

MODEL PEMBELAJARAN SHOOTING SEPAKBOLA BERBASIS PERMAINAN UNTUK SISWA SMP DI KOTA GORONTALO

Dahrianto¹, Aisah R. Pomatahu², Mirdayani Pauweni³, Rosbin Pakaya⁴

Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3,4}
rosbin.pakaya@ung.ac.id⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran shooting sepakbola berbasis permainan untuk siswa SMP Negeri 6 Kota Gorontalo dan SMP Negeri 12 Kota Gorontalo. Menerapkan 6 tahapan penelitian pengembangan yang diadopsi dari 10 langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall, yakni: analisis potensi masalah, desain awal produk, validasi desain-revisi desain, skala kecil-revisi desain, skala besar-revisi desain, dan uji efektivitas. Berdasarkan rangkaian tahapan tersebut diperoleh hasil, yakni: (1) nilai rata-rata 4,53 bentuk awal dari model pembelajaran shooting berbasis permainan yang harus direvisi sebelum ujicoba skala kecil, (2) siswa merespon baik dan sangat baik berjumlah 17 dari 20 orang pada ujicoba skala kecil, (3) siswa merespon baik dan sangat baik berjumlah 27 orang, cukup hingga sangat kurang 21 orang pada ujicoba skala besar, (4) model pembelajaran efektif untuk meningkatkan kemampuan shooting siswa. Berdasarkan temuan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan selain memiliki kebaruan, juga efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran materi sepakbola.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, PJOK, Shooting, Sepakbola, SMP

ABSTRACT

This study aims to develop a football shooting learning model based-game for students at SMP Negeri 6 and SMP Negeri 12 in Gorontalo City. It applies the six stages of development research adopted from Borg and Gall's 10-step research and development model, namely: analysis of potential problems, initial product design, design validation and revision, small-scale testing and design revision, large-scale testing and design revision, and effectiveness testing. Based on this sequence of stages, the following results were obtained: (1) an average score of 4.53 for the initial version of the game-based shooting learning model, which required revision before the small-scale trial; (2) 17 out of 20 students responded well or very well during the small-scale trial; (3) 27 students responded well or very well, while 21 students responded fairly to very poorly in the large-scale trial, (4) the learning model is effective in improving students' shooting skills. Based on these findings, it can be concluded that the developed learning model, in addition to being innovative, is also effective for application in teaching football-related material.

Keywords: Learning Model, Physical Education, Shooting, Football, Junior High School

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan motorik, berpikir kritis, sosial, dan emosional peserta didik melalui aktivitas jasmani yang terencana dan sistematis. Dalam konteks pendidikan di sekolah, PJOK tidak hanya berperan dalam meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga membentuk kepribadian, karakter, serta sikap sportif peserta didik (Pomatahu & Pauweni, 2024; Imawati & Maulana, 2021). Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna untuk mendukung perkembangan jasmani, mental, dan sosialnya.

Pembelajaran PJOK materi sepak bola bukan untuk kepentingan pertandingan, tetapi sebagai pendidikan yang dapat mengembangkan aspek kemampuan siswa, seperti keterampilan gerak dasar dan koordinasi tubuh. Selain itu, melalui materi sepakbola siswa belajar untuk mengutamakan kepentingan tim daripada kepentingan pribadi (Mawardi et al., 2024). Materi sepakbola yang dipelajari dalam PJOK, antara lain: *passing* (mengumpan), *dribbling* (menggiring bola), *controlling* (mengontrol bola), *heading* (menyundul), dan *shooting* (menembak ke gawang) (Akabar, 2020; Ruslan et al., 2020). Dari berbagai teknik tersebut, kemampuan *shooting* memiliki peranan penting karena menjadi penentu terciptanya gol dan kemenangan dalam permainan (Fatimah, 2018; Keliat & Helmi, 2018). *Shooting* tidak hanya menuntut kekuatan kaki, tetapi juga keakuratan arah, timing yang tepat, serta koordinasi antara penglihatan dan gerakan tubuh. Namun, dalam praktik pembelajaran PJOK di sekolah-sekolah menengah pertama, masih ditemukan berbagai kendala, terutama dalam penguasaan teknik dasar sepak bola, salah satunya adalah *shooting* atau menendang bola ke arah gawang.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PJOK di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo dan SMP Negeri 12 Kota Gorontalo, ditemukan: (1) proses pembelajaran materi *shooting* sepakbola belum berjalan secara optimal, (2) Siswa menunjukkan antusiasme yang rendah dalam mengikuti pembelajaran karena sebagian besar kurang mampu mengarahkan bola ke gawang dengan benar, (3) metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat tradisional, di mana siswa hanya diminta meniru gerakan dan melakukan latihan berulang tanpa variasi kegiatan yang menarik. (4) siswa mengaku bosan karena kegiatan pembelajaran monoton. Oleh sebab itu, tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah mengembangkan model pembelajaran *shooting* sepakbola berbasis permainan untuk siswa SMP Negeri 6 Kota Gorontalo dan SMP Negeri 12 Kota Gorontalo. Penelitian-penelitian terdahulu terkait *shooting* sepakbola umumnya masih berfokus pada penerapan metode latihan konvensional atau media audio-visual untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar, namun belum banyak mengembangkan model pembelajaran *shooting* yang secara khusus dirancang dalam bentuk permainan kompetitif dan teruji melalui tahapan penelitian dan pengembangan. Kebaruan penelitian ini terletak pada dihasilkannya model pembelajaran *shooting* sepakbola berbasis permainan yang divalidasi ahli, diujicobakan secara bertahap, dan terbukti efektif meningkatkan kemampuan *shooting* siswa SMP.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran Berbasis Permainan

