

## PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS PADA MASA PANDEMI COVID-19

Angga Pradini Rojali<sup>1</sup>, Muhammad Mury Syafei<sup>2</sup>, Setio Nugroho<sup>3</sup>  
Universitas Singaperbangsa Karawang<sup>1,2,3</sup>  
pradiniangga@gmail.com<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Tempuran. Metode penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan metode survey. Analisis data dijabarkan dalam persentase. Simpulan, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas XI terhadap pemahaman pembelajaran permainan sepakbola untuk kategori sangat tinggi sebesar 2%, kategori tinggi sebesar 38 %, kategori sedang 24 %, kategori rendah 27 % dan kategori sangat rendah sebesar 9%. Simpulan, tingkat pengetahuan siswa kelas XI terhadap pembelajaran permainan sepakbola sebagian besar adalah tinggi.

**Kata Kunci:** Pemahaman Pembelajaran Permainan Sepakbola, Pemahaman Siswa, Siswa Kelas XI

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine students' understanding of learning football games at SMA Negeri 1 Tempuran. This research method is descriptive quantitative. With data collection techniques using survey methods. Data analysis of the proportions in. In conclusion, this study succeeded in showing that the understanding of class XI students on the understanding of learning football games for the very high category was 2%, the high category was 38%, the medium category was 24%, the low category was 27% and the very low category was 9%. In conclusion, the level of knowledge of class XI students towards learning the game of football is mostly high.*

**Keywords:** *Understanding of Football Game Learning, Student Understanding, Class XI*

### PENDAHULUAN

Pendidikan mencakup semua tindakan dan saran yang dilakukan generasi yang lebih tua untuk mewariskan pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan keterampilan mereka (orang yang menanamkan ini juga "melimpahkan" budaya atau kelebihan budaya) kepada generasi muda untuk membantu mereka mempersiapkan diri untuk melakukan fungsi seseorang. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting guna membentuk sumberdaya manusia agar berkualitas. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari capaian dan kinerja warga dan masyarakat. Tanpa memandang ras, suku, atau budaya, semua masyarakat indonesia punya hak yang sama untuk mengenyam pendidikan. Dalam proses pembelajaran penjasorkes dan penjaskes, guru diarahkan untuk memperhatikan beberapa faktor yang mendukung, antara lain faktor peserta didik,

faktor materi, faktor sarana prasarana, dan faktor evaluasi. Melalui proses ini, tenaga pengajar harus menyampaikan berbagai gerakan dasar, permainan dan rencana olahraga, internalisasi nilai (menghagai, kejujuran, bekerjasama) serta pengembangan gaya hidup sehat.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Rahayu (2016) ialah, a) menaruh fondasi sipat yang kokoh melewati internalisasi nilai-nilai dalam penjas; b) membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks keragaman budaya, suku, dan agama; c) mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran fisik; d) menumbuhkan sportivitas, kejujuran, disiplin, bertanggung jawab, bekerjasama, optimis dan demokrasi melalui kegiatan olahraga; e) pengembangan keterampilan motorik dan keterampilan teknis dan strategi untuk berbagai permainan dan olahraga, kegiatan pengembangan senam, kegiatan ritme, air (kegiatan air) dan pendidikan luar ruangan; f) mengembangkan keterampilan manajemen diri dan berupaya membudayakan dan memelihara pola hidup sehat dan sehat melalui berbagai kegiatan olahraga; g) mengembangkan pengetahuan keterampilan agar dapat melindungi jiwa pribadi serta orang disekitar; h) mengerti akan konsep dalam kegiatan fisik sebagai informasi agar tetap menjaga imunitas, dayatahan tubuh serta hidup yang tidak mudah terkena penyakit; i) bisa menggunakan kegiatan olahraga rekreasi untuk mengisi waktu luang.

Rekreasi, olahraga, dan pendidikan jasmani adalah isi kurikulum yang harus diajarkan guru kepada siswa dalam kegiatan mengajar di sekolah. Pendirian mata pelajaran pendidikan jasmani dan pendidikan jasmani harus didasarkan pada kemampuan. tentu saja. Menurut Bucher dalam (Rahayu, 2016), pendidikan jasmani adalah bagian internal dalam keseluruhan proses pendidikan, dan merupakan pengembangan serta peningkatan kemampuan organik, neuromuskular, eksplanatoris, sosial dan psikologis melalui aktivitas fisik pilihan. emosi.

