Jurnal Olahraga Indragiri
https://ejournal-fkip.unisi.ac.id/joi
Vol. 10. No. 2. Tahun (2026)
DOI: 10.61672

Penerapan Permainan dengan Jumlah Pemain Terbatas (*Small-Sided Games)* untuk Meningkatkan Keterampilan *Passing* dan Pengambilan Keputusan dalam Pembelajaran Bola Basket

Muhamad Razi[1*], Titin Angriana[2], Muhammad Rafi Fatli[3], Adrian Alvaro[4], Khoirul Fikri[5], Sri Rahayu Br Hombing[6], Fachrul Rismiandy[7], Oki Candra [8]

Email: razimuhamad466@gmail.com[1*], angriana13@gmail.com[2], mrafifatli@gmail.com[3], adrianalfaru00@gmail.com[4], rismiandyfachrul@gmail.com[5], fikrikhoirul1228@gmail.com[6], srirahayuhombing018@gmail.com[7], okicandra@edu.uir.ac.id [8]

Universitas Riau, Indonesia[1,2,3,4,5,6,7]

Universitas Islam Riau [8]

ABSTRAK

Keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan merupakan bagian penting dalam pembelajaran bola basket karena peserta didik perlu mampu mengombinasikan penguasaan teknik dengan kemampuan merespons situasi permainan yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan permainan dengan jumlah pemain dan area permainan yang dimodifikasi dalam meningkatkan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik pada pembelajaran bola basket. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 40 peserta didik kelas X7 SMA Negeri 3 Pekanbaru. Tindakan pembelajaran diterapkan melalui permainan dua lawan dua, tiga lawan tiga, dan empat lawan empat dengan modifikasi jumlah pemain, area permainan, aturan, waktu penguasaan bola, serta pemberian umpan balik. Data diperoleh melalui tes keterampilan passing, rubrik pengambilan keputusan, dan lembar observasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan *passing* meningkat dari 72,5 pada siklus I menjadi 81,3 pada siklus II, sedangkan kemampuan pengambilan keputusan meningkat dari 70,8 menjadi 80,6. Jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimal 80 pada keterampilan passing meningkat dari 23 peserta didik atau 57,5% menjadi 35 peserta didik atau 87,5%. Pada kemampuan pengambilan keputusan, jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimal 80 meningkat dari 21 peserta didik atau 52,5% menjadi 32 peserta didik atau 80%. Dengan demikian, penerapan permainan yang dimodifikasi memenuhi indikator keberhasilan penelitian pada siklus II karena sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai nilai minimal 80 pada kedua aspek yang dinilai. Penelitian menunjukkan bahwa permainan yang dimodifikasi dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan secara terpadu dalam pembelajaran bola basket.

Kata kunci: Bola basket; permainan yang dimodifikasi; passing; pengambilan keputusan; pendidikan jasmani; penelitian tindakan kelas

ABSTRACT

Passing skills and decision-making ability are important components of basketball instruction because students need to integrate technical proficiency with the ability to respond appropriately to changing game situations. This study aimed to analyze the implementation of modified games involving variations in the number of players and playing areas to improve students' passing skills and decision-making ability in basketball instruction. The study employed Classroom Action Research using the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, action, observation, and reflection stages conducted in two cycles. The participants were 40 students from class X7 of SMA Negeri 3 Pekanbaru. The instructional intervention was

implemented through two-versus-two, three-versus-three, and four-versus-four games with modifications to the number of players, playing area, game rules, ball possession time, and feedback procedures. Data were collected through a passing skills test, a decision-making rubric, and an observation sheet, and were analyzed using quantitative and qualitative approaches. The findings showed that the mean passing skill score increased from 72.5 in the first cycle to 81.3 in the second cycle, while the mean decision-making score increased from 70.8 to 80.6. The number of students achieving a minimum score of 80 in passing skills increased from 23 students or 57.5% to 35 students or 87.5%. In decision making, the number of students achieving a minimum score of 80 increased from 21 students or 52.5% to 32 students or 80%. Therefore, the implementation of modified games met the research success criterion in the second cycle because at least 80% of the students achieved a minimum score of 80 in both assessed aspects. The findings indicate that modified games can be used as an instructional strategy to improve passing skills and decision-making ability in an integrated manner during basketball instruction.

Keywords: *Basketball; modified games; passing; decision-making; physical education; classroom action research*

Copyright © 2026 Muhamad Razi[1*], Titin Angriana[2], Muhammad Rafi Fatli[3], Adrian Alvaro[4], Khoirul Fikri[5], Sri Rahayu Br Hombing[6], Fachrul Rismiandy[7], Oki Candra[8]
Corresponding Author : Muhamad Razi, Universitas Riau, Indonesia[1.2.3.4.5.6.7], Universitas Islam Riau, Indonesia [8]
Email: Razimuhamad466@gmail.com[1*], angriana13@gmail.com[2], mrafifatli@gmail.com[3], adrianalfaru00@gmail.com[4], Rismiandyfachrul@gmail.com[5], fikrikhoirul1228@gmail.com[6], srirahayuhombing018@gmail.com[7], okicandra@edu.uir.ac.id [8]

PENDAHULUAN

Pembelajaran bola basket menuntut peserta didik untuk mengintegrasikan keterampilan teknik dengan kemampuan mengambil keputusan secara cepat karena situasi permainan selalu berubah sesuai dengan posisi rekan satu tim, lawan, dan ruang bermain yang tersedia (Makeeva et al., 2020). Keterampilan passing merupakan teknik dasar yang berperan penting dalam menjaga aliran bola dan membangun kerja sama tim, sedangkan decision making menentukan kemampuan peserta didik dalam memilih tindakan yang tepat pada situasi permainan yang dinamis (Gil et al., 2019). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *Small-Sided Games* (SSG) mampu merepresentasikan tuntutan teknis, taktis, dan kognitif dalam permainan bola basket melalui situasi bermain yang dimodifikasi sehingga peserta didik terlibat aktif dalam proses pemecahan masalah dan pengambilan keputusan selama permainan (de Souza et al., 2025).

