

PENERAPAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA

Glennada Risty*, Mochamad Ridwan

S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*glennadaristy.20119@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran dribbling dengan media canva merupakan pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran tersebut dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menerapkan video berbasis canva. Penerapan video berbasis canva menekankan pada pelaksanaan belajar dengan konsep audio visual yang lebih berinteraktif dan variatif. Pembelajaran dribbling pada penelitian ini adalah pembelajaran langsung dan tak langsung dengan penerapan video pembelajaran yang berbasis canva. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh tentang pengaruh penerapan video pembelajaran berbasis canva pada hasil belajar dribbling sepakbola dan seberapa besar dampak pemakaian video pembelajaran berbasis canva pada hasil belajar dribbling sepakbola. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik kelas VII MTS Sunan Giri Driyorejo, dengan sampel kelas VII B jumlah 34 peserta didik. Metode penelitian ini adalah pre-experimental dengan pendekatan kuantitatif. Design penelitian yang digunakan one group pretest-posttest design. Melakukan penelitian sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pretest atau sebelum diberi treatment dengan melakukan penilaian kognitif dan keterampilan, pertemuan kedua posttest atau sesudah diberikannya video dengan penilaian kognitif dan juga keterampilan. Hasil penelitian ini adalah penelitian ini mengenai pengaruh media canva terhadap hasil belajar dribbling pada sepakbola di MTS Sunan Giri menghasilkan bahwa adanya pengaruh media canva terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan berupa peningkatan yang signifikan 36% untuk nilai kognitif dan 6% untuk keterampilan.

Kata Kunci: Canva; hasil belajar; *dribbling*; sepakbola

Abstract

Dribbling learning using Canva media is learning that can improve student learning outcomes. This learning can be improved through learning that applies Canva-based videos. The application of Canva-based videos emphasizes the implementation of learning with a more interactive and varied audio-visual concept. Dribbling learning in this research is direct and indirect learning using Canva-based learning videos. This research aims to obtain information about the effect of applying Canva-based learning videos on soccer dribbling learning outcomes and the great success of the impact of using Canva-based learning videos on soccer dribbling learning outcomes. The population of this study were all class VII students at MTS Sunan Giri Driyorejo, with a sample of class VII B totaling 34 students. This research method is pre-experimental with a quantitative approach. The research design uses one group pretest-posttest design. Conduct research in 2 meetings. The first meeting was held pretest or before treatment was given by conducting a cognitive and skills assessment, the second meeting was posttest or after being given a video with a cognitive and skills assessment. The results of this research were this research regarding the influence of Canva media on dribbling learning outcomes in football at MTS Sunan Giri, which resulted that There is an influence of Canva media on cognitive and skills learning outcomes in the form of a significant increase of 36% for cognitive scores and 6% for skills.

Keywords: Canva; Learning results; *dribbling*; football

PENDAHULUAN

Kurangnya keterampilan gerak dasar menggiring (dribbling) dalam permainan sepakbola dapat dilihat pada saat peserta didik membawa bola dan mudah direbut oleh lawan (Fernandes et al., 2021). Dribbling merupakan skil yang sangat mendasar serta wajib dipahami semua pemain sepakbola untuk memainkan permainan agar mudah menguasai jalannya permainan (Fajrin et al., 2021). Dribbling berupa sebuah keterampilan untuk bermain bola, di era modern seperti sekarang olahraga sepakbola sangat digemari oleh semua kalangan baik pria maupun wanita (Najib & Priambodo, 2019). Sepakbola adalah olahraga banyak disukai mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa terlepas dari usia, jenis kelamin dan faktor sosial (Ridwan, 2020). selain untuk meningkatkan kebugaran jasmani sepakbola juga untuk sarana bersosialisasi dan juga bisnis. Keterampilan dasar menggiring bola membagikan peluang ke peserta didik guna meningkatkan dan meningkatkan keterampilan serta kesadaran taktik dalam permainan sepakbola (Ridwan et al., 2017).

