



Soccer Passing Learning Model Using Teaching Games For Understanding (TGFU) in Vocational High School

Model Pembelajaran Passing Sepak Bola Menggunakan Teaching Games For Understanding (TGFU) di Sekolah Menengah Kejuruan

Muhammad Ragil Wiryawan¹, Eko Prabowo², Shela Ginanjar³

^{1 2 3} Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Muhammad Ragil Wiryawan

✉ muhammadragilwiryawan23@gmail.com

History:

Submitted: 19-09-2025

Revised: 15-11-2025

Accepted: 30-12-2025

Keyword:

Learning Model; Passing; Football; Teaching Games For Understanding; Vocational High School

Kata Kunci:

Model Pembelajaran; Passing; Sepak Bola; Teaching Games For Understanding; Sekolah Menengah Kejuruan

How to Cite:

Wiryawan, M. R., Prabowo, E., Ginanjar, S. (2025). Model Pembelajaran Passing Sepak Bola Menggunakan Teaching Games for Understanding (TGFU) di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Muara Olahraga*, 8(1), 135-147.

<https://doi.org/10.52060/jmo.v7i1.3674>



Copyright © 2025 by
Jurnal Muara Olahraga.

This is an open access article under the cc-by license

 <https://doi.org/10.52060/jmo3674>

Abstract

This study aims to design a soccer passing learning model using Teaching Games For Understanding (TGFU) in Vocational High Schools. The methodology used in this study is Research and Development (R&D) which focuses on designing models and validating soccer passing learning models using Teaching Games For Understanding (TGFU) in Vocational High Schools. This study uses the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate) because it has systematic, simple, and easy-to-implement stages. The ADDIE model was chosen as a framework because it has been widely applied in previous studies and has a clear work step structure. A total of 18 learning models were designed, then went through a validation process by three experts, namely learning experts, soccer experts and physical education teachers. The results of the validation stated that 18 learning models were declared valid and met the eligibility criteria to be applied in learning, and based on the results of the questionnaire on the ease of the model that had been filled out by students, 184 (28.4%) said the model was very easy, 390 (60.2%) said easy mode, 73 (11.3%) said the model was less easy, 1 (0.1%) said the model was not easy. In general, the soccer passing learning model using Teaching Games For Understanding (TGFU) was declared feasible to be implemented in Vocational High Schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran passing sepak bola menggunakan Teaching Games For Understanding (TGFU) di Sekolah Menengah Kejuruan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) yang difokuskan pada perancangan model serta validasi model pembelajaran passing sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding* (TGFU) di Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*) karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan. Model ADDIE dipilih sebagai kerangka kerja karena telah banyak diaplikasikan dalam penelitian terdahulu dan memiliki struktur langkah kerja yang jelas. Sebanyak 18 model pembelajaran yang dirancang, kemudian melalui proses validasi oleh tiga ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli sepak bola dan guru pendidikan jasmani. Hasil dari validasi dinyatakan 18 model pembelajaran dinyatakan valid dan memenuhi kriteria kelayakan untuk

diterapkan dalam pembelajaran, serta berdasarkan hasil angket kemudahan model yang telah diisi oleh siswa, memperoleh sebesar 184 (28,4%) mengatakan model sangat mudah, 390 (60,2%) mengatakan model mudah, 73 (11,3%) mengatakan model kurang mudah, 1 (0,1%) mengatakan model tidak mudah. Secara umum model pembelajaran passing sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dinyatakan layak untuk diimplementasikan di Sekolah Menengah Kejuruan.

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Selain itu, pendidikan juga tidak mengenal batasan usia, karena pendidikan ditunjukkan bagi seluruh lapisan masyarakat tanpa memandang umur (Sukriadi & Arif, 2021). Pendidikan adalah suatu sebuah proses yang berlandaskan pada nilai-nilai humanisme, yakni upaya menjadikan individu sebagai manusia seutuhnya (Pristiwanti et al., 2022). Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dengan proses pembelajaran yang diikuti. Maka dari itu pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan di dunia, dengan mengikuti pendidikan manusia akan dapat mempelajari hal-hal baru di dalam hidupnya, sehingga manusia tersebut dapat mengembangkan potensi pada dirinya. Dalam upaya mencerdaskan bangsa, peningkatan kualitas pendidikan menjadi hal yang krusial guna mendukung pembangunan berkelanjutan di berbagai aspek kehidupan manusia (Samsudin et al., 2024). Oleh karena itu, pemerintah harus menyediakan ruang yang cukup bagi mereka untuk mengembangkan potensi secara maksimal. Sebuah negara dapat mengalami perkembangan yang signifikan apabila memiliki sumber daya manusia berkualitas, dilengkapi dengan keterampilan yang memadai untuk menghadapi berbagai tantangan yang ada.