Di bidang olahraga, kesehatan dan hiburan, terdapat berbagai kajian yaitu senam, atletik, olahraga air, bola voli, bulu tangkis, tenis meja, softball dan sepak bola. Namun, materi pembelajaran olahraga kesehatan dan rekreasi dipenelitian ini yaitu sepakbola. Sepakbola adalah cabang olahraga yang menuntut seseorang untuk memiliki keterampilan yang tinggi dalam permainannya. Tindakan yang terjadi dalam permainan sangat rumit.

Sepakbola adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim. Tim tersebut terdiri dari 11 pemain yang mempunyai tujuan untuk mencetak gol terbanyak ke dalam gawang musuh. Menurut Luxbacher dalam (Mubarak & Mudzakir, 2020), sepakbola dimainkan dua kesebelasan, kedua kesebelasan berjumlahkan 11 pemain beserta satu untuk menjadi penjaga gawang. Masing-masing kesebelasan berupaya untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang musuh dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola oleh musuh.

Sepak bola telah mengalami banyak perubahan dan perkembangan dari berbagai bentuk, baik itu peraturan maupun kompetisi. Pesatnya perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi perubahan dalam sepakbola dari segi kemajuannya itu sendiri. Dengan berkembangnya berbagai bidang sepak bola, perlu bagi siswa untuk memperhatikan kemajuan sepak bola di belahan bumi ini dari waktu ke waktu.

Pertandingan sepak bola dimainkan di ruang terbuka berbentuk bujur sangkar. Panjang timnas minimal 90-110 meter, maksimal internasional 110-120 meter, lebar minimal timnas 64-70 meter, dan internasional minimum adalah 75-80 meter. Permainan sepak bola pada dasarnya adalah teknik dasar, dan kemampuan serta

penguasaan teknik dasar merupakan syarat untuk dapat menyerang dan bertahan. Keterampilan dasar permainan sepak bola adalah: passing, dribbling, shooting, control, heading, trik, terutama kiper.

Selain itu, menurut Gemael (2018), siswa terlebih dahulu memahami situasi dasar (konsep permainan), dan kedua mendukung permainan untuk meningkatkan keterampilan permainan. Dilihat dari penjelasan di atas, situasi dasar (*game thinking*) mengacu pada, 1) situasi pertama yaitu menendang, bertahan dan kebobolan gol. Ketika penyerang memiliki peluang atau peluang untuk menendang ke gawang, pemain bertahan harus menahan gawang untuk menghindari gol; 2) situasi kedua yaitu mencari peluang bermain, perlindungan kawasan. Ketika penyerang mencoba mencari peluang untuk menendang bola ke gawang lawan, pemain bertahan juga akan melindungi area gawang dari tendangan lawan; 3) situasi ketiga yaitu atur serangan, buat gangguan. Saat penyerang mulai mengatur pelanggaran, pemain bertahan ikut campur, sehingga penyerang tidak bisa leluasa membawa bola ke daerah pertahanan lawan.

*Coronavirus disease 2019 (COVID-19)* merupakan virus yang sedang berkembang dimasa sekarang ini, dan banyak memakan korban. Gejala infeksi covid-19 meliputi gangguan pernapasan akut, seperti demam, batuk, dan sesak napas. Dengan terjadinya penyakit virus corona 2019, kini menjadi kendala bagi semua aktivitas normal manusia (seperti bekerja, berolahraga, dan proses belajar mengajar), terutama proses pembelajaran fisik yang membutuhkan latihan di tempat.

