



Pengembangan Variasi *Dribbling* Sepak Bola Berbasis Vidio di SSB Putra Arema

Masruhin Masruhin¹, Roesdiyanto Roesdiyanto², Kurniati Rahayuni³

¹⁻³Universitas Negeri Malang Indonesia

Alamat : Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

Email: moch.yunus.fik@um.ac.id

Abstract This study aims to develop variations of video-based soccer dribbling exercises at SSB Putra Arema that can be used by coaches as a medium for variations of soccer dribbling exercises that can be applied to players. This research is a research development or Research and Development. The method used is the ADDIE model, but it was modified to ADD, considering the current conditions that are currently in the Covid-19 pandemic which allows for social restrictions in direct interaction with players, this is done due to time and cost constraints. ADDIE research into ADD The development of variations of this exercise is carried out in several stages, namely: 1) needs analysis (Analysis), 2) exercise variation design (Design), 3) product development by validating experts and revisions (Develop). In this study, there was no product trial because the situation was not possible, so the author modified the method used by needs analysis to obtain information by using interviews. Meanwhile, the instrument for validation is using a questionnaire and assessment. The results of this study indicate that variations in soccer dribbling training are appropriate to be used as a guide for variations in soccer dribbling training for coaches

Keywords: development, variety, dribbling, football

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan variasi latihan *dribbling* sepak bola berbasis video di SSB putra arema yang dapat digunakan pelatih sebagai media variasi latihan *dribbling* sepak bola yang dapat diterapkan kepada pemain. Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan atau *Research and Development*. Metode yang digunakan adalah model ADDIE, namun dimodifikasi menjadi ADD, melihat kondisi sekarang ini yang sedang dalam pandemi Covid-19 yang memungkinkan adanya pembatasan sosial dalam interaksi secara langsung dengan pemain hal ini dilakukan karena faktor keterbatasan waktu dan biaya. Penelitian ADDIE menjadi ADD Pengembangan variasi variasi latihan ini dilakukan beberapa tahapan yaitu: 1) analisis kebutuhan (*Analysis*), 2) desain variasi latihan (*Desain*), 3) pengembangan produk dengan memvalidasi ahli dan revisi (*Develop*). Dalam penelitian ini tidak ada uji coba produk karena situasi yang tidak memungkinkan sehingga penulis memodifikasi metode yang digunakan analisis kebutuhan untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan wawancara. Sementara instrumen untuk validasi dengan menggunakan angket dan penilaian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variasi latihan *dribbling* sepak bola layak digunakan sebagai panduan variasi latihan *dribbling* sepak bola bagi pelatih.

Kata kunci: pengembangan, variasi, menggiring bola, sepak bola

1. PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyepak, yang bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang agar tidak kemasukan bola (Tarju & Wahidi, 2017). Sepak bola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang (R. E. Sari, 2019). Dalam pertandingan sepak bola pemain sepak bola dituntut untuk bermain sepak bola selama 2 x 45 menit sehingga memerlukan kondisi fisik, teknik, taktik, dan mental yang baik. Faktor yang menunjang dalam permainan sepak bola yaitu teknik dasar (Handoko, 2018). karena tanpa adanya penguasaan teknik dasar

yang dimiliki seorang atlet, maka tidak dapat menunjang prestasinya (Gazali, 2016). Teknik dasar sepak bola terdiri dari *passing*, *dribbling*, *heading*, *kontrol*, *trow in*, dan *shooting* (Rahman, 2020). Salah satu teknik dasar sepak bola yaitu *dribbling*. *Dribbling* adalah salah satu teknik dasar yang sangat penting dan harus dikuasai oleh setiap pemain sepak bola (Ardianda & Arwandi, 2018).

Karena *dribbling* adalah kemampuan untuk menggiring bola dari satu tempat ketempat yang lain dengan tetap menguasai bola (Taufik & Gaos, 2019). Fungsi teknik dasar adalah untuk menghindari hadangan lawan dengan mengatur tempo permainan dan salah satu faktor untuk proses mencetak gol ke gawang lawan.

