Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 31-36
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21614

Model Pembelajaran *Jigsaw dan Problem based learning* Berbasis *Culturally Responsive Teaching* (CRT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Kelas X SMA Negeri 2 Semarang

Fendy Eko Prastiyo[1(*)], Utvi Hinda Zhannisa[2], Tutur Lukas Waskitho[3]
[1,2]Universitas PGRI Semarang
[3]SMA Negeri 2 Semarang

Received : 27 Des 2024
Revised : 3 Jun 2025
Accepted : 10 Jun 2025

Abstract
The purpose of this study is to test the jigsaw learning model and problem-based learning based on culturally responsive teaching (CRT) in improving football learning outcomes of grade X students of SMA Negeri 2 Semarang The sampling technique applied is purposive sampling. This study uses a test as an instrument, the test used is a shooting test. The normality test, homogeneity test, and difference hypothesis test and t test are the analyses used in this study. Information was obtained that the average score of the students in the jigsaw learning approach group was 74.4 and the posttest results after treatment with jigsaw learning were on average 85. Meanwhile, the data of the problem based learning group before the treatment was carried out, the average student score was 75.3 and after the treatment, the student score changed, namely with a mean value or an average score of 85.06. It was interpreted that the hypothesis was rejected because there was no significant difference in the results of the students' pretest between the two treatment groups. The jigsaw learning model group provided an increase of 14.2%, while the problem-based learning model group provided an increase of 12.9%. The conclusion is that the use of jigsaw learning models and problem-based learning has a significant influence on football learning outcomes in grade X students of SMA Negeri 2 Semarang. The jigsaw learning model group is an effective learning model compared to the Problem based learning model on football learning outcomes in grade X students of SMA Negeri 2 Semarang.

Keywords: jigsaw, problem based learning; culturally responsive teaching; learning outcomes.

(*) Corresponding Author: fendyprastiyo21@gmail.com

How to Cite: Prastiyo, F E., Zhannisa, U H., & Waskitho, T L. (2025). Model Pembelajaran Jigsaw dan *Problem based learning* Berbasis Culturally Responsive Teaching (CRT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sepak Bola Kelas X SMA Negeri 2 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran,* 19 (1): 31-36.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa terletak pada kualitas pendidikannya, dan keberhasilan suatu bangsa terletak pada kualitas kemanusiaannya yang berkualitas. Untuk membentuk sifat-sifat kemanusiaan yang luhur, tidak ada jalan lain selain pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan merupakan hal terpenting bagi suatu negara untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik (Hulu et al., 2020). Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan merupakan alat untuk mendidik anak, oleh karena itu pendidikan jasmani, olah raga dan keterampilan merupakan alat untuk mengembangkan generasi muda agar kelak dapat mengambil keputusan yang terbaik mengenai aktivitas jasmani yang dilakukannya dan menjalani hidup sehat sepanjang hidupnya. Kehidupan. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek jasmani, mental, dan sosial siswa melalui berbagai kegiatan olahraga (Indra, 2019).

Pembelajaran sepak bola di SMA merupakan bagian dari pendidikan jasmani yang bertujuan mengembangkan keterampilan motorik, pemahaman strategi permainan, dan nilai-nilai karakter seperti kerja sama, sportivitas, serta disiplin. Sepak bola dipilih karena sifatnya yang kolaboratif dan menyenangkan, sehingga dapat menjadi media untuk mengintegrasikan pembelajaran fisik dengan nilai-nilai sosial (Agustan et al., 2020). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran ini mencakup

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 31-36
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21614

penguasaan teknik dasar seperti menggiring, mengoper, menendang, dan menjaga gawang, serta pemahaman tentang aturan permainan. Pendekatan tradisional dalam pembelajaran sepak bola terkadang tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa yang beragam, sehingga diperlukan metode inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan inklusivitas pembelajaran (Saryono & Hutomo, 2016).