Sampai saat ini tidak ada olahraga yang memperoleh sambutan paling meriah dimasyarakat kecuali sepakbola. Hal ini dapat dibuktikan ketika masyarakat berantusias saat menonton bola pada saat event dalam negeri maupun event luar negeri terutama pada saat piala dunia (Yulianto, P, 2018). Bermain sepakbola dapat menjaga tubuh tetap sehat dan meningkatkan aktivitas kebugaran jasmani dan juga kegiatan fisik yang sangat tinggi karena bermain sepakbola membutuhkan periode yang panjang maka bisa menguras tenaga dan daya immune. Sekarang masyarakat mulai sadar pentingnya menjaga immune untuk tubuh salah satunya guna merawat imunitas tubuh tetap kuat dengan berolahraga secara teratur dan terstruktur (Kumbara et al., 2019). Tak hanya dimasyarakat umum materi sepakbola juga merupakan sebuah pendidikan yang terdapat di berbagai jenjang seperti pada SD-SMA yang ada terhadap PJOK hal ini karena minimnya alat dan cukup mudah untuk bermain sepakbola (Izzuddin et al., 2020).

Sepakbola sendiri terdiri dari dua tim yang saling berhadapan yang mana setiap satu tim memiliki sebelas pemain dengan komposisi sepuluh pemain dan satu penjaga gawang. Permainan sepakbola ini berdurasi selama 2x45 menit disetiap babak yang berarti disetiap 1 babak memiliki waktu 1x45 menit dengan dipimpin oleh satu wasit tengah. Sepakbola ialah cabang olahraga yang banyak digemari semua kalangan penjurur dunia salah satunya di Indonesia. Cabang olahraga ini sudah memiliki induk organisasi sendiri di tingkat nasional maupun internasional nama induk organisasi

sepakbola ditingkat internasional federation international football association (FIFA) sejak 21 mei 1904 di Prancis dan untuk nama organisasi sepakbola di Indonesia ialah PSSI sejak 19 april 1930 tepatnya di Yogyakarta (Setiawan & Hartana, 2021). Sepakbola mempunyai beberapa teknik dasar diantaranya ada passing, control, shooting dan dribbling yang perlu dikuasai oleh pemain bola.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan peneliti pada saat mengajar dan wawancara dengan peserta didik PJOK di MTs Sunan Giri pada tanggal 21 Oktober 2023 bahwa terdapat permasalahan pada saat menggiring bola kurang baik dikarenakan beberapa faktor, salah satunya jarak antara kaki dan bola peserta didik pada saat menggiring masih terbilang jauh. Dribbling merupakan sebuah keterampilan dasar yang perlu dipahami pemain sepakbola. Dribbling adalah keterampilan dasar membawa bola dengan menggunakan kaki bagian tertentu dengan tujuan untuk melewati lawan supaya mudah untuk mencetak gol. Dribbling mempunyai tiga teknik dasar ialah dribbling memakai sisi dalam kaki, sisi luar serta dribbling memakai punggung kaki (Taufik, M, 2018). Menggunakan punggung kaki pada saat dribbling adalah teknik yang sangat mudah dari ketiga teknik tersebut. Semua teknik ini bisa dipakai selaras pada keperluan serta keadaan pada saat bermain. Dribbling mempunyai banyak pengembangan variasi yang bertujuan supaya pergerakan tidak mudah untuk dibaca oleh lawan sehingga dengan mudah pemain lawan untuk merebut atau mengambil bola pada saat dribbling bola. Tidak sedikit pemain terkenal yang mempunyai skill dribbling bola dengan bagus seperti Cristiano Ronaldo, Lionel Messi, Neymar Jr dan masih banyak pemain lainnya. Setiap keterampilan teknik yang akan digunakan oleh peserta didik mempunyai fungsi dan penggunaannya masing-masing juga mempunyai letak kelebihan juga kekurangannya (Mahfud et al., 2020). Latihan dribbling bisa dilakukan dimana saja tidak harus di lapangan yang luas untuk mencari informasi materi dribbling juga bisa dicari lewat akses internet melalui media teknologi (Rodriquez et al., 2020).

