



Permainan Target Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Sepak Bola Siswa MTsN 2 Makassar

Sudirman^{1*}, Agus Ismail², Hasnah³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia

Corresponding Author*: E-mail: imam123.29031999@gmail.com

Received: 11 November 2025, **Accepted:** 12 December 2025, **Published:** 29 August 2026

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan meningkatkan hasil belajar teknik shooting dalam permainan sepak bola melalui penerapan permainan target pada siswa kelas VIII MTsN 2 Makassar. Penelitian menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing melalui tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek tindakan berjumlah 39 siswa laki-laki pada tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui penilaian hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, lembar observasi aktivitas pembelajaran, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif menggunakan frekuensi, persentase ketuntasan, dan nilai rata-rata, dengan Kriteria Ketuntasan Minimal sebesar 75. Pada kondisi awal, 12 dari 39 siswa (30,8%) mencapai ketuntasan. Setelah tindakan pada Siklus I, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 21 siswa (53,8%). Refleksi Siklus I digunakan untuk memperbaiki kejelasan target, pengorganisasian latihan, dan keterlibatan siswa pada Siklus II. Hasil Siklus II menunjukkan seluruh 39 siswa (100%) mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata akhir 85,82. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan target dapat digunakan sebagai strategi perbaikan pembelajaran shooting sepak bola karena menyediakan tujuan latihan yang konkret, kesempatan praktik berulang, dan umpan balik langsung. Namun, karena penelitian menggunakan desain tindakan kelas tanpa kelompok pembandingan, hasilnya terutama berlaku pada konteks kelas yang diteliti.

Kata kunci: Permainan Target, Hasil Belajar, Shooting Sepak Bola, Penelitian Tindakan Kelas.



Copyright © 2026 Author. | Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam mengembangkan kompetensi gerak, pengetahuan, sikap, dan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas fisik. Dalam pembelajaran yang bermakna,

unsur kesenangan, tantangan, interaksi sosial, kompetensi motorik, dan relevansi personal berkontribusi terhadap keterlibatan peserta didik (Beni et al., 2017). Bukti yang lebih mutakhir juga menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar ketika aktivitas dirancang sesuai tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Camacho-Sánchez et al., 2023; Mo et al., 2024). Dengan demikian, pemilihan strategi pembelajaran yang memberi kesempatan praktik secara aktif merupakan bagian penting dalam pembelajaran keterampilan olahraga di sekolah.

Salah satu materi yang membutuhkan penguasaan teknik dan ketepatan adalah shooting dalam sepak bola. Shooting bukan hanya gerakan menendang bola ke arah gawang, tetapi menuntut koordinasi gerak, posisi tubuh, titik perkenaan kaki dengan bola, arah, dan kontrol kekuatan. Pada konteks pembelajaran sekolah, penguasaan keterampilan tersebut sering terkendala ketika siswa hanya menerima penjelasan dan pengulangan teknik tanpa tujuan permainan yang jelas. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran, termasuk metode bagian dan model kooperatif, dapat meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola melalui praktik yang lebih terstruktur dan partisipatif (Hasrion et al., 2020; Azwira et al., 2023).

Permainan target relevan digunakan untuk mengatasi masalah tersebut karena memberikan sasaran eksternal yang konkret dan memungkinkan siswa mengulang teknik shooting dalam situasi yang menantang namun terarah. Puriana (2020) menemukan bahwa latihan berbasis target mendukung peningkatan akurasi shooting, sedangkan Santya et al. (2024) menunjukkan adanya perubahan kemampuan shooting setelah latihan permainan target pada pemain usia muda. Hasil penelitian terbaru juga memperlihatkan bahwa permainan target dapat digunakan untuk melatih akurasi, meskipun besar peningkatan dapat berbeda menurut usia, durasi latihan, dan karakteristik peserta (Hariansyah & Sofya, 2026; Rahmadhani et al., 2026). Temuan tersebut menegaskan bahwa permainan target perlu dipahami bukan sekadar sebagai aktivitas bermain, tetapi sebagai rancangan latihan dengan tujuan, umpan balik, dan pengulangan yang jelas.