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengaruh SSG terhadap aspek fisik, fisiologis, dan performa teknis-taktis atlet bola basket, sedangkan kajian yang meneliti penerapan SSG sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik masih terbatas (Maimón et al., 2020; Bredt et al., 2023). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa variasi jumlah pemain, ukuran lapangan, dan aturan permainan dalam SSG dapat memengaruhi efektivitas passing, perilaku taktis, serta kualitas pengambilan keputusan pemain (Pizarro et al., 2021). Namun, temuan tersebut belum memberikan penjelasan yang komprehensif mengenai bagaimana penerapan SSG secara sistematis dalam pembelajaran bola basket dapat meningkatkan keterampilan passing dan *decision making* secara bersamaan pada peserta didik (Alhiyas, 2026).

Secara teoritis, pendekatan SSG memberikan lingkungan belajar yang representatif karena modifikasi jumlah pemain, ukuran lapangan, dan aturan permainan menciptakan lebih banyak kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan bola dan menghadapi berbagai situasi permainan (Sgrò et al., 2018). Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya berlatih melakukan passing, tetapi juga mengamati pergerakan lawan, mengenali posisi rekan satu tim, menganalisis ruang kosong, dan menentukan keputusan yang paling efektif. Dengan demikian, SSG dipandang lebih sesuai dibandingkan latihan teknik yang bersifat terisolasi karena keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan dilatih secara bersamaan dalam konteks permainan yang nyata (D. Ivanov, 2025; Rosten et al., 2025).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengkaji penerapan *Small-Sided Games* untuk meningkatkan keterampilan passing dan kemampuan decision making dalam pembelajaran bola basket. Penelitian ini berupaya menjawab kesenjangan penelitian mengenai efektivitas SSG sebagai pendekatan pembelajaran yang mampu mengintegrasikan penguasaan keterampilan teknik dengan kemampuan berpikir taktis peserta didik. Fokus penelitian diarahkan pada bagaimana aktivitas permainan yang dimodifikasi dapat memberikan dampak terhadap peningkatan kualitas passing sekaligus ketepatan pengambilan keputusan selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini memiliki signifikansi penting dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena memberikan bukti empiris mengenai penerapan SSG dalam mengembangkan kompetensi teknik dan kognitif secara simultan (Firmana et al., 2023; Sahli et al., 2025; Rodrigues et al., 2025). Kebaruan penelitian terletak pada pengujian SSG sebagai pendekatan pembelajaran terintegrasi yang secara khusus menargetkan peningkatan keterampilan passing dan kemampuan decision making dalam konteks pembelajaran bola basket di sekolah.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan *Small-Sided Games* terhadap peningkatan keterampilan passing dan kemampuan decision making dalam pembelajaran bola basket. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran permainan serta kontribusi praktis bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar bola basket yang lebih efektif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan dalam pembelajaran bola basket melalui penerapan permainan dengan jumlah pemain dan area permainan yang dimodifikasi. Hasil refleksi pada siklus pertama menjadi dasar perbaikan tindakan pada siklus kedua.

Populasi Penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X7 di SMA Negeri 3 Pekanbaru. Sampel penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu *total sampling* dengan jumlah sebanyak 40 peserta didik yang mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Pemilihan kelas didasarkan pada hasil identifikasi awal yang menunjukkan bahwa keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik masih perlu ditingkatkan. Seluruh peserta didik dalam kelas dilibatkan sebagai sampel penelitian.

Prosedur penelitian ini menggunakan proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti dan guru mengidentifikasi masalah, menyusun perangkat pembelajaran, menentukan bentuk dan aturan permainan, menyiapkan fasilitas, instrumen penilaian, serta menetapkan indikator keberhasilan. Pada tahap tindakan, guru menerapkan permainan bola basket yang dimodifikasi melalui bentuk 2 lawan 2, 3 lawan 3, dan 4 lawan 4. Modifikasi mencakup jumlah pemain, ukuran lapangan, aturan, waktu permainan, dan target pembelajaran. Permainan dirancang untuk meningkatkan frekuensi passing serta kemampuan peserta didik membaca posisi teman dan lawan sebelum menentukan tindakan. Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator mengamati keterlibatan peserta didik, ketepatan passing, kemampuan mencari ruang, kemampuan mengenali posisi pemain, pemilihan passing, dan ketepatan pengambilan keputusan. Pada tahap refleksi, hasil tes dan observasi dianalisis untuk mengidentifikasi keberhasilan dan kekurangan tindakan. Hasil refleksi siklus I digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II dengan meningkatkan kompleksitas permainan dan tekanan dari lawan.

