



Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sepak Bola Menggunakan Metode *Fun Game* Pada Siswa Sekolah Dasar Sumberejo 2

Improving Football Learning Outcomes Using the Fun Game Method in Sumberejo 2 Elementary School Students

David Ardan Kurniawan¹, Endang Sumarti², Hari Pamungkas³, Havid Yusuf⁴, Reza Aofal⁵

Email: davidardankurniawan87@gmail.com

12345Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi/Fakultas No14B Fakultas Eksakta Keolahragaan, Universitas Insan Budi Utomo, alamat Simpang Arjuno, Jawa timur, 65119, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola pada siswa sekolah dasar Sumberejo 2 melalui penerapan metode *fun game*. Dalam pembelajaran sepak bola banyak siswa yang merasa kurang tertarik dan kesulitan dalam memahami teknik-teknik dasar yang diajarkan. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas dengan penerapan 2 siklus. Subjek penelitian ini yaitu siswa sekolah dasar Sumberejo 2 dengan jumlah yaitu 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil siklus I yaitu 19 siswa (63,33%) dinyatakan tuntas, sedangkan siklus II diperoleh 26 siswa (86,67%). Sehingga kesimpulannya yaitu metode *fun game* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan olahraga sepakbola. Dengan demikian, metode *fun game* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sepak bola di tingkat Sekolah Dasar.

Kata kunci: pembelajaran sepak bola, metode *fun game*, peningkatan keterampilan

Abstract

This study aims to improve the learning outcomes of soccer in elementary school students of Sumberejo 2 through the application of the fun game method. In learning soccer, many students feel less interested and have difficulty in understanding the basic techniques taught. The research method used is Classroom Action Research with the application of 2 cycles. The subjects of this study were elementary school students of Sumberejo 2 with a total of 30 students. The results of the study showed that the results of cycle I, namely 19 students (63.33%) were declared complete, while cycle II obtained 26 students (86.67%). So the conclusion is that the fun game method has proven to be effective in improving enjoyable learning outcomes and encouraging students to be more active in participating in soccer sports activities. Thus, the fun game method can be used as an alternative to improve the quality of soccer learning at the Elementary School level.

Keywords: first keyword, second keyword, third keyword.

PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia dan sering menjadi kegiatan ekstrakurikuler yang diajarkan di sekolah dasar. Selain memberikan manfaat untuk kebugaran tubuh, olahraga sepak bola juga mengajarkan nilai-nilai penting seperti kerja sama tim, disiplin, dan komunikasi (Mardhika & Dimyati, 2015). Meskipun demikian, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami teknik-teknik dasar sepak bola, seperti menggiring bola, menendang, dan mengoper (Aji, 2022). Hal ini sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang cenderung kaku dan tidak menarik bagi siswa, sehingga minat dan motivasi mereka terhadap olahraga ini menurun (Mulyadi, 2019). Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, seperti *fun game* (Pizzo et al., 2018). Metode *fun game* adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur-unsur permainan yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Hasrion et al., 2020).

Dengan menggunakan metode ini, siswa diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran sepak bola, sekaligus memperbaiki keterampilan teknik dasar mereka. Sepak bola merupakan olahraga yang populer dan memiliki banyak penggemar di Indonesia. Olahraga ini tidak hanya melatih keterampilan fisik, tetapi juga dapat meningkatkan kerjasama, keterampilan motorik, serta kedisiplinan (Subyakto et al., 2024). Namun, dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, olahraga sering kali dianggap sebagai kegiatan yang memerlukan pendekatan yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh anak-anak (Covid- & Ihwanto, 2022). Tantangan utama yang dihadapi oleh guru olahraga adalah bagaimana mengajarkan keterampilan sepak bola secara efektif dan menarik bagi siswa yang masih dalam usia dini, sehingga mereka dapat menikmati proses belajar sambil meningkatkan keterampilan teknis (Ramadan, 2018).

Metode *fun game* dalam pembelajaran sepak bola di sekolah dasar adalah pendekatan yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur melalui permainan. Tujuan utama dari metode ini adalah agar siswa

dapat belajar dasar-dasar sepak bola, seperti teknik, taktik, dan keterampilan fisik, dalam suasana yang menyenangkan tanpa merasa tertekan (Munir et al., 2022).

