

PENGARUH METODE BERMAIN DALAM MENINGKATKAN *PASSING* ATAS BOLA VOLI DI SD NEGERI KEMBANGKUNING

Sri Hartati¹, Ahmad Syarif²

^{1,2} Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

Alamat: Jalan Kutoarjo Km.05, Jatisari, Kebumen, Jawa Tengah 54317

Email: ¹sri47713@gmail.com, ² ahmadsyarif@umnu.ac.id

Abstract: *This study was conducted with the aim of determining and analyzing the effect of playing methods in improving volleyball overhead passing. The research location was at Kembangkuning Elementary School, Pituruh District, Purworejo Regency. The research subjects who served as respondents in this study were all upper-grade students totaling 25 students. The data analysis technique used descriptive and comparative methods with the help of the SPSS. The results of the descriptive analysis showed that there was a significant difference in achievement between the pretest and posttest scores. The pretest score had an average value of 58.88. After being given treatment, the average score on the posttest increased to 78.40. From the results of the t-test analysis, the calculated t value was -6.371 with a significance of 0.000 less than 0.05. Hypothesis is accepted, namely that there is a very significant influence of the treatment given on students' volleyball skills.*

Keywords: *Play method, Overhead passing, Volley Ball*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh metode bermain dalam meningkatkan *passing* atas bola voli. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Kembangkuning Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo. Subjek penelitian yang dijadikan sebagai responden dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas atas yang berjumlah 25 siswa. Teknik analisis data menggunakan metode deskriptif dan komparatif dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan capaian yang cukup signifikan antara skor hasil pretest dan posttest. Skor hasil pretest memiliki nilai rata-rata sebesar 58,88. Setelah diberikan perlakuan, skor rata-rata pada posttest meningkat menjadi 78,40. Dari hasil analisis uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar -6,371 dengan signifikansi 0,000 kurang dari 0,05. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap keterampilan kemampuan bola voli siswa.

Kata Kunci: Metode Bermain, *Passing* Atas, Bola Voli

Pendidikan Jasmani Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik (A. E. Lubis & M. Agus, 2017). Proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga pada umumnya dimulai dari usia dini melalui berbagai pendekatan guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan aspek organik, motorik, intelektual, hingga emosional (S. T. Paramitha & L. E. Anggara, 2018). PJOK terbagi menjadi empat cabang utama, yaitu bola besar, bola kecil, senam, dan atletik. Cabang olahraga bola besar seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli melibatkan penggunaan bola berukuran besar dan dimainkan secara beregu. Bola voli memiliki karakteristik unik dalam penggunaan tangan untuk mengontrol bola di atas net, menuntut koordinasi dan ketepatan gerak tinggi (S. Harsono, 2018). Sementara itu, olahraga bola kecil seperti bulu tangkis dan tenis meja membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang presisi (R. Lutan, 2019), senam berfokus pada kelenturan dan pembentukan postur tubuh (A. Ma'mun, 2017), dan atletik menjadi dasar dari semua olahraga karena meliputi

gerakan dasar manusia (A. Suryobroto, 2016).

Bola voli merupakan salah satu cabang olahraga yang cukup populer dan banyak diajarkan di jenjang pendidikan sekolah dasar. Beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli adalah *passing*, *smash*, *block*, dan *service* (Vera Septi Sistiasih & Shofyan Reza Pradana, 2022). Menurut PBVSI, tujuan utama permainan adalah melewati bola di atas net agar jatuh menyentuh lantai lawan (FIVB, 2024). Definisi lain menyebutkan bola voli adalah permainan beregu yang melibatkan beberapa pemain untuk mencetak poin dengan melewati bola di atas net (Amanda Anamita & Machfud Irsyada, 2023). Dari berbagai teknik tersebut, *passing* atas menjadi salah satu teknik krusial. Kemampuan *passing* atas yang baik sangat mendukung kelancaran permainan dan keberhasilan dalam mencetak poin atau membangun serangan (Samsudin Samsudin & Hari Amirullah Rahman, 2016). Menguasai *passing* atas yang baik, khususnya bagi seorang tosser/setter, sangat menentukan keberhasilan regu untuk memperoleh kemenangan (Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu, 2019). Teknik ini dilakukan dengan memantulkan bola ke rekan tim menggunakan tangan terbuka di atas kepala (Sudrajat Wiradihardja & Syarifudin, 2017).