Tabel 1. Penerapan Permainan yang Dimodifikasi

Bentuk Permainan	Fokus Pembelajaran
2 lawan 2	Passing dan dukungan
3 lawan 3	Passing dan pencarian ruang
3 lawan 3 dengan aturan khusus	Passing dalam tekanan

4 lawan 4	Passing dan pengambilan keputusan
4 lawan 4 dengan aturan modifikasi	Integrasi passing dan pengambilan keputusan

Aturan permainan dapat berupa kewajiban melakukan sejumlah passing sebelum menembak, pembatasan waktu penguasaan bola, atau pemberian nilai tambahan untuk passing kepada pemain yang berada pada ruang terbuka. Penelitian menggunakan tiga instrumen, yaitu tes keterampilan passing, rubrik pengambilan keputusan, dan lembar observasi. Tes *passing* menilai ketepatan arah, sasaran, teknik, kecepatan, dan keberhasilan passing. Rubrik pengambilan keputusan menilai kemampuan membaca situasi, mengenali posisi pemain, memilih passing, menentukan waktu tindakan, dan efektivitas keputusan. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran.

Teknik Pengumpulan data dikumpulkan melalui tes awal, observasi selama tindakan, tes akhir siklus I, dan tes akhir siklus II. Tes awal digunakan untuk mengetahui kemampuan awal, sedangkan tes setiap akhir siklus digunakan untuk mengetahui perkembangan keterampilan passing dan pengambilan keputusan. Data observasi digunakan untuk menggambarkan perubahan proses pembelajaran.

Sedangkan teknik analisis data digunakan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif meliputi rata-rata, nilai tertinggi, nilai terendah, dan persentase ketuntasan. Peningkatan kemampuan diketahui dengan membandingkan hasil tes awal, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan klasikal dihitung dengan rumus: Ketuntasan Klasikal = (Jumlah peserta didik yang mencapai kriteria ketuntasan / Jumlah seluruh peserta didik) × 100%. Data kualitatif dianalisis berdasarkan hasil observasi dan refleksi untuk mengetahui perubahan aktivitas, keterlibatan, keterampilan *passing*, dan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik. Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila peserta didik mencapai nilai ≥ 80 serta menunjukkan peningkatan keterampilan *passing* dan kemampuan pengambilan keputusan. Jika indikator belum tercapai pada siklus I, tindakan diperbaiki dan dilanjutkan pada siklus II.

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada peserta didik kelas X7 SMA Negeri 3 Pekanbaru yang berjumlah 40 peserta didik. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan pembelajaran diarahkan pada peningkatan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan (*decision making*) dalam permainan bola basket melalui penerapan permainan yang dimodifikasi.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran PJOK kelas X ditetapkan sebesar 75. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan tindakan ditetapkan secara lebih spesifik, yaitu penelitian dinyatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai ≥80 pada masing-masing aspek yang dinilai, yaitu keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan. Dengan demikian, KKM digunakan sebagai batas ketuntasan pembelajaran, sedangkan nilai ≥80 pada minimal 80% peserta didik digunakan sebagai indikator keberhasilan tindakan penelitian.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Tahap perencanaan siklus I dilakukan berdasarkan identifikasi permasalahan dalam pembelajaran bola basket, terutama pada keterampilan *passing* dan kemampuan peserta didik dalam menentukan keputusan selama permainan. Permasalahan yang ditemukan menunjukkan bahwa peserta didik belum konsisten dalam menentukan arah dan sasaran *passing* serta belum mampu mengambil keputusan secara cepat ketika menghadapi perubahan posisi teman dan lawan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bersama guru menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, lembar kerja peserta didik, instrumen penilaian, serta rancangan permainan yang

dimodifikasi. Modifikasi dilakukan melalui variasi jumlah pemain, yaitu permainan 2 lawan 2, 3 lawan 3, dan 4 lawan 4. Bentuk permainan tersebut dipilih untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memberikan kesempatan yang lebih banyak untuk melakukan *passing*, mengamati posisi pemain, mencari ruang, serta menentukan tindakan berdasarkan situasi permainan.

Aturan permainan juga disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Peserta didik diwajibkan melakukan minimal tiga kali *passing* sebelum melakukan tembakan. Selain itu, diberikan nilai tambahan apabila peserta didik berhasil melakukan *passing* kepada rekan satu tim yang berada pada ruang terbuka. Modifikasi tersebut dirancang untuk meningkatkan perhatian peserta didik terhadap pergerakan pemain dan pilihan *passing* selama permainan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan melalui permainan bola basket yang telah dimodifikasi. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 × 45 menit. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan keterampilan *passing* sekaligus melatih kemampuan peserta didik dalam mengenali posisi teman dan lawan sebelum menentukan tindakan. Peserta didik diberikan kesempatan bermain dalam kelompok dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dibandingkan permainan bola basket konvensional. Kondisi tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih sering terlibat dalam permainan. Guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan, mengamati aktivitas peserta didik, serta memberikan koreksi terhadap kesalahan teknik dan pengambilan keputusan yang ditemukan selama proses pembelajaran.

c. Observasi

Observasi dilakukan selama pelaksanaan tindakan oleh peneliti bersama kolaborator. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan peserta didik, ketepatan *passing*, kemampuan mencari ruang, kemampuan mengenali posisi teman dan lawan, pemilihan sasaran *passing*, komunikasi antarpemain, serta ketepatan pengambilan keputusan. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan permainan yang dimodifikasi mulai meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk melakukan *passing* dan berinteraksi dengan anggota tim. Namun, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan ketika harus melakukan *passing* dalam kondisi mendapat tekanan dari lawan.