Di dalam pendidikan manusia akan melakukan sebuah proses belajar dan mengajar dengan memiliki tujuan untuk menambahkan wawasan, sehingga apa yang awalnya tidak diketahui akan menjadi tahu. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran manusia harus mendapatkan sebuah model pembelajaran yang tepat sehingga manusia mampu dan mudah untuk memahami inti dari suatu pembelajaran.

Proses pembelajaran terjadi melalui interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan pendidikan yang teratur dan terencana. Tujuan dari interaksi ini adalah untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan, sehingga peserta didik dapat mencapai tingkat keberhasilan belajar yang terbaik. Pembelajaran adalah suatu rangkaian aktivitas yang mendorong perubahan perilaku peserta didik, dari tidak mengetahui menjadi memahami, yang mencakup kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak (Maulida, 2024). Selain bahan ajar, kualitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi dan kreativitas pendidik. Pengalaman belajar ditujukan untuk membina pertumbuhan fisik, psikis serta membentuk pola hidup yang sehat (D. R. Saputra, 2021). Peran guru sebagai pendidik sangat penting dalam

upaya mencerdaskan bangsa serta membentuk generasi penerus yang berkompeten untuk memajukan Indonesia (Yusuf et al., 2025). Pembelajaran yang memiliki sebuah motivasi didukung oleh pendidik yang mampu menyiapkan model pembelajaran dengan menarik, sehingga dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran yang diinginkan. Model pembelajaran yang dimaksud adalah suatu model yang dapat melibatkan banyak siswa dalam proses belajar, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang aktif.

Proses pembelajaran dapat dianggap berhasil jika mampu menunjukkan sebuah perubahan pada diri siswa, baik dalam sikap, pengetahuan, maupun keterampilan. Dalam konteks ini, interaksi antara peserta didik dan pendidik menjadi sangat penting, karena keduanya saling terlibat dalam proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk membangun keseimbangan yang harmonis antara kondisi tubuh, kemampuan fisik, dan pertumbuhan aspek psikologis. Hal ini menjadi bagian dari usaha menciptakan masyarakat Indonesia yang sehat secara fisik dan mental. Dengan berolahraga manusia akan mengalami pembentukan watak dan kepribadian yang lebih baik.

Pendidikan jasmani secara umum untuk menanamkan pengetahuan dan nilai melalui aktivitas fisik. Hal ini mencakup berbagai pembelajaran yang berfokus pada perkembangan fisik, mental dan keterampilan. Peran pendidikan jasmani sangat luas, tidak hanya berfokus pada pengembangan fisik, tetapi meliputi berbagai aspek yang lebih luas seperti meningkatkan standar akademik, mempromosikan gaya dan pola hidup, mengajarkan siswa untuk mengelola risiko dan mengembangkan keterampilan serta kepercayaan diri dalam beraktivitas fisik.

Pembelajaran pendidikan jasmani dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menunjang sebuah proses pembelajaran yaitu guru, peserta didik, kurikulum, materi pembelajaran, infrastruktur, lokasi, dan media yang digunakan untuk proses pembelajaran. Pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan oleh tenaga pendidik yang bertanggung jawab untuk memantau serta memahami dinamika pertumbuhan dan perkembangan peserta didik sepanjang proses pembelajaran (Prayoga et al., 2022). Pendidik dalam mata pelajaran pendidikan jasmani berperan penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, dapat di mengerti oleh peserta didik, dan sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam merancang model pembelajaran, guru perlu memahami kebutuhan peserta didik. Apabila