Perlunya diperhatikan terkait aspek penting dari metode *fun game* dalam pembelajaran sepak bola di sekolah dasar salah satu contohnya seperti meningkatkan keterampilan dasar dalam metode ini, siswa diajak untuk bermain berbagai permainan yang mengandung elemen-elemen dasar sepak bola, seperti menggiring bola, menendang, dan bertahan, namun dengan cara yang lebih santai dan tidak kaku (Rizkyanto, 2022). Penerapan metode yang monoton atau terlalu serius dalam pembelajaran sepak bola dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan minat. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Fun Game*, yang dikenal sebagai pendekatan pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Azizi et al., 2024).

Tujuan penelitian ini menganalisis pengaruh penerapan metode *Fun Game* dalam meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola pada siswa Sekolah Dasar Sumberejo mengetahui apakah metode *Fun Game* dapat membuat proses pembelajaran sepak bola lebih menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keterampilan mereka dalam olahraga sepak bola (Nur Subekti, 2018). Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan bagi guru memberikan alternatif metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan olahraga bagi siswa, khususnya dalam materi pembelajaran sepak bola. Bagi siswa diharapkan juga dapat meningkatkan keterampilan sepak bola dengan cara yang menyenangkan sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran olahraga. Sedangkan manfaat bagi sekolah membantu menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam bidang olahraga, serta meningkatkan kualitas pembelajaran fisik di sekolah.

Dengan pendahuluan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran olahraga di sekolah dasar dan memberikan pemahaman tentang efektivitas penggunaan metode *Fun Game*

dalam mengajarkan keterampilan sepak bola (Rusiawati & Wijana, 2022). Sekolah dasar sumberejo 2 sebagai tempat penelitian ini, merupakan salah satu sekolah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan olahraga terutama sepak bola. Namun hasil pembelajaran yang diperoleh siswa dalam pembelajaran sepak bola masih terbilang rendah, karena metode yang digunakan sebelumnya kurang mampu menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan metode *fun game* untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola pada siswa Sekolah Dasar Sumberejo 2.

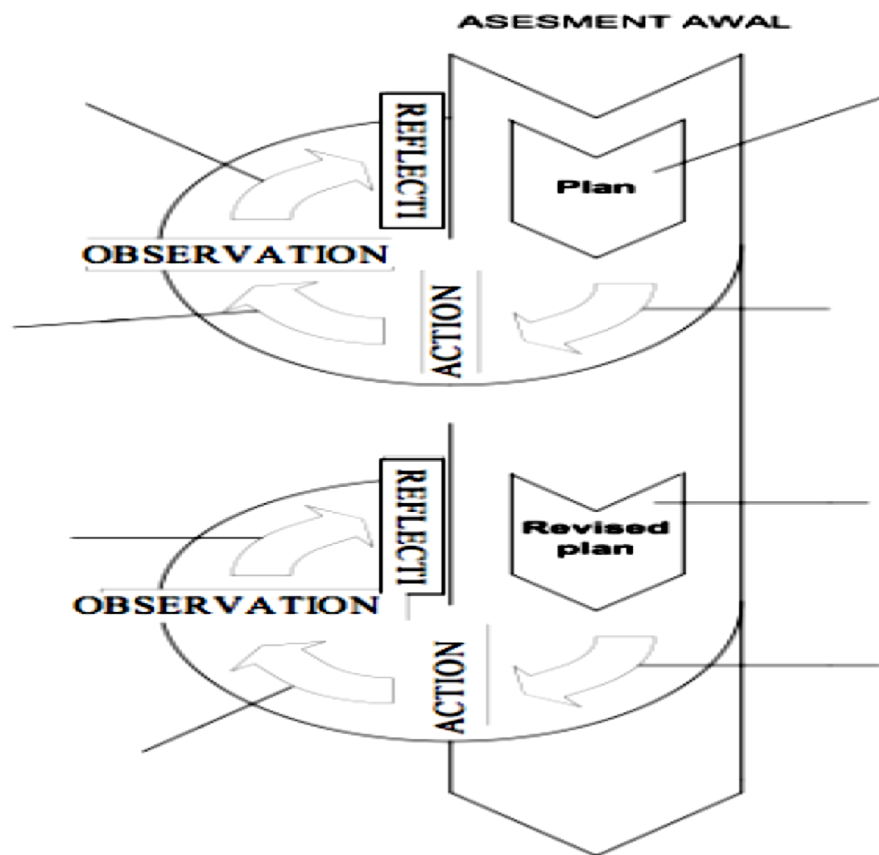
Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode *fun game* dapat meningkatkan keterampilan sepak bola siswa serta untuk mengidentifikasi dampak positif lainnya yang mungkin timbul dari penerapan metode ini dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif di bidang olahraga khususnya sepak bola, di tingkat Sekolah dasar.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola melalui metode *fun game* pada siswa Sekolah Dasar Sumberejo 2. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Sumberejo 2 sebanyak 30 siswa. Teknik Pengambilan data berupa instrumen tabel penilaian pembelajaran sepak bola selama 2 siklus dengan 8x pertemuan. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi, perencanaan ulang, identifikasi masalah, siklus tindak lanjut, dan evaluasi pembelajaran. Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), berikut ini adalah menggunakan desain penelitian *Model Kemmis dan Mc.Taggart* yang berupa siklus atau putaran kegiatan yang meliputi tahapan sebagai berikut: (Hasrion et al., 2020).

