



## Pengembangan Modul Pembelajaran Sepak Bola Sederhana Berbasis Aktivitas Bermain Untuk Siswa SD

Rahmat Syaifudi<sup>1</sup>, Nanda Dwicahya<sup>2</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

Received: 28 April 2026

Revised: 1 Mei 2026

Accepted: 4 Mei 2026

### Abstract

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan bahan ajar yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga diperlukan pengembangan modul berbasis aktivitas bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan dan efektivitas modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain untuk siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di UPTD SD N 1 Tanjung Qencono dengan sampel sebanyak 24 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memperoleh skor validasi dari ahli materi sebesar 84,6% dan ahli media sebesar 82,8% dengan kategori sangat valid. Hasil uji pengguna menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 83,5% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menggunakan paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan nilai rata-rata pretest sebesar 66,2 meningkat menjadi 81,4 pada posttest, serta nilai signifikansi (p) sebesar  $0,001 < 0,05$ . Kesimpulannya, modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

**Keywords:** *Modul Pembelajaran, Sepak Bola, Aktivitas Bermain, Sekolah Dasar, ADDIE*

(\*) Corresponding Author: [rahmatsyaif7730@gmail.com](mailto:rahmatsyaif7730@gmail.com)

**How to Cite:** Syaifudin, R., & Dwicahya, N. (2026). Pengembangan Modul Pembelajaran Sepak Bola Sederhana Berbasis Aktivitas Bermain Untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(5.D), 252-259. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/14096>.

## INTRODUCTION

Pendidikan Jasmani merupakan komponen esensial dalam kurikulum sekolah dasar karena berperan dalam mengembangkan aspek fisik, motorik, sosial, dan emosional peserta didik secara holistik. Dalam konteks global, pembelajaran abad ke-21 menuntut pendekatan yang berpusat pada siswa dan berbasis pengalaman langsung. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *game-based learning*, yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dasar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Purwanto et al., 2024). Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang aktif, eksploratif, dan kinestetik.

Pada konteks pembelajaran sepak bola di sekolah dasar, pendekatan berbasis bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis seperti *passing*, *dribbling*, dan *shooting*, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dibandingkan metode konvensional yang bersifat repetitif. Pembelajaran sepak bola merupakan bagian penting dari PJOK yang bertujuan mengembangkan

keterampilan motorik dasar, pemahaman permainan, serta nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan sportivitas.(Wiguno, 2025) Penguasaan keterampilan dasar dapat ditingkatkan melalui model permainan lokomotor dan manipulatif yang disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar.

Berbagai pendekatan pedagogis telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sepak bola di SD. Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terbukti mampu meningkatkan kemampuan teknis, pemahaman taktik, serta kerja sama tim siswa.(Rahmadhea, 2025) Aktivitas bermain merupakan inti dari pembelajaran pendidikan jasmani pada anak usia sekolah dasar. Bermain tidak hanya meningkatkan kebugaran jasmani, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan motorik, kognitif, dan sosial emosional siswa. Aktivitas bermain memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, mengembangkan kreativitas, serta membangun kemampuan pemecahan masalah dalam situasi nyata(Everley & Laws, 2000). Selain itu, melalui permainan, siswa dapat memahami konsep olahraga, strategi permainan, serta nilai-nilai sosial seperti disiplin dan sportivitas.(Casey et al., 2016) Oleh karena itu, pendekatan berbasis aktivitas bermain sangat relevan untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Namun demikian, meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis permainan, implementasi di lapangan masih menghadapi berbagai kendala. Pembelajaran sepak bola di banyak sekolah dasar masih bersifat konvensional, berfokus pada latihan teknik yang terpisah, dan belum didukung oleh bahan ajar yang terstruktur berbasis aktivitas bermain. Selain itu, keterbatasan variasi aktivitas, minimnya panduan praktis bagi guru, serta kurangnya bahan ajar yang kontekstual menyebabkan rendahnya partisipasi dan keterlibatan siswa.(Fitri & Daya, 2026) Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pendekatan pedagogis yang direkomendasikan secara teoritis dengan praktik pembelajaran di lapangan.