Teknologi di zaman sekarang sangat menunjang bagi kelangsungan hidup dimasyarakat hal ini karena teknologi pada zaman sekarang sudah terbilang canggih dan berpengaruh untuk meringankan pekerjaan manusia. Berbagai macam teknologi di era zaman sekarang meliputi teknologi medis, pangan, pertanian, informasi, komunikasi dan juga teknologi pendidikan yang berfungsi menaikan SDM. Teknologi di era sekarang sangat murah dan mudah untuk mencari informasi yang ter-update dan ter-kompleks hanya cukup terhubung jaringan dengan internet semua bisa mengakses segala hal. Teknologi pendidikan sangat berperan penting untuk membantu dunia pendidikan hal ini karena dunia pendidikan

memerlukan akses yang luas dan terbaru untuk menambah dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan wawasan, sayangnya dengan adanya teknologi pendidikan ini adapun kekurangan seperti kurangnya interaksi langsung siswa dengan guru karena di era sekarang berintraksi secara online sudah bisa dilakukan proses pembelajaran tanpa harus bertemu langsung dengan peserta didik, kesulitan pemahaman, ketergantungan pada teknologi hal ini memudahkan semua untuk mengakses segala informasi dan membuat ketergantungan pada teknologi tanpa mencoba untuk berfikir dan mencari tahu. Teknologi pendidikan mempunyai banyak variasi misalnya seperti metaverse, gamification, blended learning, dan application learning (Anggraeny et al., 2020). Aplikasi learning sendiri ada beberapa yang bisa untuk dijadikan media dalam materi pembelajaran misalnya aplikasi google classroom, whatsapp, siakadu, dan juga bisa melalui media aplikasi canva.

Canva berupa aplikasi dalam jaringan (*online*) berbayar dan juga gratis yang bisa diakses melalui website ataupun aplikasi yang telah tersedia pada smartphone dengan cara men download melalui play store maupun app store. Aplikasi canva mempunyai beberapa template yang akan membuat para pengguna canva dengan mudah untuk mengoperasikan tanpa harus ahli dibidangnya (Rahmatullah et al., 2020). Canva tidak hanya menyediakan template video adapun beberapa fitur-fitur desain seperti poster, foto profile, logo, dan banner. Aplikasi canva digunakan untuk mengedit audio visual dan juga foto atau gambar yang bisa digunakan untuk bahan materi pembelajaran peserta didik agar tidak bosan dan terkesan menarik. Video pembelajaran visual memudahkan peserta didik untuk menelan informasi yang diberikan dan guru akan mudah berintraksi dengan peserta didik karena dengan adanya audio visual siswa mampu menggambarkan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Aplikasi canva ini sangat cocok dan berguna bagi media video pembelajaran dribbling yang akan diajarkan pada peserta didik karena aplikasi canva yang sangat mudah karena telah tersedia fitur dan yang unik dan menarik dan mudah untuk dioperasikan biaya juga sangat terjangkau. Hasil observasi yang dilaksanakan pendidikan PJOK yang dilakukan di MTS Sunan Giri Driyorejo Gresik diamati bila, mayoritas peserta didik tidak paham serta kesusahan ketika melakukan keterampilan dasar dribbling. Peserta didik ketika melakukan dribbling jarak antara bola dengan kaki masi terbilang kejauhan.