Berdasarkan observasi di SDN Kembangkuning, keterampilan *passing* atas bola voli siswa kelas IV, V, dan VI masih menjadi tantangan. Hasil instrumen tes keterampilan bola voli AAHPERD (*American Association for Health, Physical Education Recreation and Dance*) menunjukkan bahwa keterampilan *passing* atas siswa masih rendah (M. E. Winarno, 2006). Hal ini dibuktikan dengan data simulasi hasil tes keterampilan bola voli AAHPERD yang dilakukan pada 25 siswa kelas IV, kelas V, dan kelas VI menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memvoli bola dengan kategori sangat baik sebanyak 5 siswa sebesar 20%, memvoli bola dengan kategori baik sebanyak 5 siswa sebesar 20%, bola dengan kategori cukup sebanyak 8 siswa sebesar 32%, memvoli bola dengan kategori kurang sebanyak 7 siswa sebesar 28%, *passing* bola dengan kategori sangat baik sebanyak 3 siswa sebesar 12%, *passing* bola dengan kategori baik sebanyak 5 siswa sebesar 20%, *passing* bola dengan kategori cukup sebanyak 5 siswa sebesar 20%, *passing* bola dengan kategori kurang sebanyak 10 siswa sebesar 40%, *set-up* dengan kategori sangat baik sebanyak 2 siswa sebesar 8%, *set-up* dengan kategori baik sebanyak 3 siswa sebesar 12%, *set-up* dengan kategori cukup sebanyak 10 siswa sebesar 40%, *set-up* dengan kategori

kurang sebanyak 10 siswa sebesar 40%, dan servis dengan kategori sangat baik sebanyak 5 siswa sebesar 20%, servis bola dengan kategori baik sebanyak 5 siswa sebesar 20%, servis bola dengan kategori cukup sebanyak 5 siswa sebesar 20%, servis bola dengan kategori kurang sebanyak 10 siswa sebesar 40%. Metode pengajaran konvensional yang seringkali berpusat pada *drill* teknis mungkin kurang efektif bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan motorik dan kognitif. Siswa cenderung lebih responsif terhadap pendekatan yang menyenangkan. Metode bermain (*game-based approach*) hadir sebagai solusi, memanfaatkan karakteristik permainan yang melekat pada dunia anak-anak sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan memotivasi siswa secara intrinsik (Syafuruddin, 2019).

Metode bermain adalah pendekatan pengajaran yang mengintegrasikan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran (Mia Audina & Zaka Hadikusuma Ramadan, 2025). Menurut Koger, metode ini mengajarkan keterampilan psikomotorik dengan cara peragaan teknik kemudian mempraktikkannya dalam proses permainan (Robert Koger, 2007). Shandro menyatakan bahwa metode bermain mampu meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa karena siswa dapat

mengikuti proses pembelajaran dengan antusias (Ike Proklamasi Agustini dkk., 2016). Filosofi utamanya, yang sejalan dengan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU), adalah bahwa permainan itu sendiri merupakan guru terbaik, di mana pemahaman taktis memicu kebutuhan belajar teknik (D. Bunker & R. Thorpe, 1982). Pelaksanaan metode ini melibatkan modifikasi aturan, variasi permainan, dan fokus pada partisipasi aktif (S. Arikunto, 2010).