1) Perencanaan (*Planning*) Perencanaan yang matang perlu dilakukan setelah kita mengetahui masalah dalam pembelajaran kita. 2) Tindakan (*Action*) Perencanaan harus diwujudkan dengan adanya (*Action*) dari guru berupa solusi

tindakan sebelumnya. 3) Pengamatan (*Observing*) Selanjutnya diadakan pengamatan (*Observing*) yang teliti terhadap proses pelaksanaannya. 4) Refleksi (*Reflecting*) Setelah diamati, Barulah guru dapat melakukan refleksi (*refecting*) dan dapat menyimpulkan apa yang telat terjadi dalam kelasnya.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas
(Hasrion et al., 2020)

1) Perencanaan (*Planning*) Perencanaan dalam pembelajaran menyiapkan metode *fun game* sepakbola 2) Tindakan (*Action*) kemudia guru menyiapkan metode *fun game* serta memberikan hasil pembelajaran sepakbola 3) Pengamatan (*Observing*) Selanjutnya diadakan pengamatan (*Observing*) oleh siswa terkait teknik dasar pembelajaran sepakbola tersebut agar siswa mampu mendapatkan hasil maksimal dalam pembelajaran sepakbola. 4) Refleksi (*Reflecting*) Setelah diamati, Setelah itu, guru dapat melakukan refleksi (*refecting*) kepada siswa dan siswa bisa

melakukannya dan dapat menyimpulkan apa yang telah terjadi dalam kelasnya serta mengoreksi yang dilakukan siswanya.

HASIL

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola melalui metode *fun game* pada siswa Sekolah Dasar Sumberejo 2. Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Rizkyanto, 2022). Hasil penelitian di bawah ini sebagai berikut.

1. Hasil Siklus I

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Pembelajaran Sepak Bola Siklus I

Ketuntasan	Persentase (%)
Tuntas	63,33% (19 siswa)
Tidak Tuntas	36,67% (11 siswa)
Total	100% (30 siswa)

Berdasarkan tabel 1 pada temuan diatas, hasil pembelajaran sepak bola masih belum maksimal atau tergolong rendah, diketahui dengan nilai ketuntasan hasil pembelajaran sepak bola siswa yaitu 19 siswa (63,33%) sedangkan yang tidak tuntas yaitu sebanyak 11 siswa (36,67%). Hal ini terjadi karena banyak siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran sepak bola karena metode yang digunakan sebelumnya lebih berfokus pada teori dan latihan teknik dasar tanpa variasi. Setelah diterapkan metode *fun game* pada siklus I, tingkat partisipasi siswa meningkat, namun penguasaan keterampilan dasar seperti menggiring, mengoper, dan menendang bola masih belum optimal. Sehingga dalam hasil evaluasi menunjukkan ketuntasan belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan. Jadi pada siklus I masih belum mencapai persentase klasikal yang seharusnya minimal 80%.

