

## PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *PASSING* DAN *SHOOTING* DALAM BOLA TANGAN SISWA SD NEGERI 2 KARANGAWEN

Fadli Dwi Sugiyarto  
Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurang maksimalnya kemampuan *passing* dan *shooting* dalam pembelajaran bola tangan oleh siswa di SD Negeri 2 Karangawen. Hal ini sangat disayangkan mengingat permainan bola tangan tercantum di dalam kurikulum yaitu memahami konsep dasar dalam berbagai permainan untuk dilaksanakan di SD. Oleh karena itu peneliti membuat penelitian tentang pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan *passing* dan *shooting* dalam bola tangan. Adapun penelitian ini memiliki tujuan agar dapat melihat bahkan mengetahui dampak dari modifikasi permainan tradisional (boi-boinan) terhadap kemampuan keterampilan *passing* dan *shooting* dalam pembelajaran bola tangan oleh siswa di SD Negeri 2 Karangawen. Penelitian ini mengenakan pendekatan Kuantitatif dengan desain yang digunakan adalah eksperimen dengan satu grup pretest posttest (*one group pretest posttest design*) untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan *passing* dan *shooting* dalam bola tangan. Sampel yang digunakan ketika pelaksanaan berjumlah 28 peserta didik yang berasal dari kelas VI A SD Negeri 2 Karangawen dengan menggunakan *simple random sampling*. Pengujian pada instrumen penelitian menggunakan uji validasi ahli. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data eksperimen kuantitatif, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan *passing* dan *shooting* dalam pembelajaran bola tangan oleh siswa di SD Negeri 2 Karangawen setelah dilakukannya modifikasi permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan. Kesimpulan berdasarkan hasil uji Paired Sample T-Test terdapat angka yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi (2-tailed)  $p = 0.000$  atau  $< 0.05$  atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pada kemampuan *passing* lebih mendapatkan pengaruh dibandingkan kemampuan *shooting* dilihat dari uji *Independent Sample T-Test*.

**Kata kunci:** *Passing, Shooting, Bola Tangan, Modifikasi*

## PENDAHULUAN

Ketika masa anak-anak pendidikan jasmani merupakan sebuah pelajaran yang sangat penting, karena ketika masa itu anak tergolong masih sangat aktif dalam bergerak. Proses perkembangan yang dapat diungkapkan sebagai pertumbuhan yang cepat, ada juga yang membuat sebuah kesimpulan jika perkembangan di usia sekolah dasar adalah perkembangan disaat usia *gold age* atau emas atau merupakan perkembangan serta pertumbuhan ketika usia SD atau sekolah dasar (Muharram & Kurniawan, 2021). Oleh karena itu dalam masa perkembangan pada usia sekolah dasar sebagai tenaga pendidik harus dapat memaksimalkan potensi dari anak bisa melalui metode sebuah permainan. Mengingat metode tersebut merupakan sebuah metode yang bukan asing terdengar pada sebuah pendidikan khususnya pendidikan jasmani diantaranya adalah metode bermain, terlebih lagi untuk proses belajar mengajar di SD (sekolah dasar) (Sofyan, 2018). Dalam sebuah permainan yang dimainkan oleh anak-anak, dapat memicu berkembangnya keterampilan motoric dari anak. Terdapat kontribusi yang cukup banyak terhadap perolehan kemampuan gerak anak yaitu pada keterampilan motorik (kelincahan, keseimbangan, koordinasi) (Maxwell et al., 2016).

Diantara proses yang lebih intim atau spesifik dari suatu pendidikan yang dilaksanakan dengan sistematis, terencana, serta penggunaan sebuah pendekatan yang telah disesuaikan terhadap tujuan yang hendak diraih terdapat pada proses pembelajaran aktivitas jasmani. Pada realisasinya, sebuah proses belajar di sekolah harus tidak jauh berdeda dengan kurikulum yang ada, agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Pada tingkatan dasar (SD) diberikan materi permainan bola tangan namun dalam Kompetensi Dasar olahraga bola besar atau menelaah konsep variasi serta gabungan pola gerak dasar pada bermacam permainan sesuai dengan kurikulum yang ada saat ini. Permainan bola tangan yang terdapat pada kurikulum yaitu menelaah konsep mendasar pada macam-macam permainan untuk direalisasikan di SD (Abdurrochim, 2016). Hal tersebut relevan dengan pembelajaran yang ada di SD Negeri 2 Karangawen dimana materi bola tangan telah diajarkan di kelas 4 hingga kelas 6. Meskipun demikian, masih banyak siswa yang kesulitan dalam melakukan teknik *passing* dan *shooting* dengan tepat.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Jumat, 11 November 2022 di SD Negeri 2 Karangawen bersama dengan Bapak Agustinus Anton Marcella, S.Pd., guru mata pelajaran PJOK dari sekolah tersebut. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keterampilan *passing* dan *shooting* siswa dalam sebagai salah satu materi terkait dengan gerak manipulatif. Telah diperoleh pada aspek kemampuan *passing* dan *shooting* dari siswa kelas 6 SD Negeri 2 Karangawen masih belum optimal.