Hasil observasi sekolah SMAN 1 Tempuran melihat antusiasme siswa yang mengikuti kelas sepak bola khususnya siswa laki-laki. Namun selama pembelajaran siswa hanya mengetahui bahwa pembelajaran sepak bola adalah "bermain, pemanasan. bangun, dan langsung menendang" tanpa mengetahui dasar dari permainan sepakbola. Pemahaman siswa tentang keterampilan dasar sepak bola masih kurang. Hasil prapenelitian menunjukkan beberapa siswa tidak mengatui dan mengerti mengenai pembelajaran materi Sepak Bola. Berdasarkan latar belakang tersebut maka dilakukan kajian untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola di SMA Negeri 1 Tempuran,

## **KAJIAN TEORI**

### **Hakikat Pemahaman**

Menurut Sardiman (2014) pemahaman yaitu menguasai sesuatu dengan pikiran. Maka dari itu, hasil belajar harus bisa memahami dengan mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasinya serta aplikasi-aplikasinya, sehingga menyebabkan siswa dapat memahami sesuatu. Sadirman menambahkan bahwa pemahaman sangat penting bagi siswa yang belajar. Selain itu, pemahaman juga diartikan memahami makna, translasi, membuat interpolasi dan menafsirkan pembelajaran serta dapat menyatakan masalah dalam bahasanya sendiri (Basuki & Hariyanto, 2016).

### **Hakikat Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Mulyasa (2002) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat siswa belajar

melalui interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi siswa. *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal (Hamalik, 2010).

### **Hakikat Pendidikan Jasmani**

Menurut Widijoto (2006) pendidikan jasmani adalah aktivitas psikomotorik yang dilaksanakan atas dasar pengetahuan (kognitif) dan pada saat melaksanakannya akan terjadi perilaku pribadi yang terkait dengan sikap atau afektif (seperti kedisiplinan, kejujuran, percaya diri, ketangguhan) serta perilaku sosial (seperti kerjasama, saling menolong).

### **Hakikat Permainan Sepakbola**

Sepakbola merupakan permainan kesalah dimana salah satu tim tersebut banyak melakukan kesalahan dialah yang tidak akan bisa menang, akan tetapi dizaman modern sekarang ini sepakbola bukan hanya sekedar permainan saja melainkan lebih dari itu Seperti yang disampaikan oleh Handoko (2008) sepakbola bukan hanya dihadirkan sebagai Kegiatan Olahraga, olah tubuh mengeluarkan keringat, atau tidak hanya tentang dua tim yang saling merebutkan piala. Ada beberapa Faktor yang mempengaruhi bermain sepakbola, seperti diantaranya Faktor fisik, teknik, taktik, dan mental merupakan komponen-komponen yang saling berkaitan dan mempengaruhi dalam mencapai suatu prestasi.

### **METODE**

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Teknologi akuisisi data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan instrumen tes berupa pilihan ganda. Penelitian ini menjadikan siswa kelas XI di SMAN 1 Tempuran menjadi populasinya dengan jumlah 206 yang berasal dari 9 Kelas. Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik *proporsional random sampling*. Berdasarkan jumlah populasi di kelas XI SMA N 1 Tempuran Tahun Pelajaran 2020/2021 sebanyak 206 siswa, maka sampel yang digunakan dengan menghitung menggunakan rumus slovin dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  (5%) diperoleh 135 siswa. Dalam penelitian ini, sampel yang akan diambil berupa sampel proporsi karena populasi di setiap sekolah berbeda. Berikut cara perhitungan menggunakan rumus slovin:

$$N = \frac{N}{1 + N \alpha^2}$$

Keterangan :

N = Jumlah Semua Siswa

$\alpha$  = Taraf Signifikan

Teknik yang digunakan untuk pengambilan data yaitu menggunakan analisis deskriptif dengan data statistic deskriptif nya yaitu statistic yaitu statistik untuk menganalisis data penelitian. Analisis tersebut bertujuan agar mengetahui pemahaman Siswa Kelas XI terhadap pembelajaran permainan sepakbola di SMAN 1 Tempuran

Kabupaten Karawang. Supaya jelas jalannya analisis dilakukan proses pengkategorian menggunakan mean dan juga standar deviasi. Sebelumnya akan di kategorikan dahulu, Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah, 1) memberi skor; 2) menjumlahkan skor hasil jawaban secara keseluruhan; 3) membuat persentase menggunakan rumus yang digunakan untuk mencari (presentase). Rumus yang digunakan untuk mencari besarnya presentase adalah :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angket Persentase

F : Jumlah Frekuensi Jawaban

N : Jumlah Subjek

## HASIL PENELITIAN

Data hasil penelitian pemahaman siswa terhadap pembelajaran sepakbola di SMAN 1 Tempuran Kabupaten Karawang keseluruhan diukur melalui angket yang disebar dan berjumlah 18 buah pertanyaan .berdasarkan hasil penelitian skor minimum yang diperoleh yaitu sebesar 0 dan skor maksimumnya yaitu sebesar 90.

