

# Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran teaching game for understanding

*by* Pauzi Bimaloka

---

**Submission date:** 13-Sep-2023 10:19AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2164707610

**File name:** 26929-Article\_Text-89962-1-18-20230913.docx (625.35K)

**Word count:** 2952

**Character count:** 18431



# Journal of Physical Education

OPEN ACCESS

e-ISSN Online: 2774-2334

p-ISSN Online: 2774-2326

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/bimaloka/>

## Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran *teaching game for understanding*

### *Efforts to improve football learning outcomes through the teaching game for understanding learning model*

Aldi Muhamad Pauzi<sup>1</sup>, Asep Angga Permadi<sup>2\*</sup>, Z. Arifin<sup>3</sup>, Mochamad Ishak<sup>4</sup>, Ricky Fernando<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Garut, Jawa Barat, Indonesia

\*Correspondence: [angga15@uniga.ac.id](mailto:angga15@uniga.ac.id)

Received: 08/11/2021; Accepted: 1/12/2021; Published: 29/08/2023

<sup>1</sup>Asep Angga Permadi, <sup>2</sup>Z. Arifin, <sup>3</sup>Aldi Muhamad Pauzi. (2023). Judul. *Bima Loka: Physical Education Journal*, vol. x, no. 00, 1-10.

#### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui penerapan model pembelajaran *teaching game for understanding* (TGfU). Siklus *classroom action research* yang digunakan sebanyak 3 kali. Sebanyak 20 peserta didik (putra= 13 dan putri= 7) kelas V SDN 3 Lebakjaya Kabupaten Garut tahun ajaran 2021/2022 menjadi subjek penelitian. Instrumen yang digunakan yaitu tes keterampilan *dribbling* dan tes pemahaman berupa soal yang berisi 26 pertanyaan. Pengolahan data menggunakan deskriptif statistic dan persentase. Hasil menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar peserta didik pada ranah keterampilan *dribbling* pada siklus I mencapai 70%, meningkat pada siklus II mencapai 80%, dan meningkat pada siklus III mencapai 100%. Sedangkan ketuntasan pada ranah pengetahuan materi *dribbling* sepakbola pada siklus I mencapai 65%, meningkat pada siklus II sebesar 85%, dan meningkat pada siklus III sebesar 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGfU berhasil meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola peserta didik..

**Kata-kata kunci:** pembelajaran berbasis taktis; *teaching game for understanding*; hasil belajar *dribbling* sepakbola.

#### Abstract

This research aims to analyze improving soccer *dribbling* learning outcomes through the application of the *teaching game for understanding* (TGfU) learning model. The *classroom action research* cycle was used 3 times. A total of 20 students (boys = 13 and girls = 7) in class V of SDN 3 Lebakjaya, Garut Regency for the 2021/2022 academic year were the research subjects. The instruments used are a *dribbling* skills test and an understanding test in the form of questions containing 26 questions. Data processing uses descriptive statistics and percentages. The results show that the completeness of students' learning outcomes in the domain of *dribbling* skills in cycle I reached 70%, increased in cycle II to 80%, and increased in cycle III reached 100%. Meanwhile, completeness in the realm of knowledge of football *dribbling* material in cycle I reached 65%, increased in cycle II by 85%, and increased in cycle III by 100%. So it can be concluded that the application of the TGfU learning model has succeeded in improving students' football *dribbling* skills and understanding.

**Keywords:** tactical-based learning; *teaching games for understanding*; results of learning soccer *dribbling*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani seharusnya mulai ditanamkan sejak usia kanak - kanak, karena pendidikan jasmani mempunyai peran dan pengaruh yang besar terhadap perkembangan fisik dan psikis anak. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dapat melalui aktivitas fisik dan bertujuan dalam mengolah kebugaran jasmani, kemampuan motorik, sikap, kecerdasan berpikir, emosional, serta pengetahuan dalam menerapkan perilaku hidup sehat dan aktif (Jayul & Irwanto, 2020). Anak sekolah dasar berada pada usia kritis dalam menentukan pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik serta gerak sehingga penting dalam memproyeksikan pembentukan individu yang berkualitas di masa yang akan datang. Untuk itu, pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dalam kehidupan yang secara tidak langsung menjadi sebuah acuan pendidikan yang dimana mengajarkan tentang cara untuk hidup sehat serta mengajarkan tentang bagaimana untuk membentuk dan mengembangkan kemampuan motorik dari usia dini sampai dewasa.

