

Available Online at <https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed>

Jurnal Speed (Sport, Physical Education and Empowerment), Volume 7 (2), November 2024

Muhamad Azis Maulana, Irwan Hermawan, Alam Hadi Kosasih, Z. Arifin

Peningkatan Latihan Boomerang Run Menggunakan Video Animasi Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Permainan Futsal SMPN 6 GARUT

Muhamad Azis Maulana¹, Irwan Hermawan², Alam Hadi Kosasih³, Z. Arifin⁴

¹²³⁴ Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Islam dan Keguruan, Universitas Garut

Email: muhammadazismaulana53@gmail.com

Abstrak

Dalam permainan futsal, penguasaan teknik dasar sangat penting untuk meningkatkan keterampilan bermain. salah satu teknik dasar yang harus dikuasai adalah *dribbling*. Untuk menguasai teknik *dribbling*, pemain futsal memerlukan program latihan yang terstruktur agar kemampuan *dribbling* dapat berkembang lebih baik. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen pretest-posttest dengan satu kelompok, yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas latihan *boomerang run* menggunakan video animasi dalam meningkatkan teknik *dribbling* pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 6 Garut. Penelitian ini menggunakan alat ukur berupa tes *dribbling* futsal. Populasi penelitian terdiri dari 20 orang, yang sekaligus dijadikan sampel karena ukuran populasinya kecil (kurang dari 30 orang), sehingga digunakan teknik sampling jenuh. Penelitian berlangsung selama 14 pertemuan. Berdasarkan analisis data menggunakan SPSS 22, diperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 2,65 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 4,25. Hasil tersebut menunjukkan bahwa program latihan *boomerang run* dengan video animasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan *dribbling*. Oleh karena itu, program latihan ini dinilai efektif untuk meningkatkan teknik dasar *dribbling* siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 6 Garut.

Kata kunci: *Dribbling, Futsal, Boomerang Run*

DEVELOPMENT OF THE BOOMERANG RUN EXERCISE USING ANIMATED VIDEOS TO IMPROVE BASIC DRIBBLING TECHNIQUES FOR THE FUTSAL GAME AT SMPN 6 GARUT

Abstract

In futsal, you are required to have and master basic techniques aimed at playing futsal skills. Players also need One of the dasar techniques is dribbling. Players of futsal must master the fundamentals of dribbling. need a training program so they can improve the basic techniques of Dribbling futsal for the better. This study employed an experimental research method using a One-Group Pretest-Posttest Design. The purpose of this research was to evaluate the effectiveness of Boomerang Run exercises integrated with video animation in improving basic dribbling techniques for futsal games at SMPN 6 Garut. Twenty persons made up the overall population and twenty people made up the sample for this study, which used the futsal dribbling test instrument. Less than 30 people make up the study's relatively tiny population. Fourteen meetings were held to conduct the study. The findings of data processing using SPSS 22 were used to determine the average pretest and posttest values. The boomerang run training program utilizing video animation significantly enhances basic dribbling skills, as evidenced by an increase in the average pre-test score from 2.65 to a post-test score of 4.25. As a result, this training program is appropriate for enhancing the fundamental dribbling skills of SMPN 6 Garut futsal extracurricular students.

Keyword: *Dribbling, Futsal, Boomerang Run*

PENDAHULUAN

Latihan yang teratur merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan seorang atlet untuk mencapai prestasinya secara maksimal. Bahkan atlet yang berbakat sekali pun jika tidak mau melakukan latihan secara teratur, prestasi optimal yang diharapkannya akan sulit diraihny. Sebaliknya seseorang yang kurang berbakat dalam cabang olahraga tertentu jika melakukan latihan secara teratur dan terarah tidak mustahil akan meraih prestasinya yang optimal. Dengan demikian, siapa pun yang ingin meraih prestasi secara maksimal, perlu melakukan latihan secara sungguh-sungguh, teratur, sistematis, dan berulang-ulang (Fabiana Meijon Fadul, 2019).

Latihan yang berasal dari kata training adalah penerapan dari suatu perencanaan untuk meningkatkan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktek, metode, dan aturan pelaksanaan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang akan dicapai. Latihan itu diperoleh dengan cara menggabungkan tiga faktor yang terdiri atas intensitas, frekuensi, dan lama latihan. Walaupun ketiga faktor ini memiliki kualitas sendiri-sendiri, tetapi semua harus dipertimbangkan dalam menyesuaikan kondisi saat latihan. Latihan akan berjalan sesuai dengan tujuan apabila diprogram sesuai dengan kaidah-kaidah latihan yang benar. Program latihan tersebut mencakup segala hal mengenai takaran latihan, frekuensi latihan, waktu latihan, dan prinsipprinsip latihan lainnya. Program latihan ini disusun secara sistematis, terukur, dan disesuaikan dengan tujuan latihan yang dibutuhkan (Armade & Manurizal, 2019).