Penerapan metode bermain dalam penelitian ini juga didukung oleh teori behavioristik. Teori ini meyakini bahwa perilaku manusia dipengaruhi oleh lingkungan eksternal, dan pembelajaran terjadi melalui hubungan antara stimulus dan respons (Mimi Jelita dkk., 2023). Belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur sebagai akibat dari interaksi stimulus dan respons (Selly Mayang Sari dkk., 2023). Behaviorisme menekankan bahwa perilaku dapat dibentuk melalui pengkondisian dan kebiasaan, serta pentingnya penguatan positif untuk mendorong perilaku yang diinginkan (Hamruni dkk., 2021). Teori ini cocok untuk pemerolehan kemampuan yang membutuhkan praktik dan pembiasaan seperti olahraga (National University, 2023). Dalam konteks *passing* atas, pengulangan dalam permainan

bertindak sebagai stimulus yang membentuk respons motorik yang tepat.

Faktor perkembangan motorik siswa juga menjadi pertimbangan penting. Perkembangan motorik pada anak sekolah dasar merupakan tahap penting yang mencakup kemampuan mengontrol dan mengoordinasikan gerakan tubuh (La Ode Adhi Virama dkk., 2024). Pada usia 10-12 tahun, fisik anak sudah lebih baik dan kuat dengan gerakan yang semakin sempurna, sehingga mampu menirukan sikap dan perilaku gerak dengan baik (Ramadhan Lubis dkk., 2024). Namun, perkembangan ini dipengaruhi oleh faktor gizi, aktivitas fisik, dan lingkungan. Dukungan keluarga dan guru dalam aktivitas jasmani sangat memengaruhi perkembangan motorik anak (S. Setianingrum dkk., 2017). Oleh karena itu, penerapan metode bermain yang terstruktur diharapkan dapat mengoptimalkan perkembangan keterampilan *passing* atas siswa sesuai dengan tahap tumbuh kembang mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen berupa *pre-experimental*. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yang digunakan untuk meneliti kelompok eksperimen dengan membandingkan penilaian sebelum dan

sesudah diberi perlakuan metode bermain (Ahmad Taquiuddin Syam dkk., 2022).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, V, dan VI SDN Kembangkuning, Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo, yang berjumlah 25 siswa. Mengingat jumlah populasi yang kecil (kurang dari 100), teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, di mana seluruh populasi dijadikan sampel penelitian (Sugiyono, 2013).

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes keterampilan bola voli dari AAHPERD (*American Association for Health, Physical Education Recreation and Dance*) yang terdiri dari empat indikator yaitu memvoli (*volleying*), *service*, *passing*, dan *set-up* (M. E. Winarno, 2006). Teknik penskoran untuk indikator setiap tes bervariasi. Tes memvoli memiliki rentang skor 0 – 50, tes *service* memiliki rentang skor 0 – 40, tes *passing* memiliki rentang skor 0 – 20, dan tes *set-up* memiliki rentang skor 0 – 20. Hasil uji validitas instrumen tes menunjukkan hasil yang valid secara keseluruhan di mana nilai signifikansi setiap instrumen bernilai kurang dari *p-value* (0,05). Hasil uji reliabilitas juga menunjukkan hasil yang reliabel dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,846 lebih besar dari nilai ambang batas yang ditetapkan yaitu 0,7 (M. E. Winarno, 2004). Analisis data dilakukan

menggunakan uji statistik deskriptif berupa data frekuensi dan uji statistik inferensial yaitu uji t jika memenuhi persyaratan uji asumsi atau uji wilcoxon jika tidak memenuhi persyaratan uji asumsi. Proses olah data dan analisis data hasil penelitian dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian, subjek dalam penelitian ini berjumlah 25 siswa yang terdistribusi ke dalam tiga jenjang kelas. Berdasarkan data demografi, responden terdiri dari kelas IV sebanyak 10 siswa (40%), kelas V sebanyak 7 siswa (28%), dan kelas VI sebanyak 8 siswa (32%). Dilihat dari aspek gender, komposisi responden cukup berimbang dengan rincian 12 siswa laki-laki (48%) dan 13 siswa perempuan (52%).