Sepakbola yaitu olahraga yang paling populer dan berkembang di setiap kalangan masyarakat. Sepakbola merupakan satu permainan olahraga bola besar dan dimainkan oleh dua tim serta tiap pemain beranggotakan 11 orang dan bertujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan serta di mainkan dalam lapangan berbentuk persegi panjang (Utama, n.d. 2015). Pembelajaran sepakbola memiliki kompleksitas gerakan yang sangat menuntut keterampilan (Permadi *et al.*, 2021). Dalam pembelajaran sepakbola siswa harus mempunyai kemampuan dalam menguasai permainan, dengan mempelajari teknik dasar dribbling sepakbola yang diperlukan dalam permainan sehingga memudahkan siswa dalam melakukan berbagai pola gerak yang di lakukan. Banyak teknik dasar yang harus dimiliki siswa diantaranya adalah *passing, control, heading, shooting, dan dribbling*.

Dalam olahraga sepakbola seseorang dikatakan mahir bermain bila mana menguasai teknik-teknik dalam sepakbola salah satunya *dribbling*. Permainan sepakbola memberikan manfaat kepada pemain pada aspek kesehatan fisik, mental, kecerdasan, keterampilan sosial, kerjasama, dan kedisiplinan (Fernando & Permadi, 2021). *Dribbling* adalah kemampuan dalam menguasai bola untuk dibawa ke suatu tempat dengan menggunakan berbagai teknik dasar menggiring yang bertujuan untuk menghindari gangguan atau hadangan lawan serta mengatur gerak dan memainkan tempo permainan. *Dribbling* juga merupakan keterampilan dasar dalam menguasai bola ketika bergerak, berdiri, dan berlari sebagai salah satu teknik dasar sepakbola. (Sultanengtyas *et al.*, 2018). Kemampuan pemain dalam menggiring bola dapat menjadi tolak ukur seseorang memiliki keterampilan baik dalam permainan sepakbola (Taufik *et al.*, 2019). Terdapat banyak masalah yang di hadapi siswa dalam pembelajaran sepakbola, seperti kurangnya penguasaan siswa terhadap keterampilan dribbling, sebagian besar siswa belum menguasai sepenuhnya tehnik dribbling dengan benar, yang di sebabkan karena kurangnya latihan tehnik dasar permainan sepakbola, serta minimnya sarana dan prasarana di sekolah yang mampu mendukung pembelajaran guna meningkatkan keterampilan dribbling untuk lebih baik lagi.

Berdasarkan obervasi yang telah di lakukan di lapangan sebagian besar siswa belum menguasai keterampilan yang baik dalam teknik dasar permainan sepakbola, khususnya dalam keterampilan dan pemahaman dribbling pada permainan sepakbola. Siswa masih terkesan kurang berminat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sepakbola dan aktivitas gerak yang di lakukan siswa terasa kurang maksimal, gerakan yang di tampilkan siswa kurang baik dari segi koordinasi gerakan kaki masih kaku, kontrol bola yang kurang dan ketika melakukan gerakan keterampilan berlari, menggiring bola, melompat, melempar serta menangkap bola

terlihat tidak optimal, dan teknik yang digunakan juga kurang baik. Pada proses pembelajaran sepakbola peserta didik terlihat kesulitan dalam melakukan berbagai teknik dasar sepakbola dalam situasi permainan, kesulitan yang sering terlihat adalah saat peserta didik membongkar pertahanan tim lawan, selain itu, peserta didik juga masuk belum melakukan penempatan posisi yang tepat dan strategis tanpa bola ketika pemain lain menguasai bola (Suhari, 2017). Akibat dari kondisi di atas aktivitas gerak dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sepakbola menjadi kurang baik sehingga dapat berpengaruh terhadap keterampilan dribbling sepakbola siswa.

Pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut, dalam upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* pada permainan sepakbola. Upaya untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman dribbling dapat dilakukan dengan cara melakukan pendekatan taktis berbasis TGfU dengan penekanan pada keaktifan gerak siswa dalam bentuk permainan serta keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang terbukti bahwa siswa menjadi lebih baik dalam memahami serta menguasai teknik dasar dribbling pada pembelajaran sepakbola, begitupun siswa menjadi antusias dan termotivasi (Sultanengtyas et al., 2018). Bukti lainnya adalah penelitian oleh SUhari (2017) menyebutkan bahwa pendekatan taktis dapat meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan bermain sepakbola peserta didik. Berdasarkan uraian para peneliti tersebut bahwa dengan melakukan pendekatan pembelajaran taktis dapat mempengaruhi keaktifan gerak dan minat siswa dalam pembelajaran sepakbola sehingga dapat meningkatkan keterampilan keterampilan dribbling menjadi lebih baik lagi.

Pendekatan taktis di katakan sebagai model pendekatan yang baik dalam mempengaruhi keterampilan siswa. Pendekatan taktis merupakan pendekatan yang menggabungkan antara taktik dan keterampilan dalam konteks permainan olahraga yang berorientasi dalam membangun motivasi dan minat siswa sebagai suatu struktur permainan (Rokhayati et al., 2016). Dalam pendekatan taktis terdapat *Teaching Games For Understanding* (TGfU) adalah sebuah metode pendekatan taktik permainan untuk dapat dipahami siswa sebagai pelaksanaan teknis pada keterampilan, dengan mempelajari teknik keterampilan sepakbola terhadap situasi bermain di lapangan (Suhartoyo et al., 2019). Dengan demikian melalui pendekatan pembelajaran taktis berbasis TGfU, suasana pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi sekaligus merangsang minat siswa dalam pembelajaran sehingga dengan seiring aktivitas gerak yang di lakukan siswa dapat merangsang peningkatan dalam keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola.

## METODE

Metode penelitian yaitu sebuah cara yang di lakukan peneliti dalam memecahkan masalah yang di unkap dengan sebuah jawaban ilmiah, terstruktur, dan terorganisir. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu penelitian guru atau kolaborasi guru dengan peneliti yang berupaya memperbaiki kualitas proses pembelajaran dengan cara mengembangkan metode dan strategi sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat (Rusydan, 2020). Siklus PTK dilakukan sesuai gambar 1 sebagai berikut.



**Gambar 1.** Siklus PTK  
(Sumber: Suhari, 2017).

Fokus PTK adalah membuat solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh guru di kelas yang sedang diajar. Pendekatan penelitian yang berlaku dalam penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Data-data angka yang didapatkan dari hasil belajar peserta didik menjadi bukti dari peningkatan kualitas pembelajaran dari aspek *outcome*. Hasil belajar tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan untuk mengungkap proses penyelesaian masalah sehingga dapat dijelaskan makna proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* siswa dalam pembelajaran sepakbola.

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari obyek yang akan diteliti. Populasi juga bisa dikatakan sebagai wilayah generalisasi dari hasil penelitian yang diambil secara *sampling* yang terdiri subyek berupa peserta didik yang membawa karakteristik tertentu yang dipilih untuk dipelajari (Sugiono, 2017). Populasi dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 3 Lebakjaya tahun ajaran 2020/2021.

Sampel di katakan sebagai bagian dari populasi dari jumlah siswa yang di jadikan sebagai obyek dalam penelitian. Sampel juga merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi (Sugiono, 2017). Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Kelas V SDN 3 lebakjaya tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 20 orang, yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Teknik pengambilan sampel yang akan saya gunakan yaitu non-propability sampling dengan menggunakan teknik sampel jenuh/total sampling yaitu dengan menggunakan seluruh populasi untuk di jadikan sebuah sampel dalam penelitian.

Pengumpulan data merupakan tahapan mengumpulkan data terkait penelitian agar didapatkan hasil dari permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan wawancara sebelumnya, Observasi penelitian, Tes Keterampilan *dribbling* Nurhasan dan Tes Pemahaman berbentuk angket.

