



PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL YOUTUBE DALAM MOTIVASI SISWA BELAJAR PASSING PERMAINAN SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI

Nana Suryana Nasution^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa. Jalan H.S. Ronggowaluyo Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361, Indonesia.

*Korespondensi Penulis. E-mail: nana.suryananasution@fkip.unsika.ac.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah pembelajaran menggunakan media Sosial Youtube dapat memotivasi siswa dan menambah pengetahuan siswa tentang pembelajaran passing permainan sepak bola. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif (non eksperiment) dengan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian ini menggunakan Metode survei dengan teknik pengumpulan data dengan angket. Dari hasil penelitian tersebut diketahui Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola di Masa Pandemi, yang menyatakan kategori "sangat Baik" dengan presentase 6,5%, kategori "Baik" dengan presentase 25,8%, kategori "Sedang" dengan presentase 35,5%, kategori "Kurang" dengan presentase 25,8%, dan kategori "Cukup Kurang" dengan presentase 6,5%. Jadi dapat disimpulkan Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi dalam kategori baik atau sedang.

Kata Kunci: Media Sosial Youtube, Motivasi, Belajar Passing Permainan Sepakbola

THE USE OF YOUTUBE SOCIAL MEDIA IN MOTIVATING STUDENTS TO LEARN PASSING SOCCER GAMES DURING THE PANDEMIC

Abstract

The purpose of this research is to find out whether learning using Youtube Social media can motivate students and increase students' knowledge about learning to pass the soccer game. This research is a type of quantitative research (non-experimental) with a descriptive approach. In this study using a survey method with data collection techniques with a questionnaire. From the results of the study, it was known that the use of Youtube Social Media in Motivating Students to Learn Passing Football Games during the Covid-19 Pandemic, which stated the "very good" category with a percentage of 6.5%, the "Good" category with a percentage of 25.8%, the "Medium" category. " with a percentage of 35.5%, the category of "Less" with a percentage of 25.8%, and the category of "very Poor" with a percentage of 6.5%. So it can be concluded that the use of Youtube social media in motivating students to learn to pass soccer games during a pandemic is in the good or medium category.

Keywords: *Social Media, Motivation, Learning to Pass Football Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang (MuhammadAli Akbar Sofyan, 2021: 111). Selama ini pendidikan pembelajaran jasmani di sekolah nampak monoton, kaku, kurang menarik dan lebih terlihat hanya pembelajaran raga semata. Para guru hanya melakukan pembelajaran yang relatif sama setiap tahun tanpa melakukan pengembangan atau modifikasi pembelajaran yang dapat menarik minat dan motivasi siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, tidak banyak orang yang mengetahui bahwa pembelajaran pendidikan jasmani meliputi tiga aspek antara lain aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut adalah aspek yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Indriarsa (2012: 415).

Menurut (Muhammad Mury Syafei, Abduloh, 2019) pendidikan jasmani ialah media untuk mendorong perkembangan raga, pertumbuhan psikis, keahlian motoric, pengetahuan serta penalaran, penghayatan nilai-nilai (mental, sosial, sportivitas, spiritual, emosional). Selain itu pola hidup sehat juga dapat memicu perkembangan dan pertumbuhan mutu raga serta psikis yang seimbang.

Wabah Covid-19 saat ini adalah salah satu permasalahan faktor efektif eksternal dalam proses hasil belajar, dimana di Indonesia sendiri proses pembelajaran sekolah menjadi terhambat (Yudis Korin Sihanita, 2021: 223). Dengan hadirnya wabah Covid-19 yang sangat mendadak, maka dunia pendidikan Indonesia perlu mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi sekolah dalam keadaan darurat.

Sekolah perlu mengikuti alur yang sekiranya dapat menolong kondisi sekolah dalam keadaan darurat. Sekolah perlu memaksakan diri menggunakan media daring. Namun penggunaan teknologi bukan tidak ada masalah, banyak variansi masalah yang menghambat terlaksananya efektivitas pembelajaran dengan metode daring (Aji, 2020: 397).