Latihan Boomerang Run di pandang sebagai bentuk latihan yang dapat meningkatkan kelincahan dan kecepatan tubuh yang sangat berperan dalam melakukan gerakan mengiring bola, oleh karena itu bentuk latihan tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan pemain dalam mengiring bola dalam permainan futsal. Latihan ini harus dilakukan dengan konsisten baik di klub maupun ekstrakurikuler di sekolah. Peneliti juga memberikan suatu treatment yang berupa video animasi agar dapat membantu proses penelitian dengan berjalan lancar dan efektif (Nugraha & Syafi'i, 2019).

Media video animasi adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen gambar animasi bergerak dengan audio yang relevan untuk mendukung karakter dan pesan yang ingin disampaikan. Media ini dirancang untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman materi melalui kombinasi visual dan suara yang harmonis, Pengertian video animasi diberikan sebagai berikut: "Video animasi adalah gerakan frame satu dengan frame lainnya yang berbeda satu sama lain dalam durasi waktu yang telah ditentukan, untuk menimbulkan kesan gerakan dan juga memiliki suara yang mendukung gerakan tersebut. gambar, misalnya suara percakapan atau dialog dan suara lainnya." Bentuk dan warna benda juga bisa berbeda-beda selain pergerakannya (Apriansyah, 2020).

Dribbling adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap pemain untuk mengontrol bola sebelum memberikan umpan kepada rekan tim, dengan tujuan menciptakan peluang mencetak gol. Teknik dribbling merupakan keterampilan penting yang wajib dikuasai oleh setiap pemain futsal. Dengan teknik dasar dribbling ini harus terus dilatih dengan cara berlatih dengan konsisten dan teratur baik individu maupun koperatif. untuk meningkatkan kemampuan fisik, terutama kelincahan tubuh, diperlukan latihan yang teratur dan sistematis. Latihan tersebut harus dirancang dengan bentuk-bentuk yang relevan untuk mengembangkan keterampilan pemain, sehingga gerakan dribbling terlihat lebih luwes dan pemain mampu mengatasi situasi sulit di lapangan (Maulidian, 2021).

Futsal adalah permainan sepak bola dalam ruangan yang dimainkan lima lawan lima pada ukuran lapangan yang lebih kecil seorang pemain harus berlatih secara teratur guna untuk dapat bermain

futsal dengan baik. Futsal adalah olahraga yang cepat dan dinamis, dimainkan di lapangan berukuran relatif kecil sehingga minim ruang untuk melakukan kesalahan. Sebagai olahraga beregu, futsal menuntut kerja sama dan kolektivitas yang tinggi, yang menjadi kunci utama dalam meraih prestasi (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Futsal dikenal dengan pergantian permainan yang cepat, dan karena lapangannya yang begitu kecil, bola harus bergerak lebih cepat. Selain itu, ini mengembangkan kecepatan permainan dan gerak kaki individu pemain. Karena seringnya pergantian permainan, pemain memperoleh ketangkasan mental. Futsal mengembangkan kecepatan pengambilan keputusan dan kemampuan mengeksekusi strategi dengan cepat, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri pemain selama bermain. Berbeda dengan sepak bola, setiap orang memiliki kesempatan untuk mencetak gol saat bermain futsal (Panduan Pelatihan Sepak Bola, 2020).

Semua pemain memiliki kemampuan untuk dribbling bola sebelum diberi kesempatan untuk mencetak gol. (Dewi & Pakpahan, 2021) Teknik dribbling adalah keterampilan dasar yang sangat penting dan wajib dikuasai oleh setiap pemain futsal untuk mendukung performa permainan secara keseluruhan. Ini adalah teknik dribbling dasar yang membutuhkan latihan terus-menerus, terlepas dari apakah Anda bekerja sendiri atau dengan orang lain. Karena keterbatasan fisik, seperti kelincihan tubuh, perlu melakukan latihan secara teratur dan sistematis dengan menggunakan jenis latihan yang tepat. dan dapat mengembangkan skill pemain sehingga di dalam melakukan gerakan mengiring bola tidak nampak kaku dan mampu mengatasi situasi yang sulit. Olehnya itu penulis mencoba menerapkan suatu 3 bentuk latihan yang menjadi objek dalam penelitian ini yaitu latihan *Boomerang Run*.