Analisis data menggunakan persentase berupa rumus membandingkan nilai yang didapat dengan nilai maksimal dikali 100% (Ferdiansyah, 2016). Setelah didapatkan skor individu dari hasil tes, kemudian di kategorikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Penentuan kategori nilai yang didapat peserta didik

Ranah	Ketentuan interval	Kategori
Pengetahuan	Nilai $\geq M + 1 SD$	Baik
	$M - 1SD \leq \text{Nilai} < M + 1 SD$	Cukup
	Nilai $< M - 1SD$	Kurang
Keterampilan (Waktu satuan detik)	Nilai $< M - 1.5 SD$	Sangat Baik
	$M - 1.5 SD < \text{Nilai} < M - 0.5 SD$	Baik
	$M - 0.5 SD < \text{Nilai} < M + 0.5 SD$	Cukup

Ranah	Ketentuan interval	Kategori
	$M + 0.5 SD < \text{Nilai} < M + 0.5 SD$	Kurang
	$\text{Nilai} \geq M + 1.5 SD$	Sangat Kurang

Dengan diperolehnya data, kemudian dilakukan analisis data yang bertujuan dalam membuat sebuah kesimpulan dari hasil penelitian yang di lakukan. Analisis sebuah data yang dilakukan peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

## HASIL

Hasil belajar siswa di lakukan dengan menggunakan 2 aspek yaitu aspek kognitif dan psikomotor sesuai judul penelitian ini dalam upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman dribbling permainan sepakbola siswa kelas 5 di SDN 3 Lebakjaya.

Hasil belajar siswa di lakukan dengan menggunakan 2 aspek yaitu aspek kognitif dan psikomotor sesuai judul penelitian ini dalam upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman dribbling permainan sepakbola siswa kelas 5 di SDN 3 Lebakjaya.

### a. Pemahaman *dribbling* sepakbola

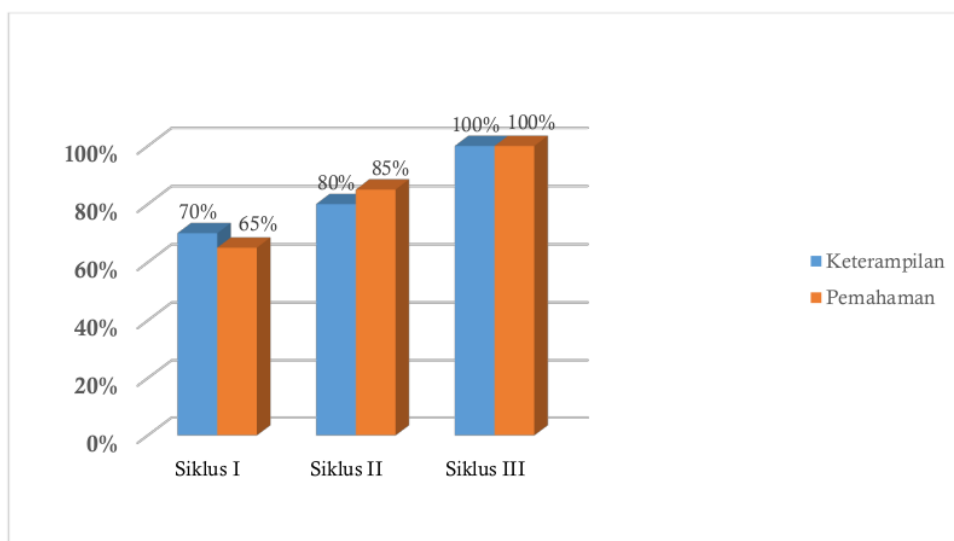
**Tabel 2.** Hasil belajar ranah pengetahuan peserta didik pada siklus I, II, dan III

No	Kelas Interval	Kategori	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			F	%	F	%	F	%
1	$X \geq 85$	Baik	5	25%	8	40%	8	40%
2	$68 \leq X < 85$	Cukup	11	55%	11	55%	12	60%
3	$X < 68$	Kurang	4	20%	1	5%	0	0%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

### b. Keterampilan *dribbling* sepakbola

**Tabel 3.** Hasil belajar ranah keterampilan peserta didik pada siklus I, II, dan III

No	Kategori	Interval	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
			F	%	F	%	F	%
1	Sangat Baik	$X < 18,86$	1	5%	4	20%	6	30%
2	Baik	$18,86 < X < 23,07$	6	30%	5	25%	6	30%
3	Cukup	$23,07 < X < 27,28$	7	35%	7	35%	8	40%
4	Kurang	$27,10 < X < 31,15$	4	20%	4	20%	0	0%
5	Sangat Kurang	$X > 31,49$	2	10%	0	0%	0	0%
<b>Total</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>