Dalam masa pandemi seperti ini seorang guru penjas harus lebih kreatif dalam memberikan suatu pembelajaran kepada siswanya seperti pembelajaran menggunakan audio visual (video). (Ashaver & Igyuve, 2013: 45) menyatakan bahwasannya manusia lebih mudah belajar serta gampang, cepat memahami dengan memakai audio visual (video) dari pada dengan menerangkan secara lisan. Kemampuannya dapat menuju pada konsep abstrak melalui anggapan, tetapi pengalaman merupakan fenomena yang tidak dijabarkan.

Seorang guru penjas harus mampu menyampaikan pembelajaran yang lebih dari biasanya, seperti pembelajaran menggunakan Media Sosial Youtubel. Menurut (Idris et al., 2018: 34) akses media social youtube atau audio visual pengetahuan ialah dari bermacam-macam suatu perlengkapan pengetahuan serta mengkomunikasikan agar dapat memiliki kepintaran dalam proses pendidikan. Harapan yang senantiasa dianut oleh guru merupakan bagaimana cara metode pengajar supaya dapat mengantarkan suatu pendidikan yang hendak di informasikan agar dapat diresapi oleh para siswa tersebut. Contoh media audio visual, di antaranya program video atau televisi instruksional, dan program slide suara (Hamdani, 2011: 249)..

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan Metode survey dengan teknik pengumpulan data dengan angket. Metode survey adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari kekurangan-kekurangan secara faktual (Arikunto, 2006 : 56). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sebanyak 155 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel random. Apabila subjek penelitian lebih dari 100, dapat diambil antara 10 – 15% atau 20 – 25% tergantung kemampuan peneliti, luas wilayah, dan besar kecilnya resiko (Arikunto, 2010 : 134). Dalam penelitian ini pengambilan sampel secara acak dari setiap kelas untuk dijadikan sampel. Dari jumlah populasi yang ada diambil 20% dari jumlah populasi tersebut yakni sebanyak 31 siswa di berikan 30 pernyataan dalam bentuk angket.

Penyimpulan hasil analisis validasi atau kesahihan instrument dilakukan dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. Butir jawaban dikatakan valid jika apabila r hitung $>$ r tabel. Uji validasi dalam uji coba ini dibantu dengan SPSS. 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk Mengetahui Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Motivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi, diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir pertanyaan. Setelah data diperoleh, dihitung skor dan dianalisis dengan bantuan *software Microsoft Excel 2010*, diperoleh nilai minimum = 108; nilai maksimum = 161; nilai rata-rata (mean) = 156,5; dengan nilai standar deviasi = 15,9.

Dari hasil penelitian tersebut diketahui Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi, yang menyatakan kategori "sangat Baik" dengan presentase 6,5%, kategori "Baik" dengan presentase 25,8%, kategori "Sedang" dengan presentase 35,5%, kategori "Kurang" dengan presentase 25,8%, dan kategori "Sangat Kurang" dengan presentase 6,5%.

Tabel 1. Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	160 < X	2	6,5%	Sangat Baik
2.	144 < X ≤ 160	8	25,8%	Baik
3.	128 < X ≤ 144	11	35,5%	Cukup Baik
4.	112 < X ≤ 128	8	25,8%	Kurang
5.	X ≤ 112	2	6,5%	Sangat Kurang
Jumlah		31	100 %	

Faktor Pengetahuan/Pengalaman dari hasil penelitian tersebut faktor Pengetahuan/Pengalaman, diketahui yang menyatakan pada kategori "Sangat Baik" dengan presentase 19,4%, pada kategori "Baik" dengan presentase 25,8%, pada kategori "Sedang" dengan presentase 38,7%, pada kategori "Kurang" dengan presentase 9,7%, pada kategori "Sangat Kurang" dengan presentase 6,4%