Adapun hasil analisis deskriptif penelitian ini yang berbentuk data frekuensi terdiri dari deskripsi kategori pretest-posttest dan deskripsi skor hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Deskripsi Kategori Hasil Pretest

Kategori Hasil Pretest				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Baik	6	24.0	24.0	24.0
Cukup	8	32.0	32.0	56.0
Kurang	11	44.0	44.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Tabel 2. Deskripsi Kategori Hasil Posttest

Kategori Hasil Posttest				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Baik	5	20.0	20.0	20.0
Baik	7	28.0	28.0	48.0
Cukup	8	32.0	32.0	80.0
Kurang	5	20.0	20.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Tabel 3. Deskripsi Skor Hasil Pretest dan Posttest

Descriptive Statistics							
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance
Skor Hasil Pretest	25	31	92	1472	58.88	19.312	372.943
Skor Hasil Posttest	25	35	125	1960	78.40	26.577	706.333
Valid N (listwise)	25						

Analisis deskriptif memperlihatkan pergeseran kategori kemampuan yang kontras. Pada tahap pretest, mayoritas responden sejumlah 11 siswa atau persentase sebesar 44% berada pada kategori "Kurang". Namun, pada hasil posttest, menunjukkan kemajuan pesat di mana 38,5% siswa berhasil mencapai kategori "Sangat Baik" dan tidak ada lagi siswa di kategori "Kurang".

Lebih lanjut, dari hasil skor penilaian pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan capaian yang signifikan pada seluruh responden. Skor rata-rata kemampuan awal (*pretest*) siswa tercatat sebesar 58,88 dengan skor minimum 31 dan maksimum 92. Setelah diberikan perlakuan, skor rata-rata pada *posttest* meningkat menjadi 78,40 dengan skor maksimum mencapai 125.

Tabel 4. Deskripsi Perbandingan Skor Hasil Pretest dan Posttest
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Skor Hasil Pretest	58.88	25	19.312	3.862
	Skor Hasil Posttest	78.40	25	26.577	5.315

Tabel 5. Korelasi Skor Hasil Pretest dan Posttest

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Skor Hasil Pretest & Skor Hasil Posttest	25	.823	.000

Tabel 6. Hasil Uji T Sampel Berpasangan

		Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Skor Hasil	Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
1	Skor Hasil Pretest - Skor Hasil Posttest	-19.520	15.319	3.064	-25.843	-13.197	-6.371	24	.000

Tabel 7. Analisis Ukuran Pengaruh Hasil Skor Pretest dan Posttest

		Cohen's d	Standardizer ^a	Point Estimate	95% Confidence Interval	
Pair	Skor Hasil Pretest - Skor Hasil Posttest				Lower	Upper
1	Skor Hasil Pretest - Skor Hasil Posttest		15.319	-1.274	-1.798	-.736
		Hedges' correction	15.564	-1.254	-1.770	-.724

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d uses the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction factor.

Berdasarkan hasil statistik analisis uji t sampel berpasangan, setiap komponen menunjukkan peningkatan nilai rata-rata yang signifikan, di mana teknik *volleying* meningkat dari 21,92 menjadi 29,56, dan teknik service meningkat dari 18,44 menjadi 23,96. Teknik *passing* dan *set-up* juga mengalami kenaikan masing-masing

menjadi 13,04 dan 11,84 dari skor awal di bawah 10 poin. Seluruh peningkatan ini didukung dari hasil korelasi yang memiliki nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan nyata yang sangat konsisten pada kemampuan teknis siswa setelah mengikuti program latihan.