Dari hasil wawancara dengan pelatih SSB Putra Arema yang dilakukan pada hari Selasa, 10 Oktober 2021, peneliti mendapat pernyataan bahwa dalam melatih atletnya, pelatih masih kekurangan materi dalam melatih dan saat menjelaskan prosedur variasi *dribbling*, atlet susah memahami instruksi dari pelatih. Kemudian dari observasi yang dilakukan selama dua bulan yakni pada bulan Oktober hingga Bulan Desember tahun 2021, dilihat dari cara bermain anak didiknya bahwa sebagian sudah ada yang bisa menguasai teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepak bola, namun juga sebagian besar banyak yang masih kurang dalam menguasai teknik dasar *dribbling* permainan sepak bola. Sehingga pelatih tersebut dalam melatih sering memfokuskan latihannya untuk melatih *dribbling*. Sebenarnya SSB Putra Arema tersebut sering mengikuti turnamen-turnamen antar club, namun karena kondisi sedang pandemi jadi sementara tidak mengikuti kegiatan turnamen tersebut.

Dari analisis kebutuhan maka penulis mencoba mengembangkan materi bahan ajar untuk melatih salah satu teknik dasar dalam sepak bola (*dribbling*). Hasil pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas *dribbling* di SSB PUTRA AREMA.

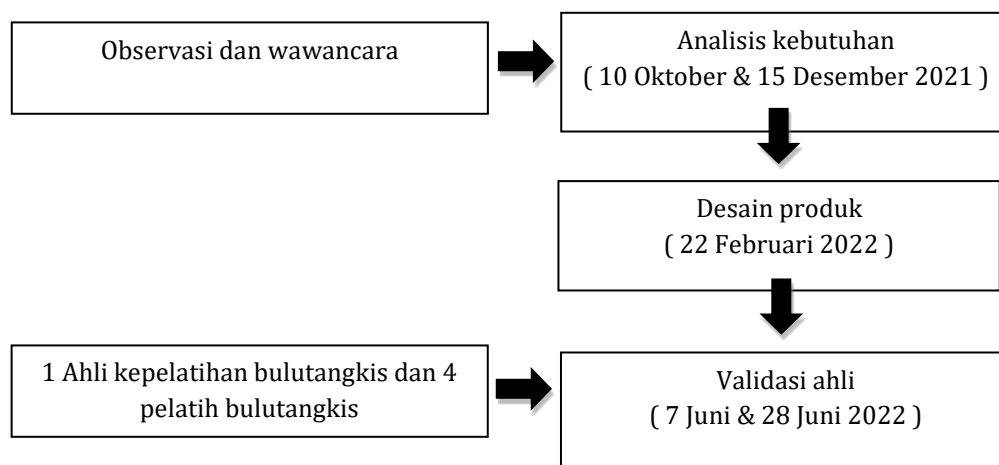
2. METODE

Metode penelitian yang digunakan mengadopsi penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan suatu produk (Agustini & Ngarti, 2020). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menginovasikan suatu produk tertentu agar sesuai dengan kebutuhan dalam peristiwa yang terjadi saat ini (Dewanti et al., 2018). Tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu untuk memecahkan masalah dalam dunia pendidikan dan proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan analisis dan kebutuhan yang terjadi dilapangan (Desyandri, 2021). Dari analisa

kebutuhan yang telah diperoleh maka peneliti menggunakan metode penelitian *ADDIE*. Penelitian model *ADDIE* adalah suatu cara untuk menghasilkan produk dengan proses yang menekankan pada analisis setiap komponen yang dimiliki saling berkaitan antara satu dan lain dengan berkoordinasi sesuai dengan tahap-tahap yang ada (Setiadi & Yuwita, 2020). Model penelitian *ADDIE* merupakan singkatan dari analisis, desain, pengembangan, penerapan implementasi dan evaluasi (I. P. Sari, 2018).

Melihat kondisi sekarang sedang dalam pandemi *COVID-19* yang memungkinkan adanya pembatasan sosial dalam interaksi langsung dengan peserta, maka peneliti mencoba untuk memodifikasi dan hanya menggunakan 3 fase dalam penelitian pengembangan ini. Model *ADDIE* dapat di modifikasi menjadi *ADD* hal ini dilakukan karena faktor keterbatasan waktu dan biaya (Mufidati & Mukhlis, 2021). Selain itu adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan aktivitas seseorang menjadi terbatas dikarenakan harus mematuhi protokol kesehatan yang diterapkan oleh pemerintah.

