



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SHOOTING SEPAK BOLA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 15 KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR

Zainudin Rumbory¹, B., Hasbullah², M., Hattu³

Universitas Pattimura, FKIP, Program Studi Penjaskesrek

Received: 11 Agustus 2026
Revised: 22 Agustus 2026
Accepted: 30 Agustus 2026

Abstract

This study aims to examine the improvement of soccer shooting learning outcomes among 8th-grade students at SMP Negeri 15 Seram Bagian Timur using the "Teaching Games for Understanding" (TGfU) learning model. The study employs a classroom action research procedure conducted in cycles; each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection as the framework for the research stages. The results indicate that the analysis of basic soccer shooting movements in Cycle I yielded an average student performance where 12 students (55%) achieved mastery, while 10 students (45%) did not. Improvements in basic soccer shooting movements in Cycle II showed significant progress; this is evident from the students' average scores and mastery levels, with 22 students—representing the entire class—achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM). Based on a reflection of the collected data, the classroom action research results demonstrate that, by the end of the cycle, there was an improvement in the quality of learning regarding basic soccer shooting movements.

Kata kunci: Learning Outcomes, shooting, football, Training Methods

(*) Corresponding Author: zainudinroembory@gmail.com,
bahmidhasbullah01@gmail.com, Cha.tgsmhs@gmail.com

How to Cite: Rumbory, Z., Hasbullah, B., & Hattu, M. (2026). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SHOOTING SEPAK BOLA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 15 KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(9.A), 291-302. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14866>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai media utama mencapai tujuan pembelajaran. Adapun aktivitas utamanya dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah cabang-cabang olahraga. Pembekalan pengalaman belajar yang diperoleh dari berbagai cabang-cabang olahraga tersebut dapat membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Pada lembaga pendidikan khususnya sekolah-sekolah, Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menjadi salah satu mata pelajaran yang banyak digemari oleh siswa. Melalui pendidikan jasmani, siswa dapat memperoleh kebugaran jasmani.

Selain itu siswa juga dapat menyalurkan hobi dari masing-masing siswa supaya dapat berkembang. Di antara berbagai cabang olahraga yang diajarkan, sepak bola merupakan salah satu permainan yang paling populer dan diminati oleh

siswa, terutama siswa laki-laki.

Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengkaji lebih dalam permasalahan tersebut dan menyusun alternative solusi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterampilan shooting pada permainan sepak bola. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menggunakan model pembelajaran teaching games for understanding (TGfU) oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “meningkatkan hasil belajar shooting sepak bola melalui model pembelajaran teaching games for understanding (TGfU) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kabupaten Seram Bagian Timur”.

KAJIAN PUSTAKA

Deskripsi Teoritis

1. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Slameto (2010) menyampaikan bahwa belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Walker (dalam Riyanto 2002) belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar.

2. Hakikat Permainan Sepak Bola

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga paling populer di dunia, yang tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga alat pendidikan untuk mengembangkan keterampilan motorik, kerja sama tim, dan nilai sosial.

Dalam konteks Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di tingkat SMP, sepak bola diajarkan sebagai materi inti untuk membangun kebugaran fisik dan keterampilan dasar, sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022). Permainan ini melibatkan aktivitas fisik intensif yang sesuai untuk siswa usia 13-14 tahun, seperti kelas VIII, di mana mereka berada pada tahap perkembangan motorik asosiatif (Fitts & Posner, 1967). Di wilayah seperti Seram Bagian Timur, Maluku Sepak bola populer sebagai olahraga masyarakat (turnamen desa tahunan), namun pembelajaran di sekolah sering terhambat oleh fasilitas terbatas, sehingga model latihan berbasis game dalam penelitian ini diharapkan mengoptimalkan pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya shooting.

