

**PENGALAMAN BELAJAR SISWA SMP NEGERI 02 ELLA HILIR  
DALAM PENGEMBANGAN KETERAMPILAN *SHOOTING* SEPAK  
BOLA MELALUI STRATEGI *FUN GAMES TARGET CHALLENGE***

**Rizki Setiawan<sup>1</sup>, Eko Rudiansyah<sup>2</sup>**  
STKIP Melawi<sup>1,2,3</sup>  
[rizkisetiawan2278@gmail.com](mailto:rizkisetiawan2278@gmail.com)<sup>1</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman belajar siswa dalam mengembangkan keterampilan *shooting* sepak bola melalui penerapan strategi *Fun Games Target Challenge* pada siswa kelas VIII SMPN 02 Ella Hilir. Penelitian menggunakan pendekatan fenomenologis metode yang di gunakan adalah kualitatif deskriptif. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa yang terdiri atas 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan analisis tematik melalui tahap pengkodean, pengelompokan tema, dan interpretasi data. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dan *member check*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *Fun Games Target Challenge* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa. Siswa menunjukkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi yang tinggi selama pembelajaran. Pendekatan berbasis permainan membuat siswa lebih aktif, percaya diri, dan lebih mudah memahami teknik *shooting* karena dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, hasil observasi dan wawancara mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan *shooting* yang ditandai oleh meningkatnya ketepatan tendangan, koordinasi gerak, serta kemampuan mengarahkan bola ke sasaran. Strategi ini juga mendorong kerja sama antarsiswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian, *Fun Games Target Challenge* dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan *shooting* sepak bola sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** *Fun Games Target Challenge*, Keterampilan Motorik, Pembelajaran Berbasis Permainan, Pendidikan Jasmani, Pengalaman Belajar, *Shooting* Sepak Bola

**ABSTRACT**

*This study aims to analyze students' learning experiences in developing shooting skills in football through the implementation of the Fun Games Target Challenge strategy among eighth-grade students at SMPN 02 Ella Hilir. This research used a phenomenological approach with a qualitative descriptive method. The participants consisted of 18 students, including 11 male students and 7 female students. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted using thematic analysis through coding, theme categorization, and data interpretation. The*

*validity of the data was ensured through source triangulation and member checking. The results of the study show that the implementation of the Fun Games Target Challenge strategy provides positive learning experiences for students. Students demonstrated high enthusiasm, motivation, and participation during the learning process. The game-based learning approach made students more active, confident, and better able to understand shooting techniques because it was conducted in a fun and challenging atmosphere. In addition, the results of observations and interviews indicate an improvement in shooting skills, shown by increased shooting accuracy, movement coordination, and the ability to direct the ball toward the target. This strategy also encourages good cooperation among students and increases their engagement in physical education learning. Therefore, the Fun Games Target Challenge strategy can be an effective alternative learning approach to improve football shooting skills while creating a meaningful and enjoyable learning experience for students.*

**Keywords:** *Fun Games Target Challenge, Shooting in Football, Learning Experience, Physical Education, Motor Skills, Game-Based Learning*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum sekolah yang berperan dalam mendukung perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional peserta didik. Salah satu tujuan utama pendidikan jasmani adalah membentuk sikap positif terhadap aktivitas fisik serta membiasakan pola hidup sehat yang dapat diterapkan sepanjang kehidupan. Dalam pelaksanaannya, olahraga menjadi sarana utama pembelajaran, termasuk sepak bola yang merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak diminati oleh siswa tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Sepak bola merupakan permainan yang bersifat kompleks dan dinamis karena melibatkan berbagai keterampilan teknik dasar, seperti menghentikan bola (*stop ball*), mengoper bola (*passing*), menembak ke gawang (*shooting*), menyundul bola (*heading*), dan menggiring bola (*dribbling*). Setiap pemain dituntut untuk menguasai keterampilan dasar tersebut serta mengembangkannya secara berkelanjutan karena memberikan manfaat yang besar dalam permainan (Soedjono dalam Suyatmin et al., 2023). Di antara berbagai teknik dasar tersebut, *shooting* menjadi keterampilan yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan tujuan utama permainan sepak bola, yaitu mencetak gol.