pembelajaran tidak sesuai dengan kebutuhan tersebut, maka potensi dan bakat siswa akan sulit berkembang.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di lingkungan sekolah, sepak bola tergabung di dalam materi permainan bola besar bersama dengan bola basket, bola voli, dan lain – lain. Sepak bola adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh 11 orang yaitu 1 penjaga gawang dan 10 pemain yang memiliki tujuan untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Sepak bola merupakan permainan yang sangat diminati oleh masyarakat baik saat dipermainkan maupun hanya menjadi penonton. Permainan sepak bola dapat berjalan dengan baik apabila pemain dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan sepak bola. Dalam permainan sepak bola, terdapat sejumlah teknik dasar yang perlu dikuasai oleh setiap pemain, antara lain teknik mengoper (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), menendang ke arah gawang (*shooting*), mengontrol bola (*controlling*), menyundul bola (*heading*), dan melakukan lemparan ke dalam (*throw in*). Dalam permainan sepak bola teknik yang paling sering dilakukan yaitu melakukan teknik *Passing*. Teknik ini dilakukan untuk sebuah tim dalam membangun serangan dan mencari sebuah celah lawan agar mendapatkan gol. Istilah lainnya yaitu teknik mengoper atau memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam permainan sepak bola (D. I. Saputra & Putra, 2019). Menurut Prabowo et al (Prabowo et al., 2023) mengatakan salah satu teknik dalam permainan sepak bola adalah *passing*, yaitu mengirimkan bola kepada rekan setim dengan menggunakan berbagai bagian kaki seperti bagian dalam, luar atau punggung kaki, operan ini sangat berguna khususnya bagi pemain depan atau striker dalam usaha mencetak gol ke gawang lawan.

Realita dalam lingkungan sekolah menengah kejuruan menunjukkan bahwa belum optimalnya pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh guru dan siswa di kelas X SMKN 14 Jakarta, ditemukan permasalahan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang terjadi yaitu siswa kurang memahami teknik-teknik yang terdapat pada permainan sepak bola, contohnya seperti teknik *passing*. Hal ini menyebabkan siswa tidak dapat mencapai hasil Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Selain itu, hasil wawancara dengan siswa mengindikasikan bahwa mereka mengalami kendala dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga,

dan kesehatan, khususnya saat mempraktikkan materi permainan sepak bola. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru saat mengajar kurang bervariasi sehingga siswa yang diajarkan kurang dapat memahami terutama pada saat teknik *passing*.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara bersama dengan peserta didik yang mengindikasikan bahwa siswa belum sepenuhnya menguasai teknik dasar *passing* sehingga pada saat praktik menendang bola ke arah teman, siswa mengalami kesulitan sehingga bola yang ditendang tidak akurat ke arah target. Selain itu, hasil wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan model permainan. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya perbedaan yang diinginkan siswa dengan pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Pada praktiknya, pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), sehingga ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi keterampilan gerak secara optimal menjadi terbatas. Maka, dibutuhkan alternatif solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut dengan menerapkan pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)*.

Pendekatan *Teaching Games For Understanding (TGfU)* dalam pembelajaran pendidikan jasmani dirancang untuk membantu anak-anak memahami olahraga melalui pengalaman konsep-konsep bermain yang mendasar. Keunggulan dari model ini adalah menekankan pentingnya konsep apresiasi dalam permainan, karena konsep ini melibatkan aspek kesadaran taktikal yang menjadi dasar pengambilan keputusan saat bermain.

Melalui uraian yang telah disampaikan, peneliti terdorong untuk mencari solusi atas permasalahan tersebut, sehingga dilakukan sebuah penelitian dengan judul “Model Pembelajaran *Passing* Sepak bola Menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGfU)* di Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian ini bertujuan untuk merancang, menyusun, dan menerapkan model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* di Sekolah Menengah Kejuruan.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) guna merancang serta mengevaluasi model permainan *passing* sepak bola yang diperuntukkan bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evalute*) karena memiliki tahapan yang sistematis, sederhana, dan mudah diterapkan. Model ADDIE dipilih sebagai kerangka kerja karena telah banyak diaplikasikan dalam penelitian terdahulu dan memiliki struktur langkah kerja yang jelas. Kegiatan penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 14 Jakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara, dan angket.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji validasi dosen ahli pembelajaran, ahli sepak bola, dan guru pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 14 Jakarta, ditemukan beberapa masukan konstruktif atau membangun untuk penyempurnaan model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