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan cara yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang diharapkan. Semakin tepat model yang digunakan dalam suatu pembelajaran maka akan semakin efektif pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Yuliyanto et al. (2023).

Prihatin (2019) ciri-ciri model pembelajaran: (a) memiliki tujuan tertentu. Misalnya, model pembelajaran kooperatif dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa bekerja sama, (b) berdasar pada teori pendidikan dari para ahli. Misalnya, model penelitian kelompok disusun oleh Herbert Thelen dan berdasarkan teori John Dewey, (c) memiliki sintak atau urutan langkah pembelajaran, (d) dapat dijadikan sebagai pedoman instruksional saat mengajar, (e) memiliki dampak saat diterapkan, yaitu dampak pembelajaran (hasil belajar yang dapat diukur) dan dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang), (f) menjadi solusi untuk perbaikan kegiatan pembelajaran.

Game-Based Learning adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan/game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pada umumnya, pola yang digunakan dalam media ini adalah proses pembelajaran melalui pola *learning by doing*. *Games based learning* adalah jenis *serious game* yang dirancang untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran (Khaerunnisa et al., 2022). Selain itu siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan berdiskusi dengan siswa lain (Wulandari & Safitri, 2024).

Pembelajaran *Shooting* Sepakbola

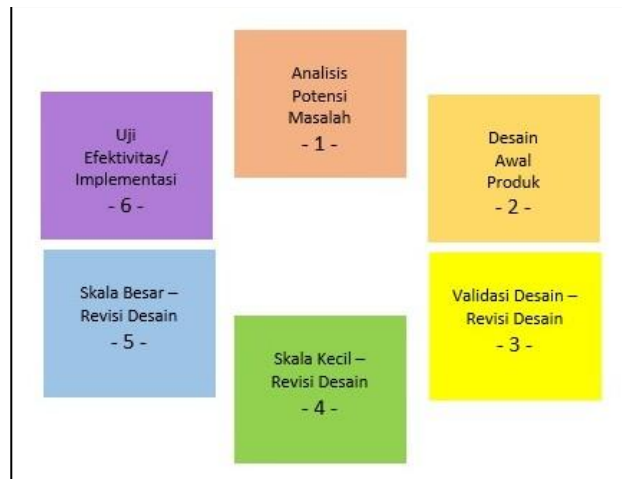
Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk penyampaian informasi. pembelajaran adalah proses interaksi antara guru siswa pada lingkungan belajar. Melalui pembinaan dan pengembangan tersebut hendaknya dapat mencapai peningkatan kualitas jasmani, rohani, watak, disiplin, sportifitas, serta pengembangan prestasi olahraga yang akan membangkitkan rasa kebangsaan nasional (Ranti et al., 2020). Pembelajaran materi sepakbola dalam PJOK bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dengan meningkatkan kualitas yang disebutkan melalui nilai-nilai yang terkandung didalam sepakbola seperti bekerja sama, disiplin, kejujuran, sportif (Sinurat et al., 2024).