Berikut adalah penjelasan tentang prosedur pengembangan yang dilakukan:



Gambar 1. Modivikasi model penelitian ADDIE menjadi ADD

Sumber (Fitri et al., 2021)

Peneliti pada fase pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan mencari dan mengumpulkan informasi yang diperlukan. Analisis kebutuhan yang dilaksanakan guna mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara dengan pelatih dari SSB Putra Arema untuk menemukan masalah dan kebutuhan. Analisis kebutuhan telah dilaksanakan pada hari Rabu, Oktober 2021.

Pada fase ini setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti merancang produk berupa variasi *dribbling* berbasis video yang diminta oleh pelatih karena video sangat praktis dan dapat mempermudah menjelaskan kepada atlet sebelum latihan, sehingga pada saat latihan

tidak memakan waktu banyak saat menjelaskan. Perancangan variasi *dribbling* berbasis video akan dilakukan pengembangan dan menyusun indikator penelitian produk dalam instrumen pengujian. Rancangan pembuatan produk Pengembangan variasi *dribbling* sepak bola sebagai berikut : 1) Pertama yaitu membuat *layout* dan desain tampilan-tampilan cover video. 2) Setelah melakukan desain, kemudian mulai merencanakan isi variasi *dribbling* sepak bola untuk siap pakai. 3) Bentuk variasi *dribbling* berbasis vidio nantinya akan digunakan pelatih sebagai materi latihan.

Pada tahap pengembangan ini adalah sebuah proses untuk menghasilkan produk. Dalam pengembangan produk nantinya akan membuat variasi teknik dasar *dribbling* sepak bola. Dari mulai alat-alat yang digunakan sampai tahap pelaksanaan akan dikerjakan pada tahapan ini. Karena kondisi yang sedang masa pandemi jadi dalam penelitian ini tidak terdapat uji coba di lapangan. Pada tahap ini jika produk telah selesai dirancang, selanjutnya melakukan validasi oleh ahli kepelatihan untuk menguji kelayakan produk. Jika terdapat kritik dan saran terhadap produk yang peneliti kembangkan, maka akan direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator sehingga produk tersebut bisa layak digunakan. Dalam tahap melakukan perancangan variasi teknik dasar *dribbling* permainan sepak bola yang terbagi dalam sembilan variasi *dribbling* sebagai berikut:

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan data kualitatif dan kuantitatif yang di dapat dari validasi ahli. Data kualitatif merupakan data mengenai pengembangan suatu produk yang berupa kritik dan saran dari beberapa ahli kepelatihan Sepak bola. Data kuantitatif adalah data inti penelitian yang merupakan penilaian tentang produk dari ahli kepelatihan Sepak bola. Dengan skor penilaian menggunakan skala *guttman*, yaitu: 1) Menarik, mudah dan tepat (skor 1), 2) Tidak menarik, sulit dan tidak tepat (skor 0) (Simanjuntak dkk., 2020). Sumber data pada pengembangan variasi latihan *dribbling* ini sebagai berikut: 1) Ahli kepelatihan sepak bola, 2) Pelatih SSB Putra Arema. Wawancara merupakan istrumen yang digunakan pada peneltian ini. Wawancara bertujuan sebagai upaya dalam memperoleh data analisis kebutuhan. Sementara dalam penilaian kelayakan produk di dapat dari ahli kepelatihan sepak bola.

Validasi dilakukan dengan cara mendatangi ahli kepelatihan kemudian menunjukkan hasil produk video variasi *dribbling*, Dan para ahli kepelatihan diminta untuk menilai produk sesuai indikator yang telah disediakan. Ahli terdiri dari ahli kepelatihan Dr. Imam Hariadi, M.Kes dan pelatih sepak bola (Firza Nurdiansyah S.Pd). Hasil validasi merupakan jawaban yang ditransformasi ke nilai atau skor. Revisi produk yang akan dikembangkan dilakukan ketika mendapatkan kritik dan saran.

