



UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS GERAK PESERTA DIDIK MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN RONDO DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA LABSCHOOL UNESA 3

EFFORTS TO IMPROVE STUDENTS' MOVEMENT ACTIVITIES THROUGH MODIFICATION OF RONDO GAMES IN LEARNING PHYSICAL EDUCATION, SPORTS AND HEALTH IN JUNIOR HIGH SCHOOL LABSCHOOL UNESA 3

Reza Fikri Hermawan¹, Nanik Indahwati², Sigra Santika Satria Dhani³

Jurusan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

Email: reza.16064@mhs.unesa.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 09-11-2024

Revised : 10-11-2024

Accepted : 13-11-2024

Published : 15-11-2024

Abstract

This research aims to increase students' movement activities in class IX Physical Education, Sports and Health at SMP LABSCHOOL UNESA 3 in the city of Surabaya. This research uses the classroom action research (PTK) method. This research instrument uses movement activities in a modified rondo game completed by students. The population in the study took all class IX students at SMP LABSCHOOL UNESA 3 with the number of students consisting of boys 15 and Puri 14. The sample of 29 people consisted of students from Boys 15 and Puri 14. This research was conducted over 6 meetings with two cycles. The results of this research show that the learning process in the form of a modified big ball game, especially in the rondo game, can increase students' movement activity.

Keywords: *Movement Activities, Physical Education Learning, Sports and Health*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas gerak peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas IX di SMP LABSCHOOL UNESA 3 di kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Instrument penelitian ini menggunakan aktivitas gerak dalam permainan modifikasi rondo yang diisi oleh peserta didik. Populasi dalam penelitian mengambil seluruh siswa kelas kelas IX SMP LABSCHOOL UNESA 3 dengan jumlah peserta didik yang terdiri dari putra 15 dan puri 14. Sampel 29 orang terdiri dari siswa dari putra 15 dan puri 14. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan dengan dua siklus. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam bentuk permainan modifikasi bola besar khususnya dalam permainan rondo dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa.

Kata Kunci: *Aktivitas Gerak, Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Ramadhan Hidayat et al., n.d.). Disisi lain pembelajaran



mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks Pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu *objektif* yang ditentukan (aspek *kognitif*), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek *afektif*), serta keterampilan (aspek *psikomotor*) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberikan kesan hanya sebagai pekerjaan suatu pihak yaitu pekerjaan pengajar. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik (Ferdian et al., n.d.).

Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan adalah media pendorong perkembangan keterampilan motorik dan aktivitas gerak peserta didik, kemampuan fisik, pengetahuan sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan system Pendidikan Nasional. Pendidikan jasmani olahraga dan Kesehatan adalah suatu interaksi peserta didik dengan Pendidikan yang bertujuan untuk memberikan menerima ilmu dan pengetahuan yang bertujuan membentuk karakter yang baik pada peserta didik.

Sebagaimana dijelaskan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Yakini: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendali diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 5 disebutkan ayat (1) setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh Pendidikan yang bermutu; dan ayat (5) setiap warga negara berhak mendapatkan kesempatan meningkatkan Pendidikan sepanjang hayat. Proses Pendidikan formal disekolah masing-masing mata pelajaran diberikan oleh guru yang berkompeten dengan menggunakan rencana pembelajaran yang benar, diterapkan secara berkesinambungan akan memberikan pencapaian hasil yang maksimal pula. Guru di tuntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar di sekolah agar siswa mampu berpikir kritis untuk membuka wawasan dengan mengenali lebih dalam lagi apa yang diberikan oleh guru di sekolah (Adam Fahry Surya Pratama et al., 2024). Selain itu, proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif oleh guru memberikan rasa nyaman dan senang sehingga anak mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan senang hati.

Pendidikan tentunya memerlukan adanya keberhasilan dalam proses pembelajaran. Faktor keberhasilan pembelajaran sangat banyak pengaruhnya baik itu dari guru maupun peserta didik. Keberhasilan proses kegiatan belajar dan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh faktor guru juga dipengaruhi oleh faktor siswa itu sendiri. Tingkah laku peserta didik ketika mengikuti proses pembelajaran dapat mengindikasikan akan keterkaitan peserta didik tersebut terhadap pembelajaran itu atau sebaliknya, peserta didik tersebut terhadap pembelajaran itu sebaliknya, peserta didik merasa tidak tertarik dengan pembelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang sering dikenal dengan istilah minat sehingga berkurangnya aktivitas gerak pada peserta didik.

Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat membutuhkan aktivitas gerak peserta didik terlebih lagi pada masa pandemi *Covid 19* saat sekarang ini. Jika pada saat proses belajar mengajar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan siswa tidak bergerak maka proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar dan siswa pun akan mudah



terdampak *Covid 19* karena kurangnya aktivitas peserta didik dalam bergerak dan menyebabkan imun tubuh yang lemah. Peserta didik pada dasarnya adalah tahap dimana anak yang baru masuk masa remaja, Remaja itu sendiri merupakan waktu manusia berumur belasan tahun. Pada masa remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Pada tahapan ini seorang anak akan selalu ingin tahu dan ingin melakukan sesuatu yang baru.

Dalam permainan sepakbola kesalahan dalam melakukan *passing* banya dikarnakan pemain masih suka bermain sesuka hatinya siswa masih cenderung senang bermain, metode melatih yang kurang kreatif dan inovatif menjadikan salah satu faktor dimana pemain sering salah dalam melakukan *passing* dalam permainan sepakbola. Bersumber dari pendapat di atas mengenai pentingnya latihan *passing* bagi pemain sepakbola untuk itu pelatih perlu memilih metode latihan mana yang akan digunakan dalam meningkatkan teknik *passing*. Harapannya yaitu *passing* merupakan salah satuteknik dasar bermain sepakbola yang memiliki kontribusi besar dalam permainan sepakbola. Hampir seluruh permainan sepakbola dilakukan dengan *passing*. Besarnya kontribusi *passing* dalam permainan sepakbola, maka perlu diajarkan kepada pemain sepakbola. Besarnya kontribusi *passing* dalam permainan sepakbola, maka perlu diajarkan kepada siswa SMP LABSCHOOL UNESA 3. Oleh karena itu, pertama kali harus dikuasai yaitu teknik dasar *passing*. Untuk itu dibutuhkan metode yang sesuai dan tepat. Maka metode yang paling efektif dalam meningkatkan kemampuan *passing* yaitu metode latihan model rondo.

Rondo adalah latihan berbasis posisidimana penyerang melebidari jumlah bertahan, tujuan utama Rondo adalah agar penyerang biasmenjauhan bola dari pemain bertahan.Rondo dimainkan diarea tertentu yang dapat bervariasi dalam ukuran tergantung dari jumlah ataukemampuan pemainnya. Format/formasi Rondo pada umumnya terdiri dari 3v1, 3v2, 4v2, 5v2, 6v3.

Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah untuk di sesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain, dan fasilitas dan perlengkapan yang tersedia. Permainan modifikasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu permainan yang sudah baku tetapi dirubah disesuaikan dengan karakteristik anak usia remaja atau SMP, baik itu dari segi bentuk permainan, peralatan, jumlah pemain, peraturan, dan luas lapangan. Permainan modifikasi yang peneliti aplikasikan adalah rondo.

Bedasarkan dari latar belakang, dapat dikemukakan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran sangat di pengaruhi oleh aktivitas gerak peserta didik yang baru berada pada tahapan ingin melakukan sesuatu hal yang baru dan menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi, oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitan ini adalah Pelatihan Tindakan Kelas (*Class-room Action Research*). Penelitian tindakan kels dijelaskan dalam, Suharsimi Arikunto (Olahraga et al., 2023) adalah: menharapkan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.



Adapun yang menjadi *variabel* bebas dalam penelitian ini adalah pendekatan *modifikasi* menggunakan metode bermain dan media benda yang berbeda, *variabel* terkait adalah aktivitas gerak.

Sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IX di SMP LABSCHOOL UNESA 3 kota Surabaya yang di pilih secara *random* dengan jumlah peserta didik yang terdiri dari putra 15 dan puri 14. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki dari populasi tersebut (Istighfar & Aliyah Negeri, n.d.). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling* adalah teknik *sampling* dimana peneliti membentuk *cluster* dari hasil penyeleksian sebagai individu yang menjadi bagian dari sebuah populasi. Instrument dan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. *Instrument* adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Ferdian et al., n.d.).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam bentuk permainan modifikasi rondo khususnya dengan permainan sepakbola dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa. Keterampilan siswa dan siswi meningkat karena siswa lebih aktif belajar dan tumbuhnya rasa percaya diri serta semangat dalam kelompok bermainnya. Yang lebih tampak kekompakkan dan Kerjasama untuk meraih kemenangan dalam sebuah permainan dengan memecahkan masalah dan kesulitan secara bersama. Subjek penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas IX SMP LABSCHOOL UNESA 3, maka siswa-siswi harus berprakarsa sendiri, mengamati, menganalisa, membantu penilaian dan sebagainya. Fungsi guru sebagai fasilitator atau pembimbing sesuai dengan prinsip belajar dengan keaktifan dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa bimbingan guru sangat membantu menumbuhkan semangat dan motivasi kepada peserta didik untuk lebih meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam suatu pembelajaran. Guru harus meyakinkan peserta didik belajar efektif dan serius dapat berpengaruh pada keberhasilan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan gerak siswa, dan hal ini juga didukung dengan motivasi dari guru serta semangat belajar siswa.

