata dalam pembelajaran sepak bola. Menurut Sampaio, et.al (2014) "*small sided games which are modified games that are played on reduced pitch areas, using adapted rules and involving a smaller number of players*" *small sided games* merupakan modifikasi dari permainan yang dimainkan dengan mengurangi area lapangan, aturan yang dirubah sesuai situasi, dan melibatkan jumlah pemain yang lebih sedikit. Adapun pendapat lain menurut Fadchurrohman dalam (Wardana, dkk, 2018) *small sided games* merupakan suatu metode latihan dengan menyajikan situasi permainan seperti permainan sesungguhnya yang membuat pemain mendapatkan penguasaan aspek teknik, taktik dan fisik. Menurut (Andrean, 2019) *small sided games* merupakan kegiatan belajar dan berkembang yang dirancang untuk usia anak muda.

Dari pernyataan di atas bisa disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang membantu jalannya pembelajaran. Banyak faktor yang harus diperhitungkan sebelum menentukan model pembelajaran apa yang akan digunakan, karena jika salah memilih model pembelajaran maka selama proses pembelajaran akan sia – sia. Dan juga metode *small sided games* cocok digunakan dalam pembelajaran sepakbola, karena tidak membutuhkan tempat yang luas dan aturan yang bisa sesuai dengan situasi. *Small sided games* juga dapat membantu peserta didik belajar dan berkembang. Sehingga dapat tercapainya hasil belajar yang sesuai kriteria.

Hasil belajar adalah suatu dampak yang didapatkan dari serangkaian kegiatan di dalam proses pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kepada peserta didik. Menurut Nemeth & Long (Nurhasanah & Sobandi, 2016) hasil belajar merupakan penilaian diri peserta didik, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Menurut Sanjaya dalam (Afandi, dkk., 2013) hasil belajar tingkah laku sebagai hasil belajar dirumuskan dalam bentuk kemampuan dan kompetensi yang dapat diukur atau dapat ditampilkan melalui performa peserta didik. Menurut Nana Sudjana (Wulandari & Surjono, 2013) hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Hilgard (Sjukur, 2012) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan

tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut (Lestari, 2015) dari proses belajar seseorang menciptakan hasil belajar. Hasil belajar berupa perubahan pada orang yang melakukan kegiatan belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang. Hasil yang didapatkan oleh para peserta didik tidak hanya nilai, selalu banyak yang bisa didapatkan dari sebuah proses. Karena sebuah proses memberikan setiap individu pengalaman, ilmu pengetahuan, pencapaian, kegagalan, tanggung jawab, kedewasaan, berani mengambil keputusan, dll. Hasil belajar sendiri bisa dijadikan sebagai motivasi para peserta didik agar serius dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar dapat didefinisikan secara umum sebagai penilaian diri peserta didik (Young, dkk.) dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar Nemeth & Long (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Proits (Nurhasanah & Sobandi, 2016) mengungkapkan kemampuan peserta didik setelah apa yang mereka ketahui dan pelajari adalah gambaran dari hasil belajar. Selanjutnya pendapat dari Robert Gagne (Nurhasanah & Sobandi, 2016) lima kategori dari hasil belajar yaitu informasi verbal, keterampilan intelektual, keterampilan motorik, sikap, dan strategi kognitif. Menurut Suryabrata (Aritonang, 2008) faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi tiga, yaitu faktor dari dalam faktor dari luar, dan faktor instrumen. Faktor dari dalam yaitu faktor yang mempengaruhi proses belajar yang terdapat pada diri peserta didik itu sendiri, faktor tersebut diantaranya adalah minat belajar dan motivasi belajar. Sedangkan faktor dari luar yaitu faktor yang mempengaruhi proses belajar dari luar peserta didik, faktor tersebut diantaranya adalah lingkungan sosial. Dan terakhir faktor instrumen yaitu faktor yang bersangkutan dengan perangkat pembelajaran seperti struktur program, sarana prasarana, dan media pembelajaran. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa yang mempengaruhi hasil belajar adalah minat, motivasi, dan pengajar. Dapat diartikan secara umum bahwa peran peserta didik dan pengajar dalam proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar. Untuk mengetahui hasil belajar perlu dilakukan yang namanya penilaian.