Namun demikian, dalam praktik pembelajaran teknik *shooting* di sekolah masih sering dijumpai berbagai hambatan. Proses pembelajaran umumnya masih dilakukan dengan pendekatan konvensional melalui metode ceramah, demonstrasi, serta latihan yang dilakukan secara berulang dan monoton. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa jenuh, kurang terlibat secara aktif, bahkan kehilangan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Situasi serupa juga ditemukan pada pembelajaran teknik *shooting* di SMPN 02 Ella Hilir. Variasi metode latihan, penggunaan media pembelajaran yang menarik, keterlibatan aktif siswa melalui permainan atau kompetisi sederhana, serta pemberian umpan balik yang membangun dari guru masih perlu ditingkatkan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus menyenangkan. Menurut Pertiwi dan Mashud (2025), pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada aspek teknis dan kurang memberikan variasi dapat menurunkan minat belajar siswa serta kurang

mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran agar siswa dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah *fun games target challenge*. Strategi ini menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran keterampilan dasar sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, strategi ini juga mampu menciptakan interaksi sosial yang positif, menumbuhkan kerja sama, serta membangun kompetisi yang sehat. Pandangan tersebut didukung oleh Opstoel dkk. (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterampilan motorik sekaligus memperkuat aspek afektif dan sosial siswa, seperti rasa percaya diri dan sportivitas. Mereka menegaskan bahwa permainan yang dirancang secara tepat dapat menjadi sarana pedagogis yang efektif, terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan sekolah.

Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan juga sejalan dengan konsep *student-centered learning*, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Beni, Fletcher, dan Ní Chróinín (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang bermakna terjadi ketika siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam kegiatan eksplorasi, refleksi, dan kolaborasi. Karakteristik tersebut sesuai dengan strategi *fun games target challenge* yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Selain itu, konsep *experiential learning* atau pembelajaran berbasis pengalaman menjadi landasan teoritis yang mendukung penerapan strategi ini. Teori tersebut menjelaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila siswa terlibat langsung dalam pengalaman nyata. Beard dan Wilson (2018) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui partisipasi aktif, interaksi, serta refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh.

Dalam pembelajaran keterampilan *shooting*, strategi *fun games target challenge* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari teknik dasar secara lebih alami melalui berbagai bentuk permainan yang menekankan proses mencoba, keberhasilan, dan evaluasi diri. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan kondisi psikologis yang positif sehingga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa. Di sisi lain, teori pembelajaran motorik juga menjadi dasar penting dalam pengembangan keterampilan *shooting*. Menurut Wulf dan Lewthwaite (2016), tingkat motivasi dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran motorik sangat dipengaruhi oleh konteks latihan yang diberikan. Latihan yang bervariasi, menarik, dan disertai umpan balik yang jelas akan lebih efektif dalam membentuk pola gerak yang stabil dan efisien.

Strategi *fun games target challenge* juga memiliki keterkaitan erat dengan teori motivasi. Berdasarkan *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2017), motivasi intrinsik siswa akan berkembang apabila pembelajaran mampu memenuhi kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Strategi *fun games target challenge* merupakan bentuk pembelajaran yang memadukan aktivitas permainan yang menyenangkan dengan tantangan berbasis target tertentu yang harus dicapai oleh siswa, baik secara

individu maupun kelompok. Aktivitas tersebut dapat dikemas dalam bentuk permainan interaktif, kompetisi sederhana, maupun kegiatan kolaboratif yang memiliki aturan, tujuan yang jelas, serta umpan balik langsung terhadap hasil yang diperoleh. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pembelajaran secara kognitif, tetapi juga terlibat secara emosional dan sosial. Dengan demikian, strategi *fun games target challenge* mampu memenuhi ketiga komponen utama dalam *Self-Determination Theory*, sehingga siswa merasa nyaman, tertantang, dan termotivasi untuk terus meningkatkan keterampilannya. Berdasarkan berbagai landasan teoritis tersebut, strategi *fun games target challenge* tidak hanya menjadi alternatif pembelajaran yang menarik untuk teknik *shooting*, tetapi juga merupakan solusi pedagogis yang didukung oleh teori psikologi belajar, pembelajaran motorik, dan pengalaman belajar siswa.