3. Hakikat Shooting dalam Sepak Bola

Shooting adalah teknik menendang bola dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mencetak gol, yang merupakan puncak dari strategi ofensif dalam sepak bola. Shooting tidak hanya keterampilan fisik, tetapi juga integrasi kognitif (pemilihan waktu) dan afektif (keberanian), membuatnya fundamental dalam PJOK SMP. Menurut Mielke (2007), shooting adalah kemampuan untuk menendang bola ke arah gawang dengan tepat dan keras sehingga menghasilkan gol. Shooting yang baik memerlukan kombinasi antara

akurasi (presisi sasaran), kekuatan (kecepatan bola >80 km/jam), dan timing yang tepat (eksekusi)

4. Hakekat Model Pembelajaran

(dalam Rusman, 2014). Sehubungan dengan itu, model pembelajaran merupakan seperangkat materi dan prosedur pembelajaran atas dasar landasan teoretis tertentu untuk tujuan pembelajaran tertentu. Pendapat yang lebih komprehensif diungkapkan oleh Miftahul Huda. Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya (Miftahul Huda, 2014). Sehingga model pembelajaran adalah satu perangkat pembelajaran yang kompleks yang menaungi metode, teknik, dan prosedur. Sebagai ringkasan, definisi model pembelajaran dari Susan Ellis (1979:) akan melengkapi bahasan ini. Model pembelajaran merupakan strategi-strategi yang berdasar pada teori-teori dan penelitian yang terdiri dari rasional, seperangkat langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan guru dan siswa, sistem pendukung pembelajaran dan metode evaluasi atau sistem penilaian perkembangan belajar siswa. Model pembelajaran hakikatnya menggambarkan keseluruhan yang terjadi dalam pembelajaran dari mulai awal, pada saat, maupun akhir pembelajaran pada tidak hanya guru namun juga siswa.

5. Model Pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU)

Linda L. Griffin (2005) menyatakan bahwa model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Para ahli seperti Griffin, Mitchell, dan Osilin (2006) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam permainan.

Wardani (2005) menyatakan bahwa teaching games for understanding merupakan taktik permainan untuk mengembangkan kesegaran fisik anak-anak dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi untuk dapat berpartisipasi, serta meningkatkan kesehatan psikis dan kesegaran jasmani model pembelajaran teaching games for understanding (TGfU) bukan merupakan konsep baru bagi guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan kesegaran jasmani pada pelajar disekolah. Kemudian Balakrishnan, Rengasamy, & Salleh (2011) menyatakan bahwa TGfU merupakan pendekatan yang mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui situasi permainan

METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah” Hasil belajar shooting sepak bola melalui model latihan berbasis game pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kabupaten Seram Bagian Timur Setting Lokasi Dan Subjek Penelitian

1. Setting Lokasi

Penelitian ini akan dilakukan dilapangan sepak bola SMP Negeri 15 Kabupaten Seram Bagian Timur

2. Subjek Penelitian

Subyek di dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Kabupaten Seram Bagian Timur sebanyak 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa putra dan 10 siswa putri

Penilaian siswa

1. Proses administrasi

a. Memberikan penjelasan kepada siswa tentang tujuan melakukan kegiatan pembelajaran

b. Melakukan pra tes

c. Melakukan proses belajar mengajar melalui model TGfU

2. Alat dan fasilitas

a. semprian

b. kolam renang paldam

c. lembaran observasi

3. Prosedur pengukuran

a. Belajar menggunakan rpp /modul

b. Tes Shooting dalam sepak bola

c. Menggunakan berupa tes akhir setiap siklus dengan melalui rubrik penilaian



Gambar 3. 1siklus penelitian tindakan kelas Sumber:(Mardianingrum 2011)

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap ini penelitian dan guru menyusun sekenario pembelajaran

Yang terdiri menyusun rencana program pembelajaran (RPP/Modul) dengan materi shooting dalam permainan sepak bola, menyusun lembar penilaian dan hasil belajar, menyusun instrumen, menyiapkan media, tempat penelitian dan alat pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Setelah perencana di susun secara matang maka di lakukan tindakan perlakuan pembelajaran shooting dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teachig games for understanding*.

c. Pengamatan

Peneliti dan guru mengamati aktivitas peserta didik dan keberhasilan Peserta didik dalam melaksanakan tugas.

d. Refleksi

Data hasil pembelajaran pada siklus I kemudian di analisis dan selanjutnya dan di simpulkan dan apabila hasil proses pembelajaran siklus I belum tercapai ketuntasan secara klasikal, maka data analisis pada siklus I di jadikan acuan untuk

melanjutkan proses pembelajaran pada siklus ke II.

