

## PENGARUH LATIHAN *GIVE AND GO* DAN LATIHAN *RONDO GAMES* TERHADAP KETEPATAN *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA DI SSB PERSISAC SEMARANG

Afrisal Sindu Wicaksana  
[afrisalsindu417@gmail.com](mailto:afrisalsindu417@gmail.com)  
Universitas PGRI Semarang

### Abstract

*This research is an experiment with a quantitative descriptive method and uses a "Pretest-Posttest Control Group design". The population of all SSB Persisac players using purposive sampling technique. The test instrument uses a short pass instrument developed by Bobby Charlton (2012: 3) with a validity of 0.653 and a reliability of 0.879. The results of the data analysis of the give and go exercise group had an average pretest of 137.5 and posttest of 243.7. Meanwhile, the average results of the rondo games group, namely the pretest of 156.2, became the posttest of 312.5 and The average value of the difference between the pretest and posttest of the rondo games practice group is -156.2 with sig.(2-tailed) = 0.000 and the average value of the difference between the pretest and posttest of the give and go exercise group is -106.2 with sig.( 2-tailed) = 0.000 there is a difference in the increase in accuracy of passing accuracy of SSB Persisac players between before and after being given rondo games and give and go training and the increase in the rondo games training group is greater than the give and go training group. The conclusion from this research is that there is an increase between before and after being given treatment through rondo games and give and go exercises to increase the passing accuracy of SSB Persisac Semarang KU 14 players. Suggestions for coaches can make this exercise a variation of passing practice to improve basic passing technique skills.*

**Keywords:** *rondo games & give and go practice, passing accuracy, soccer.*

### Abstrak

Penelitian ini adalah eksperimen dengan metode deskriptif kuantitatif dan menggunakan rancangan "Pretest-Posttest Control Group design". Populasi seluruh pemain SSB Persisac dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen tes menggunakan instrument short pass yang dikembangkan oleh Bobby Charlton (2012 :3) dengan validitas 0,653 dan reliabilitas 0,879. Hasil analisis data kelompok latihan *give and go* memiliki rata-rata *pretest* sebesar 137,5 dan *posttest* sebesar 243,7 dan Sedangkan hasil rata-rata kelompok latihan *rondo games* yaitu *pretest* sebesar 156,2 menjadi *posttest* sebesar 312,5 dan Nilai rata-rata selisish *pretest* dan *posttest* kelompok latihan *rondo games* sebesar -156,2 dengan *sig.(2-tailed) = 0,000* dan Nilai rata-rata selisish *pretest* dan *posttest* kelompok latihan *give and go* sebesar -106,2 dengan *sig.(2-tailed) = 0,000* terdapat perbedaaan peningkatan ketepatan akurasi *passing* pemain SSB Persisac antara sebelum dan setelah diberikan latihan *rondo games* dan latihan *give and go* dan peningkatan kelompok latihan *rondo games* lebih besar peningkatannya dibandingkan dengan kelompok latihan *give and go*. Simpulan dari penelitian ini ada peningkatan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui latihan *rondo games* dan latihan *give and go* terhadap peningkatan ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14. Saran bagi pelatih dapat menjadikan latihan ini sebagai variasi latihan *passing* guna meningkatkan ketrampilan teknik dasar *passing*.

**Kata kunci :** *Latihan rondo games & give and go, Ketepatan passing, Sepakbola.*

## PENDAHULUAN

Olahraga Sepak Bola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak diminati penduduk dunia, tidak terkecuali di Indonesia. Cabang olahraga ini dimainkan 2 tim yang masing-masing timnya berisi 11 pemain inti. Olahraga ini dimainkan di sebuah lapangan berumput yang sangat luas. Olahraga ini berkembang menjadi sangat populer seiring dengan semakin berkembangnya dunia olahraga. Olahraga sepak bola sendiri memiliki tujuan, yaitu meraih kemenangan dengan mencetak gol sebanyak mungkin ke gawang lawan dan menjaga agar tidak kemasukan gol dari tim lawan. (Rahmani, 2014).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional. Pembinaan Dan Pengembangan Olahraga Bagian Keempat tentang Pembinaan dan Pengembangan Olahraga Prestasi Pasal 27 disebutkan bahwa “Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilaksanakan dan diarahkan untuk mencapai prestasi olahraga pada tingkat daerah, nasional, dan internasional, yang dilakukan oleh induk organisasi cabang olahraga, baik pada tingkat pusat maupun pada tingkat daerah. Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi dilakukan oleh pelatih yang memiliki kualifikasi dan sertifikat kompetensi yang dapat dibantu oleh tenaga keolahragaan dengan pendekatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dilaksanakan dengan memberdayakan perkumpulan olahraga, menumbuh kembangkan sentra pembinaan olahraga yang bersifat nasional dan daerah, dan menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan serta melibatkan olahragawan muda potensial dari hasil pemantauan, pemanduan, dan pengembangan bakat sebagai proses regenerasi”.