Kesulitan juga terlihat pada kemampuan peserta didik dalam membaca situasi permainan. Beberapa peserta didik masih terlambat mengenali ruang terbuka dan belum mampu menentukan pilihan tindakan secara cepat. Komunikasi antarpemain juga belum berlangsung secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tindakan pada siklus I belum memberikan hasil yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

d. Refleksi

Hasil evaluasi pada akhir siklus I disajikan pada Tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Penilaian Keterampilan *Passing* dan Pengambilan Keputusan pada Siklus I

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mencapai	persentase	Belum Mencapai	persentase	Persentase
1	Keterampilan *passing*	72,5	85	60	23	57,5%	17	42,5%	100%
2	Pengambilan keputusan	70,8	84	58	21	52,5%	19	47,5%	100%

Berdasarkan Tabel 2, rata-rata keterampilan *passing* pada siklus I mencapai 72,5. Dari 40 peserta didik, sebanyak 23 peserta didik (57,5%) telah memperoleh nilai ≥80, sedangkan 17 peserta didik

(42,5%) belum mencapai nilai tersebut. Pada aspek pengambilan keputusan, rata-rata nilai mencapai 70,8. Sebanyak 21 peserta didik (52,5%) memperoleh nilai ≥80, sedangkan 19 peserta didik (47,5%) memperoleh nilai <80.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Pada keterampilan *passing*, persentase peserta didik yang mencapai nilai ≥80 baru mencapai 57,5%, sedangkan pada kemampuan pengambilan keputusan mencapai 52,5%. Kedua persentase tersebut masih berada di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥80.

Berdasarkan refleksi terhadap pelaksanaan siklus I, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki. Peserta didik masih ragu menentukan arah dan sasaran *passing* ketika menghadapi tekanan lawan. Kemampuan mengenali ruang kosong juga belum berkembang secara optimal. Selain itu, komunikasi antarpemain belum konsisten sehingga memengaruhi pemilihan tindakan selama permainan. Aturan permainan yang digunakan juga belum memberikan tekanan waktu yang cukup untuk mendorong peserta didik mengambil keputusan secara cepat.

Berdasarkan hasil tersebut, tindakan dilanjutkan pada siklus II dengan melakukan perbaikan pada bentuk permainan, tingkat tekanan permainan, aturan penguasaan bola, dan pemberian umpan balik selama proses pembelajaran.

2. Siklus II

a. Perencanaan

Perencanaan siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perbaikan diarahkan pada peningkatan tuntutan situasi permainan sehingga peserta didik memperoleh pengalaman bermain yang lebih mendekati kondisi permainan yang membutuhkan respons cepat. Bentuk permainan yang digunakan terdiri atas permainan 3 lawan 3 dengan aturan khusus dan permainan 4 lawan 4 dengan aturan modifikasi. Aturan permainan diperketat dengan membatasi waktu penguasaan bola maksimal tiga detik. Selain itu, diberikan nilai tambahan terhadap *passing* yang berhasil melewati atau menembus pertahanan lawan. Modifikasi tersebut ditujukan untuk meningkatkan tuntutan terhadap kemampuan peserta didik dalam mengamati situasi permainan, mengenali posisi teman dan lawan, menemukan ruang yang tersedia, serta menentukan pilihan tindakan secara cepat. Guru juga menyiapkan strategi pemberian umpan balik langsung agar peserta didik dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaiki teknik maupun keputusan yang diambil.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus II menggunakan permainan dengan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibandingkan siklus I. Peserta didik diberikan situasi permainan yang mengharuskan mereka melakukan *passing* secara akurat dalam kondisi tekanan lawan. Pembatasan penguasaan bola maksimal tiga detik mendorong peserta didik untuk segera mengamati posisi rekan satu tim dan lawan sebelum menentukan tindakan. Pemberian nilai tambahan terhadap *passing* yang berhasil menembus pertahanan digunakan untuk mengarahkan peserta didik agar mempertimbangkan ketepatan sasaran dan waktu pelaksanaan *passing*.
Selama permainan berlangsung, guru memberikan umpan balik secara langsung terhadap kesalahan teknik dan keputusan yang dilakukan peserta didik. Umpan balik diberikan dengan mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan posisi teman, posisi lawan, ruang terbuka, dan pilihan tindakan yang tersedia.

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan perubahan pada keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Peserta didik terlihat lebih aktif berkomunikasi, bergerak mencari ruang, dan merespons perubahan posisi pemain dengan lebih cepat. Pada aspek keterampilan *passing*, peserta didik menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menentukan sasaran dan melakukan *passing* ketika menghadapi tekanan lawan. Peserta didik juga mulai mampu menyesuaikan arah dan waktu *passing* dengan posisi rekan satu tim.