Satu dari sekian banyak jenis cabang bola kecil yang mementingkan unsur-unsur ketangkasan, kebersamaan, dan kesenangan diantaranya adalah boi-boinan. Pelaksanaan permainan ini dapat dilaksanakan pada lapangan terbuka bahkan sering diadakan dilapangan terbuka oleh siswa usia sekolah dasar. Dalam permainan ini, mengajarkan ketertiban diri dan bisa memupuk rasa kesatuan

dan gotong royong dengan rekan (Septanto, 2015). Sehingga peneliti memiliki maksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul pengaruh dari modifikasi sebuah permainan tradisional sebagai upaya dalam meningkatkan suatu keterampilan dalam pembelajaran bola tangan siswa SD Negeri 2 Karangawen.

Sedangkan identifikasi masalah, dan rumusan masalah tersebut juga berdasarkan latar belakang yang tertulis, dapat diketahui bahwa penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui sebuah perbedaan yang ada setelah dilaksanakannya *treatment* permainan boi-boina yang telah dimodifikasi dalam upaya peningkatan keterampilan *passing* dalam *handball* siswa SD Negeri 2 Karangawen. Untuk mengetahui pengaruh modifikasi boi-boinan dalam upaya peningkatan keterampilan shooting dalam bola tangan siswa SD Negeri 2 Karangawen. Untuk mengetahui mana yang lebih berpengaruh antara keterampilan *passing* dan shooting melalui permainan boi-boinan dalam bola tangan pada siswa SD Negeri 2 Karangawen.

Pendidikan jasmani atau biasa disingkat Penjas merupakan sebuah pendidikan yang dilaksanakan dengan kegiatan fisik sebagai sarana bahkan wahana yang utama dalam upaya mencapai tujuan. Sesuai dengan muatan yang terdapat pada kurikulum aktivitas olahraga, Penjas Sekolah Dasar berisi macam cabang olahraga yang berbentuk kegiatan fisik yang biasa dilaksanakan oleh peserta didik tingkat dasar. Dalam upaya mencapai tujuan dalam Pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani seharusnya mampu membuat atau merancang serta melaksanakan sebuah pembelajaran penjas yang sama terhadap tahap-tahap pertumbuhan dan karakter peserta didik, utamanya pada Sekolah Dasar. Adapun salah satu upaya yang bisa dilaksanakan oleh seorang pendidik penjas pada suatu instansi sehingga kegiatan belajar mengajar dapat menggambarkan DAP adalah dengan memodifikasi sarana dan prasarana (Taufik, 2019).

Bentuk aktivitas olahraga yang hadir dari kebiasaan penduduk tertentu merupakan definisi singkat dari permainan tradisional. Lebih lanjut, pada permainan zaman dulu sering difungsikan menjadi sebuah sarana yang memiliki karakteristik dengan ciri khas sebuah tradisi lokal. Permainan zaman dulu juga dapat didefinisikan sebagai bagian pada budaya yang terdapat di setiap suku yang sudah ada jauh sebelum kemunculan permainan modern (Anam *et al*, 2017). Menurut Yudiwinata, (2014) untuk melatih motorik dan kognitif, permainan tradisional sebenarnya merupakan suatu sarana bagi usia sebelum sekolah hingga usia sekolah.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dikemas menjadi penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen dengan sampel tidak terpisah. Metode eksperimen dengan rancangan yang digunakan pada penelitian menggunakan kegiatan penelitian *pretest* (tes awal) lalu *treatment* (perlakuan), setelah diberikan *treatment* (perlakuan) barulah memberikan *posttest* (tes akhir) atau *One Group Pretest-Posttest Design*. Pengukuran dilaksanakan dua kali karena peneliti mempunyai satu kelompok,

Runtutan sebelum subjek dilakukan *treatment (pretest)* pengukuran dilakukan, lalu *treatment* (perlakuan), yang kemudian dilanjutkan untuk test yang kedua (*posttest*) setelah dilaksanakannya *treatment* (perlakuan) (Putra, 2019).