## KAJIAN TEORI

Pengalaman belajar merupakan serangkaian proses yang dialami peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan pembelajaran yang berdampak pada perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Menurut Beard dan Wilson (2018), pengalaman belajar yang diperoleh melalui keterlibatan langsung dalam suatu kegiatan mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya menekankan penyampaian informasi. Dalam pendidikan jasmani, pengalaman belajar memiliki peran yang sangat penting karena peserta didik tidak hanya mempelajari konsep secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan melalui aktivitas fisik yang dilakukan secara langsung. Pengalaman belajar yang positif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Salah satu keterampilan dasar yang perlu dikuasai dalam permainan sepak bola adalah *shooting*. *Shooting* merupakan teknik menendang bola ke arah gawang dengan tujuan menghasilkan gol. Keterampilan ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan kemampuan tim dalam memperoleh skor. Menurut Soedjono dalam Suyatmin et al. (2023), penguasaan teknik dasar sepak bola perlu dilatih dan dikembangkan secara berkesinambungan karena menjadi landasan utama dalam permainan sepak bola. Kemampuan *shooting* membutuhkan koordinasi gerak yang baik, keseimbangan tubuh, kekuatan otot tungkai, serta ketepatan dalam mengarahkan bola ke sasaran. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berlatih dan meningkatkan keterampilan tersebut.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *shooting* adalah *Fun Games Target Challenge*. Strategi ini merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan unsur permainan yang menyenangkan dengan tantangan berbasis target yang harus dicapai oleh peserta didik. Menurut Pertiwi dan Mashud (2025), pembelajaran yang terlalu berfokus pada penguasaan teknik dan minim variasi aktivitas cenderung mengurangi minat belajar siswa serta kurang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, penggunaan permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Melalui *Fun Games Target Challenge*, siswa memperoleh

kesempatan untuk mempraktikkan teknik *shooting* dalam suasana yang menyenangkan, menantang, dan tidak monoton sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penerapan strategi *Fun Games Target Challenge* didukung oleh teori *Experiential Learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Menurut Beard dan Wilson (2018), pembelajaran berbasis pengalaman memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan dan keterampilan melalui keterlibatan aktif, interaksi, serta refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh. Dalam pembelajaran *shooting* sepak bola, pengalaman langsung yang diperoleh melalui berbagai permainan berbasis target memungkinkan peserta didik memahami teknik *shooting* secara lebih efektif sekaligus meningkatkan kemampuan motoriknya. Selain itu, strategi ini juga selaras dengan teori pembelajaran motorik. Menurut Wulf dan Lewthwaite (2016), keberhasilan pembelajaran motorik dipengaruhi oleh faktor motivasi, perhatian, variasi latihan, dan umpan balik yang diberikan selama proses pembelajaran. Latihan yang menarik dan menantang dapat membantu peserta didik mengembangkan pola gerak yang lebih stabil dan efisien. Melalui aktivitas *Fun Games Target Challenge*, peserta didik dapat mengulang gerakan *shooting* dalam berbagai situasi permainan sehingga kemampuan akurasi tendangan, koordinasi gerak, dan kontrol bola dapat berkembang secara optimal.