Pada aspek pengambilan keputusan, peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengenali ruang terbuka dan mempertimbangkan posisi lawan sebelum menentukan tindakan. Respons peserta didik terhadap situasi permainan juga terlihat lebih cepat dibandingkan dengan siklus I.

d. Refleksi

Hasil evaluasi pada akhir siklus II disajikan pada Tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Penilaian Keterampilan *Passing* dan Pengambilan Keputusan pada Siklus II

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mencapai	persentase	Belum Mencapai	persentase	Persentase
1	Keterampilan *passing*	81,3	94	70	35	87,5%	5	12,5%	100%
2	Pengambilan keputusan	80,6	90	68	32	80%	8	20%	100%

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata keterampilan *passing* meningkat menjadi 81,3. Dari 40 peserta didik, sebanyak 35 peserta didik (87,5%) memperoleh nilai ≥80, sedangkan 5 peserta didik (12,5%) belum mencapai nilai tersebut. Pada aspek pengambilan keputusan, rata-rata nilai meningkat menjadi 80,6. Sebanyak 32 peserta didik (80%)memperoleh nilai ≥80, sedangkan 8 peserta didik (20%) belum mencapai nilai tersebut.

Jika dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, keterampilan *passing* telah mencapai persentase ketuntasan sebesar 87,5%, sedangkan kemampuan pengambilan keputusan mencapai 80%. Kedua capaian tersebut telah memenuhi kriteria minimal penelitian, yaitu sekurang-kurangnya 80% peserta didik memperoleh nilai ≥80. Dengan demikian, tindakan pada siklus II dinyatakan telah memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Penelitian dihentikan pada siklus II karena kriteria keberhasilan telah tercapai pada kedua aspek yang diteliti.

3. Perbandingan Hasil Siklus I dan Siklus II

Perbandingan hasil siklus I dan siklus II dilakukan untuk mengetahui perubahan capaian peserta didik setelah dilakukan perbaikan tindakan. Perbandingan tersebut disajikan pada Tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Keterampilan *Passing* dan Pengambilan Keputusan pada Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang Dinilai	Siklus I	Siklus II	Peningkatan Rata-rata
1	Keterampilan *passing*	72,5	81,3	8,8
2	Pengambilan keputusan	70,8	80,6	9,8

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata keterampilan *passing* meningkat dari 72,5 pada siklus I menjadi 81,3 pada siklus II. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 8,8 poin. Pada aspek pengambilan keputusan, rata-rata nilai meningkat dari 70,8 pada siklus I menjadi 80,6 pada siklus II, atau meningkat sebesar 9,8 poin. Perubahan juga terlihat pada jumlah peserta didik yang mencapai nilai ≥80. Pada aspek keterampilan *passing*, jumlah peserta didik yang mencapai target meningkat dari 23 menjadi 35 peserta didik, atau bertambah sebanyak 12 peserta didik. Sebaliknya, jumlah peserta didik yang belum mencapai target menurun dari 17 menjadi 5 peserta didik. Pada aspek pengambilan keputusan, jumlah peserta didik yang mencapai nilai ≥80 meningkat dari 21 menjadi 32 peserta didik, atau bertambah sebanyak 11 peserta didik. Jumlah peserta didik yang belum mencapai target mengalami penurunan dari 19 menjadi 8 peserta didik.

Tabel 5. Perubahan Jumlah Peserta Didik

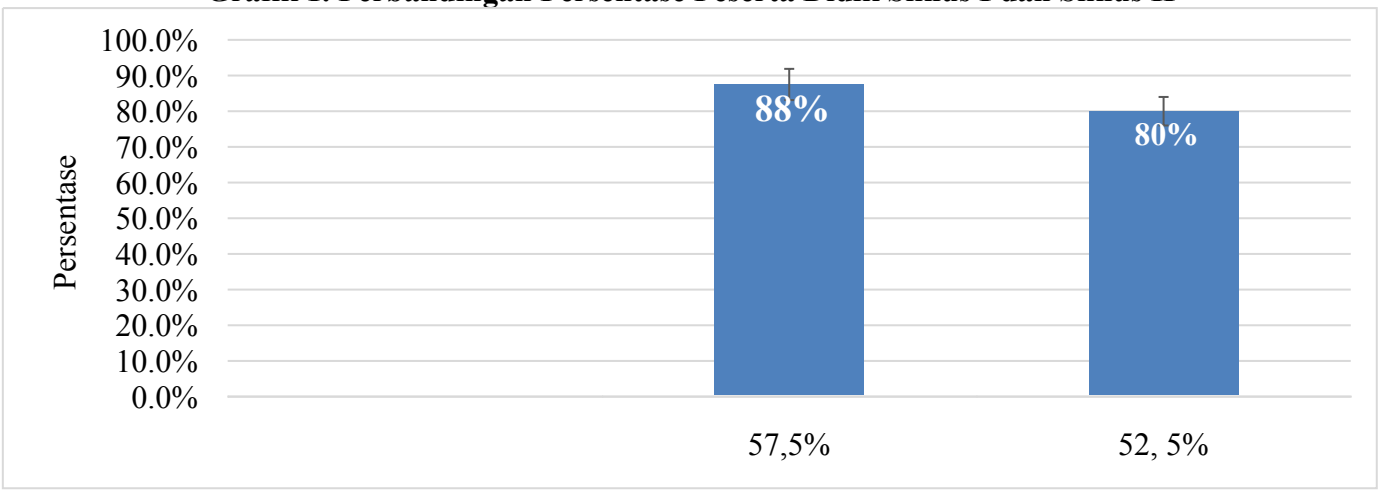
Aspek	Siklus I	Persentase Siklus I	Siklus II	Persentase siklus II	Perubahan	Siklus I Belum Mencapai	persentase	Siklus II Belum Mencapai	persentase
Keterampilan *passing*	23	57,5%	35	87,5%	+12	17	42,5%	5	12,5%
Pengambilan keputusan	21	52,5%	32	80%	+11	19	47,5%	8	20%

Tabel 5 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai target pada kedua aspek penilaian. Peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai nilai ≥80 sebesar 12 orang terjadi baik pada keterampilan *passing,* sedangkan kemampuan pengambilan keputusan sebebsar 11 orang.