Latihan Boomerang Run di pandang sebagai bentuk latihan yang dapat meningkatkan kelincahan dan kecepatan tubuh yang sangat berperan dalam melakukan gerakan mengiring bola, oleh karena itu bentuk latihan tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan pemain dalam mengiring bola dalam permainan futsal. Latihan ini harus dilakukan dengan konsisten baik di klub maupun ekstrakurikuler di sekolah. Peneliti juga memberikan suatu treatment yang berupa video animasi agar dapat membantu proses penelitian dengan berjalan lancar dan efektif.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai pendekatan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol (Sugiyono, 2021:107).

Teknik penelitian adalah suatu pendekatan untuk mengumpulkan data yang benar secara ilmiah dan memiliki tujuan serta aplikasi yang jelas. Ini dapat didefinisikan sebagai "metode penelitian". Metode penelitian adalah teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data secara sistematis dan akurat untuk mendapatkan informasi tentang tujuan dan tujuan penelitian.

tingkat menggunakan pendekatan metodologis dan logistical. Dalam desain penelitian ini, hanya ada satu grup pretest-posttest; tidak ada kontrol grup; sebaliknya, ada subduek acak. Untuk melakukan penelitian, ada enam belas tes, satu pretest, empat belas sesi perawatan, dan satu posttest yang tersedia. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengkaji pengembangan latihan boomerang run menggunakan video animasi (X) untuk meningkatkan keterampilan dribbling ada permainan futsal (Y). Adapun desain penelitiannya sebagai berikut (William & Hita, 2019).

The One-Group Pretest-Posttest Design		
O	X	O
Pretest	Treatment	Posttest

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan :

O1 = Nilai pretest sebelum diberikan perlakuan

X = Treatment (Perlakuan)

O2 = Nilai posttest setelah diberikan perlakuan

Menurut Sugiyono (2018:130), populasi adalah wilayah secara umum yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian dibuat kesimpulannya. Berdasarkan pengertian tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler futsal SMPN 6 Garut sebanyak 20 siswa.

bagian kecil dari populasi berfungsi sebagai sumber data penelitian dan menggambarkan secara menyeluruh semua karakteristik populasi.. (Sugiono 2017).

Total sampling digunakan sebagai strategi sampel dalam penyelidikan ini. Total sampling menurut Sugiyono (2013) adalah strategi pengambilan sampel yang setara dengan populasi. Dua puluh siswa dijadikan sampel Percobaan.

Alat penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengetahui sesuatu dan penelitian mempunyai arti penyelidikan, pengumpulan data, pemeriksaan pengolahan, analisa data secara sistematis dan objektif. Sebelum melakukan penelitian seorang peneliti harus mengetahui instrument penelitian yang akan di gunakan untuk penelitiannya. Latihan ini dimaksudkan untuk membantu Anda menggiring bola dengan lebih efektif dan berpindah jalur dengan lebih cepat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. 1
Hasil Uji *Descriptive Statistics* Teknik Dasar *Dribbling*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Eksperimen	20	2	4	2.65	.671
Post Eksperimen	20	3	5	4.25	.550
N (listwise) is valid.	20				

Uji hasil statistik deskriptif meliputi rata-rata data serta hasil minimum dan maksimum dari pretest dan posttest. Program latihan lari bumerang dengan menggunakan animasi video memiliki dampak yang cukup besar terhadap perkembangan metode dribbling fundamental, menurut uji statistik deskriptif. Nilai rata-rata pretest adalah 2,65 untuk pretest dan 4,25 untuk posttest menurut hasil.

Tabel 1. 2
Hasil uji Normalitas Teknik Dasar *Dribbling*

Tests of Normality							
	Kelas Eksperimen	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Eksperimen	<i>Pretes</i>	.284	20	.000	.773	20	.000
	<i>Postes</i>	.375	20	.000	.720	20	.000
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan hasil pengolahan data dari 20 sampel penelitian menggunakan output SPSS yang ditampilkan pada Tabel 4.2, diperoleh nilai normalitas sebesar 0,00. Nilai signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa data berada di bawah ambang batas normal 0,05, yang berarti data tidak terdistribusi normal. Oleh karena itu, tes Wilcoxon digunakan sebagai langkah lanjutan oleh peneliti untuk menganalisis data lebih lanjut.