Dalam permainan sepak bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan. Seorang pemain sepak bola harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola yang baik untuk dapat menghasilkan permainan sepak bola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan. Adapun teknik dasar sepak bola ada 2 yaitu, teknik tanpa bola yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola meliputi : lari cepat dengan mengubah arah, melompat dan meloncat, gerakan tipu dengan badan, serta gerakan khusus penjaga gawang sedangkan teknik dengan bola meliputi : mengenal bola (*ball feeling*), mengoper bola (*passing*), menerima dan menguasai bola (*receiving and controlling the ball*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*), menendang bola (*shooting*), melempar bola (*throwing*), merebut bola (*sliding tackle-sliding*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). (Herdiansyah & Nurasyifa, MARI BELAJAR SEPAK BOLA, 2010).

Dalam permainan sepak bola, *passing* bola merupakan kemampuan teknik perseorangan yang setiap pemain harus menguasainya. Mengumpan bola harus disertai dengan kemampuan membebaskan diri dari hadangan lawan, melindungi bola sambil melakukan gerakan lari serta gerakan maju dan tipuan, namun bola tetap dalam penguasaannya. Penguasaan bola sangat terkait dengan kualitas dan kuantitas *passing* dalam sebuah tim. Hal ini berarti bahwa akurasi *passing* sebuah tim sangat menentukan keberhasilan tim tersebut. Collet dalam Abdul Karim (2018: 4). Dalam Permainan sepakbola teknik dasar *passing* merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan pemain. *Passing* yang akurat dapat di gunakan oleh sebuah tim untuk dapat memberikan variasi permainan, menerobos pertahanan lawan, serta untuk mencegah kebuntuan ketika menghadapi taktik bertahan yang kuat yang di miliki oleh lawan dalam sebuah pertandingan Tujuan dari melakukan *passing* adalah mengoper bola pada teman satu tim agar dapat menciptakan ruang, sehingga dapat menghubungkan antara pemain satu dengan pemain lainnya agar menciptakan peluang dan gol ke gawang lawan juga dapat menjaga dan mengamankan daerah pertahanan permainan. *Passing* yang baik merupakan salah satu hal yang wajib di miliki oleh setiap pemain, karena dengan seorang pemain yang memiliki operan yang atau *passing* yang baik sebuah tim akan dengan mudah menciptakan sebuah gol menurut Luxbacher J.A. dalam Novrizal Priawan (2011:15)..

Dari hasil observasi dan wawancara dengan pelatih SSB Persisac Semarang yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan masalah tingkat akurasi *passing* yang dimiliki pemain SSB Persisac Semarang masih dalam kategori kurang hal itu didasari saat pengambilan data awal pemain SSB Persisac Semarang didapatkan dari 14 sampel hanya ada 2 pemain saja yang mampu *passing* tepat sasaran ke gawang sebanyak 4 kali sedangkan sisanya hanya mampu *passing* tepat sasaran ke gawang sebanyak 1-3 kali. Saat peneliti melakukan sesi wawancara dengan pelatih menyatakan “tingkat akurasi *passing* kurang baik siswa bisa dilihat saat sesi latihan dengan menggunakan lapangan penuh banyak *passing* yang tidak akurat dan sering menyulitkan teman satu tim untuk menguasai bola”. Dengan kondisi diatas, peneliti berasumsi perlu adanya variasi latihan yang baru untuk meningkatkan akurasi *passing* pemain SSB Persisac Semarang. Peneliti ingin meneliti variasi latihan akurasi *passing* pemain dengan model latihan *give an go* dan latihan *rondo games* guna meningkatkan ketepatan akurasi *passing* pemain SSB Persisac Semarang.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk mengetahui apakah dengan latihan *give and go* dan latihan *rondo games* dapat meningkatkan ketepatan akurasi *passing* pemain di SSB Persisac Semarang. Melihat dari latar belakang diatas

peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “ Pengaruh Latihan *Give and Go* dan Latihan *Rondo Games* Terhadap Ketepatan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola di SSB Persisac Semarang”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah eksperimen dengan metode deskriptif kuantitatif dan menggunakan rancangan “*Pretest-Posttest Control Group design*”. Populasi seluruh pemain SSB Persisac dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen tes menggunakan *instrument short pass* yang dikembangkan oleh Bobby Charlton (2012 :3) dengan validitas 0,653 dan reliabilitas 0,879.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Latihan *Rondo Games*

Adapun data *pretes* dari kelompok 1 yaitu latihan *rondo games* sebelum diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut :

Tabel 4. 1 Hasil *pretest rondo games*

No	Kategori	Hasil
1	<i>Mean</i>	156,2
2	<i>Median</i>	150
3	<i>Sum</i>	1250
4	Skor tertinggi	250
5	Skor terendah	50
6	Standar deviasi	62,3

#### Sumber : Hasil Analisis Penelitian (2021)

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *pretest* ketepatan *passing* dengan latihan *rondo games* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 156,2, nilai *median* 150, nilai *sum* atau jumlah 1250, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan akurasi *passing* sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan latihan *rondo games* pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorianya sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil *Pretest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

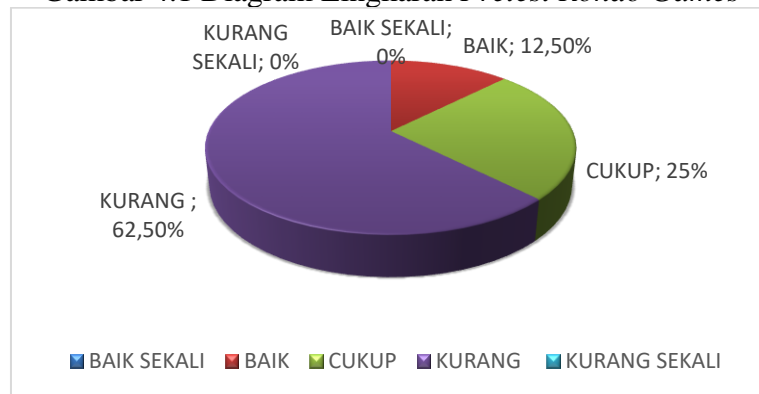
No	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	0	0%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	1	12,5%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	2	25%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	5	62,5%	Kurang

5	$X \leq 80,1$	0	0%	Kurang sekali
Jumlah		8	100%	

Sumber : Hasil Analisis Penelitian (2021)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 0 pemain atau 0 % , baik 1 pemain atau 12,5 % , cukup 2 pemain atau 25 % , kurang 5 pemain atau 62,5% dan kategori kurang sekali 0 pemain atau 0%. Setelah data diperoleh maka akan dipaparkan dengan digaram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 4.1 Diagram Lingkaran *Pretest Rondo Games*



Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Sesudah data *pretest* di peroleh selanjutnya dilakukan *treatment* dengan latihan *rondo games*. Hasil yang diambil merupakan hasil terbaik yang di peroleh pemain saat *pretest* maupun *posttest*. Setelah *treatment* selesai dilakukan maka selanjutnya dilakukan *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh latihan *rondo games* terhadap peningkatan ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14. Adapaun data *posttest* setelah diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut :

Tabel 4. 3 Hasil *posttest rondo games*

No	Kategori	Hasil
1	Mean	312,5
2	Median	300
3	Sum	2500
4	Skor tertinggi	400
5	Skor terendah	200
6	Standar deviasi	69,4

Sumber : Hasil Analisi Penelitian (2021)

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *posttest* ketepatan *passing* dengan latihan *rondo games* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 312,5, nilai *median* 300, nilai *sum* atau jumlah 2500, skor maksimal 400, skor minimal 200 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 69,4. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan

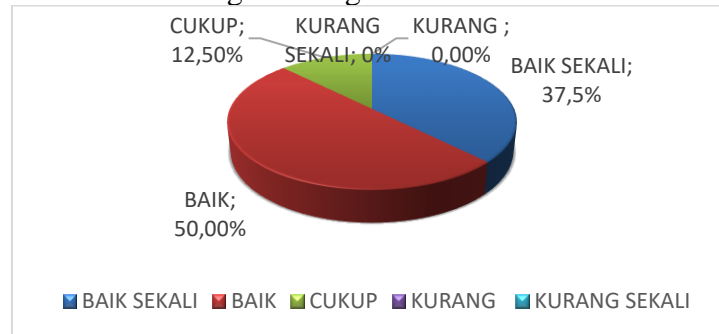
ketepatan akurasi *passing* setelah diberikan *treatment* atau perlakuan latihan *rondo games* pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorianya sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil *Posttest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	3	37,5%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	4	50%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	1	12,5%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	0	0%	Kurang
5	$X \leq 80,1$	0	0%	Kurang sekali
Jumlah		8	100%	

Sumber : Hasil Analisis Penelitian (2021)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *posttest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 3 pemain atau 37,5 %, baik 4 pemain atau 50%, cukup 1 pemain atau 12,5 %, kurang 0 pemain atau 0% dan kategori kurang sekali 0 pemain atau 0%. Setelah data diperoleh maka akan dipaparkan dengan digaram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 4.2 Diagram Lingkaran *Posttest Rondo Games*

Sumber : Hasil Penelitian (2021)

## 2. Latihan *Give and Go*

Adapaun data *pretest* dari kelompok 1 yaitu latihan *give and go* sebelum diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut :

Tabel 4. 5 Hasil *pretest give and go*

No	Kategori	Hasil
1	<i>Mean</i>	137,5
2	<i>Median</i>	150
3	<i>Sum</i>	1100
4	Skor tertinggi	250
5	Skor terendah	50
6	Standar deviasi	58,2

Sumber : Hasil Analisi Penelitian (2021)

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *pretest* ketepatan *passing* dengan latihan *give and go* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai

mean atau rata-rata 137,5, nilai median 150, nilai sum atau jumlah 1100, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 58,2. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan *passing* sebelum diberikan *treatment* atau perlakuan latihan *give and go* pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorian sebagai berikut :

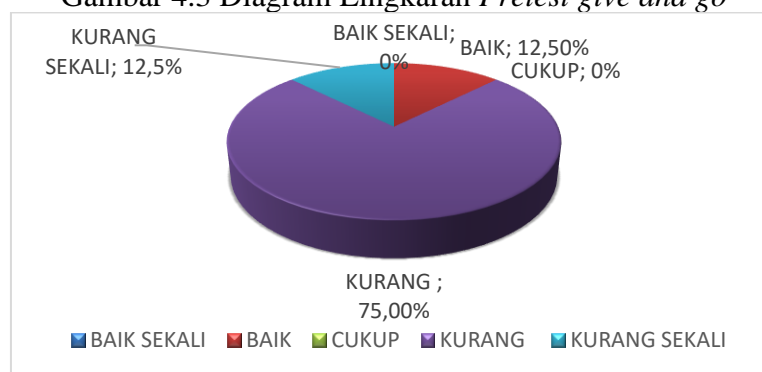
Tabel 4.6 Hasil *Pretest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	0	0%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	1	12,5%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	0	0%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	6	75%	Kurang
5	$X \leq 80,1$	1	12,5%	Kurang sekali
Jumlah		8	100%	

Sumber : Hasil Analisis Penelitian (2021)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 0 pemain atau 0 % , baik 1 pemain atau 12,5 % , cukup 0 pemain atau 0 % , kurang 6 pemain atau 75 % dan kategori kurang sekali 1 pemain atau 12,5 % . Setelah data diperoleh maka akan dipaparkan dengan digaram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 4.3 Diagram Lingkaran *Pretest give and go*



Sumber : Hasil Penelitian (2021)

Sesudah data *pretest* di peroleh selanjutnya dilakukan *treatment* dengan latihan *give and go*. Adapaun data *posttest* setelah diberi perlakuan atau *treatment* sebagai berikut :

Tabel 4. 7 Hasil *posttest give and go*

No	Kategori	Hasil
1	Mean	243,7
2	Median	250
3	Sum	1950
4	Skor tertinggi	350
5	Skor terendah	150