Data kualitatif berupa kritik dan saran yang didapat dari validator. Hasil kritik dan saran akan menjadi acuan dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa skor dari penilaian yang dilakukan oleh validator akan dianalisis untuk mendapatkan hasil produk yang dikembangkan. Persentase kelayakan setiap variasi latihan dihitung menggunakan rumus menurut (Arikunto, 2010) :

$$\frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = P$$

Keterangan :

P = Persentase Hasil

$\sum x$ = Jumlah skor validator

$\sum xi$ = Jumlah Skor Maksimal

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

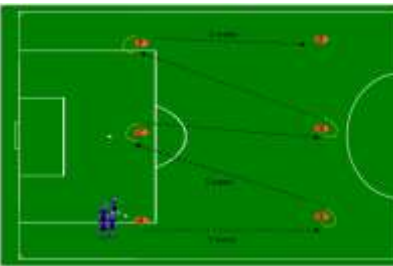
Hasil

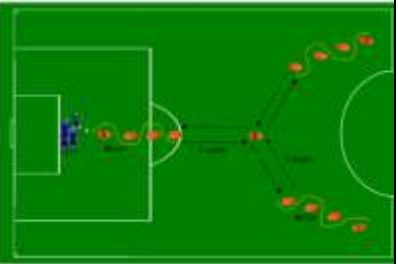
Terdapat dua ahli yang memvalidasi produk ini antara lain satu ahli kepelatihan sepak bola, satu ahli pelatih sepak bola. Aspek yang dinilai atau validasi yaitu: (1) Kemenarikan variasi latihan dribbling berbentuk persegi secara berkelompok. (2) Kesesuaian variasi latihan dribbling berbentuk persegi secara berkelompok untuk usia 12-14 tahun. (3) Keefektifan variasi latihan dribbling berbentuk persegi secara berkelompok yang efektif untuk meningkatkan teknik dasar dribbling. (4) Kemudahan variasi latihan dribbling berbentuk persegi secara berkelompok.

Hasil penelitian ini diperoleh dari revisi yang dilakukan oleh ahli kepelatihan dan pelatih SSB Putra Arema, berikut adalah hasil revisi produk yang sudah di validasi oleh ahli :

a) variasi latihan dribbling kurang menarik, b) dilihat dari variasinya terlalu simpel, dan c) masalah tanda pergerakan pemain kurang jelas.

Adapun hasil akhir variasi dribbling yang sudah dikembangkan dan direvisi sebagai berikut :

<i>Variasi berbentuk persegi</i>	<i>Variasi berbentuk zig-zag</i>	<i>Variasi berbentuk huruf X</i>
		
 Keterangan:	 Keterangan:	 Keterangan:
<i>Variasi berbentuk segitiga</i>	<i>Variasi berbentuk huruf M-1</i>	<i>Variasi berbentuk berlian 1</i>
		
Keterangan: 	Keterangan: 	Keterangan: 

<i>Variasi berbentuk berlian 2</i>	<i>Variasi berbentuk M-2</i>	<i>Variasi berbentuk Y</i>
		
Keterangan: 	Keterangan: 	Keterangan: 

Gambar 2. Gambar hasil akhir model latihan

Variasi-variasi tersebut akan dipraktikkan dan dijelaskan bagaimana cara pelaksanaannya dalam bentuk video. Video tersebut dapat diakses dengan memasukkan link *youtube* berikut : https://youtu.be/udu5SSSq_Hg



Uji validitas dalam penelitian pengembangan ini diuji oleh 2 ahli kepelatihan. Untuk penilaian produk video terdapat 4 aspek, aspek tersebut meliputi : 1) kemenarikan, 2) kesesuaian, 3) keefektifan, 4) kemudahan. Berikut hasil dari penilaian 4 aspek tersebut :

Tabel 1. Hasil validasi uji ahli 1 kepelatihan variasi latihan dribbling sepak bola

variasi latihan	uji kepelatihan 1			
	kemenarikan	kesesuaian	keefektifan	kemudahan
variasi latihan persegi	4	3	4	4
variasi latihan zig-zag	3	3	4	4
variasi latihan X	4	4	3	4
variasi latihan segitiga	4	3	3	4
variasi latihan M-1	3	4	3	3
variasi latihan berlian 1	4	3	4	4
variasi latihan berlian 2	3	4	3	4
variasi latihan M-2	4	3	4	3
variasi latihan Y	3	3	3	4
Skor	32	30	31	34
Skor maksimal	36	36	36	36
Persentase	88,89%	83,33%	86,11%	94,44%
Rata-rata	88%			

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli kepelatihan sepak bola 1 mendapatkan nilai kemenarikan 88,89%, kesesuaian 83,33%, keefektifan 86,11%, kemudahan 94,44%, dan persentase hasil 88%. Hasil ini dapat menunjukkan bahwa variasi *dribbling* sepak bola tergolong dalam kategori sangat baik.