Secara akumulatif, pengujian pada skor total memberikan gambaran yang lebih kuat mengenai dampak positif dari program latihan yang diberikan kepada seluruh responden. Skor rata-rata keseluruhan meningkat dari 58,88 pada saat pretest menjadi 78,40 pada saat posttest, dengan selisih perbedaan rata-rata mencapai 19,520 poin. Hasil uji t menunjukkan nilai t hitung sebesar -6,371 dengan signifikansi 0,000, yang jauh di bawah ambang batas 0,05. Hal ini menegaskan bahwa hipotesis penelitian diterima, yaitu terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari perlakuan yang diberikan terhadap total keterampilan bola voli siswa.

Kekuatan pengaruh perlakuan ini diperkuat dengan analisis *effect size* menggunakan Cohen's d untuk melihat seberapa besar dampak intervensi secara praktis. Hasil perhitungan menunjukkan nilai point estimate untuk skor total sebesar -1,274, yang dikategorikan memiliki pengaruh yang sangat besar (*large effect*). Pada tiap komponen, nilai Cohen's d juga

konsisten menunjukkan angka di atas 1,1, seperti pada teknik *passing* (-1,423) dan *set-up* (-1,526). Angka-angka ini membuktikan bahwa program latihan bukan hanya memberikan perubahan secara statistik, tetapi juga memberikan perubahan performa motorik yang sangat nyata bagi siswa.

Peningkatan signifikan pada hasil posttest yang mencapai rata-rata 78,40 membuktikan efektivitas metode bermain dalam mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan *passing* atas yang sebelumnya teridentifikasi melalui tes AAHPERD (*American Association for Health, Physical Education Recreation and Dance*). Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa metode pengajaran konvensional yang berpusat pada drill teknis kurang efektif bagi siswa sekolah dasar, sedangkan pendekatan berbasis permainan (*game-based approach*) mampu memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan memotivasi.

Kenaikan skor yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 mengonfirmasi teori yang dikemukakan oleh Shandro, bahwa metode bermain mampu meningkatkan keterampilan siswa karena adanya antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran. Secara teoritis, keberhasilan ini juga mendukung penerapan teori behavioristik dalam

olahraga, di mana pengulangan gerakan yang terjadi selama situasi permainan bertindak sebagai stimulus yang efektif untuk membentuk respons motorik yang tepat dan terukur.

Selain itu, keberhasilan siswa kelas IV, V, dan VI dalam mengadaptasi teknik *passing* dan *set-up* melalui permainan menegaskan teori perkembangan motorik. Pada usia 10-12 tahun, kondisi fisik siswa telah cukup kuat dan gerakannya semakin sempurna, sehingga mereka mampu menirukan dan memperbaiki perilaku gerak melalui metode yang aktif dan dinamis seperti bermain. Dengan demikian, metode bermain tidak hanya berpengaruh secara statistik, tetapi juga relevan dengan karakteristik tumbuh kembang fisik dan psikologis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap peningkatan keterampilan *passing* atas bola voli siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Kembangkuning. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *t* yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 (< 0,05)$ dan peningkatan rata-rata skor kemampuan siswa dari 58,88 pada pretest menjadi 78,40 pada posttest.

Selain peningkatan statistik, efektivitas metode ini juga terbukti

memiliki dampak praktis yang besar (large effect) dengan nilai Cohen's *d* sebesar -1,274, yang mengindikasikan bahwa integrasi unsur permainan dalam pembelajaran mampu mengatasi kejenuhan metode konvensional sekaligus memfasilitasi penguasaan teknik dasar secara lebih optimal. Oleh karena itu, metode bermain direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar psikomotorik, khususnya pada materi permainan bola besar di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian ini yang senantiasa memberikan dukungan, saran, kritik, masukan, dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dari tahap awal sampai selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- A. E. Lubis & M. Agus,. (2017). Peningkatan hasil belajar *passing* atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP. *urnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 58–64.
- A. Ma'mun. (2017). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan*. Remaja Rosdakarya.
- A. Suryobroto. (2016). *Dasar-Dasar Atletik*. FIK UNY.