2. Siklus II

Pada siklus II, peserta didik menempuh tahapan yang sama pada siklus pertama setiap langkah yang di tempuh tersebut di dasarkan pada hasil refleksi siklus pertama

- a. Perencanaan. Pada tahap ini penelitian dan guru menyusun skenario pembelajaran Yang terdiri menyusun rencana program pembelajaran (RPP/Modul) dengan materi shooting dalam permainan sepak bola, menyusun lembar penilaian dan hasil belajar, menyusun instrumen, menyiapkan media, tempat penelitian dan alat pembelajaran.
- b. Pelaksanaan. Setelah perencanaan di susun secara matang maka di lakukan tindakan perlakuan pembelajaran renang gaya bebas melalui model pembelajaran *teaching games for understanding*.
- c. Pengamatan. Peneliti dan guru mengamati aktivitas peserta didik dan keberhasilan Peserta didik dalam melaksanakan tugas.
- d. Refleksi. Hal ini merupakan proses kajian ulang tentang pembelajaran yang di lakukan oleh peneliti dan guru terhadap apa yang telah di capai.

Metode Analisi Data

Teknik analisis data yang di pakai dalam penelitian ini secara deskriptif dalam bentuk presentasi maupun dokumentasi. untuk menghitung persentase skor yang di peroleh tiap siswa maka data di analisis dengan menggunakan rumus persentase.

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang di peroleh}}$$

Total keseluruhan skor

$\times 100 \%$

Selanjutnya untuk di peroleh nilai akhir (NA) yang dapat memberikan gambaran tentang tingkat penguasaan individu terhadap indikator dari segi hasil maupun proses di kategorikan mengacu pada kkm.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK), Penelitian yang dilaksanakan dalam siklus-siklus yang akan mengaplikasikan pembelajaran menggunakan model TGfU tujuan meningkatkan hasil belajar Shooting dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teaching games for understanding* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Seram Bagian Timur, dengan jumlah 22 siswa dalam olahraga sepak bola. Untuk memperoleh hasil penelitian yang terbaik, jika pada siklus I belum memenuhi KKM > 75 yang di tentukan maka siswa harus memperbaiki pada siklus yang ke II. Agar mencapai tujuan di atas, penelitian yang bertindak sebagai guru dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses belajar mengajar .
2. Menyiapkan Lembar tes siswa guna untuk mengukur hasil belajar siswa.
3. Menyiapkan rubrik penilaian untuk di gunakan sebagai lembar penilaian kepada siswa sebagai bahan evaluasi pembelajaran.
4. Penilaian meliputi unjuk kerja siswa berupa, Aspek sikap, aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan tentang pemahaman *konsep shooting* dalam olahraga sepak bola.

Menyiapkan fasilitas pembelajaran

Tabel 1. Hasil Belajar shooting dalam permainan sepak bola bebas Pada Siklus I

No	Subjek	Aspek Yang Di Nilai			Jumlah	Rata-Rata	Hasil Belajar
		Kognitif	Afektif	Psikomotor			
1.	JR	60	100	75	235	78	Tuntas
2.	BSK	50	100	75	225	75	Tuntas
3.	HSR	90	75	69	234	78	Tuntas
4.	FSK	50	100	88	238	79	Tuntas
5.	NWK	70	100	50	220	73	Belum
6.	ADR	50	100	63	213	71	Belum
7.	FJR	60	75	69	204	68	Belum
8.	NF	50	100	69	219	73	Belum
9.	RK	90	75	82	247	83	Tuntas
10.	MIR	50	100	69	219	73	Belum

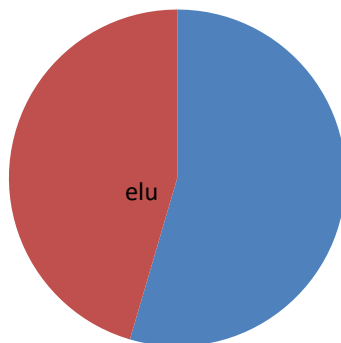
11.	SK	50	75	75	200	66	Belum
12.	UPA	70	75	50	195	65	Belum
13.	RK	90	75	82	247	83	Tuntas
14.	SNR	60	100	75	235	78	Tuntas
15.	NHR	50	100	63	213	71	Belum
16.	SR	60	75	63	198	66	Belum
17.	KK	70	100	88	258	86	Tuntas
18.	NFK	90	75	75	240	80	Tuntas
19.	AK	80	100	75	255	85	Tuntas
20.	RR	50	100	82	232	78	Tuntas
21.	JF	60	100	75	235	79	Tuntas
22.	ZH	50	75	60	185	62	Belum

Keterangan skor rata-rata

Siswa yang tuntas: 12

Siswa yang belum tuntas: 10

DIAGRAM LINGKARAN



Gamabar diagram lingkaran.