Teknik menendang menjadi aktivitas dominan dalam permainan sepak bola, seperti mengoper dan melakukan tembakan ke gawang (*shooting*). *Shooting* adalah tendangan yang diarahkan langsung ke gawang dengan tujuan mencetak gol. Meskipun tampak sederhana, teknik ini memerlukan konsentrasi tinggi. *Shooting* yang baik memerlukan kombinasi keseimbangan tubuh, kekuatan otot, ketepatan sudut, serta fokus visual pada bola dan sasaran. (Widyanata et al., 2025:5). *Shooting* dilakukan dengan berbagai bagian kaki, seperti punggung kaki (*instep*) untuk menghasilkan tendangan keras atau bagian dalam kaki (*inside foot*) untuk meningkatkan ketepatan arah bola. (Ishlahuddin & Ahmadi, 2021:52).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa fase D SMP Negeri 6 Kota Gorontalo dan SMP Negeri 12 Kota Gorontalo, menggunakan pendekatan penelitian

gabungan (*mixed method*). Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan. Adapun tahapan penelitian mengadopsi tahapan penelitian 10 langkah Borg & Gall (2007), yang disederhanakan menjadi 6 langkah terdiri dari: (1) analisis potensi masalah, (2) desain awal produk, (3) validasi desain-revisi desain, (4) skala kecil-revisi desain, (5) skala besar-revisi desain, (6) uji efektivitas/implementasi. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.



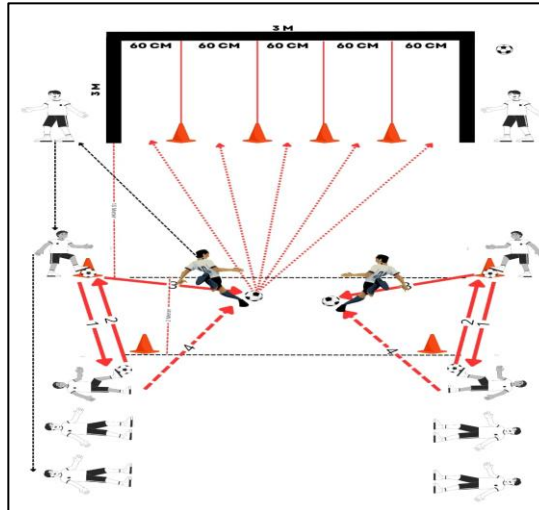
Gambar 1. Tahapan Penelitian pada Penelitian dan Pengembangan Disederhanakan dari 10 langkah Borg & Gall (2007)

Pengumpulan data penelitian pada tahap analisis potensi masalah menggunakan instrumen lembar pengamatan dan wawancara semi-terstruktur. Pada tahapan validasi desain, ujicoba skala kecil dan skala besar menggunakan kuesioner validasi ahli, dan respon siswa terhadap model pembelajaran yang dikembangkan. Uji efektivitas menggunakan asesmen kinerja praktik untuk menilai kemampuan shooting siswa. Desain pra-eksperimental (*pretes-postes*) dengan Uji *paired sample t-test* diterapkan dalam uji ini. Selanjutnya dengan kriteria penerimaan yakni: (1) Jika nilai $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test; (2) Jika nilai $\text{sig (2-tailed)} > 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pre-test dan post-test.

HASIL PENELITIAN

Draf Model Pembelajaran Shooting Berbasis Permainan

Model ini dirancang untuk mengatasi keterbatasan metode konvensional dengan mengintegrasikan elemen permainan kecil yang dipertandingkan dalam bentuk kompetisi. Sarana prasarana yang digunakan pada model pembelajaran shooting pembelajaran sepak bola berbasis permainan yakni: bola, cone, peluit, stopwatch, meteran, kostum, lapangan. Waktu pelaksanaan 3 jam pembelajaran sebanyak 1 kali pertemuan yang dengan rincian 15 menit kegiatan pendahuluan, 90 menit kegiatan inti dan 15 menit kegiatan penutup dengan total 120 menit. Model lapangan pembelajaran *shooting* berbasis permainan dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Model lapangan pembelajaran shooting berbasis permainan

Sintaks Model Pembelajaran Shooting Sepakbola Berbasis Permainan

Langkah-langkah pembelajaran materi shooting permainan sepakbola menggunakan model pembelajaran berbasis permainan, terdiri dari 3 tahap, yakni persiapan, inti, dan penutup. Langkah-langkah ini termasuk dari bagian draf yang dikembangkan.