Dari sudut pandang motivasi belajar, strategi ini juga didukung oleh *Self-Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2017). Teori tersebut menjelaskan bahwa motivasi intrinsik peserta didik akan meningkat apabila kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial dapat terpenuhi. *Fun Games Target Challenge* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, serta berinteraksi dengan teman sebaya melalui kerja sama maupun kompetisi yang sehat. Dengan demikian, strategi ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan *shooting* sepak bola, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologis dalam penelitian kualitatif deskriptif karena bertujuan untuk memahami kemampuan siswa SMPN 02 Ella Hilir dalam teknik *shooting* sepak bola. Penelitian kualitatif deskriptif bertujuan untuk mengkaji suatu fenomena secara mendalam melalui penggambaran yang sistematis terhadap pengalaman dan persepsi partisipan dalam konteks alaminya. Dengan desain penelitian ini, peneliti dapat menggali secara rinci pengalaman belajar siswa SMP dalam mengembangkan keterampilan *shooting* sepak bola melalui penerapan strategi *fun games*. Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa kelas VIII SMPN 02 Ella Hilir, yang meliputi 11 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Sementara itu, objek penelitian berfokus pada pengalaman belajar siswa dalam proses pengembangan keterampilan *shooting* melalui penggunaan strategi *fun games*.

Pelaksanaan penelitian direncanakan pada tahun ajaran 2026/2027 dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani yang memuat materi teknik *shooting* sepak bola dengan penerapan strategi *fun games* berbasis target

*challenge*. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini meliputi pedoman wawancara mendalam, lembar observasi partisipatif, serta dokumentasi video selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Instrumen tersebut disusun berdasarkan landasan teori yang relevan dan dikonsultasikan kepada ahli pendidikan jasmani guna memastikan kesesuaian serta relevansinya. Selain itu, instrumen juga diuji coba terlebih dahulu untuk memastikan kejelasan dan efektivitas penggunaannya.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, yaitu dengan cara peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran sambil mengamati proses pelaksanaan *fun games target challenge*. Selain observasi, wawancara mendalam juga dilakukan kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman subjektif mereka. Dokumentasi berupa rekaman video digunakan sebagai data pendukung untuk menganalisis perilaku motorik serta interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran. Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis tematik berdasarkan tahapan yang dikemukakan oleh Braun dan Clarke (2019), yang meliputi proses pengkodean data, pengelompokan kode ke dalam tema-tema tertentu, serta interpretasi terhadap tema yang muncul guna menjawab tujuan penelitian. Analisis ini diarahkan untuk mengidentifikasi pola pengalaman belajar siswa serta faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan strategi *fun games target challenge*.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber dan *member check*. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta dokumentasi video. Sementara itu, *member check* dilakukan dengan mengonfirmasi hasil analisis kepada para partisipan agar interpretasi yang dibuat peneliti benar-benar sesuai dengan pengalaman yang mereka alami. Langkah ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan validitas hasil penelitian. Selain itu, penerapan teknik tersebut juga berfungsi untuk mengurangi potensi bias peneliti, memperkuat tingkat kepercayaan terhadap temuan penelitian, serta memastikan bahwa data yang diperoleh mampu menggambarkan kondisi lapangan secara akurat dan mendalam.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian di laksanakan di lapangan smpn 02 ellla hilir dengan 18 subjek VIII yang di bagi menjadi tiga kelompok. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga instrumen utama: tes pratik, wawancara guru PJOK, dan siswa serta dokumentasi foto berikut adalah hasil dari masing masing instrumen. Rekapitulasi hasil peraktek kelompok keterampilan *sooting* sepak bola melalui strategi *fun games target challenge* disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.**  
**Rekapitulasi Hasil Peraktek Kelompok Keterampilan *Sooting* Sepak Bola Melalui Strategi *Fun Games Target Challenge***

No	Nama Kelompok	Keterangan
1	Kelompok 1	<b>B</b>
2	Kelompok 2	<b>B</b>
3	Kelompok 3	<b>C</b>

Berdasarkan tabel tersebut, terdapat tiga kelompok yang telah diberikan penilaian atau keterangan. Kelompok 1 memperoleh keterangan B, demikian pula Kelompok 2 yang juga memperoleh keterangan B. Sementara itu, Kelompok 3 memperoleh keterangan C. Dari keseluruhan data, dapat diketahui bahwa sebagian besar kelompok mendapatkan keterangan B, yaitu sebanyak dua kelompok, sedangkan satu kelompok mendapatkan keterangan C. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penilaian kelompok cenderung berada pada kategori B, dengan hanya satu kelompok yang berada pada kategori C.