Penggunaan media canva dapat menambah gairah peserta didik dalam menjalankan tugas yang diberikan oleh guru supaya memperoleh hasil pembelajaran yang optimal. Memungkinkan canva adalah aplikasi yang

sangat cocok untuk media penerapan. Melihat permasalahan diatas penulis ingin meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap keterampilan dasar dribbling sepakbola dengan penggunaan video pada aplikasi canva. Canva pada dasarnya adalah aplikasi online untuk mengedit video agar lebih mudah pengeditanya dan menarik hasil videonya dengan memanfaatkan fitur-fitur gratis yang telah disediakan dalam aplikasinya (Wibowo & Yulianto, 2020). Sifat canva yang sangat responsive membuat aplikasi ini sering digunakan, karena mudah cara aksesnya dan support pada semua device seperti smart phone (android, iPhone Operating System), laptop dan juga personal computer. Canva sendiri tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar hal ini juga menjadi alasan kenapa canva banyak penggunanya.

METODE

Secara ilmiah metode penelitian ialah tehnik ilmiah untuk mencari data yang akan dibutuhkan dengan menggunakan metode secara sistematis penelitian data akan valid, obyektif. metode penelitian adalah bagian yang penting dari suatu bidang ilmu pengetahuan karena dengan adanya penelitian yang valid dan obyektif disitu terbentuknya pembangunan ilmu yang baru (Adlini et al., 2022). Peran metode penelitian ini sangat penting dalam menyelesaikan rumusan masalah yang ada. Metode penelitian bisa membagikan perangkaian penelitian yang mencakup tahapan, perancangan yang perlu dilaksanakan, periode, sumber informasi serta data yang didapati lalu dikelola serta dianalisa. Metode untuk menyelesaikan masalah ada tiga yaitu kuantitatif dan kualitatif dan penelitian tindakan kelas,

Tiga Jenis penelitian ini dapat dikategorikan menurut hasil datanya, penelitian kuantitatif ialah penelitian yang menggunakan data variabel dan analisis dengan induktif mencakup skema, gambar & narasi melainkan guna penelitian tindakan kelas ialah tidak bisa dicantumkan ke himpunan penelitian kuantitatif serta kualitatif (Rukminingsih et al., 2020)(R. Ketiga jenis penelitian ini adalah pengelompokan cara pengambilan data agar penelitian mudah dan valid dalam melakukan pengambilan data.

Penulis ingin menggunakan penelitian memakai penelitian kuantitatif yang artinya memakai data mencakup numerik serta angka. Penelitian kuantitatif menuntut terhadap aspek pengukuran dengan obyektif pada kejadian sosial. Guna bisa melaksanakan pengukuran, tiap kejadiannya dijelaskan sebagian unsur permasalahan, indikator serta variabel. Metode penelitian eksperimen terbagi menjadi 3 jenis yang itu pra-experimen, quasi-experimen, dan true eksperimen. Pra-experimen artinya pengambilan data tanpa menggunakan

kelas kontrol, sedangkan untuk quasi-experimen menggunakan kelas kontrol. Sampel penelitian ini yang dipilih adalah secara acak atau kelaster simpel random sampling. Peneliti ini memilih metode penlitian kuantitatif yang berarti menggunakan data yang berupa numerik atau angka melalui pendekatan tanpa kelas kontrol yang berarti menggunakan pra-experimen dengan model design pretest dan posttest penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pretest dilakukan sebelum adanya perlakuan treatment dan posttest dilakukan setelah dilakukanya treatment. Berikut ini adalah desain penelitiannya:

O₁ X O₂

Keterangan:

O₁ : pretest

X : treatment

O₂ : Posttest

(Hikmawati, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah ada pengaruh pada Proses pembelajaran menggunakan media Canva terhadap hasil belajar Dribbling di MTS Sunan Giri Driyorejo. Hasil peneleitian ini diperoleh dari pengambilan data awal pretest dan data akhir posttest. Penelitian ini menggunakan one Group Pretest – Posttest Design yang artinya penelitian ini tanpa menggunakan kelas kontrol atau satu kelompok eksperimen dengan melakukan pretest kemudian siswa diberikan media video pembelajaran yang berbasis Canva untuk dipelajari dan kemudian siswa melakukan pengambilan data posttest. Hasil statistik deskriptif data yang diperoleh penelitian dari kelas VII-B di MTS Sunan Giri Driyorejo kemudian diolah menggunakan SPSS untuk mengetahui Mean, Standart Deviasi dan juga presentase

