

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Melalui *Teams Games Tournament (TGT)*

Dhian Agung Prakoso <sup>1</sup>, Ibrahim Sembiring <sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna  
Jl. Aluminium Raya No. 77, Tanjung Mulia, Medan, Sumatera Utara

<sup>2</sup>Universitas Negeri Medan

Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Sumatera Utara

Email: [dhianagungprakoso@gmail.com](mailto:dhianagungprakoso@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan kaki bagian dalam melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas X MAN 3 Stabat Tahun Ajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Tes Hasil Belajar I dan Tes Hasil Belajar II yang berbentuk teknik dasar *dribbling* sepak bola sebanyak empat kali pertemuan. Setelah data terkumpul akan dilakukan analisis: 1 dari 30 siswa terdapat 9 siswa (70%) yang sudah mendapat nilai ketuntasan dalam belajar, sedangkan 21 siswa (30%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Nilai Persentase ketuntasan klasikal (KKM) rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 71,3. Dari data hasil belajar siklus II yang didapat terlihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 30 siswa terdapat 26 siswa (86%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa (14%). Dalam hal ini dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siklus I kesiklus II. Berdasarkan hasil analisis data dikatakan bahwa melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkat.

**Kata kunci:** *Dribbling, Sepak Bola, Teams Games Tournament.*

### ABSTRACT

This study aims to determine the increase in learning outcomes of soccer *dribbling* with the inside of the foot through the TGT (Teams Games Tournament) Cooperative Learning Model in Class X Students of MAN 3 Stabat for the 2020/2021 Academic Year. The research method used is Classroom Action Research. The Learning Outcome Test I and the Learning Outcome Test II were in the form of basic soccer *dribbling* techniques for four meetings. After the data has been collected, an analysis will be carried out: 1 out of 30 students there are 9 students (70%) who have got a mastery score in learning, while 21 students (30%) have not reached the level of mastery learning. The value of the classical completeness percentage (KKM) the average class obtained only reached 71.3. From the data obtained from the second cycle of learning outcomes, it can be seen that the ability of students to perform classical learning outcomes tests has increased. Of the 30 students there are 26 students (86%) who have achieved mastery learning, while 4 students (14%). In this case, it can be seen that there is an increase in the average value of learning outcomes from cycle I to cycle II. Based on the results of data analysis, it is said that through the Cooperative Learning Model the TGT (Teams Games Tournament) type can be increased.

**Keywords:** *Dribbling, Football, Teams Games Tournament.*

## PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan olahraga yang cukup populer sehingga didalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani, sepak bola merupakan sebuah materi yang tidak asing bagi siswa maupun bagi guru pendidikan jasmani (Kismono & Dewi, 2021). Permainan sepak bola adalah salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan dilembaga pendidikan maupun non kependidikan. Teknik dasar sepakbola terdiri dari:” menendang (*shooting*), menahan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merebut bola (*tackling*), lemparan kedalam (*throw in*), dan penjaga gawang”. Setiap elemen mempunyai ciri dan karakteristik tersendiri merupakan komponen kompleks dalam permainan sepakbola. Untuk dapat bermain sepakbola dengan baik, semua teknik tersebut harus ditingkatkan secara maksimal (Lubis & Sukoco, 2019).

*Dribbling* adalah menendang terputus-putus atau perlahan, untuk memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah yang lain pada saat permainan sedang berlangsung, dan merupakan kebutuhan teknik yang penting dari teknik perseorangan (Aditya & Nugroho, 2019). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggiring bola adalah: Bola harus dikuasai sepenuhnya, dapat mengawasi situasi permainan pada waktu menggiring bola, setiap pemain dianjurkan untuk menggunakan kedua kaki sebagai keperluan untuk menggiring bola terhadap serangan dari lawan, pandangan tidak selalu pada bola, tetapi diutamakan pengamatan situasi lapangan. Dalam peningkatan hasil belajar *dribbling* ini pasti dibutuhkan peran guru dalam memberikan sebuah stimulus terhadap siswa melalui metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru pendidikan jasmani, dikarenakan aplikasi metode pembelajaran sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Karena pada zaman era globalisasi ini siswa sudah terbiasa dengan belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan sebagainya. Sehingga, jika guru pendidikan jasmani tidak menguasai gaya mengajar/metode belajar lainnya, akan membuat siswa semakin jenuh dalam mengikuti pembelajaran (Aditya & Helmi, 2020).