Tabel 2. Faktor Pengetahuan/Pengalaman

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	35 < X	6	19,4 %	Sangat Baik
2.	32 < X ≤ 35	8	25,8 %	Baik
3.	29 < X ≤ 32	12	38,7 %	Cukup Baik
4.	26 < X ≤ 29	3	9,7 %	Kurang
5.	X ≤ 26	2	6,4 %	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Indikator Pengetahuan Siswa Tentang *Passing* Sepak Bola dari hasil penelitian tersebut faktor pengetahuan, diketahui yang menyatakan pada kategori "Sangat Baik" pada presentase 58,06%, pada kategori "Baik" dengan presentase 16,13%, pada kategori "Sedang" dengan presentase 16,13%, pada kategori "Kurang" dengan presentase 9,68%, dan pada kategori "Sangat Kurang" 0%.

Tabel 3. Pengetahuan Siswa Tentang *Passing* Sepak Bola

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	15 < X	18	58.06 %	Sangat Baik
2.	14 < X ≤ 15	5	16,13 %	Baik
3.	13 < X ≤ 14	5	16,13 %	Sedang
4.	12 < X ≤ 13	3	9,68 %	Kurang
5.	X ≤ 12	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Indikator Pengalaman Siswa Tentang Passing sepak Bola dari hasil penelitian Faktor Pengalaman tersebut, diketahui yang menyatakan pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 19,3%, pada kategori “Baik” dengan presentase 25,8%, pada ketegori “Sedang” dengan presentase 38,7%, pada kategori “Kurang” dengan presentase 9,7%, dan pada kategori “Sangat Kurang” dengan presentase 6,5%.

Tabel 4. Indikator Pengalaman Siswa Tentang Passing Sepak Bola

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$20 < X$	6	19,3 %	Sangat Baik
2.	$18 < X \leq 20$	8	25,8%	Baik
3.	$15 < X \leq 18$	12	38,7 %	Sedang
4.	$13 < X \leq 15$	3	9,7 %	Kurang
5.	$X \leq 13$	2	6,5%	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Faktor Kebutuhan Siswa dari hasil penelitian Faktor Kebutuhan tersebut, diketahui yang menyatakan pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 9,7%, pada kategori “Baik” dengan presentase 32,3%, pada ketegori “Sedang” dengan presentase 32,3%, pada kategori “Kurang” dengan presentase 19,3%, dan pada kategori “Sangat Kurang” dengan presentase 6,4%.

Tabel 5. Faktor Kebutuhan Siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$59 < X$	3	9,7 %	Sangat Baik
2.	$54 < X \leq 59$	10	32,3 %	Baik
3.	$49 < X \leq 54$	10	32,3 %	Sedang
4.	$43 < X \leq 49$	6	19,3 %	Kurang
5.	$X \leq 43$	2	6,4 %	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Indikator Aspek/Nilai Pembelajaran dari hasil penelitian Indikator Aspek/Nilai Pembelajaran, diketahui yang menyatakan pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 9,7%, pada kategori “Baik” dengan presentase 35,5%, pada ketegori “Sedang” dengan presentase 35,5%, pada kategori “Kurang” dengan presentase 16,1% dan pada kategori “Sangat Kurang” dengan presentase 3,2%.

Tabel 6. Indikator Aspek/Nilai Pembelajaran

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$33 < X$	3	9,7 %	Sangat Baik
2.	$29 < X \leq 33$	11	35,5 %	Baik
3.	$26 < X \leq 29$	11	35,5 %	Sedang
4.	$22 < X \leq 26$	5	16,1 %	Kurang
5.	$X \leq 22$	1	3,2 %	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Indikator Keterampilan Siswa dalam Melakukan Passing Sepak Bola dari hasil penelitian Indikator Keterampilan Siswa Dalam Melakukan Passing Sepak Bola, diketahui yang menyatakan pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 6,5%, pada kategori “Baik” dengan presentase 22,5%, pada ketegori “Sedang” dengan presentase 45,2%, pada kategori “Kurang” dengan presentase 19,3%, dan pada kategori “Sangat Kurang” dengan presentase 6,5%.