Secara pedagogis, permainan target dapat ditempatkan dalam keluarga pendekatan game-centered yang mengajarkan keterampilan melalui masalah permainan yang sederhana dan bermakna. Dalam pendekatan Teaching Games for Understanding, teknik tidak dipelajari sebagai gerakan yang terpisah, tetapi digunakan untuk menyelesaikan situasi permainan sehingga siswa perlu menghubungkan eksekusi gerak dengan pilihan sasaran, waktu tindakan, dan konsekuensi keputusan. Pada

pembelajaran sepak bola, rancangan tugas berbasis TGfU telah digunakan untuk memperbaiki pembelajaran taktis dan performa bermain (Barquero-Ruiz et al., 2021; Pauzi et al., 2023). Temuan yang lebih baru pada soccer-like games juga menunjukkan bahwa bentuk permainan yang dimodifikasi dapat meningkatkan pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, dan dukungan antarpemain (Saputri et al., 2025). Dengan prinsip yang sama, permainan target dalam penelitian ini digunakan untuk memberi konteks tujuan yang jelas pada setiap percobaan shooting, tetapi tetap mempertahankan fokus utama pada ketepatan teknik dan pencapaian sasaran.

Masalah serupa ditemukan pada pembelajaran shooting sepak bola di MTsN 2 Makassar. Data awal menunjukkan bahwa dari 39 siswa laki-laki kelas VIII, hanya 12 siswa (30,8%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75, sedangkan 27 siswa (69,2%) belum mencapai ketuntasan. Observasi awal menunjukkan penguasaan teknik shooting yang masih rendah dan keterlibatan siswa yang belum optimal. Kondisi ini memerlukan tindakan pembelajaran yang memungkinkan guru memperbaiki proses secara bertahap melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas pada materi sepak bola telah digunakan untuk memperbaiki hasil belajar secara iteratif, termasuk pada pembelajaran shooting dengan pendekatan Teaching at the Right Level di EDULEC (Muna & Hadi, 2024) dan pembelajaran teknik dasar sepak bola dengan variasi aktivitas pada konteks sekolah di Makassar (Membela et al., 2025).

Selain aspek teknik, pendekatan berbasis permainan penting karena keberhasilan pembelajaran PJOK juga dipengaruhi oleh keterlibatan siswa selama proses latihan. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa game-based learning dapat meningkatkan keterlibatan, minat, dan pengalaman belajar gerak ketika siswa memperoleh tantangan yang terstruktur, kesempatan mencoba secara berulang, dan umpan balik yang mudah dipahami (Wahyuniati et al., 2025; Perdima et al., 2026; Subagio et al., 2026). Pada konteks penelitian tindakan kelas, permainan sederhana berbasis game-based learning juga dilaporkan meningkatkan keaktifan belajar PJOK melalui perbaikan tindakan secara siklik (Hidayanti et al., 2026). Bukti lintas mata pelajaran dari IJOLEH memperlihatkan pola yang searah: teknik pembelajaran kooperatif Time Token meningkatkan aktivitas belajar melalui kesempatan partisipasi yang lebih terdistribusi (Amir et al., 2022), sedangkan model Talking Stick kooperatif mendukung perubahan karakter dan hasil belajar siswa (Syawal M et al., 2025). Walaupun kedua studi IJOLEH tersebut tidak dilakukan pada pembelajaran sepak bola, mekanisme partisipasi aktif, interaksi, dan tanggung jawab belajar yang

dilaporkan relevan untuk menjelaskan mengapa pembelajaran shooting yang lebih partisipatif berpotensi lebih efektif dibandingkan latihan yang sepenuhnya berpusat pada guru.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pembelajaran berbasis permainan dan peningkatan shooting, bukti yang secara khusus mendokumentasikan penggunaan permainan target sebagai tindakan perbaikan kelas pada siswa MTs masih terbatas. Penelitian ini menempatkan permainan target sebagai tindakan pedagogis yang dievaluasi melalui perubahan ketuntasan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari kondisi awal hingga dua siklus. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola melalui permainan target pada siswa kelas VIII MTsN 2 Makassar serta mendeskripsikan perubahan ketuntasan belajar pada setiap siklus.