Dikatakan siswa tidak senang ataupun tidak aktif karena disaat proses pembelajaran setelah guru menjelaskan dan memberikan contoh kepada siswa-siswinya bagaimana cara melakukan teknik *dribbling* sepak bola, guru membagi siswa menjadi dua kelompok membentuk barisan dua berbanjar dan guru mengarahkan siswa untuk melakukan *dribbling* secara bergantian satu persatu tanpa melihat dan memperbaiki teknik

pelaksanaannya (Pratama & Wiyaka, 2021). Maka dengan gaya mengajar guru seperti demikian menyebabkan siswa lebih banyak terdiam menunggu gilirannya. Pemanfaatan media pendukung proses kegiatan pembelajaran yang diberikan guru masih kurang khususnya materi *dribbling* sepak bola. Dalam menjelaskan materi guru cukup baik akan tetapi masih banyak waktu terbuang karena dalam proses pembelajaran dengan metode mengajar yang diterapkan guru kurang variatif. Respon siswa kepada guru disaat proses pembelajaran cukup baik, tapi masih banyak siswa yang kurang serius dan kebanyakan main-main serta mengganggu kawan yang lain pada saat proses pembelajaran (Lubis et al., 2017).

Dari beberapa kendala yang di dapatkan saat observasi menyebabkan hasil belajar *dribbling* siswa rendah. Hal ini sesuai dengan pengamatan peneliti dalam proses pembelajaran *dribbling* pada siswa/siswi MAN 3 Stabat. Rendahnya nilai siswa dapat di lihat melalui banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah 75, Dari data awal diketahui bahwa hasil tes awal, dari 22 orang siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 8 orang siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar dalam *dribbling* dalam sepak bola sedangkan selebihnya yaitu 14 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar dalam melakukan *dribbling* dalam sepak bola. Adapun kesalahan-kesalahan yang ditemui pada saat melakukan *dribbling* pada saat proses pembelajaran adalah: 5 orang putri ragu-ragu mengatur posisi kaki yang mana yang akan melakukan *dribbling*, 9 putra melakukan kesalahan saat sikap awal dan perkenaan bola. Proses pembelajaran yang dilakukan selama ini masih mengandalkan model lama yang kurang inovatif serta terkesan monoton seperti metode komando. Hal ini disebabkan sebagian besar proses pembelajaran bersumber dari guru, sedangkan siswa tinggal mendengar dan melakukan apa yang dikomandokan oleh guru penjas.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme (Lubis et al., 2020). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajari. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Kurniawan et al., 2020). Tujuan

model pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan hasil belajar akademik siswa serta dapat menerima berbagai keragaman dari temannya serta, mengembangkan keterampilan sosial. Pembelajaran menuntut banyak keluhan-keluhan guru tentang pembelajaran yang menggunakan diskusi kelompok yang sudah dilakukan, di antaranya : Pemborosan waktu; siswa tidak dapat bekerja sama dengan teman secara efektif dalam kelompok; siswa yang rajin dan pandai merasa pembagian tugas dan penilaiannya tidak adil; siswa yang kurang pandai dan kurang rajin akan merasa minder bekerja sama dengan teman-temannya yang lebih mampu; serta terjadi situasi kelas yang gaduh (Lubis & Dewi, 2020).