Hasil belajar *pretest*, *posttest* kognitif dan keterampilan dari hasil 34 peserta didik, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Analisis data

| | Nilai terendah | Nilai tertinggi | mean | Std.dff |
|-------------------------------|----------------|-----------------|---------|----------|
| <i>Pretest kognitif</i> | 10 | 80 | 48,2353 | 19,45789 |
| <i>Posttest kognitif</i> | 20 | 100 | 65,5882 | 22,85543 |
| <i>Pretest keterampilan</i> | 13 | 19 | 16,2059 | 1,38781 |
| <i>Prosttest keterampilan</i> | 14 | 20 | 17,2353 | 1,59656 |

Tabel hasil paired sampel T-test adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil *paired sampel T-test*

| Data | df | Sig. | Keterangan |
|----------------------------|-----------------|------|------------|
| Hasil Belajar Kognitif | <i>Pretest</i> | 36 | 0,108 |
| | <i>Posttest</i> | 36 | 0,151 |
| Hasil Belajar Keterampilan | <i>Pretest</i> | 34 | 0,54 |
| | <i>Posttest</i> | 34 | 0,124 |

Setelah melakukan pengujian normalitas, sehingga pengkaji nelaksanakan pengujian hipotesis memakai paired sample T-test yang dipakai guna mengujikan perbandingan kisaran antara 2 himpunan data yang berkaitan. Bila nilai sig dibawah 0,05 sehingga ada perbandingan serta sebaliknya. Dari data dibawah ini nilai sig lebih kecil dari 0,05, sehingga datanya ada perubahan.

Tabel 3. Hasil uji *paired sample T-test*

| | Mean | Std.dff | Std.Error Mean | Sig.(2-tailed) |
|-------------------------------|-----------|----------|----------------|----------------|
| Pengetahuan pretest-posttest | -17.35294 | 29.16087 | 5.00105 | .001 |
| Keterampilan pretest-posttest | -1.02941 | 2.26281 | .38807 | .012 |

Pada tabel di atas menunjukan hasil belajar pretest-posttest kognitif 0,001 dan nilai hasil belajar pretest-posttest keterampilan 0,012 ($p < 0,05$) yang berarti nilai hasil belajar pretest-posttest kognitif maupun keterampilan berubah signifikan.

Berdasarkan hasil analisis yang telah didapat video pembelajaran canva membuat peserta didik lebih berantusias untuk terlibat ke daalam pembelajaran dan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal tesebut sependapat dengan (Irawan & Napitupulu, 2022). Hasil penelitian dari (Rahmayanti & Jaya, 2020) bahwa kemampuan hasil belajar siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajarn berbasis canva lebih tinggi dari pada siswa yang belajar menggunakan media yang lain. Canva juga dapat membantu guru untuk mengoptimalkan, memperjelas pesan dan menstimulus proses pembelajaran sehingga lebih menarik (Irsan et al., 2021). Penelitian ini di rancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan untuk menarik perhatian siswa agar mempelajari materi yang di berikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan beberapa penelitian lainnya, dijelaskan bahwa penerapan video pembelajaran berbasis canva dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dapat meningkatkan rasa ingin tahu terhadap materi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran.
3. Siswa dapat lebih mudah untuk mempelajari materi dengan lebih mudah
4. Hasil belajar dapat meningkat.

PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan pada penelitian ini adalah:

1. Adanya pengaruh media canva terhadap hasil belajar kognitif dan keterampilan setelah diterapkannya video pembelajaran berbasis canva.
2. Mempunyai peningkatan yang cukup besar pada hasil belajar sepeserta didik pada ranah kognitif maupun ranah keterampilan. Setelah diterapkannya video pembelajaran berbasis canva, hasil yang didapatkan sebesar 36% untuk ranah kognitif dan 6% untuk keterampilan.

Saran

1. Bagi Pembaca
Hasil dari penelitian ini penulis berharap dapat menambah wawasan terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang terbaru saat ini. Khususnya yang berminat untuk lebih jauh mengenal pemanfaatan media pembelajaran di era sekarang ini.
2. Bagi guru
Adanya media canva diharapkan guru dapat memanfaatkan media ini dengan maksimal untuk proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami dengan mudah materi yang sedang di ajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi Sekolah
Dengan adanya penelitian ini diharapkan sekolah dapat berkontribusi agar media canva ini terus berkembang dan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M., Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspol: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Fajrin, S. N., Agustiyawan, Purnamadyawati, & Mahayati, D. S. (2021). Literature Review: Hubungan Koordinasi Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Pemain Sepak Bola. *Indonesian Journal of Physiotherapy*, 1(1), 6–12. <https://doi.org/10.52019/ijpt.v1i1.2605>
- Fernandes, A., Maesaroh, S., Rahmatullah, M., Sulistyowati, E., & Sulistya, F. (2021). Analisis kelincahan, kecepatan, dan koordinasi mata-kaki dengan kemampuan dribbling tim sepak bola uss (uir soccer school). *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2654–9069), 137–145.

<https://doi.org/10.31258/jope.3.2.137-145>

Hikmawati, F. (2020). *Metodologi penelitian*.

Irsan, Nurmaya, A., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>

Izzuddin, D. A., Gemaël, Q. A., & Fauzi, S. (2020). Hubungan Kebugaran Jasmani Siswa dengan Keterampilan Passing dalam Pembelajaran Sepak Bola Kelas VII di SMPN 1 Purwasari. *Jurnal SPEED (Sport, Physical Education, and Empowerment)*, 3(1), 7–12. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/download/3447/3301>

Kumbara, H., METRA, Y., & ILHAM, Z. (2019). Analisis Tingkat Kecemasan (Anxiety) Dalam Menghadapi Pertandingan Atlet Sepak Bola Kabupaten Banyuasin Pada Porprov 2017. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 28.

Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia Sma. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.823>

Najib, M., & Priambodo, A. (2019). Hubungan Tingkat Konsentrasi Siswa Terhadap Hasil Ketepatan Shooting Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07(3), 427–431.

Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.

Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(4), 107–113. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251>

Ridwan, M. (2020). Small sided games meningkatkan kebugaran jasmani dan keterampilan bermain sepakbola. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.31258/jope.3.1.35-42>

Ridwan, M., Darmawan, G., & Nanang, I. (2017). Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang. *Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang*, 4(1), 1–10.

Rodriquez, E. I. S., Dwiyoogo, W. D., & Supriyadi, S. (2020). Blended Learning Matakuliah Sepakbola untuk Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 206. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13171>

Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. (2020). Metode

Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Setiawan, I., & Hartana. (2021). *Intervensi politik kepada fifa dalam word cup 2022 atas reaksi kontroversi lgbt : antara penegakan hak asasi manusia dan penghormatan tuan rumah penyelenggara*. 9(1), 267–275.

Taufik, M, S. (2018). Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan. In *jurnal maenpo* (Vol. 8, Issue 1, p. 26). <https://doi.org/10.35194/jm.v8i1.914>

Wibowo, W., & Yulianto, E. (2020). Identifikasi keberbakatan sepak bola pada siswa sekolah sepak bola hizbul wathan yogyakarta. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 2(2), 47–54.

Yulianto, P, F. (2018). Sepak bola dalam industri olahraga. *Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan UNIPMA*, 1(1), 98–105.