Dari hasil penelitian ini terbukti berhasil meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam 3 kali pertemuan namun belum bisa mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 80% yang mana pada pertemuan:

1. Siklus pertama Pertemuan pertama

Pertemuan 1 mulai dilakukan pada hari Selasa, 9 Juli 2024. Terdapat lima langkah pada siklus ini yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap refleksi dan revisi. Berikut adalah penjelasan mengenai pertemuan 1.

Pada pertemuan 1, hasil observasi mengajar yang didapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 56,66%. Berdasarkan penjelasan dari hasil lembar observasi siswa pada pertemuan 1 di atas disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran permainan modifikasi rondo khususnya pada permainan sepakbola belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Selain dari lembar observasi siswa, faktor penghambat dalam penerapan permainan rondo dalam permainan sepakbola siswa kelas IX SMP LABSCHOOL UNESA 3 yaitu: Faktor semangat siswa dalam penerapan permainan ini, sehingga menimbulkan beberapa siswa kurang



bergerak dan juga ada beberapa siswa yang masih belum bisa menggunakan teknik passing khususnya pada siswi perempuan.

2. Siklus pertama Pertemuan ke dua

Pertemuan ke dua mulai dilakukan pada hari Juma'at, 12 Juli 2024 Terdapat lima langkah pada siklus ini yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap refleksi. Berikut adalah penjelasan mengenai pertemuan ke 2.

Pada pertemuan 2 ini, hasil observasi mengajar yang didapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 60,32%. Berdasarkan penjelasan dari hasil lembar observasi siswa pada pertemuan 2 di atas, disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran permainan modifikasi rondo khususnya pada permainan sepakbola sudah ada peningkatan namun masih belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Selain dari lembar observasi siswa, faktor penghambat dalam penerapan permainan rondo dalam permainan sepakbola siswa kelas IX SMP LABSCHOOL UNESA 3 yaitu: faktor semangat siswa dalam permainan rondo sehingga menimbulkan ada beberapa siswa kurang bergerak dan juga ada beberapa siswa yang masih belum bisa menggunakan teknik passing terkhususnya siswi perempuan dan juga ada beberapa siswa laki-laki.

3. Siklus pertama Pertemuan Ketiga

Pertemuan ke tiga dilakukan pada hari Selasa, 16 Juli 2024. Terdapat lima langkah pada siklus ini yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap refleksi. Berikut adalah penjelasan mengenai pertemuan ke tiga.

Pada pertemuan ke tiga ini, hasil observasi mengajar yang didapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 65,87%. Berdasarkan penjelasan dari hasil lembar observasi siswa pada pertemuan 3 di atas, disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran permainan modifikasi rondo khususnya pada permainan sepakbola sudah ada peningkatan namun masih belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Selain dari lembar observasi siswa, faktor penghambat dalam penerapan permainan rondo dalam permainan sepakbola siswa kelas IX A SMP LABSCHOOL UNESA 3 yaitu: faktor semangat siswa dalam permainan rondo sehingga menimbulkan ada beberapa siswa kurang bergerak dan juga ada beberapa siswa yang masih belum bisa menggunakan teknik passing terkhususnya siswi perempuan dan juga ada beberapa siswa laki-laki.

a. Siklus kedua pertemuan pertama

Pertemuan 1 mulai dilakukan pada hari Jum'at, 19 Juli 2024. Terdapat lima langkah pada siklus ini yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap refleksi dan revisi. Berikut adalah penjelasan mengenai pertemuan pertama.

Pada siklus kedua pertemuan pertama, hasil observasi mengajar yang didapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 70,66%. Berdasarkan penjelasan dari hasil lembar observasi siswa pada pertemuan pertama di atas disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran permainan modifikasi rondo khususnya pada permainan sepakbola belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Selain dari lembar observasi siswa, faktor penghambat dalam penerapan permainan rondo dalam permainan sepakbola siswa kelas IX SMP LABSCHOOL UNESA 3 yaitu: Faktor semangat siswa dalam penerapan permainan



ini, sehingga menimbulkan beberapa siswa kurang bergerak dan juga ada beberapa siswa yang masih belum bisa menggunakan teknik passing khususnya pada siswi perempuan.

b. Siklus kedua pertemuan kedua

Pertemuan ke dua mulai dilakukan pada hari Rabu, 24 Juli 2024. Terdapat lima langkah pada siklus ini yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap refleksi. Berikut adalah penjelasan mengenai pertemuan ke 2.