**Gambar 1.** Diagram ketuntasan persiklus

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan keterampilan siswa setelah diberikan pembelajaran dribbling sepakbola melalui pendekatan taktis berbasis Teaching Game For Understanding. Pada siklus I tingkat keterampilan siswa masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari hasil tes yang diperoleh dari 20 orang masih terdapat, 4 (20%) waktu kurang dari 31,05; sampai 27,10; kategori Kurang dan 2 (10%) waktu lebih dari 31,49; dengan kategori Sangat Kurang. Dengan persentase ketuntasan 70%. Pada siklus II terdapat peningkatan yang baik, kategori Kurang dengan rentang waktu 27,10 sampai 31,49 (20%) terdapat 4 orang dan Sangat Kurang sudah tidak muncul. Dengan persentase ketuntasan sebesar 80%. Sedangkan pada siklus ke III terdapat peningkatan yang lebih baik dari siklus sebelumnya karena siswa dengan kategori Kurang dan Sangat Kurang sudah tidak muncul, dengan persentase ketuntasan 100%. Mengacu pada data di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan siswa dari setiap siklus menjadi lebih baik dari siklus I, Siklus II, dan siklus III.

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa setelah diberikan pembelajaran dribbling sepakbola melalui pendekatan taktis berbasis Teaching Game For Understanding. Hasil tes pemahaman pada siklus I dari 20 orang siswa terdapat 13 orang tuntas dan 7 siswa yang belum tuntas dengan nilai rata-rata sebesar 77, dan persentase ketuntasan siklus I sebesar 65% serta masih belum mencapai persentase standar ketuntasan klasikal >85%. Sedangkan pada siklus ke II nilai pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan baik dilihat dari 20 orang siswa yang mengikuti proses pembelajaran terdapat 17 orang siswa tuntas dan 3 orang siswa belum tuntas dengan nilai rata-rata 82 serta persentase klasikal sebesar 85%, serta telah memenuhi standar klasikal yang ditentukan >85%. Dalam hasil pembelajaran pada siklus III telah memenuhi target peneliti dari 20 orang siswa semuanya tuntas dengan nilai rata-rata 84, serta persentase ketuntasan 100%.

## DISKUSI

Penelitian terdahulu dapat dijadikan sebagai acuan untuk membuat sebuah penelitian baru dan mengembangkan penelitian yang sudah ada menjadi lebih baik lagi, untuk dapat di

jadikan sebagai bahan perbandingan serta gambaran dalam mendorong proses penelitian peneliti. Penelitian tentang *dribbling* sepakbola telah banyak dilakukan oleh beberapa peneliti yang ingin mengetahui upaya meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola melalui pendekatan taktis. Namun yang membedakan dari tema-tema penelitian tersebut adalah fokus, objek, dan sasaran yang di kaji.

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis antara lain:

1. Penelitian yang ditulis oleh (Rokhayati et al., 2016) yang berjudul “Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi, Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik”. Hasil pada penelitian ini yaitu 1) terdapat peningkatan dalam motivasi siswa yang mengikuti pembelajaran pendekatan taktis dari pada pembelajaran konvensional. 2) peningkatan siswa dalam kebugaran jasmani juga lebih baik 3) Kemampuan motoriknya mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan pendekatan taktis. Perbedaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti menggunakan pendekatan taktis berbasis TGFU dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* dalam pembelajaran sepakbola. Sedangkan peneliti sebelumnya meningkatkan motivasi, kebugaran jasmani dan motorik siswa.
2. Penelitian yang ditulis oleh (Sultanengtyas et al., 2018) yang berjudul “Penerapan Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Dribbling* Dan *Controlling* Dalam Sepak Bola”. Hasil dapat diperoleh terdapat pengaruh yang sangat baik dengan penerapan taktis terhadap hasil belajar *dribbling* dan *controlling* pada pembelajaran sepak bola di kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. Berdasarkan pembuktian hasil perhitungan nilai signifikan (0.00) lebih kecil dibanding (0.05), untuk peningkatan hasil belajar siswa memiliki peningkatan sebesar 8.36%. Perbedaan yang dilakukan peneliti dari peneliti sebelumnya yaitu peneliti menggunakan pendekatan taktis berbasis TGFU dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola siswa. Sedangkan peneliti sebelumnya meningkatkan keterampilan *dribbling* dan *controlling*.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan adanya peningkatan dalam keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola siswa pada kelas V SDN 3 Lebakjaya. Hasil belajar pada ranah pengetahuan dan keterampilan telah mencapai ketuntasan 100% pada siklus III. Temuan ini membuktikan bahwa TGFU dapat menjadi pilihan tepat dalam membantu guru PJOK dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan *dribbling* sepakbola.