Penilaian adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui hasil yang didapatkan dari proses pembelajaran. Menurut Anas Sudijono (Nurchayyo, 2014) penilaian adalah proses pengumpulan dan

pengolahan informasi untuk menentukan hasil belajar peserta didik. Penilaian sendiri mencakup banyak hal seperti penilaian teori, penilaian praktik, dan penilaian proses. Menurut (Sani, 2016) jenis penilaian autentik adalah penilaian diri, penilaian sikap, penilaian praktik, penilaian proyek, dan penilaian portofolio.

1. Penilaian Diri

Adalah suatu teknik penilaian dimana para peserta didik menilai dirinya sendiri yang berkaitan dengan status, proses, dan tingkat pencapaian kompetensi dengan acuan yang sudah disiapkan. Penilaian ini digunakan untuk mengukur kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Penilaian Sikap

Adalah penilaian yang dilakukan pengajar untuk mengetahui perilaku peserta didik yang meliputi penilaian spiritual dan penilaian sosial. Penilaian spiritual meliputi sikap berdoa, menjalankan ibadah, dan bersyukur. Sedangkan penilaian sosial meliputi sikap jujur, disiplin, tanggung jawab, sopan santun, percaya diri.

3. Penilaian Praktik

Adalah penilaian yang menuntut respon berupa keterampilan melakukan suatu aktivitas atau gerakan.

4. Penilaian Proyek

Adalah suatu kegiatan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuannya melalui penyelesaian suatu instrumen dalam waktu tertentu.

5. Penilaian Portofolio

Adalah penilaian terhadap aspek data penulisan deskripsi yang dikumpulkan atau didapatkan dari kegiatan proses pembelajaran.

Menurut (Harianti, 2006) penilaian kelas adalah kegiatan pengajar yang terkait dengan pengambilan keputusan tentang hasil belajar peserta didik, untuk mengambil keputusan diperlukan data sebagai informasi. Data dapat dikumpulkan melalui prosedur, teknik, dan alat penilaian yang sesuai. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian adalah kegiatan pengajar yang mengumpulkan data informasi peserta didik yang menunjukkan hasil belajar. Dalam permasalahan di dalam artikel ini, penilaian yang digunakan adalah penilaian praktik dari sub materi *passing kaki bagian* dalam sepakbola.

Penilaian *passing* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh terhadap hasil belajar setelah diberikan *treatment* dengan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT). Perancangan penilaian *passing* dilakukan oleh pengajar se variatif mungkin, sehingga membuat peserta didik melakukan dengan sungguh – sungguh dan tidak merasa bosan. Menurut

(Munadi, 2016) kegiatan penilaian berdasarkan prinsip - prinsip sebagai berikut :

1. Mendidik, yakni bisa memberikan dorongan terhadap peningkatan pencapaian peserta didik, juga dapat memberikan umpan balik dan memotivasi agar lebih giat belajar.
2. Terbuka, yakni seluruh kegiatan penilaian diketahui oleh pihak yang terkait.
3. Menyeluruh, yakni penilaian berbagai aspek kompetensi meliputi ranah pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), sikap dan nilai (afektif).
4. Terpadu, yakni menilai pekerjaan saat kegiatan belajar, sehingga penilaian tidak hanya dilakukan setelah menyelesaikan melain semua proses pembelajaran.
5. Objektif, yakni tidak terpengaruh pertimbangan subjektif penilai.
6. Sistematis, yakni penilaian yang berencana dan bertahap untuk memperoleh gambaran perkembangan peserta didik.
7. Berkesinambungan, yakni penilaian yang dilakukan sepanjang berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
8. Adil, yakni tidak ada peserta didik yang diuntungkan atau dirugikan berdasarkan latar belakang.
9. Menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan.