Siswa menyatakan bahwa metode permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan pembelajaran biasa. Mereka merasa lebih mudah memahami teknik *shooting* karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan tidak membosankan. Sebagian besar siswa juga mengungkapkan adanya peningkatan kemampuan *shooting* setelah mengikuti kegiatan. Peningkatan tersebut dirasakan karena mereka memperoleh kesempatan untuk berlatih secara langsung dan berulang-ulang dalam suasana yang menyenangkan. Bagian kegiatan yang paling disukai siswa adalah mencetak gol, menendang bola ke arah gawang, serta permainan *Target Challenge* itu sendiri. Berikut adalah table rangkuman hasil wawancara siswa. rangkuman hasil wawancara siswa dilihat pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2.**  
**Rangkuman Hasil Wawancara Siswa**

No	Pertanyaan	Jawaban Siswa
1	Apakah Kamu Menyukai Pelajaran Pjok Khususnya Sepak Bola? Mengapa?	Saya Suka Karna Bias Membuat Badan Sehat.
2	Apakah Kamu Pernah Mengikuti Pembelajaran <i>Shooting</i> Dengan Metode Permainan ( <i>Fun Games</i> )?	Tidak Pernah.
3	Bagaimana Perasaanmu Saat Mengikuti Kegiatan <i>Target Challenge</i> ?	Senang.
4	Apakah Metode tersebut Membuat Pembelajaran Lebih Menyenangkan? Jelaskan.	Iya, Menyenangkan Karna Saya Bayak Mengetahui.
5	Apakah Kamu Merasa Kemampuan <i>Shooting</i> Kamu Meningkat? Mengapa?	Iya, Karana Saya Merasa Sering Ikut, Dan Saya Merasa Sudah Meningkat.
6	Bagian Mana Dari Kegiatan Yang Paling Kamu Sukai?	Mencetak Gol.
7	Apakah Kamu Mengalami Kesulitan Saat Melakukan <i>Shooting</i> ?	Saya Kadang Merasa Kesulitan, Kadang Tidak.
8	Bagaimana Guru Membantu Kamu Mengatasi Kesulitan tersebut?	Guru Memberi Tahu Cara Untuk Mengatasi Kesulitan Itu.
9	Apakah Kamu Lebih Termotivasi Belajar Dengan Metode Permainan Dibanding Cara Biasa?	Iya.
10	Saran Kamu Untuk Pembelajaran Sepak Bola Agar Lebih Seru?	Saran Saya Agar Lebih Seru Berlatih Dengan Sunguh-Sungguh.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran PJOK materi sepak bola khususnya teknik

shooting, karena dianggap menyenangkan, meningkatkan kebugaran, serta memotivasi belajar. Metode pembelajaran berbasis permainan seperti target challenge dinilai lebih menarik dibandingkan metode konvensional karena dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan shooting siswa melalui latihan yang lebih aktif. Meskipun beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan teknik shooting, hal tersebut dapat diatasi dengan bimbingan guru, sehingga secara umum metode tersebut dianggap efektif dalam meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa. Berikut adalah tabel rangkuman hasil wawancara dengan guru. Rangkuman hasil wawancara guru PJOK dilihat pada Tabel 3 berikut.