Model *jigsaw* dan *problem-based learning* (PBL) berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) menawarkan pendekatan baru dalam pembelajaran sepak bola. Model *jigsaw* memungkinkan siswa belajar secara kooperatif dengan membagi materi menjadi bagian-bagian kecil yang dipelajari oleh anggota kelompok, kemudian mereka berbagi pengetahuan tersebut (Ginting & PuspaSari, 2023). Sementara itu, PBL berbasis CRT menekankan pada pembelajaran berbasis masalah yang relevan dengan kehidupan dan budaya siswa. Dalam konteks sepak bola, CRT membantu siswa untuk memahami permainan dalam kerangka budaya lokal, seperti strategi permainan yang mencerminkan nilai-nilai gotong royong dan solidaritas, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual (Hamzah et al., 2019).

Pendekatan *jigsaw* dan PBL berbasis CRT membawa berbagai manfaat signifikan bagi siswa SMA. Pertama, metode ini meningkatkan keterampilan sosial siswa, seperti kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dalam tim. Kedua, PBL berbasis CRT mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di lapangan, misalnya menentukan strategi permainan (Salma & Yuli, 2023). Ketiga, pembelajaran berbasis CRT memperkuat pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya, sehingga mereka menjadi lebih toleran dan menghargai perbedaan. Selain itu, metode ini meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, karena mereka merasa lebih terlibat secara emosional dan intelektual. Terakhir, pembelajaran ini membantu membentuk karakter siswa, seperti kedisiplinan, tanggung jawab, dan sportivitas (Dewi et al., 2020).

Metode pembelajaran ini memiliki peluang besar untuk diterapkan di SMA. Pertama, pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan partisipasi siswa. Kedua, *jigsaw* dan PBL berbasis CRT dapat diintegrasikan dengan berbagai kegiatan ekstrakurikuler, seperti pelatihan tim sepak bola sekolah (Zaki & Sari, 2021). Ketiga, guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dalam menyusun materi yang relevan dengan budaya lokal siswa. Keempat, metode ini mendukung profil Pelajar Pancasila yang menekankan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, dan penguatan nilai-nilai kebangsaan. Kelima, dengan pelatihan yang memadai, guru dapat memanfaatkan metode ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inklusif, interaktif, dan bermakna (Irawan et al., 2024).

Siswa SMA umumnya berada pada tahap perkembangan yang kritis, di mana mereka mulai menunjukkan kemandirian, rasa ingin tahu yang tinggi, dan keinginan untuk diakui dalam kelompok. Karakter ini sangat mendukung penerapan pembelajaran *jigsaw* dan PBL berbasis CRT, karena siswa cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan pemecahan masalah. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar secara kolaboratif sambil mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan menghargai perspektif yang berbeda. Selain itu, mereka lebih termotivasi untuk belajar jika materi yang diajarkan relevan dengan kehidupan sehari-hari dan budaya mereka. Pendekatan ini juga membantu siswa mengembangkan empati dan tanggung jawab dalam konteks kerja tim, sehingga mendukung pembentukan karakter yang positif (Krissanthy et al., 2020).

Didukung dari hasil penelitian terdahulu bahwasanya model *jigsaw* dan *problem based learning* dalam pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar. Hasil penelitian Sriyatin *et al* (2018) Ketika model *jigsaw* digunakan pada siklus I dan II, ketuntasan meningkat menjadi 57%, dan pada siklus II, ketuntasan mencapai 77%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mengungkapkan ketidaklengkapan siswa dalam pembelajaran jasmani sebesar 40% pada kondisi awal atau hasil sebelumnya. Sedangkan penelitian Dupri *et al* (2020) diperoleh informasi

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 31-36
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21614

riset bahwa hasil belajar mahasiswa Pendidikan jasmani mampu ditingkatkan memalui model PBL.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) berpeluang dalam meningkatkan hasil belajar sepak bola kelas X SMA Negeri 2 Semarang sehingga peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