Populasi menurut Sugiyono (2019:126) adalah pemerataan yang berisi objek atau subjek dengan karakter serta kualitas tertentu. Hal tersebut ditentukan oleh peneliti dengan tujuan dapat ditarik kesimpulannya setelah diulas sebelumnya. Populasi yang digunakan dipenelitian kali ini berjumlah 56 siswa. Sugiyono (2019: 127) mengatakan sampel penelitian adalah sebagian jumlah dan karakter yang populasi miliki. Pada penelitian ini dikemas menggunakan *simple random sampling*, yang mana *simple random sampling* ialah pengambilan satu dari sebagian populasi yang dilaksanakan *random* tanpa melihat tingkatan dalam populasi tersebut. Atas dasar beberapa hal yang telah disampaikan, dalam penelitian yang akan dilaksanakan dalam ini menggunakan kelas A sebagai suatu sampel dengan jumlah 28 siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sekolah Dasar Negeri 2 Karangawen adalah instansi Pendidikan dengan tingkat dasar yang beralamat di Karangawen Demak. SD Negeri 2 Karangawen beralamat di Desa Karangawen, Kec. Karangawen, Kabupaten Demak. Pada penelitian ini, mengambil subyek dari siswa kelas VI A sejumlah 28 orang. Penelitian dilaksanakan pada 21 Juli – 4 Agustus 2023 di lapangan yang berada pada halaman depan SD Negeri 2 Karangawen. Data sebelum *treatment* atau *pretest* diambil pada tanggal 21 Juli 2023 dan data setelah perlakuan atau *posttest* diambil tanggal 4 Agustus 2023. *Treatment* dilaksanakan selama 3 kali dalam 3 minggu, yaitu pada setiap hari Jumat.

Hasil dari analisis statistis deskriptif *pretest* serta *posttest* dari kemampuan mengoperatau *passing* siswa kelas VI di SD Negeri 2 Karangawen adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Statistik Deskriptif *Pretest* serta *Posttest* *Passing* Siswa Kelas VI A SD Negeri 2 Karangawen**

		Statistics	
		<i>Pretest</i> <i>Passing</i>	<i>Posttest</i> <i>Passing</i>
<i>N</i>	<i>Valid</i>	28	28
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		7.57	11.32
<i>Median</i>		8.00	11.00
<i>Std. Deviation</i>		2.530	2.405
<i>Minimum</i>		4	8
<i>Maximum</i>		13	17
<i>Sum</i>		212	317

Sumber: Hasil analisis data (2023)

**Tabel 2 Kategorisasi Data *Pretest* Kemampuan *Passing***

No.	Kategorisasi	Rentang Nilai	F	Presentase
1	Sangat Baik	$11 < X$	2	7%
2	Baik	$9 < X \leq 11$	4	14%
3	Cukup	$6 < X \leq 9$	12	43%
4	Kurang	$4 < X \leq 6$	6	21%
5	Sangat Kurang	$X \leq 4$	4	14%
			28	100%

Sumber: Hasil analisis data (2023)

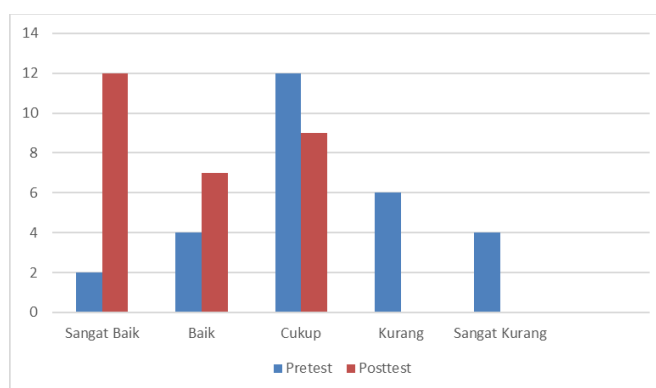
Setelah dilaksanakannya *pretest*, peneliti memberikan sebuah *treatment* berupa permainan boi-boinan sebanyak 3 pertemuan kemudian data diambil kembali sebagai data *posttest* yang dimana data dapat diperhatikan pada tabel berikut ini:

**Tabel 3 Kategorisasi Data *Posttest* Kemampuan *Passing***

No	Kategorisasi	Rentang Nilai	F	Presentase
1	Sangat Baik	$11 < X$	12	43%
2	Baik	$9 < X \leq 11$	7	25%
3	Cukup	$6 < X \leq 9$	9	32%
4	Kurang	$4 < X \leq 6$	0	0%
5	Sangat Kurang	$X \leq 4$	0	0%
			28	100%

Sumber: Hasil analisis data (2023).

**Gambar 1 Diagram Batang Kategorisasi Kemampuan *Passing***



Sumber: Analisis data (2023)

Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* kemampuan *shooting* siswa kelas VI di SD Negeri 2 Karangawen adalah:

**Tabel 4 Statistik Deskriptif *Pretest* dan *Posttest Shooting***

**Siswa Kelas VI A SD Negeri 2 Karangawen**

**Statistics**

		Pretest Shooting	Posttest Shooting
N	Valid	28	28
	Missing	0	0
Mean		7.25	9.46
Median		7.00	9.50
Std. Deviation		1.110	0.999
Minimum		5	7
Maximum		9	11
Sum		203	265

Sumber: Hasil analisis data (2023)

**Tabel 5 Kategorisasi Data *Pretest* Kemampuan *Shooting***

No	Kategorisasi	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	$10 < X$	0	0%
2	Baik	$8 < X \leq 10$	3	11%
3	Cukup	$6 < X \leq 8$	18	64%
4	Kurang	$4 < X \leq 6$	7	25%
5	Sangat Kurang	$X \leq 4$	0	0%
			28	100%

Sumber: Hasil analisis data (2023)

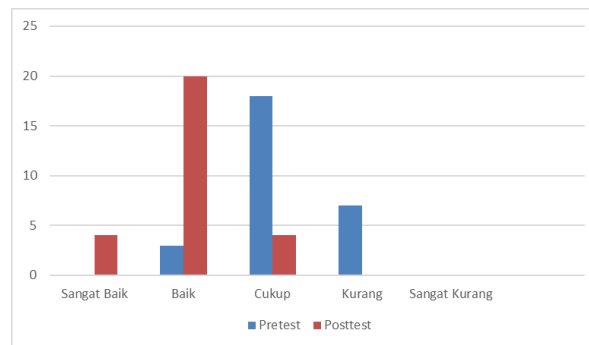
Setelah dilaksanakannya *pretest*, peneliti memberikan sebuah *treatment* berupa permainan boi-boinan sebanyak 3 pertemuan kemudian data diambil kembali sebagai data *posttest* yang dimana data dapat diperhatikan di tabel berikut ini:

**Tabel 6 Kategorisasi Data *Posttest* Kemampuan *Shooting***

No	Kategorisasi	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	$10 < X$	12	43%
2	Baik	$8 < X \leq 10$	7	25%
3	Cukup	$6 < X \leq 8$	9	32%
4	Kurang	$4 < X \leq 6$	0	0%
5	Sangat Kurang	$X \leq 4$	0	0%
			28	100%

Sumber: Hasil analisis data (2023)

Kategorisasi dari data *pretest* serta *posttest* dapat disimak pada diagram dibawah ini:

**Gambar 2 Diagram Batang Kategorisasi Kemampuan *Shooting***

Sumber: Hasil analisis data (2023)

Data dari hasil pengujian dites dengan menggunakan program SPSS V.27. Berikut merupakan uji hipotesis dari pengaruh permainan tradisional boi-boinan sebagai upaya meningkatkan kemampuan *passing* dan *shooting* pada permainan *handball* atau bola tangan siswa kelas VI A di SD Negeri 2 Karangawen.