## REFERENSI

- Afdal, M. (2019). Upaya meningkatkan kemampuan *dribbling* dalam permainan sepakbola menggunakan gaya mengajar divergent di smp negeri 1 balusu.
- Amarulloh. (2016). Meningkatkan Gerakdasar *Dribbling* Dalam Pembelajaran Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis. 411–420.
- Ferdiansyah.(2016). TingkatPemahaman PelatihSepakbola di Kabupaten Lamongan terhadapProgramiLatihan Sepakbola. Surabaya 10–17.



- Fernando, R., & Permadi, A. A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Sepakbola melalui Pendekatan Bermain dan Pendekatan Teknik terhadap Motor Ability bagi Siswa SMAN Olahraga Riau. *Holistic Journal of Sport Education*, 1(1), 1-6.
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19 Achmad. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Permadi, A. A., & Fernando, R. (2021). Hubungan Keterampilan, Kondisi Fisik dan Psikologi terhadap Performance Pemain Sepakbola. *Indonesia Performance Journal*, 5(1), 14–19.
- Rokhayati, A., Nur, L., & Gandana, G. (2016). Implementasi Pendekatan Taktis dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi, Kebugaran Jasmani dan Kemampuan Motorik. 1(September), 57–67.
- Rusydzian. (2020). Upaya Meningkatkan hasil Belajar Passing Atas Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Role Playing.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Suhari. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Bermain Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis. 2(2), 112–120.
- Suhartoyo, T., Rilastiyo, D., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., Listiadi, A. D., & Hidayat, R. (2019). Physical activity journal. *Physical Activity Journal*, 1(2011), 51–60. <http://jos.unsoed.ac.id/index.php/paju/article/view/2005/1184>
- Sultanengtyas, M., Darmawan, G., Jasmani, S. P., Rekreasi, K., & Keolahragaan, F. I. (2018). Dribbling Dan Controlling Dalam Sepak Bola ( Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya ). 06(2016), 60–64.
- Taufik, M. S., Guntur, M., Sungkawa, G., Jasmani, P., Fakultas, R., & Pendidikan, I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual Yang Mengembangkan Aspek Fisik, Mental Maupun Emosional Seseorang. 3, 43–54.
- Utama, A. Z. (2018). Pengaruh latihan Kelincahan dan Kelentukan terhadap Keterampilan Dribbling Sepakbola SSB Pas ITN Malang. 31–38.

# Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran teaching game for understanding

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://journal.unesa.ac.id">journal.unesa.ac.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://journal.unnes.ac.id">journal.unnes.ac.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://fpik.uniga.ac.id">fpik.uniga.ac.id</a> Internet Source	2%
4	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://ejournal.upi.edu">ejournal.upi.edu</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://journal.uniga.ac.id">journal.uniga.ac.id</a> Internet Source	1%
8	Djatismiko Djatismiko, Ibrahim Akhid. "ENHANCING THE ABILITY OF MATHEMATICAL REASONING WITH THE METHOD OF DISCOVERY GUIDED AT SMAN	1%

# 23 BANDUNG UNDEFINED INTEGRAL MATERIAL", (JIML) JOURNAL OF INNOVATIVE MATHEMATICS LEARNING, 2020

Publication

---

9	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a>	1 %
---	--	-----

Internet Source

---

10	<a href="http://jurnal.untad.ac.id">jurnal.untad.ac.id</a>	1 %
----	--	-----

Internet Source

---

11	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a>	1 %
----	--	-----

Internet Source

---

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 15 words

Exclude bibliography  On