Hasil angket penelitian yang diperoleh dari siswa kemudian dihitung dan dikelompokkan kedalam 5 pengkategorian, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran sepakbola. Kelima pengkategorian tersebut adalah Pemahaman sangat tinggi, pemahaman tinggi, pemahaman sedang, pemahaman rendah, pemahaman sangat rendah. Data penelitian telah dideskripsikan dan ditampilkan pada Tabel 1 berikut:

**Tabel 1.**  
**Data Penelitian Yang Telah Dideskripsikan**

Data	Minimum	Maksimal	Mean	Std. Dev
Pemahaman Siswa	31	91	60.57	20
Faktor Aksi-aksi Sepakbola	23	69	46	15
Faktor Situasi Dasar Sepakbola	3	26	14	8

## Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Sepakbola

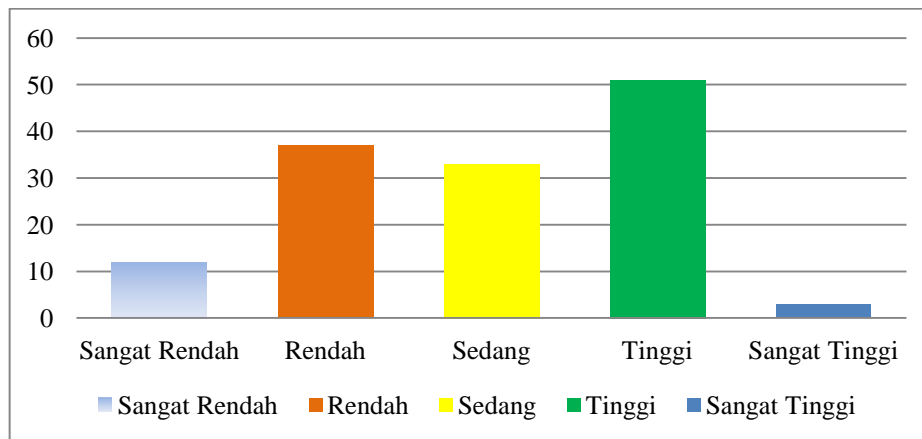
Data hasil penelitian pemahaman siswa terhadap pembelajaran sepakbola di SMAN 1 Tempuran Kabupaten Karawang semua dites dengan angket berupa soal yang berjumlah 18 soal pertanyaan. Dari hasil penelitian didapat skor terkecil yaitu = 0; skor terbesar yaitu = 90; mean = 60,57; median = 61,00; modus = 72,00 dan *standard deviasi* = 20. Setelah seluruh data diolah menggunakan Microsoft Excel, lalu dianalisis kemudian data tersebut dikategorisasi melalui deskripsi siswa kelas XI terhadap pembelajara permainan sepakbola, yang dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

**Tabel 2.**  
**Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Pembalajar Permainan Sepakbola**

Kriteria	Interval	Frekuensi	%
Sangat Rendah	$X < 31$	12	9%
Rendah	$30 < X \leq 51$	37	27%
Sedang	$51 < X \leq 71$	32	24%

Tinggi	$71 < X \leq 91$	51	38%
Sangat Tinggi	$X > 91$	3	2%
Total		135	100%

Data diatas memperlihatkan terdapat 12 siswa (9%) yang menunjukkan pemahaman pembelajaran terhadap permainan sepakbola dengan berkategori sangat rendah, 37 siswa (27%) berkategori rendah, 32 siswa (24%) berkategori sedang, 51 siswa (38%) berkategori tinggi, dan 3 siswa (2%) berkategori sangat tinggi. Hasil dari data tersebut dapat disimpulkan ternyata pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola tergolong kedalam kategori tinggi.