**Tabel 7 Paired Sample *t*-Test Kemampuan *Passing***

	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Posttest Passing - Pretest Passing	3.750	1.236	0.234	16.054	27	0.000

Sumber: Hasil analisis data (2023)

Hasil test *Paired Sample T-Test* memberikan hasil signifikansi diantara *pretest* dengan *posttest* memiliki nilai signifikansi (*2-tailed*)  $p = 0.000$  atau  $< 0.05$  yang artinya modifikasi permainan tradisional terdapat pengaruh terhadap keterampilan *passing* dalam pembelajaran bola tangan Siswa SD Negeri 2 Karangawen atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Tabel 8 Paired Sample *t*-Test Kemampuan *Shooting***

	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean			
Posttest Shooting - Pretest Shooting	2.214	0.568	0.107	20.624	27	0.000

Sumber: Hasil analisis data (2023)

*Paired Sample T-Test* memberikan nilai signifikansi antara nilai *pretest* dengan *posttest* memiliki nilai signifikansi (*2-tailed*)  $p = 0.000$  atau  $< 0.05$  yang artinya modifikasi permainan tradisional terdapat pengaruh terhadap keterampilan *shooting* dalam pembelajaran bola tangan Siswa SD Negeri 2 Karangawen atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Untuk mengetahui perbedaan dari rata-rata kemampuan *passing* dan *shooting* setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan tradisional sebanyak 3 kali dalam 3 minggu dapat dilihat menggunakan suatu metode dalam SPSS. Metode untuk mencocokkan dua kelompok rata-rata dari dua sampel yang berbeda (*independent*) adalah *Independent Sample T-Test*. Uji tersebut dapat disimak pada tabel dibawah ini:

**Tabel 9 Independent Sample T-Test Passing dan Shooting**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variances assumed	18.135	0.000	0.616	54	0.541
	Equal variances not assumed			0.616	37.017	0.542
Posttest	Equal variances assumed	16.016	0.000	3.774	54	0.000
	Equal variances not assumed			3.774	36.057	0.001

Sumber: Hasil analisis data (2023)

Hasil uji *Independent Sample T-Test* memperlihatkan angka pada *posttest* dengan nilai sig (*2-tailed*)  $p = 0.00$  atau  $< 0.05$  yang berarti rata-rata pada kemampuan *passing* dan *shooting* terdapat perbedaan dalam pembelajaran bola tangan Siswa SD Negeri 2 Karangawen setelah menggunakan modifikasi permainan tradisional atau  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Sedangkan untuk mengetahui mana yang lebih memberikan pengaruh diantara kemampuan *passing* atau *shooting* setelah dilakukannya modifikasi permainan tradisional adalah dengan melihat *mean* pada tabel dibawah ini:



**Tabel 10 Group Statistic Independent Sample T-Test Passing dan Shooting**

Kemampuan		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	Passing	28	7.57	2.530	0.478
	Shooting	28	7.25	1.110	0.210
Posttest	Passing	28	11.32	2.405	0.454
	Shooting	28	9.46	0.999	0.189

Sumber: Hasil analisis data (2023)

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa *mean* setelah diberikannya perlakuan (*posttest*) modifikasi permainan tradisional terhadap kemampuan *passing* sebesar 11.32 dan *shooting* sebesar 9.46 dengan selisih sebesar 1.86. Terlihat bahwa *mean* dari kemampuan *passing* lebih besar nilainya dibandingkan dengan *shooting*, artinya perlakuan penggunaan permainan tradisional lebih memberikan dampak pada kemampuan *passing* dalam pembelajaran bola tangan Siswa SD Negeri 2 Karangawen.

Dalam permainan *handball*, suatu kewajiban yang harus dipelajari terlebih dahulu diantaranya adalah teknik *passing* pasti dijadikan satu dengan *catching* oleh karena itu keterampilan dasar *passing* dan *catching* (Ramadhan, 2018). Sedangkan terdapat teknik yang dapat menghadirkan poin dengan mencetak gol yang sangat besar peluangnya dibanding menggunakan teknik lainnya tidak lain adalah teknik menembak bola dengan keras kearah gawang (*shooting*), karena dengan memasukkan bola ke gawang lawan akan menghasilkan poin bagi tim tersebut yang menjadikan suatu kemenangan dengan *shooting* yang keras dan akurat (Anggraini & Widodo, 2022).