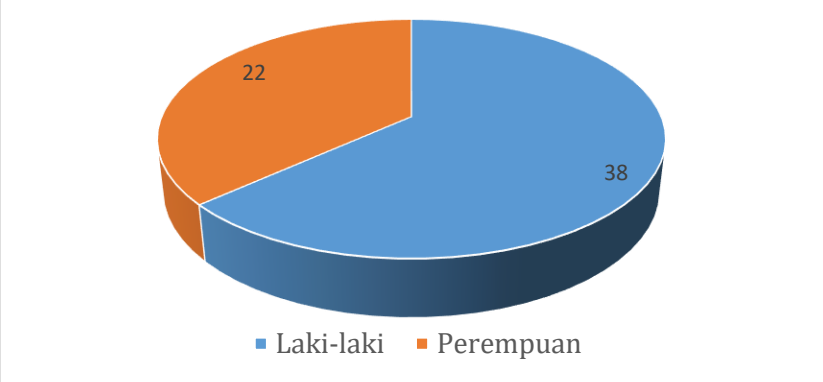
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimental. Studi ini menyelidiki antar variabel yang berbeda, menganalisis hasil pengukuran untuk memastikan tingkat pengaruh antar variabel. Variabel bebas (X) meliputi pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* berbasis CRT, sedangkan variabel terikat (Y) berkaitan dengan hasil belajar sepak bola. Metode pengambilan sampel menggunakan cara sampel acak atau *probability random sampling*. Instrumen dalam riset ini yakni tes shooting yang beradal dalam modul ajar. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis merupakan analisis yang dipakai penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Riset ini dilaksanakan di lapangan olahraga SMA Negeri 2 Semarang yang beralamat Jl. Sendangguwo Baru I No.1, Gemah, Kec. Pedurungan, Kota Semarang. Dari Gambar 1 terkait distribusi sampel siswa Kelas X SMA Negeri 2 Semarang berdasarkan jenis kelamin diketahui siswa laki-laki sejumlah 38 dan perempuan sejumlah 22 orang. Jadi, disimpulkan bahwa sebagian besar sampel siswa Kelas X SMA Negeri 2 Semarang adalah berjenis kelamin laki-laki.



Gambar 1. Deskriptif Statistik

Tabel 1. Deskriptif Statistik

Data	*Jigsaw*		PBL	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Mean	74,4	85	75,36	85,06
Median	75	85,5	75	85
Min	78	88	80	89
Maks	70	82	70	80

Tabel 1 diperoleh informasi bahwa nilai rata-rata siswa kelompok pendekatan belajar *jigsaw* yaitu 74,4 dan hasil posttest sesudah dilakukan *treatment* dengan pembelajaran *jigsaw* rerata sebesar 85. Sedangkan data kelompok *problem baswed learning* sebelum dilakukan treatment rata-rata nilai siswa sebesar 75,3 dan setelah adanya *treatment* nilai siswa mengalami perubahan yaitu dengan nilai mean atau rata-rata nilai 85,06.

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 31-36
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21614

Tabel 2. Uji Hipotesis Beda

Data Kelas	Nilai Sig.	Keterangan
Kelompok *Jigsaw* - PBL	0,213	Tidak Berbeda

Tabel 2 diperoleh informasi bahwa uji Mann-whitney dengan pengambilan dasar yaitu jika nilai Asymp. Sig < 0,05 maka hipotesis diterima. Adapun hasil analisis hipotesis bantuan aplikasi *software SPSS* di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan uji hipotesis dengan hasil nilai signifikansi 0,213 atau >0,05. Diinterpretasikan bahwa hipotesis ditolak karena tidak ada perbedaan yang berarti terkait hasil pretest siswa antara kedua kelompok perlakuan.

Tabel 3. Uji Hipotesis Pengaruh

Data *Pre-post*	t hitung	Nilai Sig.	Keterangan	Peningkatan
Jigsaw	17,466	0,000	Berpengaruh	14,2
Problem based learning	17,321	0,000	Berpengaruh	12,9

Tabel 3 diperoleh informasi bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Semarang. Pada kelompok model pembelajaran *jigsaw* memberikan peningkatan sebesar 14,2 %, sedangkan kelompok model pembelajaran *problem based learning* memberikan peningkatan sebesar 12,9 %. Artinya kelompok model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang palig efektif dibandingkan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Semarang.