Pada pertemuan 2 ini, hasil observasi mengajar yang didapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 75,87%. Berdasarkan penjelasan dari hasil lembar observasi siswa pada pertemuan 2 di atas, disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran permainan modifikasi rondo khususnya pada permainan sepakbola sudah ada peningkatan namun masih belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Selain dari lembar observasi siswa, faktor penghambat dalam penerapan permainan rondo dalam permainan sepakbola siswa kelas IX SMP LABSCHOOL UNESA 3 yaitu: faktor semangat siswa dalam permainan rondo sehingga menimbulkan ada beberapa siswa kurang bergerak dan juga ada beberapa siswa yang masih belum bisa menggunakan teknik passing terkhususnya siswi perempuan dan juga ada beberapa siswa laki-laki.

c. Siklus kedua pertemuan ketiga

Pertemuan ke tiga dilakukan pada hari Jum'at, 26 Juli 2024. Terdapat lima langkah pada siklus ini yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, tahap refleksi. Berikut adalah penjelasan mengenai pertemuan ke tiga.

Pada pertemuan ke tiga ini, hasil observasi mengajar yang didapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 80,87%. Berdasarkan penjelasan dari hasil lembar observasi siswa pada siklus kedua pertemuan ke tiga, disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran permainan modifikasi rondo khususnya dalam permainan sepakbola berbentuk sangat meningkatkan aktivitas gerak siswa dan sudah melebihi atau mencapai indikator keberhasilan peneliti. Faktor keberhasilan pembelajaran ini terdiri dari adanya semangat siswa dalam permainan yang diterapkan dan banyak dari beberapa siswa yang mengerti tentang peraturan dan teknik dasar dalam permainan sepakbola.

Pada umumnya dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari setiap siklus yakni siklus 1,2,3 dan seterusnya namun dalam penelitian yang peneliti lakukan hanya terdiri dari satu siklus saja yakni 2 siklus tiga kali pertemuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil peneliti dan pembahasan dari observasi yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan antara lain sebagai berikut:

1. Pelaksanaan modifikasi permainan rondo dalam permainan sepakbola dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP LABSCHOOL UNESA 3 kelas IX A.



2. Penelitian ini membuktikan bahwa bimbingan guru sanat membantu menumbuhkan semangat dan motivasi kepada siswa-siswi untuk lebih meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam suatu pembelajaran.
3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dalam bentuk permainan modifikasi rondo khususnya dalam permainan sepakbola dapat meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam penelitian tindakan kelas yaitu dengan 2 siklus pada tiga kali pertemuan. Pada siklus pertama pertemuan 1, hasil observasi mengajar yang di dapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 56,66%. Pada siklus ke dua pertemuan ke 2 hasil observasi mengajar yang di dapat pada penelitian yaitu: pada observasi siswa 60,32%. Pada siklus pertama pertemuan ke 3, hasil observasi mengajar yang di dapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 65,87%. Pada siklus ke dua pertemuan 1, hasil observasi mengajar yang di dapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 70,66%. Pada siklus ke dua pertemuan ke 2, hasil observasi mengajar yang di dapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 75,87%. Pada siklus ke dua pertemuan ke 3, hasil observasi mengajar yang di dapat oleh peneliti yaitu: pada observasi siswa 80,87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam Fahry Surya Pratama, Bambang Feriyanto Tjahyo Kuntjoro, & Yohanes Giovanni Pion Makung. (2024). Upaya Peningkatan hasil Belajar Passing dalam Sepakbola Menggunakan Pendekatan Drill dan Permainan di Kelas V-B SDN Putat Gede 1/94 Surabaya. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(5), 40–47. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v2i5.515>
- Ferdian, R., Kunci, K., Gerak, A., & Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, P. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Aktivitas Gerak Peserta Didik dalam Pembelajaran PJOK Melalui Modifikasi Permainan Bola Besar*.
- Istighfar, A., & Aliyah Negeri, M. (n.d.). *PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BOLA MELALUI LATIHAN KUCING-KUCINGAN PADA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JOMBANG*. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/stand/about/submissions>
- Olahraga, P., Universitas, /, Kalimantan, I., & Arsyad Al-Banjari, M. (2023). *Efforts to improve eye-foot coordination learning outcomes through the play approach method for students Imam Muslimun Akbar ABCDE* (Vol. 01, Issue 01).
- Ramadhan Hidayat, A., Agung Supriyanto, N., & Wachid Riqsal, N. F. (n.d.). Pengaruh Permainan El-Rondo Terhadap Kemampuan Passing Pemain Sepakbola. *Tahun, 2022*, 2745–8679. <https://doi.org/10.36379/corner.v3i1.291>