METODE

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada siklus tindakan Kemmis, McTaggart, dan Nixon (2014). Setiap siklus mencakup empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Desain ini dipilih karena tujuan penelitian adalah memperbaiki proses pembelajaran shooting secara langsung di kelas dan menggunakan hasil refleksi pada suatu siklus sebagai dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan di MTsN 2 Makassar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan pelaksanaan tindakan dimulai pada Mei 2026. Subjek tindakan berjumlah 39 siswa laki-laki kelas VIII. Sebelum tindakan, peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah dan guru PJOK untuk menentukan jadwal pembelajaran serta menyiapkan perangkat pembelajaran. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Pada Siklus I, pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan, termasuk evaluasi pada pertemuan terakhir. Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan terhadap temuan refleksi Siklus I dengan tetap menggunakan permainan target yang disusun lebih terstruktur dan mudah dipahami siswa.

Tindakan pembelajaran memusatkan aktivitas pada latihan shooting menuju sasaran yang telah ditentukan. Guru menjelaskan tujuan dan teknik dasar shooting, mendemonstrasikan gerakan, mengorganisasi siswa dalam latihan permainan target, mengamati pelaksanaan, dan memberikan umpan balik terhadap posisi tubuh, perkenaan kaki pada bola, arah, serta ketepatan tembakan. Pada Siklus II, pengorganisasian target dan urutan latihan diperjelas berdasarkan refleksi Siklus I untuk meningkatkan keseriusan, partisipasi, dan kesempatan praktik siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui penilaian hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Penilaian hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang digunakan dalam perangkat pembelajaran. Observasi digunakan untuk mencatat aktivitas siswa dan proses pelaksanaan tindakan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi catatan proses penelitian. Ketuntasan individual ditetapkan berdasarkan KKM 75. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif melalui frekuensi, persentase ketuntasan, dan nilai rata-rata, sedangkan catatan observasi dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi perubahan proses pembelajaran serta kebutuhan perbaikan antar-siklus. Karena penelitian ini merupakan PTK satu kelas tanpa kelompok pembandingan, analisis difokuskan pada perubahan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus I dan Siklus II, bukan pada pengujian kausalitas antar-kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan perubahan ketuntasan hasil belajar shooting pada setiap tahap tindakan. Pada kondisi awal, sebagian besar siswa belum mencapai KKM 75. Setelah permainan target diterapkan pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas meningkat, tetapi masih terdapat 18 siswa yang belum mencapai KKM. Refleksi terhadap Siklus I kemudian digunakan untuk memperbaiki pengorganisasian latihan dan kejelasan sasaran pada Siklus II. Ringkasan perkembangan ketuntasan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perkembangan Ketuntasan Hasil Belajar Shooting

Tahap	Tuntas (n)	Tuntas (%)	Belum tuntas (n)	Belum tuntas (%)
Kondisi awal	12	30,8	27	69,2
Siklus I	21	53,8	18	46,2
Siklus II	39	100,0	0	0,0

Sumber: Data penelitian, 2026.

Pada kondisi awal, 12 siswa (30,8%) telah tuntas dan 27 siswa (69,2%) belum tuntas. Persentase ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kelas masih berada jauh di bawah kondisi yang diharapkan. Setelah pelaksanaan Siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 siswa (53,8%), atau bertambah 9 siswa dibandingkan kondisi awal. Meskipun terjadi peningkatan sebesar 23,0 poin persentase, 18 siswa (46,2%) masih belum tuntas. Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa sebagian siswa belum serius mengikuti tahap awal pembelajaran dan teknik shooting belum konsisten, terutama pada ketepatan arah dan pelaksanaan gerak. Temuan tersebut menjadi dasar refleksi untuk

memperjelas sasaran permainan, pengorganisasian giliran, dan pemberian umpan balik pada Siklus II.

Pada Siklus II, seluruh 39 siswa (100%) mencapai KKM 75. Ketuntasan meningkat 46,2 poin persentase dari Siklus I dan 69,2 poin persentase dari kondisi awal. Nilai rata-rata akhir kelas mencapai 85,82. Secara proses, siswa menunjukkan penguasaan gerak shooting yang lebih baik dan mengikuti latihan secara lebih antusias dan terarah. Karena persentase ketuntasan telah mencapai 100%, tindakan dihentikan pada Siklus II. Perubahan ini menunjukkan bahwa kombinasi permainan target dan perbaikan pembelajaran berbasis refleksi antar-siklus mampu memperbaiki capaian kelas yang diteliti.