**Tabel 3.**  
**Rangkuman Hasil Wawancara Guru PJOK**

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Bagaimana Pendapat Bapak/Ibu Tentang Pentingnya Keterampilan <i>Shooting</i> Dalam Permainan Sepak Bola Bagi Siswa Smp?	<i>Shooting</i> merupakan salah satu teknik dasar yang paling penting dalam sepak bola, karna menjadi cara yang paling utama bagi seseorang pemain untuk mencetak gol.
2	Apakah Bapak/Ibu Pernah Menggunakan Strategi <i>Fun Games Target Challenge</i> Dalam Pembelajaran?	Pernah menggunakan tehnik ini, strategi ini sangat menyenangkan.
3	Bagaimana Langkah-Langkah Penerapan Strategi Tersebut Dalam Pembelajaran <i>Shooting</i> ?	Langkah-langkah penerapan, perencanaan, demontrasi, penerapan, dan evalwasi.
4	Apa Kelebihan Strategi <i>Fun Games Target Challenge</i> Dibanding Metode Konvensional?	Kelebihan strategi ini memecahkan masalah dan menghilangkan kejenuhan, siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
5	Bagaimana Respon Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran Dengan Strategi Tersebut?	Ada, program di sekolah kami mengikuti turnamen volly tingkat kabupaten.
6	Apakah Terdapat Peningkatan Keterampilan <i>Shooting</i> Siswa?	Keterampilan <i>shooting</i> siswa meningkat akurasinya tepat sasaran.
7	Kendala Apa Yang Dihadapi Saat Menerapkan Strategi Ini?	Sejauh ini belum ada kendala yang di hadapi.
8	Bagaimana Cara Mengatasi Kendala Tersebut?	Tidak ada kendala.
9	Apakah Strategi Ini Efektif Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa? Mengapa?	Strategi ini sangat efektif karna siswa menjadi aktif dalam peroses pembelajaran.
10	Saran Untuk Pengembangan Pembelajaran <i>Shooting</i> Sepak Bola Ke Depan?	Pengembangan pembelajaran <i>shooting</i> sepak bola kedepan dari keahlian harus ke situasi pertandingan yang nyata, peserta didik harus mengikuti pertandingan sepak bola supaya memahami <i>shooting</i> yang sebenarnya.

Hasil wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa keterampilan *shooting* merupakan salah satu teknik dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola karena berkaitan langsung dengan kemampuan mencetak gol. Guru menyatakan pernah menerapkan strategi *Fun Games* target *Challenge* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Pelaksanaan strategi ini diawali dengan penjelasan teknik dasar *shooting*, kemudian guru menyiapkan berbagai target yang harus dicapai siswa melalui permainan. Dalam kegiatan tersebut, siswa dituntut untuk mengarahkan bola secara tepat ke sasaran yang telah ditentukan sehingga mereka dapat melatih akurasi, kekuatan tendangan, serta koordinasi gerak secara bertahap.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi *fun games* target *challenge* memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa kelas viii smpn 02 ella hilir dalam pengembangan keterampilan *shooting* sepak bola. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pjok, strategi ini dinilai mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional yang cenderung berfokus pada guru. Melalui berbagai aktivitas menendang bola ke target tertentu, siswa memperoleh kesempatan untuk berlatih secara aktif sehingga kemampuan teknik dasar shooting berkembang secara bertahap. Temuan ini sejalan dengan pendapat Beni, Fletcher, dan Ní Chróinín (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani akan menjadi lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman langsung selama kegiatan berlangsung.

Dari perspektif pengalaman belajar siswa, strategi *fun games* target *challenge* terbukti mampu meningkatkan antusiasme, motivasi, dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan latihan teknik yang dilakukan secara berulang tanpa variasi. Hal ini menunjukkan bahwa unsur permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan emosional siswa. Temuan tersebut mendukung pandangan Opstoel dkk. (2020) yang menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus memperkuat aspek afektif, seperti rasa percaya diri dan motivasi belajar.

Peningkatan keterampilan shooting yang dirasakan siswa juga menjadi salah satu temuan penting dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan perkembangan dalam ketepatan tendangan, koordinasi gerakan, serta kemampuan mengarahkan bola ke sasaran yang ditentukan. Kemajuan tersebut terjadi karena siswa memiliki kesempatan untuk melakukan latihan secara berulang dalam suasana yang menyenangkan sekaligus menantang. Temuan ini sesuai dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh Beard dan Wilson (2018), yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik memperoleh pengalaman langsung melalui aktivitas nyata. Dalam konteks penelitian ini, pengalaman melakukan tantangan menendang bola secara langsung membantu siswa

membangun pemahaman teknik *shooting* secara lebih mendalam dibandingkan hanya menerima penjelasan secara teoritis.