Dalam proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani, para siswa Sekolah Menengah Atas perlu dilatih untuk dapat bekerja sama dengan rekan-rekan sebayanya (Nurkadri et al., 2021a). Hal ini perlu dilakukan karena pada kegiatan belajar Pendidikan Jasmani ada materi yang akan lebih berhasil jika dikerjakan secara bersama-sama, misalnya dalam bentuk kerja sama kelompok. Selain itu latihan bekerja secara berkelompok sangatlah penting dalam perkembangan kepribadian anak. Dalam pembelajaran kooperatif siswa diajarkan untuk bekerja sama dan kolaborasi dalam belajar (Lubis, 2019). Pembelajaran kooperatif model TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan model pembelajaran kooperatif yang merupakan tingkat lanjutan dari STAD (*Student Team Achievement Devisions*). Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan. Disampingkan itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Nurkadri et al., 2021b).

Berdasarkan uraian diatas perlu sebuah pemecahan masalah yang dapat memperbaiki hasil belajar *dribbling*. penulis merasa tertarik untuk menerapkan variasi dan modifikasi alat disekolah tersebut. Salah satunya variasi dan modifikasi alat, variasi ini diharapkan mampu menjadi masukan dan cara alternatif lain dalam penggunaan dan penerapan gaya mengajar pendidikan jasmani di Sekolah-sekolah. Sehingga pelaksanaan

belajar mengajar itu sendiri lebih bervariasi serta mampu menumbuhkan minat, motivasi dan kreativitas. Dari uraian di atas maka penulis memilih tentang penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* dalam Permainan Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Pada Siswa Kelas X MAN 3 Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

## **METODE PENELITIAN**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MAN 3 Stabat Kabupaten Langkat. Penelitian ini direncanakan pada bulan april sesuai dengan jadwal pertemuan yang tertera pada perangkat pembelajaran di sekolah MAN 3 Stabat. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 3 Stabat, yang berjumlah 30 orang. Objek dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu: pendekatan bermain dalam peningkatan hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif yang berguna untuk mengungkapkan kesulitan belajar siswa dalam proses pembelajaran penjas. Serta cara mengatasi kesulitan tersebut sebagai upaya untuk peningkatan hasil belajar *dribbling* dalam sepak bola melalui variasi pembelajaran pada siswa kelas X MAN 3 Stabat. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian terdiri dari beberapa tahap yang berupa siklus. Pada awal penelitian sampel diberikan tes awal yaitu pre- test, setelah itu diberikan perlakuan (siklus) lalu post-test.

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai desain penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa tahap yang berupa siklus sebagai berikut: Pelaksanaan siklus I ini disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi siswa. Waktu pelaksanaan sebanyak 3 x 45 menit. Setelah pelaksanaan siklus I dilaksanakan dan hasil temuan penelitian belum menunjukkan kesesuaian standar ketuntasan yang telah ditetapkan, maka dalam hal ini akan dilaksanakan siklus II.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi proses pembelajaran dan lembar penilaian portofolio tes hasil belajar. Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan observasi didasarkan pada lembar observasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Tabel 1: Kategori Nilai

<b>Skor</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
4	91-100	Sangat Baik
3	80-90	Baik
2	70-79	Cukup
1	60-69	Kurang

Untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam menendang bola menggunakan test portofolio. Analisis data yang di lakukan terdiri dari beberapa tahap di antaranya:

- Reduksi Data

Proses reduksi data di lakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah di sajikan dalam transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan atau kekurangan siswa dalam pelaksanaan tes dan tindakan apa yang akan di lakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

- Paparan Data

Dalam kegiatan ini data yang di peroleh dari hasil belajar siswa di paparkan dalam bentuk table dengan menggunakan rumus yang telah di tetapkan.