Peningkatan hasil belajar dapat dijelaskan dari karakteristik permainan target yang mengubah latihan shooting menjadi aktivitas yang memiliki sasaran konkret, tantangan, pengulangan, dan umpan balik langsung. Karakteristik tersebut sejalan dengan prinsip pengalaman belajar bermakna dalam pendidikan jasmani, terutama ketika siswa memperoleh kesempatan mengembangkan kompetensi motorik melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang (Beni et al., 2017). Kajian sistematis juga menunjukkan bahwa game-based learning dalam pendidikan jasmani berpotensi meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar apabila permainan dirancang sebagai bagian dari tujuan pedagogis, bukan sekadar aktivitas rekreatif (Camacho-Sánchez et al., 2023). Meta-analisis Mo et al. (2024) juga menemukan bahwa program pendidikan jasmani berbasis permainan memberikan efek positif terhadap pengalaman kesenangan peserta didik, suatu kondisi yang dapat mendukung konsistensi partisipasi selama latihan.

Jika dibandingkan dengan pendekatan game-centered lain, permainan target pada penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik pada pengulangan shooting menuju sasaran, sedangkan TGfU dan soccer-like games biasanya menempatkan keterampilan dalam situasi taktis yang lebih kompleks. Pauzi et al. (2023) menunjukkan bahwa TGfU dapat memperbaiki hasil belajar sepak bola melalui masalah permainan, sementara Saputri et al. (2025) menekankan peningkatan pengambilan keputusan dan eksekusi keterampilan dalam permainan yang dimodifikasi. Barquero-Ruiz et al. (2021) juga menegaskan pentingnya menyelaraskan masalah taktis, tujuan pembelajaran, bentuk permainan, dan umpan balik. Perbandingan ini menunjukkan bahwa permainan target dapat diposisikan sebagai tahap pedagogis untuk memperkuat akurasi dan konsistensi teknik sebelum keterampilan shooting diintegrasikan ke dalam permainan dengan tekanan keputusan yang lebih tinggi.

Secara teknis, hasil penelitian ini konsisten dengan Puriana (2020) dan Santya et al. (2024), yang sama-sama menunjukkan bahwa latihan dengan

target dapat mendukung peningkatan akurasi shooting sepak bola. Penelitian Hariansyah dan Sofya (2026) juga menunjukkan peningkatan akurasi setelah target-game training pada pemain sepak bola. Namun, hasil Rahmadhani et al. (2026) menunjukkan bahwa peningkatan deskriptif pada atlet KU-13 tidak selalu mencapai signifikansi statistik. Perbedaan tersebut mengingatkan bahwa efektivitas permainan target tidak bersifat otomatis; pengaruhnya dapat dipengaruhi oleh durasi latihan, usia, kemampuan awal, dan kualitas pelaksanaan. Dalam konteks penelitian ini, perbaikan hasil tidak hanya berkaitan dengan bentuk permainan, tetapi juga dengan refleksi guru yang memperbaiki kejelasan instruksi dan organisasi praktik dari Siklus I ke Siklus II.

Dari perspektif pembelajaran sekolah, hasil ini juga sejalan dengan penelitian tindakan kelas lain pada teknik shooting sepak bola. Hasrion et al. (2020) menunjukkan bahwa pengorganisasian latihan yang lebih terstruktur dapat meningkatkan penguasaan teknik dasar shooting, sedangkan Azwira et al. (2023) melaporkan peningkatan ketuntasan melalui Team Game Tournament. Dalam konteks EDULEC, Muna dan Hadi (2024) melaporkan perbaikan hasil belajar shooting melalui pendekatan Teaching at the Right Level, sementara Membela et al. (2025) menunjukkan bahwa variasi aktivitas sepak bola melalui siklus tindakan dapat meningkatkan ketuntasan teknik dasar. Kesamaan pola ini memperkuat argumen bahwa perbaikan pembelajaran PJOK efektif ketika guru mengidentifikasi kesulitan awal, memberikan tindakan yang sesuai, mengevaluasi hasil, dan menggunakan refleksi untuk memperbaiki siklus berikutnya.