Tabel 7. Indikator Keterampilan Siswa dalam Melakukan Passing Sepak Bola

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$28 < X$	2	6,5 %	Sangat Baik
2.	$25 < X \leq 28$	7	22,5 %	Baik
3.	$22 < X \leq 25$	14	45,2 %	Sedang
4.	$19 < X \leq 22$	6	19,3 %	Kurang
5.	$X \leq 19$	2	6,5 %	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Faktor Kesenangan/Kebiasaan Siswa dari hasil penelitian Faktor Kesenangan/Kebiasaan Siswa, diketahui yang menyatakan pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 6,5%, pada kategori “Baik” dengan presentase 41,9%, pada ketegori “Sedang” dengan presentase 22,6%, pada kategori “Kurang” dengan presentase 25,8%, dan pada kategori “Sangat Kurang” dengan presentase 3,2%.

Tabel 8. Faktor Kesenangan/Kebiasaan Siswa

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$44 < X$	2	6,5 %	Sangat Baik
2.	$39 < X \leq 44$	13	41,9 %	Baik
3.	$35 < X \leq 39$	7	22,6 %	Sedang
4.	$30 < X \leq 35$	8	25,8 %	Kurang
5.	$X \leq 30$	1	3,2 %	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Indikator Kesenangan Siswa dalam Pembelajaran Passing dari hasil penelitian Faktor Kesenangan/Kebiasaan Siswa dengan Indikator Kesenangan Siswa dalam Pembelajaran Passing, diketahui yang menyatakan pada kategori “sangat baik” dengan presentase 19,4%, pada kategori “baik” dengan presentase 32,2%, pada ketegori “cukup baik” dengan presentase 32,2%, pada kategori “kurang” dengan presentase 9,7% dan pada kategori “sangat kurang” dengan presentase 6,5%.

Tabel 9. Indikator Kesenangan Siswa dalam Pembelajaran Passing

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$17 < X$	6	19,4%	Sangat Baik
2.	$16 < X \leq 17$	10	32,2%	Baik
3.	$14 < X \leq 16$	10	32,2%	Sedang
4.	$12 < X \leq 14$	3	9,7%	Kurang
5.	$X \leq 12$	2	6,5%	Sangat Kurang
Jumlah		31	100%	

Indikator Kebiasaan Siswa saat melakukan Pembelajaran Passing dari hasil penelitian Faktor Kesenangan/Kebiasaan Siswa dengan Indikator Kebiasaan Siswa saat Melakukan Pembelajaran Passing, diketahui yang menyatakan pada kategori “Sangat Baik” dengan presentase 6,5%, pada kategori “Baik” dengan presentase 45,1%, pada ketegori “Sedang” dengan presentase 19,4%, pada kategori “Kurang” dengan presentase 25,8%, dan pada kategori “Sangat Kurang” dengan presentase 3,2%.

Tabel 10. Indikator Kebiasaan Siswa saat melakukan Pembelajaran *Passing*

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$27 < X$	2	6,5 %	Sangat Baik
2.	$23 < X \leq 27$	14	45,1 %	Baik
3.	$20 < X \leq 23$	6	19,4 %	Sedang
4.	$16 < X \leq 20$	8	25,8 %	Kurang

5. $X \leq 16$	1	3,2 %	Sangat Kurang
Jumlah	31	100%	

Dari hasil penelitian diketahui bahwa Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi, yang menyatakan kategori "sangat Baik" dengan presentase 6,5%, kategori "Baik" dengan presentase 25,8%, kategori "Sedang" dengan presentase 35,5%, kategori "Kurang" dengan presentase 25,8%, dan kategori "Sangat Kurang" dengan presentase 6,5%. Dari hasil penelitian tersebut terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar passing siswa diantaranya: 1) Pemberian materi pembelajaran yang kurang maksimal yang diberikan oleh guru terhadap siswanya, 2) Guru kurang menguasai materi yang harus disampaikan kepada siswa, 3) Siswa kurang atau tidak memperhatikan saat guru memberikan suatu pembelajaran, d) Pembelajaran yang cukup monoton dan cepat membuat siswa bosan.