2. Hasil Siklus II

Pada siklus kedua, metode *fun game* menggunakan variasi permainan yang lebih menarik, seperti *dribble relay*, *passing challenge*, dan mini game 3v3. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keaktifan siswa, kerja sama tim, dan keterampilan bermain sepak bola. Berikut ini hasil siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Pembelajaran Sepak Bola Siklus II

Ketuntasan	Persentase (%)
Tuntas	86,67% (26 siswa)
Tidak Tuntas	13,33% (4 siswa)
Total	100% (30 siswa)

Pada tabel 2 di atas dengan diterapkannya metode *fun game*, keterlibatan siswa meningkat secara signifikan. Aktivitas seperti *relay dribbling* dan penalti *challenge* membuat siswa lebih aktif dan tertarik untuk berpartisipasi. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan memotivasi siswa untuk berlatih lebih giat. Hasil pada siklus II menunjukkan persentase ketuntasan yaitu 26 siswa (86,67%), sedangkan yang tidak tuntas lebih sedikit yaitu hanya 4 siswa (13,33%). Hasil observasi lapangan pada siklus II menunjukkan peningkatan dalam hasil pembelajaran sepakbola dibandingkan dengan siklus I. Selain itu 4 orang yang belum mencapai ketuntasan hasil pembelajaran sepakbola akan dilanjutkan oleh guru PJOK dengan diberikan ujian remedial.

Berdasarkan hal tersebut peneliti dengan kolaborator membandingkan hasil pembelajaran sepakbola dengan penerapan metode *fun game* pada saat pembelajaran di siklus I dan II. Jadi menurut Burstiando & Nurkholis (2017) menyatakan bahwa dalam kegiatan belajar pembelajaran disekolah siswa dibekali berbagai macam hal dari mulai pembelajaran yang bersifat kognitif, afektif maupun psikomotor oleh karena itu dari dua penjelasan proses kegiatan setiap siklus yaitu siklus I dan II.

PEMBAHASAN

Pembelajaran menggiring bola tuntas secara klasikal setelah siklus II, ini dikarenakan pemberian motivasi yang memicu semangat siswa untuk belajar dan penambahan variasi dan model-model pendekatan pembelajaran. Sedangkan pada siklus I, siswa belum terbiasa dengan metode mengajar yang diberikan peneliti, sehingga siswa perlu beradaptasi dengan metode belajar yang diberikan oleh peneliti. Salah satu penyebab ketidak berhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidak mampuan untuk memilih metode yang digunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan belajar. Salah satu tujuan utama dari penerapan metode *fun game*

adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran olahraga, khususnya sepak bola.

Sebelum penelitian, banyak siswa yang tidak aktif dalam pelajaran sepak bola, hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton atau kurang menarik. Dalam pembelajaran sepak bola konvensional, siswa sering merasa bosan karena kegiatan lebih banyak berfokus pada latihan teknik dasar yang dilakukan secara berulang tanpa adanya unsur hiburan. Setelah penerapan metode *fun game*, kegiatan seperti *relay dribbling* dan penalti *challenge* membuat siswa lebih tertarik dan terlibat langsung dalam setiap permainan. Metode *fun game* memberi ruang bagi siswa untuk berlatih teknik dasar sepak bola dalam konteks permainan yang lebih nyata dan interaktif. Hal tersebut sejalan dengan penelitian oleh (Mulyadi, 2019) yang menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada siklus II ini sudah mencapai persentase ketuntasan klasikal 80%.

Sehingga dapat dijabarkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan melalui pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi sepakbola dengan metode pembelajaran menggunakan media audio visual bagi siswa kelas XI SMA PGRI Ciawi Kabupaten Bogor serta pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut (Rustanto, 2017) menunjukkan bahwa dengan pola pendekatan bermain untuk pendidikan jasmani, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien, dan meningkatkann hasil belajar sepak bola dan dengan pola pendekatan bermain, siswa lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam setiap pererapan metode guru harus mampu menciptakan kelas yang kondusif agar hubungan interaktif siswa dengan guru, siswad engan siswa dapat terwujud sehingga suasana kelas menjadi aktif dan menarik. Dalam hal ini guru harus mampu menjadi contoh dan teladan siswanya, tidak hanya dalam kata-kata tetapi juga dalam perbuatan sehari-hari. Dengan penerapan metode pendekatan *fun game* dalam proses pembelajaran sepak bola ini para siswa lebih tertantang, lebih termotivasi dan harus lebih serius, karena guru dan siswa sudah menyepakati aturan-aturan yang dibuat bersama sebelum pelajaran dimulai. Karena kalau tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pelajaran dan melakukan pelanggaran akan