Pembahasan

Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Semarang. Pada kelompok model pembelajaran *jigsaw* memberikan peningkatan sebesar 14,2 %, sedangkan kelompok model pembelajaran *problem based learning* memberikan peningkatan sebesar 12,9 %. Artinya kelompok model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang palig efektif dibandingkan model pembelajaran *Problem based learning* terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Semarang.

Kontribusi pembelajaran *jigsaw* dan *problem-based learning* terhadap hasil belajar sepak bola. Pembelajaran *jigsaw* dan *problem-based learning* (PBL) berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa SMA. Model *jigsaw* memungkinkan siswa belajar dalam kelompok kecil, dengan setiap anggota bertanggung jawab mempelajari dan mengajarkan bagian tertentu dari materi sepak bola, seperti teknik dasar, aturan permainan, atau strategi (Taufik & Sungkawa, 2019). Sementara itu, PBL menempatkan siswa dalam situasi nyata atau simulasi yang membutuhkan pemecahan masalah, seperti menganalisis taktik dalam pertandingan. Kedua pendekatan ini meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong kolaborasi, dan keterampilan relevan dalam sepak bola (Aditya & Helmi, 2019).

Kemampuan kognitif dan psikomotor siswa melalui *jigsaw* dan *problem-based learning*. Kemampuan kognitif siswa, seperti pemahaman taktik, strategi permainan, dan aturan sepak bola, dapat ditingkatkan melalui diskusi dan interaksi dalam pembelajaran *jigsaw* dan PBL. Dalam pembelajaran psikomotor, siswa secara langsung mempraktikkan keterampilan sepak bola, seperti dribbling, passing, dan shooting, dalam konteks masalah atau simulasi yang dihadirkan. Dengan pembelajaran PBL, siswa tidak hanya mempelajari teori tetapi juga mempraktikkan solusi melalui latihan terintegrasi, sehingga mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan fisik secara bersamaan (Banjarani & Ridwan, 2023).

Pembelajaran berbasis *culturally responsive teaching* (CRT) dalam konteks *jigsaw* dan PBL mengintegrasikan nilai-nilai budaya siswa untuk membuat proses

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 31-36
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21614

belajar lebih relevan dan bermakna. Dalam sepak bola, ini dapat melibatkan penggunaan cerita lokal, permainan tradisional, atau nilai-nilai kerja sama khas daerah sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran (Prakoso & Sembiring, 2022). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotor tetapi juga membangun apresiasi siswa terhadap keberagaman budaya serta menghubungkan olahraga sepak bola dengan identitas mereka.

Implementasi model *jigsaw* dan *problem-based learning* berbasis *culturally responsive teaching* sesuai daerah. Model pembelajaran yang berbasis CRT disesuaikan dengan konteks budaya daerah masing-masing untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan. Di daerah dengan tradisi sepak bola yang kuat, seperti Jawa Barat, pembelajaran dapat mengintegrasikan permainan lokal yang melibatkan keterampilan sepak bola. Di wilayah lain, seperti Papua, nilai kebersamaan dan semangat komunitas dapat dijadikan landasan untuk menguatkan kerja sama tim dalam *jigsaw*. Dengan demikian, CRT memfasilitasi keterlibatan siswa melalui konteks budaya yang mereka kenal, menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan holistik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian maka simpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dan *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Semarang. Pada kelompok model pembelajaran *jigsaw* memberikan peningkatan sebesar 14,2 %, sedangkan kelompok model pembelajaran *problem based learning* memberikan peningkatan sebesar 12,9 %. Artinya kelompok model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang palig efektif dibandingkan model pembelajaran *Problem based learning* terhadap hasil belajar sepak bola pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Semarang. Adapun saran bagi guru, model pembelajaran lebih bervariasi dalam pembelajaran mengingat peserta didik tidak bosan dan lebih antusias dalam pembelajaran dengan bermain di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., & Helmi, B. (2019). Optimalisasi Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Menggunakan Punggung Kaki Melalui Pendekatan Variasi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, *1*(2), 659–665. https://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/614