Selanjutnya dengan sampel penelitian yang berjumlah 31 siswa, dan peneliti telah mendapatkan data yang diperoleh. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat beberapa siswa yang tidak paham dengan pembelajaran passing yang disampaikan oleh guru, dan terdapat siswa yang tidak memperhatikan video pembelajaran yang diberikan oleh guru tersebut. Maka dalam penelitian ini Penggunaan Media social youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi berada di kategori sedang atau cukup baik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tersebut diketahui Penggunaan Media Sosial Youtube dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi, yang menyatakan kategori "sangat Baik" dengan presentase 6,5%, kategori "Baik" dengan presentase 25,8%, kategori "Sedang" dengan presentase 35,5%, kategori "Kurang" dengan presentase 25,8%, dan kategori "Sangat Kurang" dengan presentase 6,5%. Jadi dapat disimpulkan Penggunaan Media Sosial Youtube Dalam Memotivasi Siswa Belajar Passing Permainan Sepak Bola Di Masa Pandemi dalam kategori baik atau sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 395–402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ashaver, D., & Igyuve, S. M. (2013). The use of audio-visual materials in the teaching and learning processes in colleges of education in Benue State-Nigeria. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 1(6), 44–55.
- Beltasar, T. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Sepakbola*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ferdinand, A. (2006). *Metodologi Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hadiana, O., & Sartono, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Dan Potensi Akademik Terhadap Penguasaan Bermain Sepak Bola Modifikasi. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(2), 93. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.38>
- Hamdani, S. B. M. (2011). Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Haryanto, S. (2018). *Kelebihan dan kekurangan E-learning berbasis schoology (studi PTK dalam pembejaraan mata kuliah academic listening)*.
- Idris, A. T., Shamsuddin, I. M., Arome, A. T., & Aminu, I. (2018). Use of audio-visual materials

- in teaching and learning of classification of living things among secondary school students in Sabon Gari LGA of Kaduna State. *Plant*, 6(2), 33.
- Indriarsa, V. M. A. dan N. (2012). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1, 415–418.
- Kurniawan, F. (2011). Buku pintar olahraga. *Jakarta: Laskar Aksara*.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik & Strategi futsal modern*. Be Champion.
- Mahendra, A. (2008). Falsafah Pendidikan Jasmani. *Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar Menengah, Pendidikan Luar Biasa, Bagian Proyek Pendidikan Kesehatan Jasmani Pendidikan Luar Biasa*.
- Muhammad Mury Syafei, Abduloh, T. H. (2019). Survey Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Senam Kelas Ix Smp 2 Klari. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 86–99. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- MuhammadAli Akbar Sofyan, Nana Suryana Nasution, M. S. (2021). Pembelajaran Outdoor Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Sikap Toleransi Di SMPN 1 Cikarang Utara. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(April), 110–118.
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128. <https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106>
- Parwata, I., & Agung, G. L. (2008). Penerapan Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media VCD untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mahasiswa pada perkuliahan Atletik. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 35–52.
- Rosleny, M. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Salim, A. (2008). Buku pintar sepakbola. *Bandung: Nuansa*.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*.
- Santrock, J. W. (2004). Psikologi Pendidikan (Educational Psychology), Edisi Kedua. *Jakarta: Kencana*.
- Sayuti, P., & Prihanto, J. B. (2015). PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAK BOLA. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3, 71–74.
- Setyaningum, R. K. (2016). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Passing Dalam Bermain Sepakbola Dengan Menerapkan Pembelajaran Yang Inovatif (Ratna. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 3(9), 1–17. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Siswoyo, D. (2013). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Suherman, A. (2000). Dasar-dasar penjas. *Jakarta: Depdiknas*.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 44–60. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/587>
- Yudis Korin Sihanita, A. R. S. T. (2021). KORELASI HASIL BELAJAR PENGETAHUAN DENGAN KETERAMPILAN SHOOTING MATERI SEPAKBOLA PADA MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 223–228.
- Yusuf, S. (2010). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*.