- Ahmad Muchlisin Natas Pasaribu. (2019). *Diktat Bola Voli*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. *PENDIDIKAN JASMANI*, 26(02), 229–237.
- Ahmad Taquiuddin Syam, Ichsani, & Abdul Rahman. (2022). Perbandingan Denyut Nadi Antara Kelompok Yang Menggunakan Masker Dan Tidak Menggunakan Masker Saat Jogging. *KORSA: Jurnal Kajian Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan*, 1(1), 23–31.
- Amanda Anamita & Machfud Irsyada. (2023). Evaluasi Sarana Dan Prasarana Terhadap Prestasi Atlet Pada Tim Bolavoli Patrial 2013 Surabaya. *JPO: Jurnal Prestasi Olahraga*, 6(1), 23–29.
- D. Bunker & R. Thorpe. (1982). A model for the teaching of games in secondary schools. *Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5–8.
- FIVB. (2024). *Peraturan Resmi Bola Voli 2025-2028*. PBVSI.
- Hamruni, Irza A. Syaddad, Zakiah, & Dewi Isnawati Intan Putri. (2021). *Teori Belajar Behaviorisme dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-tokohnya*. Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.
- Ike Proklamasi Agustini, Agus Tomi, & I Nengah Sudjana. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas Iii C Sdn Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal*
- La Ode Adhi Virama, Karim, Dalman, & Iman Amin. (2024). Perkembangan Motorik Anak Sekolah Dasar melalui Edukasi dan Aktivitas Jasmani yang Terintegrasi. *Permadani: Jurnal Pengabdian Riset Masyarakat Madani*, 2(2), 60–69.
- M. E. Winarno. (2004). *Evaluasi dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Center for Human Capacity Development.
- M. E. Winarno. (2006). *Tes Keterampilan Olahraga*. Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Mia Audina & Zaka Hadikusuma Ramadan. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 457–467.
- Mimi Jelita, Lucky Ramadhan, Andy Riski Pratama, Fadhilla Yusri, & Linda Yarni. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(3), 404–411.
- National University. (2023, Agustus). *Behaviorism in Education: What Is Behavioral Learning Theory?* <https://www.nu.edu/blog/behaviorism-in-education/>

- R. Lutan. (2019). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga Adaptif*. Remaja Rosdakarya.
- Ramadhan Lubis, Devina Aulia Rahmi, Diva Adira Kania, Elsa Adinda Suci Sugi Pawira, Imelda, Naila Andini, & Nadella. (2024). Masa Sekolah dan Perkembangan Anak Usia 6-12 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 22304–22314.
- Robert Koger. (2007). *Latihan Dasar Sepakbola Andal Remaja*. Saka Mitra Kompetensi.
- S. Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- S. Harsono. (2018). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis dalam Coaching*. Rajawali Pers.
- S. Setianingrum, L. Desmawati, & A. Yusuf. (2017). Peranan Kader Bina Keluarga Balita dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Fisik Motorik Anak Usia Dini. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 1(2), 137–145.
- S. T. Paramitha & L. E. Anggara. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani Untuk Anak Usia Dini Melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41.
- Samsudin Samsudin & Hari Amirullah Rahman. (2016). Pengaruh metode pembelajaran drill, bermain, dan kelincahan terhadap kemampuan passing dalam permainan bola voli. *Jurnal Keolahragaan*, 4(2), 207–219.
- Selly Mayang Sari, Dewi Purnama Sari, & Rini Puspita Sari. (2023). Penerapan Teori Belajar Melalui Pendekatan Behavioristik. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(3), 11894–11903.
- Sudrajat Wiradihardja & Syarifudin. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas X SMA/MA/SMK/MAK*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafuruddin. (2019). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bumi Aksara.
- Vera Septi Sistiasih & Shofyan Reza Pradana. (2022). Penerapan Metode Lempar Tangkap Bola Untuk Meningkatkan Hasil Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Porkes (Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan & Rekreasi)*, 5(2), 571–580.