Tabel 2. Hasil uji validasi ahli 2 kepelatihan variasi latihan dribbling sepak bola

variasi latihan	uji kepelatihan 2			
	kemenarikan	kesesuaian	Keefektifan	kemudahan
variasi latihan persegi	3	4	3	3
variasi latihan zig-zag	4	4	4	3
variasi latihan X	3	4	3	4
variasi latihan segitiga	4	3	3	3
variasi latihan M-1	3	4	3	3
variasi latihan berlian 1	3	4	3	4
variasi latihan berlian 2	4	3	3	3
variasi latihan M-2	4	3	4	3
variasi latihan Y	3	4	4	3
Skor	31	33	30	29
Skor maksimal	36	36	36	36
Persentase	86,11%	91,67%	83,33%	80,56%
Rata-rata	85,42%			

Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli kepelatihan sepak bola 2 mendapatkan nilai kemenarikan 86,11%, kesesuaian 91,67%, keefektifan 83,33%, kemudahan 80,56%, dan persentase hasil 85,42%. Hasil ini dapat menunjukkan bahwa variasi *dribbling* sepak bola tergolong kategori sangat baik.

Pembahasan

Penelitian pengembangan mendapatkan hasil akhir yaitu pengembangan variasi *dribbling* sepak bola berbasis video yang berisi 9 variasi dan di setiap variasi terdapat panduan untuk melakukan latihan tersebut. Variasi latihan *dribbling* sepak bola berbasis video ini digunakan untuk menambah referensi latihan bagi pelatih dan mempermudah pelatih dalam menjelaskan gerakan variasi *dribbling* kepada atlet sepak bola.

Sepak bola adalah permainan yang menggunakan bola sepak yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri atas 11 orang pemain (Aras, 2021). Faktor penting dalam permainan sepak bola adalah penguasaan teknik dasar. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik dalam penguasaan bola, maka pemain tersebut dapat bermain sepak bola dengan baik (Naldi & Irawan, 2020). Keterampilan menggiring bola adalah salah satu teknik yang penting dalam permainan sepak bola (Effendi & Rhamadhansyah, 2017). Sebagian besar pemain akan banyak melakukan *dribbling* atau menggiring bola. Kemampuan untuk menggiring bola akan dapat menentukan terhadap penguasaan bola dalam suatu pertandingan, selain penguasaan menggiring bola memiliki tujuan untuk menciptakan peluang dengan melakukan akselerasi ke daerah pertahanan lawan (Rahmatullah, 2021). Di era milenial ini media menjadi salah satu sumber informasi dan pembelajaran bagi semua orang. Media adalah alat yang fungsinya sebagai perangsang semua aspek perkembangan pada anak khususnya aspek motorik (Firmadani, 2020). Audio visual adalah salah satu bentuk media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Audio visual menjadi alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Latihan teknik dasar *dribbling* di SSB Putra Arema menjadi prioritas dari peneliti yang akan mengembangkan variasi latihan *dribbling* sepak bola. Peneliti melakukan analisis, observasi dan wawancara terhadap kemampuan *dribbling* atlet. Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara. Pelaksanaan latihan di SSB Putra Arema dilaksanakan sebanyak tiga kali dalam satu minggu.