6      Standar deviasi      62,3  
**Sumber : Hasil Analisi Penelitian (2021)**

Dari hasil perhitungan analisis data diperoleh data *posttest* ketepatan *passing* dengan latihan *give and go* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 243,7, nilai *median* 250, nilai *sum* atau jumlah 1950, skor maksimal 350, skor minimal 150 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Setelah data diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan normatif untuk mengkategorikan ketepatan akurasi *passing* setelah diberikan *treatment* atau perlakuan latihan *give and go* pemain SSB Persisac Semarang KU 14, berikut rumus pengkategorian sebagai berikut :

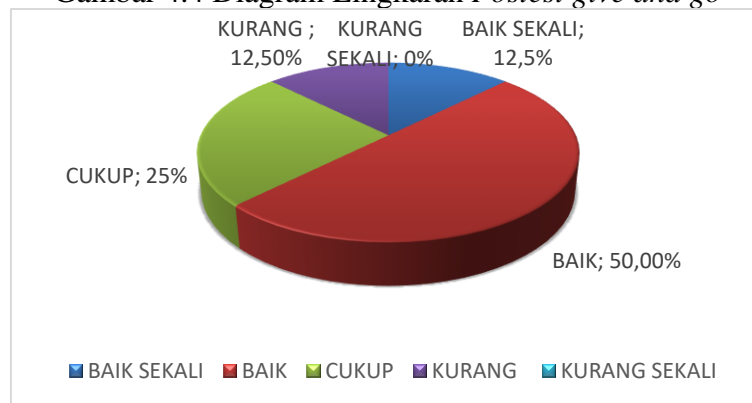
Tabel 4.8 Hasil *Posttest* Perhitungan Normatif Akurasi *Passing*

No	Interval	Frekuensi	Persentase %	Kategori
1	$319,8 > X$	1	12,5%	Baik sekali
2	$239,6 > X \leq 319,8$	4	50%	Baik
3	$160,1 > X \leq 239,6$	2	25%	Cukup
4	$80,1 > X \leq 160,1$	1	12,5%	Kurang
5	$X \leq 80,1$	0	0%	Kurang sekali
Jumlah		8	100%	

Sumber : Hasil Analisis Penelitian (2021)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa data *posttest* tingkat ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 yang berkategori baik sekali 1 pemain atau 12,5%, baik 4 pemain atau 50%, cukup 2 pemain atau 25 %, kurang 1 pemain atau 12,5 % dan kategori kurang sekali 0 pemain atau 0 %. Setelah data diperoleh maka akan dipaparkan dengan digaram lingkaran sebagai berikut:

Gambar 4.4 Diagram Lingkaran *Posttest give and go*



Sumber : Hasil Penelitian (2021)

### 3. Hasil Analisis Data Kedua Kelompok

Setelah data *pretest* dan data *posttest* diperoleh dari kedua kelompok eksperimen selanjutnya data dari Hasil penelitian akan diuraikan dan dihitung dengan



menggunakan SPSS 20 kemudian data akan dipaparan dan disajikan dalam bentuk deskripsi data. Adapun deskripsi data dari kedua kelompok eksperimen I maupun kelompok eksperimen II setelah dihitung dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut:

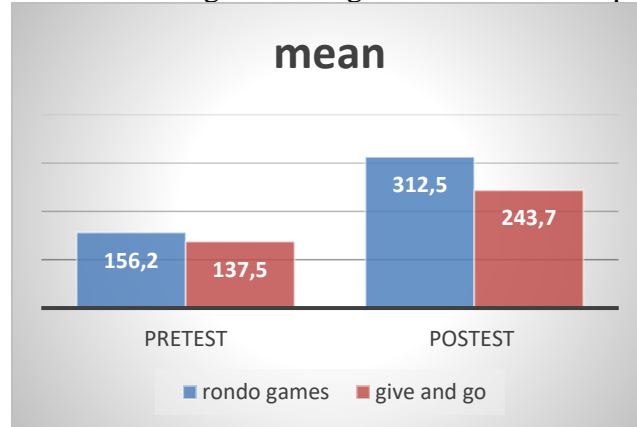
Tabel 4.9 Deskriptif statistik kedua kelompok

Hasil	Latihan <i>rondo games</i>		Latihan <i>give and go</i>	
	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
<i>Mean</i>	156,2	312,5	137,5	243,7
<i>Median</i>	150	300	150	250
<i>Sum</i>	1250	2500	1100	1950
Skor tertinggi	250	400	250	350
Skor terendah	50	200	50	150
Standar deviasi	62,3	69,4	58,2	62,3