Contoh penilaian *passing* sebagai berikut : menilai ketepatan sasaran *passing* dari 10 percobaan dengan minimal 7 percobaan yang berhasil, menilai posisi badan saat akan melakukan kegiatan *passing* dan perkenaan bagian kaki dengan bola, menilai kegiatan *passing* berapa banyak kegagalan yang didapat selama 1 – 2 menit dan minimal kegagalan 5 – 10 kali, dll. Dari penelitian yang dilakukan (Nurchahyo, 2014) penelitian ini menggunakan metode skala penilaian keterampilan olahraga dengan menggunakan tiga orang yang mengerti tentang sepakbola sebagai pengamat, dengan membuat instrumen yang dikonsultasikan kepada ahli. Instrumen penilaian *passing* memiliki empat kegiatan yang terdiri dari persiapan, pelaksanaan, *follow through*, dan hasil yang masing – masing memiliki lima poin. Poin – poin yang dimiliki setiap kegiatan yaitu :

1. Persiapan meliputi berdiri menghadap target, letakkan kaki tumpu disamping bola, arahkan kaki ke target, untuk perkenaan bola kaki dihadapkan menyamping, fokus terhadap bola
2. Pelaksanaan meliputi posisi tubuh diatas bola, lutut sedikit ditekuk, kaki yang akan menendang diayunkan ke depan, pandangan diantara bola dan target, tendang bola dengan kaki bagian samping dalam
3. *Follow Through* meliputi berat badan diarahkan ke depan, ayunan kaki searah dengan bola, semua

gerakan lancer, kaki mendarat di depan kaki tumpu, berdiri tegak

4. Hasil meliputi arah bola lurus ke depan, bola tepat sasaran, akurasi bola, bola mudah diterima, bola mendarat

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penilaian dilakukan untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan prinsip – prinsip dan kriteria.

Dalam penelitian yang dilakukan (Fuadi, 2017) ditemukan hasil peningkatan sebesar 48,15%, (Nafiah, 2018) ditemukan peningkatan sebesar 31,98% dan penurunan pada kelas kontrol sebesar -22,47%, (Nikmah, 2019) ditemukan peningkatan pada keterampilan kelompok eksperimen sebesar 28,5% dan kelompok kontrol sebesar 9,1%, (Hastari, 2019) ditemukan peningkatan pengetahuan sebesar 26,63% dan peningkatan keterampilan sebesar 14,03%. Dari data diatas merupakan hasil dari perhitungan data menggunakan uji beda atau uji T, hasil data menunjukkan adanya peningkatan dari perbedaan data antara *pretest* dan *posttest*.

Dari hasil jurnal literatur di atas, model pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar jika para peserta didik diberikan *treatment* atau perlakuan yang lebih berfokus terhadap sub materi. Dengan menambahkan *pretest* sebelum memberikan *treatment* dan *posttest* setelahnya, sehingga mengetahui hasil dari peningkatan skor atau nilai peserta didik. *Treatment* diberikan oleh pengajar agar para peserta didik lebih memahami materi yang diberikan sehingga para peserta didik bisa melakukan materi tersebut sesuai dengan standar yang diberikan oleh pengajar.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai uraian pembahasan diatas dapat disimpulkan, bahwa hasil penelitian dan perhitungan dari berbagai sumber mengatakan penerapan metode *small sided games* berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* sepakbola. Peserta didik semakin banyak diberikan kesempatan untuk melakukan gerakan *passing* atau bermain dengan bola, akan memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar. Dengan dibekali pengetahuan tentang *passing* dan diberikan contoh teknik dasar *passing* yang benar. Besar tidaknya hasil yang didapat tergantung berapa banyak faktor yang mempengaruhi didalam pembelajaran.