Dari uraian di atas dapat diketahui siswa yang belum tuntas belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari persentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan MAN 3 Stabat Tahun Ajaran 2020/2021. Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan *pre-test* yang bertujuan untuk melihat dan merumuskan masalah yang diperoleh dari hasil *pre-test* yang dilakukan. Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes menggiring bola yang dilakukan sebelum menentukan perencanaan. Adapun deskripsi hasil *pre-test* yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel berikut di bawah ini:

Tabel 2. Deskripsi Hasil Pre-test Menggiring Bola

No.	Hasil Tes	Jumlah Siswa
1	70% (Tidak Tuntas)	21
2	30% (Tuntas)	9

Berdasarkan tabel deskripsi hasil *pre-tes* menggiring bola di atas dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam pembelajaran menggiring bola masih tergolong rendah. Dari 30 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini, ternyata hanya 9 orang siswa (30%) yang memiliki ketuntasan belajar, sedangkan selebihnya 21 orang siswa (70%) belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai Persentase ketuntasan klasikal (KKM) rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 63.

Berdasarkan hasil penelitian dan evaluasi yang peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan Variasi mengajar dapat memperbaiki proses pembelajaran menggiring bola pada permainan Sepak Bola sehingga diharapkan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa pada siklus I masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Hal ini dikarenakan terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran, pada siklus II peneliti melakukan penambahan variasi pembelajaran sehingga pada siklus II pembelajaran dapat meningkat.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa pada siklus I hasil persentase klasikal sebesar 70%, kemudian meningkat menjadi 86% pada siklus II. Dari analisis data juga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dari tes hasil belajar sebelum menggunakan variasi mengajar masih sangat rendah yaitu 63. Maka dilakukan pemberian variasi

mengajar pada proses pembelajaran menggiring bola. Dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dari tes hasil belajar siklus I menggunakan metode variasi mengajar telah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 71,3 akan tetapi hasil belajar secara klasikal belum tuntas yaitu 70%. Hal ini dikarenakan terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama pembelajaran, antara lain sebagai berikut; Masih banyak siswa yang belum bisa menggiring bola, hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah nilai sikap kaki pada saat menggiring bola yang berjumlah 110 dengan rata-rata 3,4 Masih banyak siswa yang belum bisa menggiring bola, hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah nilai sikap kepala pada saat menggiring bola yang menunjukkan angka terendah dengan jumlah 44 dengan rata-rata 2,2. Masih banyak siswa yang belum bisa menggiring bola, hasil tersebut dapat dilihat dari jumlah nilai sikap tangan pada saat menggiring bola yang berjumlah 81 dengan rata-rata 2,7.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa pada siklus I sebesar 70%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 86%. Hasil belajar menggiring bola siswa secara KKM pada siklus I mencapai 71,3%. Pembelajaran menggiring bola tuntas secara klasikal setelah siklus II, ini dikarenakan pemberian motivasi yang memicu semangat siswa untuk belajar dan penambahan variasi 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 ketidakberhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidakmampuan untuk memilih metode yang digunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan belajar.

Kendala yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar karena kurang terbiasa dengan metode mengajar yang diberikan guru. Karena selama ini metode mengajar yang diterima siswa tidak pernah bervariasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Soeitoe (1990:52) "Salah satu penyebab ketidakberhasilan pencapaian tujuan program pengajaran yang direncanakan adalah kekurangan pengetahuan atau ketidakmampuan untuk memilih gaya mengajar yang digunakan sehingga anak didik tidak dapat mencapai tujuan pengajar".