Selain memberikan dampak pada peningkatan kemampuan motorik, strategi *fun games target challenge* juga berkontribusi terhadap perkembangan aspek sosial siswa. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa bekerja sama dalam kelompok, saling memberikan dukungan, serta menunjukkan sikap sportivitas ketika menyelesaikan tantangan yang diberikan. Interaksi positif yang muncul selama kegiatan menunjukkan bahwa strategi ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian keterampilan teknis, tetapi juga mendukung pembentukan karakter sosial siswa. Hasil tersebut memperkuat pandangan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional peserta didik melalui aktivitas fisik yang terencana dan terstruktur.

Ditinjau dari teori motivasi, keberhasilan strategi *fun games target challenge* dapat dijelaskan melalui *self-determination theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan (2017). Strategi ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk merasakan kompetensi melalui pencapaian target, memperoleh otonomi dalam menyelesaikan tantangan, serta membangun keterhubungan sosial melalui kerja sama kelompok. Ketiga aspek tersebut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya mengikuti kegiatan karena tuntutan akademik, tetapi juga karena adanya rasa senang dan kepuasan yang muncul selama proses belajar berlangsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi *fun games target challenge* merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan keterampilan *shooting* sepak bola. Strategi ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pengalaman belajar siswa, sekaligus membantu meningkatkan penguasaan teknik dasar *shooting*. Oleh karena itu, penerapan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi solusi inovatif dalam pendidikan jasmani untuk menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, guru pjok disarankan untuk mengintegrasikan berbagai bentuk permainan edukatif ke dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal sekaligus memberikan pengalaman belajar yang positif bagi siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *fun games target challenge* dalam pembelajaran teknik *shooting* sepak bola di SMPN 02 Ella Hilir memberikan dampak yang positif terhadap pengalaman belajar siswa. Strategi ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, menarik, dan berorientasi pada siswa, sehingga keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif yang menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh temuan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan tingkat antusiasme, motivasi, serta kepercayaan diri yang lebih tinggi ketika mengikuti pembelajaran *shooting* dengan strategi *fun games target challenge*. Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah memahami teknik *shooting* karena kegiatan latihan dikemas dalam bentuk permainan yang menantang dan tidak membosankan. Selain itu, aktivitas yang berbasis *target*

*challenge* memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan latihan secara berulang, sehingga dapat membantu meningkatkan ketepatan tendangan, koordinasi gerak, dan kemampuan *shooting* secara menyeluruh.

Hasil observasi dan wawancara juga mengindikasikan bahwa strategi *fun games target challenge* mampu menumbuhkan kerja sama, sportivitas, serta interaksi sosial yang positif di antara siswa. Guru pjok menilai bahwa metode ini lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional karena mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, strategi *fun games target challenge* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk mengembangkan keterampilan *shooting* sepak bola pada siswa smp. Penerapan strategi ini tidak hanya berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga mendukung perkembangan motivasi belajar, kepercayaan diri, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, penggunaan strategi pembelajaran berbasis *fun games* yang menyenangkan sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Beard, C., & Wilson, J. P. (2018). *Experiential Learning: A Practical Guide for Training, Coaching and Education*. Kogan Page Publishers.
- Beni, S., Fletcher, T., & Ni Chr  in  n, D. (2017). Meaningful Experiences in Physical Education and Youth Sport: A Review of the Literature. *Quest*, 69(3), 291–312. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1224192>
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise & Health*, 11(4), 589–597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797–813. <https://doi.org/10.1177/1356336X19882054>
- Pertiwi, A. O., & Mashud, M. (2025). Metode Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 15(4), 221–232. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i4.3053>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford Press.
- Suyatmin, Anggorowati, K. D., & Rudiansyah, E. (2023). Pengaruh Latihan Small Sided Game Terhadap Ketepatan pada Mahasiswa Pembinaan Prestasi Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 10(1), 31–37. <https://doi.org/10.46368/jpjk.v10i1.988>
- Wulf, G., & Lewthwaite, R. (2016). Optimizing performance through intrinsic motivation and attention for learning: The OPTIMAL theory of motor learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 23(5), 1382–1414. <https://doi.org/10.3758/s13423-015-0999-9>