Hasil dari wawancara dengan pelatih SSB Putra Arema dapat diketahui masalah atau hambatan yang dialami antara lain: (1) Pelatih masih kekurangan materi dalam melatih. (2) Atlet susah memahami instruksi dari pelatih. (3) Menurunnya kualitas *dribbling* seorang

pemain karena pandemi covid -19. Dari hasil analisis kebutuhan yang didapatkan bahwa pelatih membutuhkan variasi latihan yang baru untuk meningkatkan teknik dasar *dribbling* dan pelatih setuju bila ada produk variasi *dribbling* berbasis video untuk meningkatkan kualitas teknik dasar *dribbling* sepak bola. Perolehan data tersebut digunakan untuk perancangan produk. Adapun tahapan pengembangan produk variasi *dribbling* sepak bola berbasis vidio yaitu: (1) perancangan (2) penulisan (3) penyampaian (4) evaluasi (Geni et al., 2020). Langkah pertama dalam membuat produk adalah perancangan variasi *dribbling* yang dibuat menjadi bentuk gambar, setelah itu dilanjut dengan evaluasi oleh para ahli dengan menguji produk tersebut. Produk variasi *dribbling* berbasis video dikemas untuk dipublikasikan melalui *youtube*.

Sebelum peneliti memutuskan untuk membuat variasi *dribbling* sepak bola berbasis video, sudah ada beberapa penelitian serupa yang menghasilkan model latihan passing sepak bola, antara lain penelitian dari Saputra & Yunus (2019) Pengembangan variasi latihan *dribbling* sepak bola untuk atlet usia 13-15 tahun, penelitian ini menghasilkan 7 variasi latihan *dribbling* yang layak digunakan. Penelitian yang sama juga pernah dilakukan oleh Kurniawan (2020), model latihan *dribbling* pada anak usia 12-14 tahun penelitian ini menghasilkan 10 latihan *dribbling* yang layak digunakan.

Dari hasil produk penelitian diatas peneliti tertarik mengembangkan variasi *dribbling* sepak bola dengan variasi yang berbeda, yaitu produk akhir berbentuk video, karena video lebih efektif dan mudah untuk di akses di era sekarang. Pengembangan adalah penggabungan dari ilmu penguatan dengan tujuan menghasilkan produk baru yang ditingkatkan secara bertahap untuk menghasilkan produk yang lebih baik (Cahyadi, 2019).

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan variasi *dribbling* berbasis video dengan 9 variasi *dribbling* dan pelaksanaan gerakan latihan di jelaskan di setiap variasinya. Hasil dari penelitian ini mendapatkan hasil validasi dari ahli kepelatihan 1 sebesar 88%. Dan hasil validasi dari ahli kepelatihan 2 sebesar 85,42%. Dari hasil validasi 2 ahli kepelatihan sepak bola diatas dapat diartikan bahwa produk variasi *dribbling* sepak bola berbasis vidio layak digunakan.

Adapun kelebihan dari produk ini adalah mudah dan praktis yang dapat digunakan dimanapun dan sampai kapanpun, karena bisa mengakses dari berbagai perangkat elektronik seperti ponsel dan laptop dan sejenis lainnya dan harus terhubung dengan internet. kelemahan produk ini yaitu sulit untuk mengakses bila mana tidak mempunyai kuota internet atau wifi dan juga mempunyai kesulitan sinyal.

4. SIMPULAN

Dari penelitian pengembangan produk untuk variasi *dribbling* sepak bola berbasis video, dapat disimpulkan bahwa: (1) produk yang dapat digunakan sesuai dengan uji validasi oleh para ahli, (2) produk untuk variasi *dribbling* sepak bola berbasis video dapat berdampak baik dan menarik bagi seorang atlet sepak bola.

Hasil penelitian dari satu produk dalam audio visual berbentuk video yang layak digunakan serta diterapkan oleh SSB Putra Arema. Kelebihan dari produk video ini mudah dan praktis untuk digunakan. Sedangkan kekurangan dari produk ini yaitu videonya kurang menarik, kesulitan dalam mengakses internet apabila pengguna tidak mempunyai kuota, wifi serta gangguan sinyal. Penelitian dengan menggunakan validator ahli dan juga tidak menggunakan uji kelompok besar dan kecil, dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 yang menghambat proses penelitian, sehingga peneliti tidak bisa melaksanakan tes. Pengguna dapat melakukan dengan tata cara melihat video di *YouTube*, dan pengguna harus mempunyai kuota internet dan wifi.