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar diagram hasil belajar siklus I di atas, terdapat 12 orang siswa yang telah tuntas atau 55% yaitu sudah memiliki nilai rata-rata yang sudah memiliki kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Sedangkan 10 orang siswa tidak tuntas atau 45% belum mencapai (KKM) yaitu 75. yang merupakan standar kelulusan untuk Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hal ini disebabkan oleh ketidakmaksimalan pada ketiga aspek penilaian.

Tabel 2. Hasil Belajar *shotting dalam permainan sepak bola* Pada Siklus II

No	Subjek	Aspek Yang Di Nilai	Jumlah	Rata-Rata	Hasil Belajar
----	--------	---------------------	--------	-----------	---------------

		Kognitif	Afektif	Psikomotor			
1.	JR	60	100	75	235	78	Tuntas
2.	BSK	50	100	75	225	75	Tuntas
3.	HSR	90	75	69	234	78	Tuntas
4.	FSK	50	100	88	238	79	Tuntas
5.	NWK	80	100	82	262	88	Tuntas
6.	ADR	70	100	63	233	78	Tuntas
7.	FJR	80	100	82	262	88	Tuntas
8.	NF	70	100	69	239	80	Tuntas
9.	RK	90	75	82	247	83	Tuntas
10.	MIR	50	100	80	230	76	Tuntas
11.	SK	80	75	75	230	77	Tuntas
12.	UPA	100	75	75	263	88	Tuntas
13.	RK	90	75	82	247	83	Tuntas
14.	SNR	60	100	75	235	78	Tuntas
15.	NHR	70	100	75	245	82	Tuntas
16.	SR	70	100	75	245	82	Tuntas
17.	KK	70	100	88	258	86	Tuntas
18.	NFK	90	75	75	240	80	Tuntas
19.	AK	80	100	75	255	85	Tuntas
20.	RR	50	100	82	232	78	Tuntas
21.	JF	60	100	75	235	79	Tuntas
22.	ZH	60	100	75	235	79	Tuntas

Ketereangan:

tabel 4.2 dan gambar diagram ketuntasan belajar siswa pada siklus II diatas maka seluruh siswa atau 22 orang yang tuntas atau (100%) yaitu 75, yang merupakan standar kelulusan untuk Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II telah berhasil sesuai dengan revisi, di mana penerapan model pembelajaran *Teaching games for understanding* telah meningkatkan kemampuan kritis dan analitis siswa, mendorong mereka untuk berpikir kreatif, sehingga mereka dapat memahami materi keterampilan shooting

dalam sepak bola dengan lebih mudah dan memenuhi atau bahkan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil belajar Lay Up Shoot dalam renang gaya bebas pada siklus I dan Siklus II

No	Subjek	Siklus I	Siklus II
1	JR	78	78
2	BSK	75	75
3	HSR	78	78
4	FSK	79	79
5	NWK	73	88
6	ADR	71	78
7	FJR	68	88
8	NF	73	80
9	RK	83	83
10	MIR	73	76
11	SK	66	77
12	UPA	65	88
13	RK	83	83
14	SNR	78	78
15	NHR	71	82
16	SR	66	82
17	KK	86	86
18	NFK	80	80
19	AK	85	85
20	RR	78	78
21	JF	79	79
22	ZH	62	79
Skor Maksimal individu		100	100
		25	25

Aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan proses pembelajaran dengan baik hasil ini terlihat dari aktivitas pembelajaran guru yang muncul diantaranya membimbing dan mengamati siswa dalam kegiatan pembelajaran, mencatat secara langsung siswa yang tidak melakukan kesalahan dalam mengerjakan Lembar Latihan, serta memberikan penghargaan kepada siswa

yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik. Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan Lembar Harian menggunakan Model TGfU pada pembelajaran Shooting dalam permainan sepak bola hasilnya sangat baik. Hal itu tampak dari 22 siswa yang tuntas pada siklus II sudah menunjukkan kemajuan mencapai 100%.

Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

1. Penggunaan Model Pembelajaran

Pembahasan terhadap hasil tindakan yang di laksanakan, berikut ini akan di bahas permasalahan penelitian yang di teliti. Dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar shooting dalam permainan sepak bola yang sangat signifikan dan dapat memberikan pengaruh positif dalam pembelajaran khususnya pelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMP Negeri 15 SBT.