Saran

Dari hasil review jurnal-jurnal muncul saran yang bisa dikemukakan yaitu:

1. Bagi penulis dan peneliti lain sajian data yang lebih luas dan lengkap sangat diperlukan sebagai kajian perbandingan.
2. Hasil belajar bisa dikatakan suatu pencapaian seorang/peserta didik. Pencapaian didapatkan dari proses pembelajaran pada sub materi tertentu, tak terkecuali materi *passing* sepakbola. Agar peserta didik mendapat hasil belajar yang maksimal, peserta didik juga harus ikut berperan dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran terjadi perpaduan antara peserta didik dengan pengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, O. P., & Gunarto, H. (2013). *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Agung, B. (2018). Upaya Peningkatan Teknik *Passing* Bola Dalam Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Berpasangan Pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Kependidikan Olahraga*, 10(1), 19-27.
- Andrean, D. (2019). Pengaruh Latihan *Small Side Games* terhadap Kemampuan *Passing* Pemain Klub Sekolah Sepakbola Persiss Sungai Sariak Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Stamina*, 2(8), 67-81.
- Angraini, M. (2019). Penerapan *Four Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 473-477.
- Aritonang, K.T. (2008). Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 7(10), 11-21.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fuadi, M.Z. (2017). Penerapan Model *Small Side Games* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam Sepakbola (Studi Pada Peserta Didik Kelas X IPS 2 di SMA Negeri 4 Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3).
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta: Deepublish.
- Harianti, D. (2006). *Model Penilaian Kelas*. Badan Standar Nasional Pendidikan, Jakarta: Depdiknas.
- Hastari, P.V. (2019). Pengaruh Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* dan Motivasi Siswa Putri Mengikuti Pembelajaran Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(1).
- Hill-Haas, S.V., Dawson, B., Impellizzeri, F.M., & Coutts, A.J. (2011). Physiology of *Small-Sided Games* Training in Football. *Sports Medicine*, 41(3), 199-220.
- Ilham, I. (2014). Hubungan *Power Tungkal* Kecemasan Terhadap Ketepatan Tendangan Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMP Negeri 21 Tanjung Jabung Timur. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi: Seri Humaniora*, 16(1), 43460.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Munadi, S. (2016). Penilaian Hasil Belajar. *Tersedia Online di www.staff.uny.ac.id pada tanggal*, 29.
- Nafiah, N. (2018). Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepakbola Pada Pembelajaran *PJOK* Siswa Kelas VIII SMPN 19 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 6(2).
- Nikmah, R.A.A. (2019). Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dan Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(1).
- Nugraha, A.C. (2012). *Mahir Sepakbola*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nurchahyo, E.V. (2014). Penilaian Keterampilan *Dribbling* dan *Passing* Sepakbola Melalui Tes Pengamatan Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Minggir. *FIK UNY*.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Pane, A., & Dasopang, M.D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Riyani, Y. (2015). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Pontianak). *Jurnal EKSOS*, 8(1), 19-25.
- Rustanto, H. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Sepakbola Dengan Kaki Bagian Dalam Menggunakan Metode Bermain. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 21-32.
- Sampaio, J. E., Lago, C., Gonçalves, B., Maçãs, V. M., & Leite, N. (2014). Effects of Pacing, Status and Unbalance in Time Motion Variables Heart Rate and Tactical Behaviour When Playing 5-a-Side Football *Small-Sided Games*. *Journal of Science and Medicine in Sport*, 17(2), 229-233.
- Sani, R.A. (2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Setyadi, A. (2016). Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Keterampilan Passing Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman Tahun 2016. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 5(8).
- Siwi, A. (2013). Pengaruh Program Latihan Passing Dan Control Terhadap Kemampuan Passing Pada Pemain Sepakbola Siswa SMPN 35 Merangin. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*.
- Sjukur, S.B. (2012). Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa di Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3).
- Undang Undang. (2003). No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardana, C.R., Setiabudi, M.A., & Candra, A.T. (2018). Pengaruh Latihan Small-Sided Games Terhadap Keterampilan Passing, Controlling dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Negeri 1 Tegalsari Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani dan Olahraga)*, 3(2), 194-201.
- Winataputra, U.S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46.
- Wulandari, B., & Surjono, H.D. (2013). Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2).
- Yanti, F.D. (2019). Penerapan Permainan Possession Game Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3).