Upaya mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan bahan ajar dalam bentuk modul menjadi sangat penting. Modul pembelajaran merupakan perangkat ajar yang dirancang secara sistematis, memuat tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi yang dapat membantu siswa mencapai kompetensi tertentu secara bertahap. Dalam pendidikan jasmani, modul berbasis aktivitas bermain memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga meningkatkan keterampilan motorik dan pemahaman konsep secara lebih efektif.(Syafutra & Hidayat, 2022) Selain itu, modul juga berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang terstruktur dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Pengembangan modul pembelajaran yang efektif perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran, baik berupa alat fisik maupun digital, berperan dalam meningkatkan daya tarik, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran sepak bola, media seperti bola yang dimodifikasi, video demonstrasi, hingga aplikasi interaktif dapat membantu siswa memahami teknik secara lebih konkret dan menarik. Integrasi modul dan media pembelajaran yang tepat akan menciptakan pengalaman belajar yang lebih optimal dan bermakna.

Pengembangan modul pembelajaran melalui model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) menjadi pendekatan yang relevan karena memberikan kerangka kerja sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. (Mellin Andriana et al., 2025) Model ini memungkinkan pengembangan bahan ajar yang tidak hanya sesuai dengan kebutuhan siswa, tetapi juga teruji secara empiris dalam konteks pembelajaran nyata.

Meskipun demikian, kajian terhadap penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas model pembelajaran seperti TGFU, *fun game*, atau *game-based learning*, tanpa diikuti pengembangan produk bahan ajar yang sistematis dalam bentuk modul. Selain itu, penelitian pengembangan yang ada belum secara komprehensif mengintegrasikan aktivitas bermain ke dalam struktur modul yang dapat digunakan secara praktis oleh guru dan siswa. Hal ini menunjukkan adanya **kesenjangan penelitian (research gap)**, yaitu: (1) terbatasnya modul pembelajaran sepak bola berbasis aktivitas bermain yang terstruktur; (2) kurangnya integrasi antara pendekatan bermain dengan pengembangan bahan ajar berbasis model sistematis seperti ADDIE; dan (3) belum optimalnya pengujian kelayakan dan efektivitas modul dalam konteks pembelajaran nyata di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain untuk siswa sekolah dasar menggunakan model ADDIE, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan bahan ajar pendidikan jasmani berbasis permainan, serta kontribusi praktis sebagai alternatif modul pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

## METHODS

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan sistematis dalam pengembangan produk pembelajaran sehingga sesuai digunakan dalam pengembangan modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain untuk siswa sekolah dasar. Model ADDIE banyak digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar karena dinilai efektif menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan sesuai kebutuhan pengguna (Branch, 2009). Selain itu, pendekatan R&D memungkinkan peneliti menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam konteks pembelajaran nyata. (Dick et al., 2015)

Penelitian dilaksanakan di UPTD SD N 1 Tanjung Qencono. Populasi penelitian berjumlah 167 siswa, sedangkan sampel penelitian sebanyak 24 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel didasarkan pada kebutuhan penelitian dan karakteristik siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru PJOK untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta

permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran sepak bola di sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional dan belum didukung oleh modul pembelajaran berbasis aktivitas bermain yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun rancangan modul pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, materi teknik dasar sepak bola, aktivitas bermain, media pendukung, dan evaluasi pembelajaran. Selanjutnya pada tahap *development*, modul dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berdasarkan aspek isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media.

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan modul kepada 24 siswa dalam pembelajaran sepak bola sederhana. Pada tahap ini siswa mengikuti proses pembelajaran menggunakan modul berbasis aktivitas bermain yang telah dikembangkan. Tahap terakhir yaitu *evaluation* dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas modul pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket uji pengguna, tes hasil belajar (*pretest-posttest*), dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data validasi ahli dan uji pengguna dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Sementara itu, efektivitas modul dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan modul dengan taraf signifikansi 0,05. Modul dinyatakan efektif apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

## RESULTS & DISCUSSION

### *Results*

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain untuk siswa sekolah dasar yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Modul yang dikembangkan memuat materi teknik dasar sepak bola, aktivitas bermain, latihan praktik, evaluasi pembelajaran, serta ilustrasi pendukung yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