Gambar 1. Diagram Tingkat Pemahaman Siswa

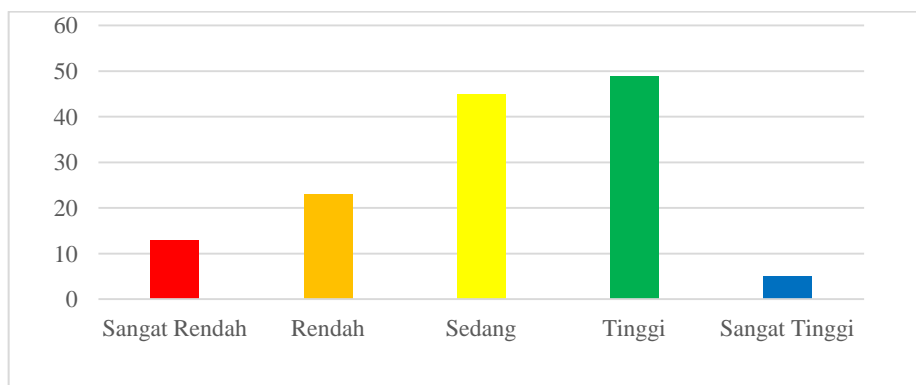
### Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Aksi-Aksi Sepakbola dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola

Dalam analisis kali ini, faktor pemahaman aksi-aksi dalam permainan sepakbola dijabarkan menjadi 13 soal tes pilihan ganda. Untuk mengelompokan data factor pemahaman siswa terhadap aksi-aksi sepakboladalam pembelajaran permainan sepakbola menggunakan nilai mean dan standar devisiasi sebagai acuan, dapat dilihat ditabel berikut:

Tabel 3.  
Faktor Pemahaman Aksi-aksi Sepakbola

Kriteria	Interval	Jumlah	%
Sangat Rendah	$X < 23$	13	10%
Rendah	$23 < X \leq 38$	23	17%
Sedang	$38 < X \leq 54$	45	33%
Tinggi	$54 < X \leq 69$	49	36%
Sangat Tinggi	$X > 69$	5	4%
Total		135	100%

Data diatas memperlihatkan terdapat 13 siswa (10%) yang menunjukkan pemahaman factor aksi-aksi dalam permainan sepakbola berkategori sangat rendah, 23 siswa (17%) berkategori rendah, 45 siswa (33%) berkategori sedang, 49 siswa (36%) berkategori tinggi, dan 5 siswa (4%) berkategori sangat tinggi. Hasil dari data tersebut dapat disimpulkan ternyata pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola tergolong kedalam kategori tinggi.



**Gambar 2. Diagram Pemahaman Faktor Aksi-aksi Sepakbola**

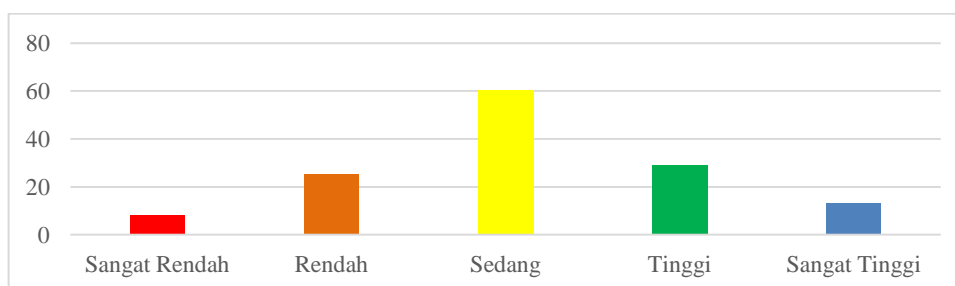
### Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Situasi Dasar dalam Permainan Sepakbola

Dalam analisis kali ini, factor pemahaman situasi dasar permainan sepakbola dijabarkan menjadi 5 soal tes pilihan ganda. Untuk mengelompokan data factor pemahaman siswa terhadap situasi dasar dalam pembelajaran permainan sepakbola menggunakan nilai mean dan standar deviasi sebagai acuan, dapat dilihat ditabel berikut:

**Tabel 4.**  
**Faktor Pemahaman Situasi Dasar Permainan Sepakbola**

Kriteria	Interval	Jumlah	%
Sangat Rendah	$X < 8$	8	6%
Rendah	$8 < X \leq 10$	25	19%
Sedang	$10 < X \leq 18$	60	44%
Tinggi	$18 < X \leq 26$	29	21%
Sangat Tinggi	$X > 26$	13	10%
Total		135	100%

Data diatas memperlihatkan terdapat 8 siswa (16%) yang menunjukkan pemahaman factor aksi-aksi dalam permainan sepakbola berkategori sangat rendah, 25 siswa (19%) berkategori rendah, 60 siswa (44%) berkategori sedang, 29 siswa (21%) berkategori tinggi, dan 13 siswa (10%) berkategori sangat tinggi. Hasil dari data tersebut dapat disimpulkan ternyata pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola tergolong kedalam kategori tinggi.