Jika $p > 0,05$ (5%) dan data terdistribusi normal, maka distribusi tersebut dianggap normal. Sebaliknya, jika $p < 0,05$, maka data dianggap tidak terdistribusi normal. Tabel di bawah ini menampilkan hasil tes normalitas yang digunakan untuk menilai distribusi data dalam penelitian ini. Tabel di bawah ini menampilkan hasil tes nominal.

Tabel 1. 2
Hasil Uji Wilcoxon Teknik Dasar Dribbling

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postes Eksperimen - Pretes Eksperimen	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	20 ^b	10.50	210.00
	Ties	0 ^c		
	Total	20		
a. postes Eksperimen < Pretes Eksperimen				
b. postes Eksperimen > Pretes Eksperimen				
c. postes Eksperimen = Pretes Eksperimen				

Dari hasil pengolahan data dengan output SPSS yang ditunjukkan pada Tabel 4.3, diperoleh nilai normalitas $< 0,05$ dari 20 sampel penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05, yang berarti data tidak terdistribusi normal karena berada di bawah batas normalitas 0,05. Oleh karena itu, peneliti menggunakan uji Wilcoxon sebagai alternatif untuk menguji ada tidaknya perubahan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan. Peringkat atau selisih negatif dari hasil latihan sentuhan pertama, sebelum dan sesudah tes, menunjukkan nilai 0, yang berarti tidak ada penurunan (atau perubahan negatif) dari nilai pre-test ke nilai post-test.

Tabel 1. 4
Hasil Uji Homogenitas Teknik Dribbling

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Eksperimen	Based on Mean	2.034	1	38	.162
	Based on Median	1.600	1	38	.214
	Based on Median and with adjusted df	1.600	1	37.933	.214
	Based on trimmed mean	1.965	1	38	.169

Dapat dilihat bahwa nilai signifikansi yang di peroleh 0,162, maka dari itu data yang diteliti bersifat homogen karena $> 0,05$ (5%).

a. Deskripsi Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk mengetahui pengaruh latihan boomerang run terhadap teknik dribbling futsal fundamental siswa SMPN 6. Dalam

penelitian ini, ada dua faktor. Secara khusus pembuatan latihan boomerang run yang memanfaatkan animasi video (X) dan teknik dribbling dasar (Y). Perincian setiap variabel dan data spesifik tercantum di bawah ini.

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan temuan penelitian yang menggunakan 20 partisipan sebagai sampel, dan hasil pretes dan postes teknik dasar dribbling, data yang dikumpulkan diolah dengan menggunakan SPSS 26. Data deskriptif statistik adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 5
Hasil Uji Statistic Teknik Dasar Dribbling

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Pre Test</i>	2.65	20	.671	.150
	<i>Post Test</i>	4.25	20	.550	.123

Temuan uji statistik pada tabel di atas menunjukkan bahwa pengobatan yang diberikan memberikan dampak yang signifikan. Sebelum memulai terapi (perawatan), rerata nilai pretest adalah 2,65, sedangkan setelah terapi (posttest) nilai reratanya meningkat menjadi 4,25, dengan jumlah sampel (N) sebanyak 20 orang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa terapi yang dilakukan memiliki efek positif terhadap perbaikan keterampilan atau kemampuan yang diuji.

Tabel 1. 6
Hasil Uji T Teknik Dasar Dribbling

<i>Paired Samples Test</i>									
		<i>Paired Differences</i>					<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig. (2-Tailed)</i>
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval Of The Difference</i>				
					<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pre Test - Post Test</i>	-1.600	.754	.169	-1.953	-1.247	-9.491	19	.000

Hasil temuan dari latihan boomerang run menggunakan animasi video pada data pretest dan posttest menunjukkan perbedaan yang signifikan, karena nilai sig (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa latihan boomerang run dengan animasi video memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan yang diuji.