- a. **Persiapan.** Persiapan merupakan permulaan kegiatan pembelajaran dengan rangkaian kegiatan berikut: (1) berdoa, (2) pemanasan, (3) siswa dibagi dalam 2 kelompok, (4) siswa menempati posisi sesuai peran yang ditentukan.
- b. **Inti.** Kegiatan inti dirancang berbasis permainan shooting dengan rangkaian berikut: (1) siswa diberikan kesempatan untuk melakukan shooting dengan terlebih dahulu dilakukan tos sebagai tanda kelompok yang akan lebih dahulu melakukan model shooting berbasis permainan bagi kelompok yang menang; (2) siswa pertama melakukan operan kepada teman kelompoknya dan kemudian berlari serong ke depan kemudian melakukan shooting ke arah gawang yang telah diberikan target; (3) setelah tembakan memasuki gawang atau tepat ke arah target kemudian siswa tersebut bergantian dengan teman yang berada di samping gawang. Selanjutnya teman yang digantikan berlari menuju cone pengumpan serta siswa yang berada di posisi pengumpan berlari kembali menuju kelompok penendang secara bergantian; (4) selanjutnya giliran kelompok 2 yang melakukan model shooting berbasis game; (5) Jika ke dua kelompok masing-masing mendapatkan kesempatan shooting minimal 5 kali maka pelaksanaan model shooting berbasis permainan ini selesai untuk babak pertama. Guru meniup panjang sebagai akhir pelaksanaan babak pertama. Dilanjutkan istirahat selama 5 menit selanjutnya babak ke dua dimulai; (6) jika babak ke dua selesai maka guru/wasit akan meniup peluit pertanda waktu permainan selesai; (7) penentuan pemenang dihitung dari jumlah point terbanyak dan dinyatakan pemenang.
- c. **Penutup.** Untuk mengakhiri pembelajaran, rangkaian kegiatan penutup terdiri dari: (1) pendinginan, (2) penilaian diri dan teman, (3) refleksi, (4) doa.

Validasi Draf Model Pembelajaran Shooting Sepakbola Berbasis Permainan

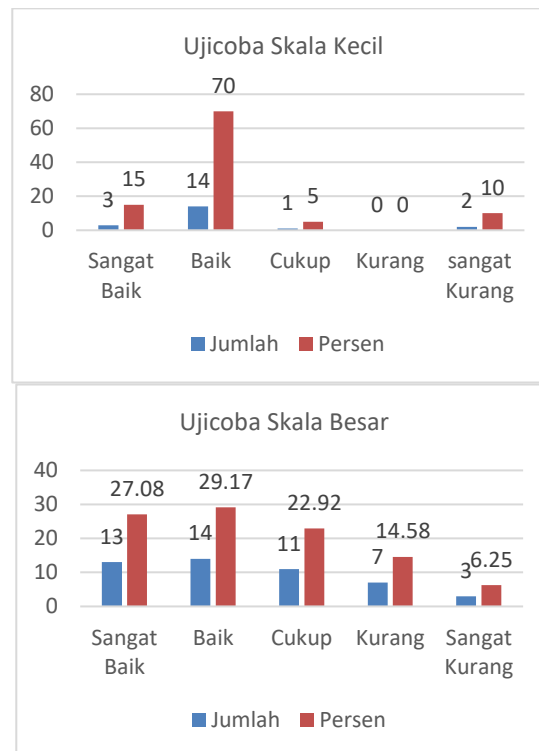
Validasi draf model pembelajaran shooting sepakbola berbasis permainan melibatkan ahli permainan (2), ahli pembelajaran PJOK (1). Penilaian oleh ahli bertujuan untuk menilai kelayakan model pembelajaran yang dikembangkan dari aspek materi, pembelajaran, dan kesesuaian permainan. Nilai rata-rata 4,53 hasil validasi dari ketiga ahli, model pembelajaran shooting sepakbola berbasis permainan layak diujicoba skala kecil dengan beberapa perbaikan sesuai saran para ahli. Nilai yang diberikan ahli dan komentar terhadap draf model pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Hasil Validasi Ahli

Ahli	Nilai	Komentar
Ahli 1 (Permainan)	4,5	☐ Menambahkan variasi target shooting agar siswa lebih tertantang.
		☐ Mengatur jarak shooting sesuai kemampuan siswa SMP.
		☐ Memberikan contoh demonstrasi teknik shooting sebelum permainan dimulai.
Ahli 2 (Permainan)	4,5	☐ Sederhana
		☐ Menarik
		☐ Meningkatkan aktivitas gerak siswa
Ahli 3 (Pembelajaran PJOK)	4,6	☐ Mendorong keterampilan teknik dalam situasi permainan
		☐ Menyesuaikan alokasi waktu setiap permainan agar semua siswa mendapat kesempatan bermain.
		☐ Memberikan instruksi permainan yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa.
		☐ Menambahkan unsur penilaian keterampilan shooting dalam kegiatan permainan.