Kemampuan guru dalam menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sangat di pengaruhi oleh seberapa besar keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *teaching games for understanding* ternyata dapat memberikan hasil yang maksimal. Hal ini dapat di buktikan dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi yang telah di ajarkan oleh guru.

Hasil tes akhir menunjukkan hasil belajar siswa pada siklus I, keseluruhan terdapat 10 siswa atau 45% yang belum berhasil mencapai KKM atau <75, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan tahap pembelajaran renang gaya bebas pada siklus II.

Berdasarkan perencanaan pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran di laksanakan sesuai dengan refleksi yang telah di buat pada siklus I, sehingga keseluruhan siswa yaitu 22 siswa (100%) telah mencapai KKM atau >75 yang merupakan nilai standar kelulusan untuk mata pelajaran PJOK yang telah di tetapkan oleh sekolah SMP Negeri 16 Ambon dengan demikian penelitian di nyatakan berhasil dengan menggunakan dua siklus.

Keberhasilan yang di peroleh dari hasil penelitian di atas tidak dapat di lepas pisahkan oleh peran seorang guru mata pelajaran yang sudah berupayasemaksimal mungkin untuk memperoleh hasil yang maksimal. Hal ini dapat di lihat dari peran guru dalam memberikan pembelajaran di kelas, membimbing siswa selama proses pembelajaran berlangsung, memberikan evaluasi kepada siswa yang melakukan. Kesalahan serta memotivasi siswa. Selain itu dalam penelitian ini juga terlihat partisipasi siswa yang cukup besar dalam pembelajaran sehingga hasil yang di peroleh juga cukup maksimal, dalam pembelajaran renang gaya bebas

KESIMPULAN

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan dua siklus dapat di simpulkan bahwa: Hasil belajar shooting dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini di buktikan dengan analisis data renang gaya bebas, dalam dua siklus yaitu siklus I bahwa terdapat 10 siswa yang belum

mencapai KKM sehingga perlu adanya tindakan siklus II sehingga keseluruhan siswa telah tuntas (100%) atau 22 subjek penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat oleh peneliti telah maksimal atau baik. Hal ini sesuai dengan KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditetapkan, sehingga Model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) sangat efektif digunakan untuk membelajarkan materi renang gaya bebas pada siswa kelas VIII SMP Negeri 15 SBT.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran khususnya pada SMP Negeri 15 Seram Bagian Timur untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menerapkan kebijakan yang berhubungan dengan mutu pembelajaran. Saran yang peneliti sampaikan yaitu:

1. **Bagi guru PJOK**, di sekolah dapat menggunakan model *pembelajaran teaching games for understanding* (TGfU) sebagai alternatif pilihan untuk pembelajaran shooting dalam permainan sepak bola.
2. **Bagi Siswa**, setelah mengikuti pembelajaran shooting dalam permainan sepak bola melalui model *pembelajaran teaching games for understanding* (TGfU) diharapkan siswa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada pembelajaran sepak bola.
3. Perlu adanya penelitian lanjutan yang berfokus pada siswa di dalam kelas atau sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. (2000). *Pendidikan Jasmani di Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S., & Salleh, M. (2011). *TGfU in Physical Education*. London: Routledge.
- Bompa, T. O., & Haff, G. G. (2009). *Periodization: Theory and Methodology of Training* (5th ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Bucher, C. A. (1983). *Foundations of Physical Education and Sport* (9th ed.). St. Louis: Mosby.
- Bunker, D., & Thorpe, R. (1982). *A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools*. *The Bulletin of Physical Education*, 18(1), 5-8.
- Butler, J. I. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Education: A Review of Research. *Journal of Physical Education and Sport*, 85(1), 1-10.
- FIFA. (2022). *Global Football Statistics*. Zurich: FIFA.
- Fitts, P. M., & Posner, M. I. (1967). *Human Performance*. Belmont, CA: Brooks/Cole.
- Griffin, L. L. (2005). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. *Journal of Teaching in Physical Education*, 24(4), 371-385.

- Griffin, L. L., Mitchell, S. A., & Oslin, J. L. (2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach (2nd ed.)*. Champaign, IL: Human Kinetics.
- Herwin. (2004). *Keterampilan sepakbola dasar*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hidayat, R. (2017). *Efektivitas Model Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Sepak Bola*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2(1), 45-56.