DAFTAR RUJUKAN

- Taufik, M. S., & Gaos, M. G. (2019). Peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola 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>
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh metode latihan terhadap peningkatan passing dalam permainan sepak bola. JUARA: Jurnal Olahraga, 2(2), 66–75. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.35>
- Simanjuntak, D. R., Ritonga, M. N., & Harahap, M. S. (2020). Analisis kesulitan belajar siswa melaksanakan pembelajaran secara daring selama masa pandemi COVID-19. JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal), 3(3), 142–146.
- Setiadi, G., & Yuwita, N. (2020). Pengembangan modul mata kuliah Bahasa Indonesia menggunakan model ADDIE bagi mahasiswa IAI Sunan Kalijogo Malang. Journal Name, 2, 18–33.
- Sari, R. E. (2019). Perancangan aplikasi pembuatan formasi sepak bola interaktif dengan Macromedia Flash. Journal Name, 6, 50–65.
- Sari, I. P. (2018). Implementasi model ADDIE dan kompetensi kewirausahaan dosen terhadap motivasi wirausaha mahasiswa. Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan, 6(1), 83–94. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- Saputra, M. R. E., & Yunus, M. (2019). Pengembangan variasi latihan *dribbling* sepak bola untuk atlet usia 13-15 tahun. Journal Name, 8, 30–45.

- Rahmatullah, M. I. (2021). Analisis kelincahan, kecepatan, dan koordinasi mata-kaki dengan kemampuan dribbling tim sepak bola USS (UIR Soccer School). *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(2), 137–145. <https://doi.org/10.31258/jope.3.2.137-145>
- Rahman, K. S. (2020). Tinjauan kemampuan teknik dasar sepak bola. *Journal Name*, 2, 11–25.
- Naldi, I. Y., & Irawan, R. (2020). Kontribusi kemampuan motorik terhadap kemampuan teknik dasar pada atlet SSB (Sekolah Sepak bola) Balai Baru Kota Padang. *Jurnal Performa Olahraga*, 5(1), 6–11. <https://doi.org/10.24036/jpo133019>
- Mufidati, D., & Mukhlis, M. (2021). Pengembangan modul matematika berbasis masalah dalam menumbuhkan kemampuan penalaran siswa pada materi perbandingan kelas VII. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 87–99. <https://doi.org/10.35719/aritmatika.v2i2.62>
- Kurniawan, N. (2020). Model latihan dribbling pada anak usia 12-14 tahun. *Journal Name*, 9, 15–30.
- Handoko, A. H. (2018). Analisis kemampuan teknik dasar pemain sepak bola SSB Deli Serdang United Kabupaten Deli Serdang. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 14(1), 64–80. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v14i1.19982>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–15. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Gazali, N. (2016). Pengaruh metode kooperatif dan komando terhadap keterampilan teknik dasar bermain sepak bola. *Journal Name*, 7, 30–45.
- Fitri, A. N. G., Nayoan, J. R., Umaroh, C. F., Maharani, D. A., & Irianti, A. H. S. (2021). Pengembangan teknik upcycle pada proses modifikasi busana secondhand menjadi produk berkualitas. *Journal Name*, 8, 45–60.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era Revolusi Industri 4.0. *Journal Name*, 5, 60–75.
- Effendi, A. R., & Rhamadhansyah, F. (2017). Peningkatan pembelajaran menggiring bola dalam permainan sepak bola menggunakan modifikasi bola plastik. *Journal Name*, 6(1), 11–26.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan media pop-up book untuk pembelajaran lingkungan tempat tinggalku kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Journal Name*, 8, 40–55.
- Desyandri, D. (2021). Pengembangan bahan ajar seni musik berbasis pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Journal Name*, 1(1), 10–25.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

- Basyar, M. K. (2020). Pengembangan pembelajaran PAI model ADDIE di SMP Insan Cendekia Mandiri Boarding School, Sidoarjo. *Journal Name*, 11, 14–29.
- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ardianda, E., & Arwandi, J. (2018). Latihan zig-zag run dan latihan shuttle run berpengaruh terhadap kemampuan dribbling sepak bola. *Journal Name*, 10, 20–35.
- Aras, A. (2021). Teknik shooting dalam sepak bola [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8buar>
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Journal Name*, 4, 17.