#### **Hasil Validasi Ahli**

Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan modul pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	84,6%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	82,8%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi, modul pembelajaran memperoleh persentase sebesar 84,6% pada aspek materi dan 82,8% pada aspek media. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **Hasil Uji Pengguna**

Uji pengguna dilakukan kepada 24 siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul pembelajaran. Hasil uji pengguna disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Pengguna**

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Kemudahan penggunaan	84,1%	Sangat Praktis
2	Kemenarikan tampilan	82,7%	Sangat Praktis
3	Kejelasan materi	83,3%	Sangat Praktis
4	Aktivitas pembelajaran	84,0%	Sangat Praktis
	<b>Rata-rata</b>	<b>83,5%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hasil uji pengguna menunjukkan bahwa modul pembelajaran memperoleh rata-rata persentase sebesar 83,5% dengan kategori sangat praktis.

#### **Hasil Uji Efektivitas**

Efektivitas modul pembelajaran dianalisis menggunakan *paired sample t-test* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Deskripsi hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest**

	Mean	N
<b>Pretest</b>	66,2	24
<b>Posttest</b>	81,4	24

Hasil uji *paired sample t-test* disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample t-test**

Variabel	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<b>Pretest-Posttest</b>	-9,214	0,001	Signifikan

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **Discussion**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang tinggi. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa modul telah memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan tampilan media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa model ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan bahan ajar karena menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan sesuai kebutuhan siswa. (Riswandi et al., 2026)

Tingkat kepraktisan modul yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa siswa mudah memahami isi modul dan tertarik mengikuti aktivitas pembelajaran yang disajikan. Aktivitas bermain yang dimuat dalam modul memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran teknik secara konvensional. Temuan ini mendukung

penelitian(Syahrul, 2025) yang menunjukkan bahwa pendekatan *fun game* mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran sepak bola di sekolah dasar.

Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan modul pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata *posttest* menunjukkan bahwa pendekatan berbasis aktivitas bermain membantu siswa memahami teknik dasar sepak bola secara lebih efektif. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Willdan Kohar yang menyatakan bahwa pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) efektif dalam meningkatkan keterampilan bermain dan pemahaman taktik siswa sekolah dasar.(Qohhar & Pazriansyah, 2019) Penelitian lain oleh Harvey dan Jarrett (2014) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan teknik, pengambilan keputusan, dan keterlibatan siswa secara signifikan dalam pembelajaran sepak bola. (“A Review of the Game-Centred Approaches to Teaching and Coaching Literature since 2006,” n.d.) Selain itu, penelitian Farias, Mesquita, dan Hastie (2018) menemukan bahwa pendekatan berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga siswa lebih aktif dan mudah memahami situasi permainan dibandingkan pendekatan teknik tradisional.(AUSILIA ELCE et al., n.d.)

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah sampel penelitian masih terbatas pada 24 siswa sehingga generalisasi hasil penelitian belum dapat dilakukan secara luas. Kedua, implementasi modul hanya dilakukan pada satu sekolah sehingga efektivitas modul pada karakteristik sekolah yang berbeda belum diketahui secara menyeluruh. Ketiga, penelitian ini lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar teknik dasar sepak bola dan belum mengukur aspek lain seperti peningkatan kemampuan sosial, kerjasama tim, dan motivasi belajar secara mendalam.

Selain itu, keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian menyebabkan implementasi modul belum dilakukan dalam jangka panjang. Padahal, penggunaan modul secara berkelanjutan berpotensi memberikan dampak yang lebih optimal terhadap perkembangan keterampilan motorik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, cakupan sekolah yang lebih luas, serta mengembangkan pengukuran pada aspek afektif dan sosial siswa.

Secara keseluruhan, modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu menjadi alternatif bahan ajar yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Integrasi aktivitas bermain dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga mendukung peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

## CONCLUSION

Penelitian ini berhasil mengembangkan modul pembelajaran sepak bola sederhana berbasis aktivitas bermain untuk siswa sekolah dasar menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan validasi ahli materi sebesar

84,6% dan ahli media sebesar 82,8% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji pengguna menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 83,5% dengan kategori sangat praktis. Uji efektivitas menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ .

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi aktivitas bermain dalam modul pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran sepak bola yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kontribusi ilmiah penelitian ini terletak pada pengembangan bahan ajar PJOK berbasis aktivitas bermain yang terstruktur dan teruji secara empiris sehingga dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran sepak bola di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan ruang lingkup implementasi yang terbatas pada satu sekolah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas modul pada jumlah sampel yang lebih besar, jenjang sekolah yang berbeda, serta mengembangkan modul berbasis aktivitas bermain pada materi PJOK lainnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mengkaji pengaruh modul terhadap aspek afektif, motivasi belajar, dan keterampilan sosial siswa secara lebih mendalam.

#### ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Lampung yang telah memberikan dukungan pendanaan dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Kepala Sekolah, guru PJOK, dan siswa UPTD SD N 1 Tanjung Qencono yang telah membantu dan berpartisipasi selama proses penelitian berlangsung. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada para validator, rekan sejawat, dan semua pihak yang telah memberikan masukan, saran, serta dukungan dalam pengembangan modul dan penyelesaian penelitian ini.

#### REFERENCES

- A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006: *Physical Education and Sport Pedagogy*: Vol 19 , No 3 - Get Access. (n.d.). *Physical Education and Sport Pedagogy*. Retrieved May 9, 2026, from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17408989.2012.754005>
- Ausilia Elce, Clorinda Sorrentino, Angelina Vivona, & Lucia Martiniello. (n.d.). Anti-inflammatory activity of butyrate: Therapeutic effects, educative strategies and potential implications for an athlete's health. *Journal of Physical Education and Sport*, 2018(02).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Casey, A., Goodyear, V., & Armour, K. (2016). Rethinking the relationship between pedagogy, technology and learning in health and physical education. *Sport, Education and Society*, 22, 1–17. <https://doi.org/10.1080/13573322.2016.1226792>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (Eighth edition). Pearson.

- Everley, S., & Laws, C. (2000). Children's Experiences of Physical Education. *European Journal of Physical Education*, 5, 19–27. <https://doi.org/10.1080/174089800050102>
- Fitri, A. R., & Daya, W. J. (2026). *Analisis Pembelajaran Penjas Di Sdn 013/Vi Tiga Alur Kecamatan Pangkalan Jambu*. 13.
- Mellin Andriana, Muhammad Supriyadi, & Wawan Syafutra. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Modifikasi Permainan Berbasis Qr Code Untuk Kemampuan Motorik Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Ilmiah Penjas (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 11(1), 170–180. <https://doi.org/10.36728/jip.v11i1.3890>
- Purwanto, D., Rejeki, H. S., & Mentara, H. (2024). Game-based physical learning model to enhance gross motor skills in young students. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 10(3), 503–520. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgr.v10i3.23982](https://doi.org/10.29407/js_unpgr.v10i3.23982)
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola. *Physical Activity Journal*, 1(1), 27. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1998>
- Rahmadhea, S. (2025). *Penerapan Model TGfU (Teaching Games for Understanding) dalam Pendidikan Jasmani*. 3(2).
- Riswandi, S. U., Dani, A. W. M., & Prapantja, Y. (2026). *Systematic Literature Review: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE*.
- Syafutra, W., & Hidayat, T. (2022). Pengembangan Modul Pjok Teknik Dasar Bulu Tangkis Berbantuan Qr-Codekelas Viii Smp Bk (Bakti Keluarga) Kota Lubuklinggau. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(1), 231–239. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v5i1.884>
- Syahrul, M. (2025). Fun games sebagai Strategi Peningkatan Aktivitas Daya Tarik dan Minat Siswa dalam Pelatihan Sepak Bola. *Jurnal Abdimas Kartika Wijayakusuma*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.26874/jakw.v6i1.672>
- Wiguno, L. T. H. (2025). *Model Permainan Lokomotor Dan Manipulatif Berbasis Keterampilan Dasar Sepak Bola Dalam Pembelajaran Pjok Di Sd*. 5.