Pada keterampilan *passing*, proporsi peserta didik yang mencapai target meningkat dari 57,5% menjadi 87,5%. Dengan demikian, terdapat peningkatan proporsi sebesar 30 poin persentase. Pada kemampuan pengambilan keputusan, proporsi peserta didik yang mencapai target meningkat dari 52,5% menjadi 80%, sehingga terjadi peningkatan sebesar 27,5 poin persentase. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan capaian peserta didik setelah dilakukan perbaikan tindakan pada siklus II. Perbaikan tindakan mencakup peningkatan kompleksitas permainan, pembatasan waktu penguasaan bola, pemberian nilai tambahan pada *passing* yang berhasil melewati pertahanan, serta pemberian umpan balik secara langsung selama permainan.

Berdasarkan hasil tersebut, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai pada siklus II. Keterampilan *passing* mencapai 87,5% peserta didik dengan nilai ≥80 dan kemampuan pengambilan keputusan mencapai 80% peserta didik dengan nilai ≥80. Oleh karena itu, penelitian dihentikan pada siklus II. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik dibawah ini:

Grafik 1. Perbandingan Persentase Peserta Didik Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, tindakan pembelajaran pada siklus II menghasilkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I pada keterampilan *passing* dan kemampuan pengambilan keputusan. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai, persentase peserta didik yang mencapai nilai ≥80, serta berkurangnya jumlah peserta didik yang belum mencapai target. Dengan tercapainya minimal 80% peserta didik yang memperoleh nilai ≥80 pada kedua aspek, indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi. Oleh karena itu, pelaksanaan penelitian tindakan kelas dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penelitian ini berangkat dari permasalahan pembelajaran bola basket yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melakukan passing secara tepat dan mengambil keputusan dalam situasi permainan. Permasalahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penguasaan teknik dasar, tetapi juga dengan kemampuan peserta didik dalam membaca posisi teman, lawan, dan ruang permainan sebelum menentukan tindakan. Penerapan permainan bola basket dengan jumlah pemain dan area permainan yang dimodifikasi memberikan lingkungan belajar yang lebih aktif karena peserta didik memperoleh kesempatan lebih banyak untuk terlibat dalam situasi permainan. Hasil penelitian menunjukkan adanya perkembangan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan setelah penerapan tindakan pembelajaran secara bertahap melalui dua siklus.

Temuan tersebut menjawab kesenjangan penelitian yang mendasari penelitian ini. Penelitian sebelumnya mengenai permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit umumnya menempatkan perhatian pada performa teknik, aspek fisik, tuntutan fisiologis, atau perilaku taktis pemain. Sementara itu, penerapannya sebagai strategi pembelajaran di kelas yang secara bersamaan mengembangkan keterampilan passing dan pengambilan keputusan masih membutuhkan bukti empiris yang lebih kuat. Penelitian ini menempatkan permainan yang dimodifikasi bukan hanya sebagai aktivitas permainan, tetapi sebagai strategi pedagogis yang menghubungkan keterampilan teknik dengan proses pengambilan keputusan (Ometto et al., 2018; Muñoz et al., 2022). Posisi tersebut menjadi penting karena keberhasilan passing dalam permainan bola basket tidak hanya ditentukan oleh kemampuan melakukan gerakan secara benar, tetapi juga oleh kemampuan memilih waktu, arah, dan sasaran passing berdasarkan situasi yang berubah.

Peningkatan keterampilan passing dapat dijelaskan melalui meningkatnya frekuensi keterlibatan peserta didik selama permainan (Ezeddine et al., 2025). Dalam permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit, setiap peserta didik memperoleh lebih banyak kesempatan untuk menerima, menguasai, dan mengoper bola (Ridwan et al., 2018). Kondisi tersebut memberikan kesempatan latihan yang lebih sering dibandingkan permainan dengan jumlah pemain yang lebih banyak. Peserta didik juga harus melakukan passing dalam kondisi yang berubah karena terdapat pergerakan teman dan tekanan dari lawan. Situasi tersebut membuat latihan passing tidak lagi berlangsung secara terpisah dari konteks permainan (Pazetto et al., 2020). Peserta didik belajar menghubungkan ketepatan teknik dengan kebutuhan permainan. Dengan demikian, peningkatan keterampilan passing dapat terjadi karena peserta didik memperoleh pengalaman melakukan teknik secara berulang dalam situasi yang memiliki tuntutan nyata (Dervent et al., 2023).