Ujicoba Skala Kecil dan Skala Besar

Draf model pembelajaran berbasis permainan diperbaiki sesuai saran dan komentar ahli. Selanjutnya model pembelajaran diuji skala kecil pada 20 anak subyek sasaran. Kuesioner respon siswa digunakan untuk mengukur kelayakan model pembelajaran. Sebelum digunakan, kuesioner diuji validitas dengan *Pearson product moment*, dan uji reliabilitas dengan *Cronbach alpha*. Hasil uji validitas tabel r 0,44 diperoleh 18 dari 20 butir soal valid dengan rentang 0,45 sampai 0,88. Ada pun reliabilitas data 0,92. Diagram respon siswa terhadap model pembelajaran shooting berbasis permainan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Diagram Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran Shooting Berbasis Permainan

Respon 20 siswa terhadap model pembelajaran shooting berbasis permainan dapat dilihat pada gambar 3 (kiri), 3 siswa merespon sangat baik (3%), 14 (70) baik, 1 (5) kurang, dan 2 (10) sangat kurang. Respon 48 siswa pada ujicoba skala besar dapat dilihat pada gambar 3 (kanan), 13 siswa merespon sangat baik (27,08), 14 (29,17) baik, 11 (29,17) cukup, 7 (14,58) kurang, dan 3 (6,25) sangat kurang. Model pembelajaran shooting berbasis permainan direvisi akhir dan menghasilkan 5 model permainan yang dapat diterapkan sebagai model pembelajaran shooting.

Uji Efektivitas

Uji efektivitas produk akhir model pembelajaran berbasis permainan melibatkan 88 orang siswa sebagai sampel untuk menilai kemampuan shooting siswa setelah mengikuti pembelajaran materi shooting dengan menerapkan produk akhir, yakni model pembelajaran shooting berbasis permainan. Berdasarkan hasil uji *paired sample t- test* menggunakan IBM SPSS *Statistic* terhadap sampel 88 siswa diperoleh $0,01 < 0,05$. Maka disimpulkan terdapat perbedaan yang nyata antara kemampuan shooting siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran shooting basis permainan. Hasil uji efektivitas model pembelajaran *shooting* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2.
Hasil Data Uji Efektivitas Model Pembelajaran Shooting

Hasil Data Uji Efektivitas Model Pembelajaran Shooting					
Paired Samples Test					
Paired Differences		T	Df	Significance	
95% Confidence Interval of the Difference	One-Sided P			Two-sided P	
Upper					

Pair1	Pre Test - Post Test	-3,30875	-17,701	87	<,001	<,001
-------	----------------------	----------	---------	----	-------	-------

PEMBAHASAN

Model pembelajaran shooting berbasis permainan pada materi sepakbola yang telah dikembangkan melalui tahapan penelitian dan pengembangan. Draf awal model pembelajaran dinilai, diberi komentar oleh ahli, dan direvisi sesuai saran ahli untuk dilanjutkan pada ujicoba skala kecil. Respon siswa pada ujicoba skala kecil 17 dari 20 siswa (85%) baik dan sangat baik, model pembelajaran direvisi sesuai kebutuhan siswa dan saran dari ahli. Pada ujicoba skala besar, model pembelajaran memperoleh respon baik dan sangat baik dari 27 siswa (56,25%), cukup hingga sangat kurang dari 21 siswa (43,75%). Revisi akhir dilakukan untuk menghasilkan produk akhir sebelum di uji efektivitas untuk meningkatkan kemampuan shooting siswa. Rangkaian penelitian dan pengembangan ini untuk menghasilkan model pembelajaran dengan tingkat kebaruan dan efektivitas yang tinggi (Waruwu, 2024)