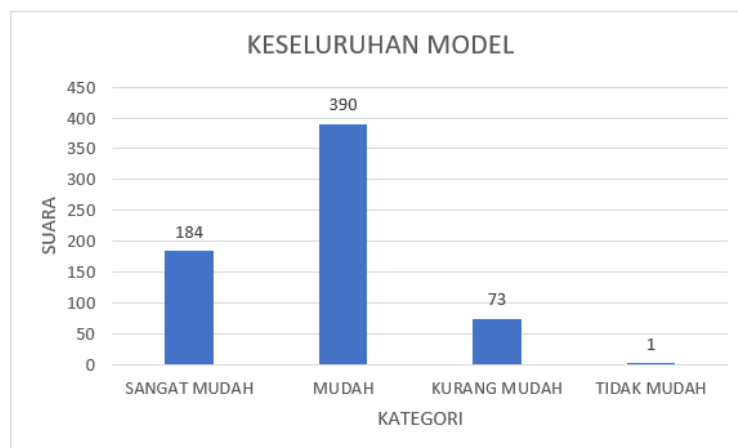
Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Nama Model	Ahli Pembelajaran		Ahli Sepak Bola		Guru Pendidikan Jasmani		Keterangan
		Layak	Tidak Layak	Layak	Tidak layak	Layak	Tidak layak	
1	Chain Pass Challenge	✓		✓		✓		Layak
2	Passing berarah	✓		✓		✓		Layak
3	Cone Grab Reaction	✓		✓		✓		Layak
4	SOS Passing Race	✓		✓		✓		Layak
5	Passing dan Lari	✓		✓		✓		Layak
6	Passing Jongkok	✓		✓		✓		Layak
7	Tebak Target Passing	✓		✓		✓		Layak

8	<i>Number Call Pass</i>	✓	✓	✓	Layak
9	<i>Passing Bergerak</i>	✓	✓	✓	Layak
10	Dua Bola	✓	✓	✓	Layak
11	<i>Skip 1</i>	✓	✓	✓	Layak
12	Menghancurkan Benteng	✓	✓	✓	Layak
13	Jaga Bola	✓	✓	✓	Layak
14	<i>Triangle Pass</i>	✓	✓	✓	Layak
15	<i>Support & Save Pass</i>	✓	✓	✓	Layak
16	<i>Cone Target Duel</i>	✓	✓	✓	Layak
17	Serang <i>Cone</i> Lawan	✓	✓	✓	Layak
18	<i>Pass 4, Then Strike!</i>	✓	✓	✓	Layak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGfU)* layak untuk diterapkan dan dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Menengah Kejuruan.

Hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa dengan ini peneliti mengetahui tingkat kemudahan model pembelajaran baik secara per-model maupun keseluruhan model terhadap siswa di sekolah. Berdasarkan hasil dari keseluruhan model dapat diketahui sebanyak 184 (28,4%) suara merasa model sangat mudah, 390 (60,2%) suara merasa model mudah, 73 (11,3%) suara merasa model kurang mudah, dan 1 (0,1%) suara merasa tidak mudah, sehingga total dari keseluruhan poin terdapat 2053 poin. Maka dari itu, hasil persentase keseluruhan model yaitu sebanyak 79,2%. Hasil angket dari keseluruhan model dapat dirangkum dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram Keseluruhan Model

2. Pembahasan

Hasil akhir dari pembuatan model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* menunjukkan bahwa model ini layak untuk diterapkan di Sekolah Menengah Kejuruan. Berdasarkan temuan penelitian, model pembelajaran yang dirancang terbukti sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Dengan mengintegrasikan gerakan *passing* ke dalam bentuk sebuah permainan yang melibatkan pemikiran agar memahami secara kompleks bentuk gerakan *passing* yang diajarkan, serta siswa tidak mudah merasa jenuh melainkan menjadi termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Didukung oleh pendapat dari Pan et al., dalam [Ginanjar & Julianti \(2024\)](#) Penerapan model TGFU ini dianggap dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan bermain, serta memahami kesadaran taktis yang berkaitan dengan penampilan permainan yang baik. Model pembelajaran ini dipercaya dapat mengembangkan kemampuan psikomotorik siswa secara optimal ([Iskandar & Rustanto, 2023](#)).

Pendekatan TGFU perlu diimplementasikan dalam aktivitas jasmani anak-anak guna mendorong partisipasi aktif mereka yang selanjutnya berdampak positif terhadap kesehatan mental dan fisik ([Sebila et al., 2020](#)). Sejalan dengan pendapat tersebut, pendekatan TGFU dalam pendidikan jasmani bertujuan membantu anak memahami olahraga dengan cara mengenalkan konsep dasar permainan. Sebuah metode pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman taktis serta kemampuan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran ([Astuti, 2020](#)). Pendekatan taktis dikatakan sebagai model pendekatan yang baik dalam

mempengaruhi keterampilan siswa (Pauzi et al., 2023).

Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* yang menyenangkan, dapat meningkatkan keterampilan gerak serta pemahaman gerakan. Berdasarkan hasil angket yang telah dibagikan kepada siswa dengan ini peneliti mengetahui tingkat kemudahan model pembelajaran baik secara per-model maupun keseluruhan model terhadap siswa di sekolah.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli serta melalui serangkaian tahap, seperti mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran yang kemudian ditindaklanjuti dengan perancangan model pembelajaran yang inovatif sebagai upaya untuk mengatasi kesenjangan yang muncul selama kegiatan belajar mengajar yang kemudian divalidasi oleh para ahli dengan ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* layak untuk diterapkan pada peserta didik tingkat Sekolah Menengah Kejuruan dengan berbentuk sebuah permainan yang mengintegrasikan antara pemahaman teknik dan pemahaman terhadap permainan. Model pembelajaran ini telah mendapatkan penilaian dari ahli pembelajaran, ahli sepak bola, serta guru pendidikan jasmani yang seluruhnya menyatakan bahwa model tersebut relevan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara efektif.

Dengan hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* dapat diterapkan pada siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Dalam penelitian ini, terdapat 18 model pembelajaran *Passing* sepak bola menggunakan *Teaching Games For Understanding (TGFU)* yang telah dirancang dan keseluruhan model tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Astra, S., & Saputra, D. I. M. (2024). Tinjauan Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Proses Belajar Mengajar Penjaskes Siswa DI SDN 233/VI Sungai Hitam II Kecamatan Jangkat. *Jurnal Muara Olahraga*, 6(2), 59-70.
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan Kompetensi Passing Bawah Bola Voli Melalui

Teaching Games for Understanding (TGFU). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter (JIPK)*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/http://www.i-rpp.com/index.php/jipk/article/view/1133>

Ginanjar, S., & Julianti, E. (2024). Pengaruh pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model TGFU terhadap disiplin diri siswa MTS Al- Musyawarah , Lembang The effect of physical education learning using the TGFU model on the self-discipline of MTS Al-Musyawarah students , *Lembang Abstrak*. 3, 93–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.54284/jopi.v3i2.359>

Iskandar, I., & Rustanto, H. (2023). Melatih kemampuan berpikir kritis dengan metode teaching games for understanding (tgfu) mata pelajaran penjasorkes siswa sekolah menengah pertama (smp) di kota pontianak. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 12(2), 203–219. <https://doi.org/10.31571/jpo.v12i2.6657>

Maulida, S. (2024). Perencanaan pembelajaran: pengertian, fungsi dan tujuan. *OJS, Karimah Tauhid*, 3,6014–6023. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13275>

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>

Prabowo, E., Hasyim, A. H., Juniarto, M., Prawira, A. Y., Aryanti, N. E., & Wahyudi, A. (2023). Model Pembelajaran Passing Sepakbola Melalui Pendekatan Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics). *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 7(1), 26–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JSCE.07104>

Prayoga, H. D., Fitrianto, A. T., Habibie, M., & Mustafa, P. S. (2022). Implementasi pembelajaran daring pada mata pelajaran PJOK kelas IX sekolah menengah pertama. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(1), 1. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i1.10684>

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>

Samsudin, Asmawi, M., Wiradihardja, S., & Ginanjar, S. (2024). The Collaboration of the Teaching Games for Understanding Model with Tag-Games to Improve Long

Jump Skills in Elementary School Students. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 12(6), 953–962.
<https://doi.org/10.13189/saj.2024.120607>

Saputra, D. I., & Putra, A. E. (2019). Meningkatkan Keterampilan Ball Control Sepak Bola Melalui Media Dinding. 2(1), 187–198.
<https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jmo.v2i1.229>

Saputra, D. R. (2021). Pengaruh Latihan Merobohkan Cone Lawan Terhadap Akurasi Passing Dalam Permainan Sepak Bola Ssb Porsil. 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.52060/jmo.v4i1.686>

Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan teaching game for understanding terhadap hasil belajar permainan bola voli. 4(1), 23–30.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1308>

Sukriadi, S., & Arif, D. M. (2021). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Berbasis Permainan Untuk Anak Tunagrahita Ringan Game-Based Adaptive Physical Education Learning Model For Children with Mild Visual Impairment. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 1, 12–24.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JSCE.05102>

Yusuf, B., Sujarwo, & Juniarto, M. (2025). Persepsi Guru Pamong Terhadap Kompetensi Mahasiswa PKM Penjas Pada Sekolah Mitra UNJ Tahun 2024. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 39–48.
<https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/10118>