Perubahan kemampuan pengambilan keputusan juga menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Permainan yang dimodifikasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi berbagai pilihan tindakan secara langsung (Steiner et al., 2019). Peserta didik harus menentukan apakah akan melakukan passing kepada teman yang berada di ruang terbuka, mempertahankan penguasaan bola, atau mencari pilihan lain ketika jalur passing tertutup oleh lawan. Proses tersebut melibatkan kemampuan mengamati lingkungan, mengenali informasi yang relevan, memilih alternatif tindakan, dan melaksanakan keputusan (Oliveira et al., 2017). Ketika situasi permainan diberikan secara berulang, peserta didik memperoleh pengalaman untuk menghubungkan informasi visual dengan tindakan yang sesuai. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan pengambilan keputusan tidak hanya berasal dari penjelasan guru, tetapi juga dari pengalaman langsung menghadapi masalah permainan (Schmidt et al., 2020).

Perubahan dari siklus pertama ke siklus kedua menunjukkan pentingnya proses refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas. Pada siklus pertama, peserta didik masih membutuhkan penyesuaian terhadap aturan permainan, ruang permainan, pembagian peran, dan tekanan lawan. Hasil observasi digunakan untuk mengidentifikasi kesulitan tersebut dan menjadi dasar perbaikan pada siklus berikutnya. Pada siklus kedua, modifikasi permainan dapat diarahkan secara lebih spesifik terhadap masalah yang ditemukan pada siklus pertama. Peningkatan kompleksitas permainan, penyesuaian ruang, pembatasan waktu penguasaan bola, serta pemberian aturan yang mendorong passing dapat meningkatkan tuntutan pengambilan keputusan. Proses tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan PTK tidak hanya ditentukan oleh tindakan awal, tetapi juga oleh kemampuan guru melakukan refleksi dan menyesuaikan pembelajaran berdasarkan respons peserta didik.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengintegrasikan aspek teknik dan kognitif dalam satu aktivitas pembelajaran. Dalam latihan teknik yang dilakukan secara terpisah, peserta didik dapat melakukan passing tanpa menghadapi kebutuhan untuk menentukan pilihan berdasarkan pergerakan lawan. Sebaliknya, permainan yang dimodifikasi memberikan konteks yang mengharuskan peserta didik menggunakan keterampilan teknik sekaligus mengambil keputusan. Integrasi tersebut relevan dengan karakteristik bola basket sebagai permainan yang memiliki perubahan situasi secara cepat. Peserta didik tidak cukup hanya mengetahui cara melakukan passing, tetapi harus mampu menentukan kapan dan kepada siapa passing dilakukan. Oleh karena itu, pembelajaran yang menggabungkan keterampilan teknik dan pengambilan keputusan memiliki relevansi yang lebih tinggi terhadap tuntutan permainan sebenarnya.

Perubahan proses pembelajaran juga terlihat dari meningkatnya keterlibatan peserta didik selama kegiatan. Permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit memberikan ruang bagi peserta didik untuk lebih sering berinteraksi dengan bola dan rekan satu tim. Aktivitas tersebut dapat mendorong komunikasi, kerja sama, pencarian ruang, dan perhatian terhadap posisi lawan. Peserta didik juga memperoleh lebih banyak kesempatan untuk melakukan kesalahan dan memperbaiki keputusan melalui pengalaman bermain. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, kondisi tersebut penting karena guru tidak hanya mengembangkan kemampuan gerak, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik memahami alasan di balik setiap tindakan yang dilakukan selama permainan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi praktis bagi pembelajaran bola basket di sekolah. Guru Pendidikan Jasmani dapat menggunakan permainan yang dimodifikasi sebagai alternatif untuk mengurangi dominasi latihan teknik secara terisolasi (Ezeddine et al., 2025). Modifikasi tidak harus menggunakan fasilitas yang kompleks. Guru dapat menyesuaikan jumlah pemain, ukuran lapangan, aturan permainan, durasi, dan target aktivitas berdasarkan kemampuan peserta didik (Lau et al., 2023). Permainan 2 lawan 2 dapat digunakan untuk meningkatkan kesempatan passing dan dukungan kepada teman, sedangkan permainan 3 lawan 3 dan 4 lawan 4 dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca ruang dan mengambil keputusan. Dengan pengaturan yang tepat, guru dapat memberikan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada penggunaan permainan yang dimodifikasi sebagai tindakan pembelajaran yang secara bersamaan mengembangkan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan. Pendekatan tersebut memberikan perspektif bahwa keberhasilan pembelajaran bola basket tidak cukup diukur melalui penguasaan teknik secara individual, tetapi juga perlu dilihat dari kemampuan peserta didik menerapkan teknik dalam situasi permainan. Kebaruan penelitian berada pada integrasi kedua aspek tersebut dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas, sehingga penerapan permainan tidak hanya berfungsi sebagai bentuk latihan, tetapi sebagai sarana untuk memperbaiki proses pembelajaran dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi situasi permainan yang dinamis.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian dilakukan pada satu kelas dengan jumlah peserta didik yang terbatas sehingga hasilnya perlu ditafsirkan sesuai dengan karakteristik konteks penelitian. Durasi tindakan yang relatif terbatas juga belum dapat menjelaskan perkembangan keterampilan dan pengambilan keputusan dalam jangka panjang. Selain itu, penilaian pengambilan keputusan melalui observasi masih memiliki kemungkinan dipengaruhi oleh subjektivitas penilai. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak kelas, periode tindakan yang lebih panjang, penggunaan rekaman video, serta melibatkan lebih dari satu penilai untuk meningkatkan objektivitas pengukuran.