mendapat hukuman. Dengan demikian, penggunaan metode ini dapat memperkuat pembelajaran olahraga di sekolah dasar karena memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dalam suasana yang menyenangkan, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan partisipasi serta motivasi siswa. Pembelajaran yang berbasis permainan memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang dapat mengoptimalkan proses belajar mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa metode *Fun Game* dapat meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola pada siswa SD Sumberejo 2 dari tahap siklus I ke siklus II. Metode *Fun Game* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola siswa SD Sumberejo 2. Peningkatan keterlibatan siswa, keterampilan teknik sepak bola, dan motivasi siswa menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar. Metode *fun game* juga dapat diterapkan lebih lanjut dalam pembelajaran olahraga lainnya di sekolah dasar untuk meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, guru diharapkan untuk terus mengeksplorasi permainan lain yang dapat mendukung pengembangan keterampilan siswa dalam konteks olahraga. Penerapan metode *fun game* dalam pembelajaran sepak bola terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar Sumberejo 2. Selain meningkatkan keterampilan teknis, metode ini juga meningkatkan motivasi, partisipasi, serta sikap sportivitas siswa dalam permainan sepak bola. Oleh karena itu, metode *fun game* dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran olahraga di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala Sekolah SD Sumberejo 2 yang telah memberikan izin untuk dapat melaksanakan penelitian ini dengan judul meningkatkan hasil pembelajaran sepak bola menggunakan metode *fun game* pada siswa sekolah dasar sumberejo 2 dan Bapak dan Ibu Guru yang beserta Staff dan Jajaran nya yang telah membantu penelitian ini dapat terlaksana sekaligus kepada Siswa dan Siswi yang berkenan menjadi subjek penelitian.

REFERENSI

- Aji, B. (2022). Nasionalisme dalam Sepak Bola Indonesia Tahun 1950-1965. *Lembaran Sejarah*, 10, 135–148.
- Azizi, A. I., Widiawati, P., Pendidikan, S., Olahraga, K., Keolahragaan, F. I., Negeri, U., Pass, R., & Control, P. (2024). *Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga* PENGARUH LATIHAN REBOUND PASS TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN. 9(April), 135–142.
- Covid-, S. P., & Ihwanto, N. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Aktivitas Gerak Berirama Siswa Kelas V Melalui Google Meet Disertai Video Pembelajaran*. 7(1), 35–49.
- Hasrion, Sari, M., & Gazali, N. (2020). Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan kemampuan teknik dasar shooting sepakbola melalui metode bagian. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(1), 16–24. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(1\).5119](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(1).5119)
- Mardhika, R., & Dimiyati, D. (2015). Pengaruh Latihan Mental Dan Keyakinan Diri Terhadap Keberhasilan Tendangan Penalti Pemain Sepak Bola. *Jurnal Keolahragaan*, 3(1), 106–116. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i1.4973>
- Mulyadi, D. Y. N. (2019). MENINGKATKAN HASIL PENELITIAN PASSING BAWAH BOLAVOLI DENGAN MODIFIKASI BOLA (Penelitian Tindakan Kelas V SDN Palasari). *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 2(2), 11. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v2i2.2477>
- Munir, A., Zahed, A., Qurtubi, A., & Wahyudir, A. N. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Metode Sport For Develpoment*. 7(2), 119–129.
- Nur Subekti. (2018). Multistage Fitness Test). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 05(1), 44–48.
- Pizzo, A. D., Baker, B. J., Na, S., Lee, M. A., Kim, D., & Funk, D. C. (2018). eSport vs. Sport: A comparison of spectator motives. *Sport Marketing Quarterly*, 27(2), 108–123.
- Ramadan, G. (2018). JUARA : Jurnal Olahraga. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 0–6. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara>
- Rizkyanto, W. I. (2022). *Peran Pembelajaran Cooperative Learning untuk Meningkatkan Aspek Afektif dalam Pembelajaran PJOK*. 07(02), 130–140.
- Rusiawati, R. T. H. D., & Wijana, I. K. (2022). Analisis Hasil Pengukuran Antropometri pada Atlet Cabang Olahraga Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 198. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.40841>
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 75–86.
- Subyakto, R. C., Pamungkas, H., Kurniawan, R., & Yusuf, H. (2024). *SPRINTER : Jurnal Ilmu Olahraga Pengaruh Komposisi Tubuh terhadap Daya Ledak Otot*

David Ardan Kurniawan, Endang Sumarti, Hari Pamungkas, Havid Yusuf, Reza Aofal
Meningkatkan Hasil Pembelajaran Sepak Bola Menggunakan Metode *Fun Game* Pada Siswa Sekolah Dasar Sumberejo 2

Tungkai Pemain Sepak Bola Liga 1 Persija Jakarta. 5(3), 407–412.