Perubahan dari Siklus I ke Siklus II juga mengindikasikan bahwa hasil belajar tidak cukup dijelaskan oleh frekuensi menendang bola saja, tetapi oleh kualitas pengalaman belajar yang dibangun selama tindakan. Wahyuniati et al. (2025) dan Perdima et al. (2026) menunjukkan bahwa format permainan dapat mengurangi monotonitas latihan sekaligus memperkuat keterlibatan, sedangkan Subagio et al. (2026) menempatkan game-based learning sebagai pendekatan yang mendorong motivasi, kerja sama, dan pemecahan masalah dalam pendidikan jasmani. Temuan Hidayanti et al. (2026) dalam PTK PJOK juga memperlihatkan bahwa perubahan keaktifan muncul ketika permainan sederhana dirancang dan direfleksikan secara sistematis. Secara lebih umum, hasil Amir et al. (2022) dan Syawal M et al. (2025) di IJOLEH menunjukkan bahwa struktur pembelajaran yang memberi ruang partisipasi dan interaksi dapat mendukung aktivitas serta hasil belajar. Dalam penelitian ini, penyempurnaan instruksi, organisasi giliran latihan, kejelasan sasaran, dan kesempatan siswa untuk mengulangi shooting setelah menerima umpan

balik kemungkinan menjadi bagian penting dari mekanisme perbaikan pada Siklus II.

Meskipun demikian, temuan penelitian ini perlu ditafsirkan sesuai karakter PTK. Penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan 30,8% menjadi 100% tidak dapat diatribusikan secara eksklusif kepada permainan target. Pengulangan latihan, umpan balik guru, pengalaman belajar antarsiklus, dan peningkatan familiaritas terhadap tugas juga dapat berkontribusi terhadap perubahan hasil. Oleh karena itu, kekuatan utama penelitian ini terletak pada bukti perbaikan praktik pembelajaran di kelas yang diteliti, bukan pada generalisasi kausal ke seluruh populasi siswa. Studi lanjutan dengan kelompok pembandingan, instrumen shooting yang terstandar, dan pemantauan retensi keterampilan dapat memperkuat bukti mengenai efektivitas permainan target.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penerapan permainan target dalam penelitian tindakan kelas ini diikuti oleh peningkatan hasil belajar shooting sepak bola pada 39 siswa laki-laki kelas VIII MTsN 2 Makassar. Ketuntasan meningkat dari 12 siswa (30,8%) pada kondisi awal menjadi 21 siswa (53,8%) pada Siklus I dan 39 siswa (100%) pada Siklus II, dengan nilai rata-rata akhir 85,82. Perbaikan pada Siklus II dilakukan berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I, terutama pada kejelasan sasaran, pengorganisasian latihan, dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, permainan target dapat digunakan sebagai strategi perbaikan pembelajaran shooting sepak bola pada konteks kelas yang diteliti.

Guru PJOK disarankan menggunakan variasi target dengan tingkat kesulitan bertahap, memberikan umpan balik teknik secara langsung, dan memastikan setiap siswa memperoleh kesempatan praktik yang memadai. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan desain komparatif, melibatkan sampel yang lebih beragam, serta menggunakan instrumen shooting terstandar untuk menguji konsistensi hasil dan retensi keterampilan dalam jangka lebih panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala MTsN 2 Makassar, guru PJOK, siswa yang berpartisipasi, serta seluruh pihak yang mendukung pelaksanaan penelitian dan proses penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Amir, A., Salemuddin, M. R., Akhiruddin, Sriwahyuni, Jalal, & Iskandar, A. M. (2022). The application of Time Token learning technique in improving students' sociology learning activities. *IJOLEH: International Journal of Education and Humanities*, 1(2), 95–107. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v1i2.72>
- Azwira, A., Atiq, A., Hidasari, F. P., Yunitaningrum, W., & Triansyah, A. (2023). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) terhadap hasil belajar shooting sepakbola. *Jurnal Porkes*, 6(1), 246–265. <https://doi.org/10.29408/porkes.v6i1.16742>
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education: Systematic review of the last six years. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9), 3330. <https://doi.org/10.3390/ijerph17093330>
- Barquero-Ruiz, C., Sánchez-De-San-Pedro, S., & Arias-Estero, J. L. (2021). Propuesta de tareas basadas en teaching games for understanding para la mejora del aprendizaje táctico en fútbol de iniciación. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, (433), 3–12. <https://doi.org/10.55166/reefd.vi433.984>
- Beni, S., Fletcher, T., & Ní Chróinín, 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>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Hariansyah, S., & Sofya, B. A. (2026). The effect of target game training on the shooting accuracy of Perseco Samahani Club players. *Musamus Journal of Physical Education and Sport*, 8(1), 530–537. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v8i1.7478>
- 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)
- Hidayanti, T., Rahmadi, Fakhruddin, Sujarwoko, & Arifin, F. (2026). Upaya meningkatkan keaktifan belajar melalui permainan sederhana berbasis game-based learning pada murid kelas 1 SDN 2 Loktabat Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2), 630–642. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i2.50739>