**Gambar 3. Faktor Pemahaman Situasi Dasar Permainan Sepakbola**

## PEMBAHASAN

Hadirnya pandemi Covid 19 menyebabkan perubahan secara mendadak terhadap dunia pendidikan. Sehingga pelajar di Indonesia harus menyesuaikan metode belajarnya terhadap kondisi pandemi. Pelajar dituntut untuk mengerti berbagai bidang ilmu yang diajarkan semasa Pandemi. Salah satu pelajaran yang penting adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menggunakan aktifitas fisik sebagai wahana mengembangkan keterampilan gerak dan kebugaran (Tristan et al., 2014). Dengan hadirnya masa pandemi maka pembelajaran pendidikan jasmani olahraga terkendala terhadap praktik. Yang nantinya akan berdampak terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Wulandari & Surjono (2013), hasil belajar merupakan produk dari suatu kualitas pembelajaran yang baik. Hasil belajar yang baik terbentuk dari sistem belajar yang tepat dan kualitas pengajaran yang baik. Hasil belajar yang baik dapat dilihat dari pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pada masa pandemi terjadi perubahan pada system belajar maupun kualitas pengajaran (Sianita & Tuasikal, 2021). Dalam proses belajar sepakbola, terdapat faktor-faktor yang akan menentukan hasil belajar tersebut. faktor eksternal atau faktor yang berasal dari luar individu, seperti pelatih, guru, waktu latihan, penggunaan sarana dan prasarana latihan (Naldi & Irawan, 2020). Proses pembelajaran daring begitu pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang membuat proses penyampaian materi tidak efektif. Untuk itu penelitian ini dilakukan untuk melihat pemahaman siswa selama masa pandemi khususnya dibidang olahraga, khususnya permainan sepakbola.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan sepakbola pada masa pandemi Covid 19 tergolong kedalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut diketahui bahwa pada masa pandemi tidak telalu mempengaruhi hasil belajar siswa. Walaupun masih ada beberapa siswa kurang memahami materi tersebut. Namun jumlah siswa yang mengerti lebih besar. Hasil serupa dijumpai pada penelitian oleh Sianita & Tuasikal (2021) bahwa tidak terdapat pengaruh yang besar antara hasil belajar keterampilan dengan hasil belajar pengetahuan pada masa pandemi covid-19 dikarenakan pembelajaran tetap dapat berjalan meskipun kurang efektif.

## SIMPULAN

Tingkat pengetahuan siswa kelas XI terhadap pembelajaran permainan sepakbola sebagian besar adalah tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, I., & Hariyanto, H. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Gemael, Q. A. (2018). *Permainan Sepakbola*. Bekasi: Samaridu
- Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Handoko, T. H. (2008). *Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Liberty
- Mubarok, M. Z., & Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Peningkatan Keterampilan Dribbling Pemain Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 28-40. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1381>
- Mulyasa, E. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya



- Naldi, I. Y., & Irawan, R. (2020). Kontribusi Kemampuan Motorik terhadap Kemampuan Teknik Dasar pada Atlet Ssb (Sekolah Sepakbola) Balai Baru Kota Padang. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 6-11. <https://doi.org/10.24036/jpo133019>
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sianita, Y. K., & Tuasika, A. R. S. (2021). Korelasi Hasil Belajar Pengetahuan dengan Keterampilan Shooting Materi Sepakbola pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 09(01), 223-228. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Tristan, L., Wallhead., Alex C., Garn, G., & Vidoni, C.. (2014). Effect of a Sport Education Program on Motivation for Physical Education and Leisure-Time Physical Activity. *Research Quarterly for Exercies and Sport*, 85(4), 478-487. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961051>
- Widijoto, H. (2006). *Buku Petunjuk Teknis Praktik Pengalaman Lapangan*. Malang: Universitas Negeri Malang
- 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), 178-191. <http://dx.doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>