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian memberikan gambaran serta paparan mengenai pengaruh modifikasi dari sebuah *game* atau permainan tradisional terhadap kemampuan *passing* dan *shooting* dalam suatu pembelajaran pada bola tangan oleh siswa SD Negeri 2 Karangawen, maka dapat ditarik suatu kesimpulan yang berarti terdapat pengaruh modifikasi permainan tradisional pada keterampilan *passing* dalam suatu pembelajaran *handball* atau bola tangan pada siswa SD Negeri 2 Karangawen dan modifikasi dari permainan *boi-boinan* yang telah dimodifikasi memberikan pengaruh yang signifikan akan *shooting* dalam kegiatan belajar mengajar bola tangan Siswa SD Negeri 2 Karangawen.

Berdasarkan hasil test *Independent Sample T-Test* memperlihatkan hasil nilai dari *passing* memiliki selisih lebih banyak dibanding dengan nilai *shooting* yang artinya modifikasi permainan *boi-boinan* lebih memberikan pengaruh terhadap kemampuan *passing* dalam pembelajaran bola tangan Siswa SD Negeri 2 Karangawen.

Pengaruh dari modifikasi permainan tradisional meliputi kemampuan pada *passing* dan

*shooting* siswa, karena dalam pada dasarnya permainan Boi-boian memfokuskan pada gerakan dari *passing* dan *shooting*, sehingga dapat memberikan stimulus atau rangsangan yang lebih baik dalam pelaksanaan *passing* dan *shooting* dalam pembelajaran bola tangan siswa SD Negeri 2 Karangawen. Adapun pengaruh dari perlakuan tersebut memberikan dampak yang lebih terhadap kemampuan *passing* karena dalam permainan Boi-boian lebih dominan terhadap lempar dan tangkap. Kesempatan ketika melakukan *shooting* apabila tidak mengenai juga memberikan dampak terhadap tim seperti harus mengambil bola terlebih dahulu untuk melanjutkan tujuan dari tim terkait.

Saran pada penelitian ini bagi peneliti selanjutnya dapat difungsikan menjadi pedoman atau referensi untuk menentukan sebuah metode latihan yang tepat dalam upaya peningkatan hasil dari keterampilan mengumpan (*passing*) dan menembak (*shooting*) dalam permainan bola tangan pada anak didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Muharram, N. A., & Kurniawan, W. P. (2021). Desain Pembelajaran Permainan Kinestetik Ltbs (Lempar Tangkap Bola Estafet) Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 279-284.
- Sofyan, D. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Properti. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 2(1), 115–124.
- Maxwell, J. P., Capiro, C. M., & Masters, R. S. W. (2016). Interaction between motor ability and skill learning in children: Application of implicit and explicit approaches. *European Journal of Sport Science*. <https://doi.org/10.1080/17461391.2016.1268211>.
- Abdurrochim, M. (2016). Pengembangan model permainan bolatangan untuk anak usia sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 60-73.
- Septanto, M. I., & Lubay, L. H. (2015). Meningkatkan Keterampilan Lempar-Tangkap Bola Kecil melalui Modifikasi Permainan Tradisional Boy-Boyan pada Siswa Kelas V SDN Cisitu 2 Kota Bandung. *JTIKOR (Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan)*, 2(2), 125-131.
- Taufik, M. S. (2019). Meningkatkan teknik dasar dribbling sepakbola melalui modifikasi permainan. *Maenpo*, 8(1), 26.
- Anam, S., Ovaleshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sportif*, 3(2), 178-191.
- Yudiwinata, H. P. (2014). Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak. *Paradigma*, 2(3).
- Putra, D. P., & Irianto, S. (2019). Pengaruh Latihan Pliometrik Terhadap Peningkatan Power Tungkai Dan Jauhnya Long Pass Pada Siswa Ku 14 Tahun Ssb Kridaning Karso Ksatrio (Kkk) Klajuran The Effect Of Pliometric Exercise On Improving Power Of The Single And Long Pass In

Students Of Ku 14 Years Ssb Kridaning Karso Ksatrio (Kkk) Klajuran. *Pend. Kepelatihan Olahraga-SI*, 8(5).

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S.Pd (ed.); Kedua)

Ramadan, G. (2018). Pengembangan Model Latihan Passing Dalam Permainan Bola Tangan. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(1), 1-6.

Anggraini, T. S., & Widodo, A. (2022). Analisis Keterampilan Teknik Shooting Cabang Olahraga Bolatangan Pada Pertandingan Final Antara Tim Norwegia Vs Denmark Di Ihf World Handball Championship 2019. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(02), 127-136.