- Karuniawati, A. (2025). Pengaruh permainan target games terhadap hasil belajar shooting bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 42 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.26614>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Membela, N., Munandar, W., & Ramli, A. (2025). Peningkatan hasil belajar passing kaki bagian dalam melalui metode passing variasi pada siswa. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 5(3), 367–375. <https://doi.org/10.56314/edulec.v5i3.401>
- Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24, 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Muna, M. H. S. A., & Hadi, H. (2024). Peningkatan hasil belajar shooting sepak bola melalui pendekatan TaRL siswa SMK 7 Semarang. *EDULEC: Education, Language, and Culture Journal*, 4(3), 301–307. <https://doi.org/10.56314/edulec.v4i3.264>
- Pauzi, A. M., Permadi, A. A., Arifin, Z., Ishak, M., & Fernando, R. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran teaching game for understanding. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v3i2.26929>
- Perdima, F. E., Sofyan, D., & Sulastio, A. (2026). A research and development study of a game-based learning model: Effects on basketball skills and engagement in physical education. *Journal Sport Area*, 11(1), 31–43. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2026.vol11\(1\).21684](https://doi.org/10.25299/sportarea.2026.vol11(1).21684)
- Puriana, R. H. (2020). Efek target game pada peningkatan ketepatan shooting dalam permainan sepak bola. *Jurnal Ilmiah Adiraga: Jurnal Penelitian Olahraga*, 6(2), 67–76. <https://doi.org/10.36456/adiraga.v6i2.2793>
- Rahmadhani, A. D., Maesaroh, S., Juita, A., & Fernandes, O. (2026). Pengaruh latihan permainan target dalam meningkatkan ketepatan shooting atlet KU-13 SSB UIR Soccer School Pekanbaru. *Journal Sport Science Indonesia*, 5(2), 157–165. <https://doi.org/10.31258/jassi.5.2.157-165>
- Rubiyatno, Perdana, R. P., Supriatna, E., Yanti, N., & Suryadi, D. (2023). Team Game Tournament (TGT)-type cooperative learning model: How does it affect the learning outcomes of football shooting? *Edu Sportivo*:

Indonesian Journal of Physical Education, 4(1), 86–96.
[https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4\(1\).12130](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2023.vol4(1).12130)

- Santya, B., Yuwono, C., Pramono, H., & Sudarmono, M. (2024). Pengaruh permainan target terhadap kemampuan shooting pada atlet sepak bola U-11 di Safin Pati Sport School (SPSS) tahun 2023. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5(2).
<https://doi.org/10.15294/inapes.v5i2.7362>
- Saputri, P. M., Lubay, L. H., & Slamet, S. (2025). Implementation of Teaching Games For Understanding (TGfU) through Soccer Like Games on the decision-making level of elementary school students. *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 12(1), 226–230.
<https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i1.32082>
- Subagio, R., Ruhiat, Y., & Maryani, N. (2026). Game based learning in the context of physical education in Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(5), 1033–1037.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v12i5.15233>
- Syawal M, A., Wahid, A., & Setiawan, I. P. (2025). Talking Stick type cooperative learning model of students' character and learning outcomes. *IJOLEH: International Journal of Education and Humanities*, 4(1), 40–58. <https://doi.org/10.56314/ijoleh.v4i1.315>
- Wahyuniati, C. F. S., Marsudi, I., Rusdiawan, A., Dafun, P. B., Kumaat, N. A., Yudhistira, D., & Fathir, L. W. (2025). Gamification in physical education: Improving rhythmic gymnastics skills and student engagement through coaching games. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 29(2), 131–141. <https://doi.org/10.15561/26649837.2025.0207>