Model pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK materi sepakbola untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hasil uji efektivitas, model pembelajaran ini efektif meningkatkan kemampuan kinerja siswa. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Yuliyanto et al. (2023) bahwa semakin tepat model pembelajaran yang digunakan maka semakin efektif pencapaian kompetensi pembelajaran yang ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Selain meningkatkan kinerja fisik (psikomotor), model pembelajaran ini membantu mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif sesuai tujuan pembelajaran materi sepakbola (Sinurat et al., 2024), dalam pembelajaran siswa diberi kesempatan mengemukakan pendapat dan berdiskusi (Wulandari & Safitri, 2024), sehingga memiliki dampak pembelajaran (hasil belajar dapat diukur), dan diharapkan memiliki dampak pengiring (hasil belajar jangka panjang) dan menjadi solusi untuk perbaikan kegiatan pembelajaran (Prihatin, 2019). Permainan yang menjadi basis model pembelajaran ini merupakan jenis permainan serius dirancang khusus untuk tujuan tertentu dalam pembelajaran (Khaerunnisa et al., 2022).

SIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan model pembelajaran shooting sepakbola berbasis permainan melalui rangkaian tahapan penelitian pengembangan yang diadopsi dari 10 tahapan penelitian dan pengembangan Borg & Gall, yakni analisis potensi masalah, desain, desain awal produk, validasi desain-revisi desain, skala kecil-revisi desain, skala besar-revisi desain, uji efektivitas. Namun demikian, model pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan masalah yang ditemui pada pembelajaran PJOK materi sepakbola di SMP Negeri 6 Kota Gorontalo dan SMP Negeri 12 Kota Gorontalo. Jika model pembelajaran ini hendak digunakan di sekolah lain yang memiliki masalah yang serupa. Maka model pembelajaran ini harus diuji kembali agar sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Akabar, A. (2020). Meningkatkan hasil belajar teknik passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui metode bermain berpasangan pada siswa

- Kelas VII SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah. *Educative Sportive-EduSport*, 2020(2), 52–55.
- Fatimah, P. S. (2018). Penerapan Small Side Games Terhadap Hasil Belajar Shooting Sepak Bola (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(2).
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction* (8th ed.). Pearson Education.
- Imawati, V., & Maulana, A. (2021). Minat Belajar Siswa dalam Mengikuti Proses Pembelajaran PJOK. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(1), 87–93. <https://doi.org/10.28926/pej.v1i1.439>
- Ishlahuddin, M., & Ahmadi, D. (2021). Perbandingan Latihan Shooting Menggunakan Kaki Bagian Dalam Dan Punggung Kaki Penuh Terhadap Ketepatan Shooting Ke Gawang Pada Pemain SSB Bermuda Batam U-16 Putra Tahun 2021. *Jurnal Bola (Bersama Olahraga Laju Asia)*, 4(1).
- Keliat, P., & Helmi, B. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Sepak Bola Melalui Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Percut Sei Tuan. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 6(2), 45-54.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Mawardi, M., Kurniadi, A., & Farhan, M. (2024). Hubungan Minat Belajar Pendidikan Jasmani Terhadap Hasil Belajar Sepakbola Pada Siswa Sma Negeri 9 Makassar. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 13(2), 18-28.
- Pomatahu, A. R., & Pauweni, M. (2024). Design of Noti Basketball Model for High School Students. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 10(5), 142–153. <https://doi.org/10.46827/ejpe.v10i5.5232>
- Prihatin, Y. (2019). *Model pembelajaran inovatif: Teori dan aplikasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Ranti, S., Maidarman, Hermanzoni, & Mardela, R. (2020). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Ruslan, R., Hamdiana, H., Simon, S., & Ismawan, H. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Kemampuan Shooting Sepak Bola Pada Club Pdl Samarinda. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(1).
- Sinurat, R., Putra, D., & Noprizal. (2024). Pengaruh Metode Latihan Drill terhadap Peningkatan Passing Bawah Pemain Sepak Bola Matador FC Desa Tanjung Belit. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 1(1). <https://doi.org/10.61798/pok.v1i1.186>
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Widyanata, A. N., Utomo, A. W. B., & Putra, A. A. I. A. (2025). Analisis Teknik Shooting Menggunakan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Menggunakan Software Kinovea. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 3(7).
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning Dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 34–41.

Yuliyanto, A., Farikhin, I., Sofiasyari, I., & Rogibah. (2023). *Model-model pembelajaran untuk sekolah dasar*. Eureka Media Aksara.