Sumber : Hasil Analisis Penelitian (2021)

Sesuai deskripsi data di atas, maka dapat dijelaskan bahwa *mean*/rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola pada kelompok eksperimen 1 sebelum atau *pretest* diberi latihan *rondo games* diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 156,2, nilai *median* 150, nilai *sum* atau jumlah 1250, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Selanjutnya *Mean*/rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola kelompok eksperimen I setelah atau *posttest* diberi latihan *rondo games* diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 312,5, nilai *median* 300, nilai *sum* atau jumlah 2500, skor maksimal 400, skor minimal 200 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 69,4. *Mean* atau rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepak bola kelompok eksperimen II sebelum atau *pretest* diberi latihan *give and go* diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 137,5, nilai *median* 150, nilai *sum* atau jumlah 1100, skor maksimal 250, skor minimal 50 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 58,2. Selanjutnya *ean* atau rata-rata akurasi ketepatan *passing* sepakbola kelompok eksperimen II setelah atau *posttest* diberi latihan *give and go* diperoleh nilai *mean* atau rata-rata 243,7, nilai *median* 250, nilai *sum* atau jumlah 1950, skor maksimal 350, skor minimal 150 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 62,3. Setelah data diperoleh selanjutnya akan dipaparkan dengan diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.5 Diagram batang *mean* kedua kelompok



Sumber : Hasil Penelitian (2021)

## SIMPULAN DAN SARAN

Ada peningkatan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui latihan *give and go* dan latihan *rondo games* terhadap peningkatan ketepatan *passing* pemain SSB Persisac Semarang KU 14 dan Peningkatan kelompok latihan *rondo games* lebih besar peningkatannya dibandingkan dengan kelompok latihan *give and go*. Saran bagi diharapkan dapat memberikan latihan *rondo games* dan latihan *give and go* sebagai variasi latihan *passing* guna meningkatkan ketrampilan teknik dasar *passing* bagi pemain SSB Persisac Semarang KU 14

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim. 2018. Pengaruh Latihan Small Sided Games terhadap Peningkatan Ketepatan Passing dengan Kaki Bagian Dalam Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola MTs Ali Maksum Bantul. Skripsi. FIK UNY
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik. (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hafazhah, I. M., Rahayu, E. T., & Aminudin, R. (2021). Pengaruh Modifikasi Permainan 4-1 Kucing Bola Terhadap Ketepatan Passing Bagian dalam Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal Madrasah Aliyah (MA) di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(5), 99-105.
- Husen, M. (2016). PENGARUH METODE LATIHAN EL RONDO DAN CIRCLE PASSING DRILL TERHADAP KETEPATAN PASSING SEPAKBOLA. *jurnal unnes*, 1-8.
- Istighfar, A. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BOLA MELALUI LATIHAN KUCING-KUCINGAN PADA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JOMBANG. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 1(1), 56-62.
- Nasution, Z. (2015). *PERBEDAAN PENGARUH LATIHAN PASSING GIVE AND GO DENGAN LATIHAN MENGGUNAKAN GERAKAN LARI OVERLAP TERHADAP PENINGKATAN HASIL PASSING PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SEKOLAH SEPAKBOLA (SSB) GUMARANG USIA 14-16 TAHUN 2014* (Doctoral dissertation,

UNIMED).

Luxbacher, J. A. (2011). *SEPAK BOLA*. Jakarta: Rajawali.

Rahmani, M. (2014). *BUKU SUPER LENGKAP OLAHRAGA*. Jakarta Timur: Dunia Cerdas.

Scheunemann, T. (2008). *Dasar-dasar sepak bola modern*. Malang: Dioma.

Sugiyono.(2015). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukadiyanto.(2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.

Sumana, Y,S. (2015). *Pengaruh Permainan Target terhadap Peningkatan Ketepatan Tendangan Shootingdengan Punggung Kaki SiswaPeserta Ekstrakurikuler Futsal di SMP 2 Jetis Bantul*. Skripsi. FIK UNY.

Undang-Undang RI. (2005). “ *Sistem Keolahragaan Nasional*”. Jakarta: Departemen pendidikan nasional.