SIMPULAN DAN SARAN

Melihat pada hasil penelitian dan pembahasan diatas sebagaimana dijelaskan sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian ini bisa dinyatakan efektif dan sangat signifikan terkait latihan *boomerang run* menggunakan video animasi untuk meningkatkan teknik dasar *dribbling* pada permainan futsal. Kemudian, berdasarkan hasil analisis data dan pengujian yang dilakukan menggunakan Uji T, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang efektif dan signifikan dari latihan boomerang run dalam meningkatkan teknik dasar dribbling. Hasil ini menunjukkan bahwa program latihan tersebut dapat secara signifikan memperbaiki kemampuan dribbling pemain futsal. Hal ini menunjukan bahwa

program latihan *Boomerang Run* untuk menggunakan video animasi untuk meningkatkan teknik dasar *Dribbling* pada permainan futsal ini terdapat pengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K., & Suharjana, S. (2015). Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan Dalam Sepakbola Untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 14–25. <https://doi.org/10.21831/jpok.v1i1.41>
- Armade, M., & Manurizal, L. (2019). Pengaruh Metode Latihan Senam Kebugaran Jasmani (Skj 2012) Versi Low Impact Terhadap Kebugaran Jasmani Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Universitas Pasir Pengaraian. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(1), 140–151.
- Barakat, N., Maulana, F., & Bachtthiar. (2018). Hubungan Antara Kekuatan Otot Lengan Dan Fleksibilitas Pergelangan Tangan Terhadap Ketepatan Servis Long Forehand Di Ekstrakurikuler Bulutangkis Sma Negeri 1 Kota Sukabumi Tahun 2018. *Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Sungai Penuh Rockyputra151992@gmail.Com*, 4(1), 16–19.
- Dhimas, A., Ahmad, A., & Hidasari, F. P. (2021). Pengaruh Variasi Latihan Terhadap Akurasi Shooting Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.26418/jppk.v10i1.44398>
- Doewes, R. I., Hidayatullah, M. F., Purnama, S. K., Syaifullah, R., & Nuryadin, I. (2020). Peningkatan Pengetahuan Peraturan Permainan Futsal Melalui Edukasi Berbasis Karikatur Pada Pemain Futsal Surakarta. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 4(6), 6–10. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/3135>
- Franji, & Abady, A. N. (2022). Kajian Kebugaran Jasmani Aspek Daya Tahan Kardiovaskular Pada Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 77–89. <https://doi.org/10.55081/jbpkm.v2i2.562>
- Hidayat, R. A., Permadi, A. A., & Hermawan, I. (2022). Pengaruh Latihan Reaksi terhadap Performance Goalkeeper. *Jurnal Porkes*, 5(1), 178–188. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1>
- Hikmah, W. (2023). *Motivasi berprestasi siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal di sma bima ambulu*. 6(3), 1–7.
- Irawan, A., Bawole, E. F., Prabowo, E., & Abdurahman, H. (2021). *Forum Diskusi Pelatih Futsal Indonesia*. 7.
- Lesmana, F., Kusman, M., Ariyano, A., & Karo Karo, U. (2016). Metode Latihan (Drill) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Menggambar Autocad1. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 246. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i2.3809>
- Muliadi. (2019). Analisis Tingkat Kebugaran Jasmai Terhadap Kemampuan Permainan Futsal Siswa SMA Negeri 2 Bantaeng. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1), 49–58. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/13162>
- Mulyono. (2017). Analisis Keterampilan Dribbling Permainan Futsal pada Remaja Putus Sekolah di Desa Suka Maju Bengkulu Utara. *Educative Sportive-EduSport*, 2020(1), 5.
- Muqopa Mahardi Husni, H. I. (2019). Pengaruh Latihan Shooting Dengan Bola Jalan dan Shooting Bola Diam Terhadap Akurasi Tendangan ke Gawang Muqopa Mahardi Husni, Hendri Irawadi. *Jurnal Patriot*, 2015, 508–520.
- Mustofa, A. Z., & Rumini. (2022). Manajemen Pengelolaan Lapangan Futsal di Kabupaten Purworejo. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 3(2), 340–347. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes>
- Nada, O., 1□, A., Farida, L. A., Pendidikan, J., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2021). Presepsi Masyarakat terhadap Kegiatan Mata Kuliah Event Entertainment dan Event Organizer pada

Kegiatan Atlas Futsal Champhionship di Kota Semarang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 191–196. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/inapes/article/view/43310>

Nosa, V. T. A., Sulaiman, I., Nurdin, F., & Praniata, A. R. (2019). Model Pembelajaran Shooting Futsal Untuk Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(1), 27. <https://doi.org/10.31571/jpo.v8i1.1218>

Pardiman, & Ulum, B. (2022). Studi Literatur Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Kemampuan Passing Dalam Permainan Futsal. ... : *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan ...*, 7(1), 14–24.