Agustan, B., Kusmaedi, N., Hendrayana, Y., Abduljabar, B., & Ginanjar, A. (2020). Modifikasi pembelajaran: hybrid sport education-invasion games competence model terhadap performa permainan bola basket. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, *6*(1), 157–172. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14005

Banjarani, W. A., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Passing Sepak Bola. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *3*(2), 123–130. https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.903

Dewi, R., Resti, G., & Rolly, A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Problem based learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, *1*(2), 83–92. https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327

Dupri, D., Candra, O., Candra, A., & Suryani, D. A. (2020). The Implementation of *Problem based learning* Model in Improving Cooperation and Learning Outcomes in Physical Education. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, *5*(1), 86–90. https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i1.22531

Ginting, K. B. B., & PuspaSari, L. (2023). Analisis Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Capaian Keterampilan Service Bawah Bola Voli Pada Kelas Viii SMP Swasta Pencawan School Medan. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *2*(1), 55–64.

Hamzah, I., Ginanjar, A., & Setiawan, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli. *Jurnal Kependidikan Jasmani*

Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran
Vol. 19, No. 1, Juni 2025, pp. 31-36
p-ISSN: 1978-936X
e-ISSN: 2528-0562
DOI: https://doi.org/10.26877/mpp.v19i1.21614

Dan Olahraga, *3*(1), 58–63.

Hulu, A. C., Sari, L. P., & Sembiring, B. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pukulan Forehand Lob permainan Bulu Tangkis Dengan Menggunakan Metode Problem Base Larning. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *1*(1), 1–8. https://doi.org/10.55081/jumper.v1i1.123

Indra, R. (2019). *BULETIN: Pendidikan Karakter Peserta Didik SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan. http://smk.kemdikbud.go.id/konten/4615/kolase-smk-dalam-menyiapkan-sumber-daya-hospitality-di-indonesia

Irawan, B., Indahwati, N., & Taringan, C. A. (2024). Penerapan Pendekatan Cultularry Responsive Teaching (CRT) Pada Pembelajaran Passing Permainan Sepak Bola Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *5*(2), 425–433.

Krissanthy, A., Kurniawan, F., & Resita, C. (2020). Hubungan Kebugaran Jasmani dengan Tingkat Konsentrasi Siswa di SMA 9 Bekasi. *Jurnal Literasi Olahraga*, *1*(1), 77–81. https://journal.unsika.ac.id/index.php/JLO

Prakoso, D. A., & Sembiring, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Melalui Teams Games Tournament (TGT). *JUMPER : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *2*(2), 107–116. https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.556

Salma, I. M., & Yuli, R. R. (2023). Membangun Paradigma tentang Makna Guru pada Pembelajaran *Culturally responsive teaching* dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Era Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *1*(1), 1–11. https://doi.org/10.47134/jtp.v1i1.37

Saryono, & Hutomo, B. S. (2016). Manajemen Pengelolaan Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SMA Negeri Se-Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *12*(1), 23–33.

Sriyatin, S., Sucipto, A., & Sulikan, S. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Siswa Sdn Sambigede 03 Sumberpucung Malang. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, *1*(2), 80–91. https://doi.org/10.33503/jpjok.v1i2.169

Taufik, M. S., & Sungkawa, M. G. G. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Dribbling Sepakbola Dengan Penggunaan Media Audio Visual. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, *3*(1), 43–54. https://doi.org/10.33503/jp.jok.v3i1.540

Zaki, M., & Sari, D. M. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik Dasar Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Penerapan Gaya Mengajar Drill Dan Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas Iv-A SD Yayasan Pendidikan Nurul Hasanah Tahun Ajaran 2020/2021. *JUMPER: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *2*(1), 40–45.