Dalam artian pengajar harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang diprediksi akan lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam belajar di kelas dan diluar kelas maupun belajar mandiri. Suksesnya seseorang dalam pelajarannya adalah sebagai hasil kesanggupan dan kemampuan yang ada pada siswa, sebagian lagi

karena metode mengajar dan belajar yang tepat dan sebagian lagi karena lingkungan. Banyak metode yang digunakan dalam pembelajaran termasuk pembelajaran penjas di sekolah, misalnya variasi mengajar dalam bentuk permainan yang dapat menarik perhatian siswa. Menurut J.J. Hasibuan, & Nodjiono (1984:44) bahwa : “Variasi dapat diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan serta berperan secara aktif”. Dalam variasi mengajar ini siswa diberi permainan-permainan menggiring bola yaitu permainan I, II, III dan IV yang berbentuk game turnamen. Maka variasi mengajar dapat diterapkan pada permainan sepak bola.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah tes hasil belajar I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan teknik dasar menggiring bola pada permainan Sepak Bola masih rendah. Dari 30 siswa terdapat 9 siswa (30%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 21 siswa (70%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata KKM siswa adalah 63. Pada siklus I dapat dilihat kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 30 siswa terdapat 21 siswa (70%) yang telah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 9 siswa (30%) belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata KKM siswa adalah 71,3. Sedangkan pada siklus II dapat dilihat kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar secara klasikal sudah meningkat. Dari 30 siswa terdapat 26 siswa (86%) yang telah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 4 siswa (14%) belum mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hal itu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui Penerapan Variasi Mengajar dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada permainan sepak bola pada siswa Kelas X MAN 3 Stabat Tahun Ajaran 2020/2021.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aditya, R., & Helmi, B. (2020). OPTIMALISASI HASIL BELAJAR PASSING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN PUNGGUNG KAKI MELALUI PENDEKATAN VARIASI PEMBELAJARAN. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN*, 3(1), 659–665.

- Aditya, R., & Nugroho, A. (2019). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i2.285>
- Kismono, A., & Dewi, R. (2021). KONTRIBUSI SIMULASI GAME TERHADAP PASSING SEPAK BOLA. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.304>
- Kurniawan, M. D., Aditya, R., & Nugroho, A. (2020). Efforts To Improve Learning Outcomes In The Game Of Passing Football Through Teaching Command Style. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 1(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jumper.v1i1.122>
- Lubis, A. E. (2019). Improved Learning Outcomes Shooting Football Media Audio Visual On Private Student Class V SD Titi Berdikari Terrain: Improved Learning Outcomes Shooting Football Media Audio Visual On Private Student Class V SD Titi Berdikari Terrain. *Journal of Midwifery and Nursing*, 2(1), 201–204.
- Lubis, A. E., & Dewi, R. (2020). Talent Scouting Soccer Athletes Aged 10 to 11 Years. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 1(1), 29–32.
- Lubis, A. E., Raharjo, F. M., & Nugroho, A. (2020). A Model of Basic Skill Test for Talent Scouting Soccer Athlete Candidates. *1st Unimed International Conference on Sport Science (UnICoSS 2019)*, 79–86.
- Lubis, A. E., Ramadan, & Syahputra, M. I. (2017). PENERAPAN GAYA MENGAJAR RESIPROKAL PADA PASSING SEPAK BOLA SISWA KELAS XI SMK. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 5(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jsbg.v5i1.457>
- Lubis, A. E., & Sukoco, P. (2019). MODEL TES KETERAMPILAN DASAR UNTUK PENELUSURAN BAKAT CALON ATLET SEPAKBOLA KU 10-11 TAHUN. *JSH: Journal of Sport and Health*, 1(1), 1–12.
- Nurkadri, N., Silwan, A., Sitepu, I. D., Nur, M., Akbar, T., & Gunri, R. N. (2021a). Match Report Application for Match Commissioner (MC) Football Match. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(2), 256–265.
- Nurkadri, N., Silwan, A., Sitepu, I. D., Nur, M., Akbar, T., & Gunri, R. N. (2021b). Match Supervisor Reports: Developing Applications for PSSI Football Match Supervisor Reports in Medan City. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 3272–3281.
- Pratama, S. M., & Wiyaka, I. (2021). PROFIL KONDISI FISIK, TEKNIK, DAN PSIKIS ATLET SEPAK TAKRAW. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia*, 1(2 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v1i2.307>