Secara keseluruhan, penerapan permainan bola basket dengan jumlah pemain dan area permainan yang dimodifikasi menunjukkan potensi sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan passing dan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik. Proses tindakan yang dilakukan secara bertahap melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan pembelajaran berdasarkan kebutuhan peserta didik. Temuan ini memperkuat pentingnya pembelajaran bola basket yang mengintegrasikan keterampilan teknik dengan kemampuan membaca situasi dan menentukan tindakan. Dengan demikian, permainan yang dimodifikasi dapat menjadi pendekatan

pedagogis yang relevan untuk menciptakan pembelajaran bola basket yang lebih kontekstual, aktif, dan sesuai dengan tuntutan permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus pada peserta didik kelas X7 SMA Negeri 3 Pekanbaru, penerapan permainan bola basket dengan jumlah pemain dan area permainan yang dimodifikasi menunjukkan peningkatan pada keterampilan *passing* dan kemampuan pengambilan keputusan. Keterampilan *passing* mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 72,5 pada siklus I menjadi 81,3 pada siklus II, sedangkan kemampuan pengambilan keputusan meningkat dari 70,8 menjadi 80,6. Peningkatan juga terlihat pada jumlah peserta didik yang mencapai nilai minimal 80. Pada keterampilan passing, jumlah peserta didik yang mencapai target meningkat dari 23 peserta didik (57,5%) menjadi 35 peserta didik (87,5%), sedangkan pada kemampuan pengambilan keputusan meningkat dari 21 peserta didik (52,5%) menjadi 32 peserta didik (80%). Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi pada siklus II, yaitu sekurang-kurangnya 80% peserta didik mencapai nilai minimal 80 pada masing-masing aspek yang dinilai. Dengan demikian, penerapan permainan yang dimodifikasi dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran bola basket yang mengintegrasikan keterampilan teknik dan kemampuan pengambilan keputusan dalam situasi permainan yang lebih kontekstual. Penelitian dihentikan pada siklus II karena kedua indikator keberhasilan telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

Alhiyas, A. Y. A. (2026). The effectiveness of a teaching program using the problem-based learning strategy in developing shooting and passing skills in basketball. *International Journal of Sports, Exercise and Physical Education*, *8*(1), 18–22. https://doi.org/10.33545/26647281.2026.v8.i1a.313

Bredt, S. da G. T., Camargo, D. de S., Torres, J. de O., Praça, G. M., de Andrade, A. G. P., Paolucci, L. A., da Costa, I. T., & Chagas, M. H. (2023). Multidimensional analysis of players' responses in basketball small-sided games: The impact of changing game rules. *International Journal of Sports Science and Coaching*, *18*(5), 1501–1512. https://doi.org/10.1177/17479541221112076

D. Ivanov. (2025). Effectiveness Of Small-Sided Games In Developing Technical Skills Among 12–13-Year-Old Football Players: A Comparative Study. *Trakia Journal Of Sciences*, *23*(Supplement 1), 7. https://doi.org/10.15547/tjs.2025.s.01.023

de Souza, W. J. F., Clemente, F. M., Aguiar, S. da S., Pittner, L., Araújo, E. M., Rocha, M. de S., Silva, F. E. L., Silva, A. F., & Castro, H. de O. (2025). Exploring the Effects of Players' Numbers and Court Size on Tactical-Technical Performance Analysis of Novice Players in Basketball Small-Sided Games. *Journal of Human Kinetics*, *97*, 127–140. https://doi.org/10.5114/jhk/190400

Dervent, F., Li, W., Nayır, N., & Devrilmez, E. (2023). Effects of Situated Game Teaching Through Set Plays on Middle School Students' Soccer Skills and Game Performance. *Journal of Teaching in Physical Education*, *42*(3), 410–419. https://doi.org/10.1123/jtpe.2021-0295

Ezeddine, G., Souissi, N., Abaidia, R., Masmoudi, L., Trabelsi, K., Ammar, A., Jahrami, H., Husain, W., Tannoubi, A., Kurnaz, M., Altınkök, M., & Mrayah, M. (2025). Game-based physical education: a pathway to increased student motivation and greater learning outcomes. *Frontiers in Education*, *10*. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1531651

Firmana, I., Subarjah, H., Mahendra, A., Nuryadi, N., & Sofyan, D. (2023). Improving football playing skills through teaching games for understanding: A small-sided games approach. *Journal Sport Area*, *8*(2), 184–194. https://doi.org/10.25299/sportarea.2023.vol8(2).12508

Francesco Sgrò, Salvatore Bracco, Salvatore Pignato, & Mario Lipoma. (2018). Small-Sided Games and Technical Skills in Soccer Training: Systematic Review and Implications for Sport and Physical Education Practitioners. *Journal of Sports Science*, *6*(1). https://doi.org/10.17265/2332-7839/2018.01.002

Gil, V. M. G., Álvarez, F. D. V., Pizarro, A. P., & Domínguez, A. M. (2019). Questioning as a fundamental

tool for physical education students to develop decision-making skills. *Movimento*, *25*(1). https://doi.org/10.22456/1982-8918.86547

Lau, D. T., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2023). Improving Basketball Dribbling Ability Through 3 On 3 Game Modification. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, *6*(2), 206. https://doi.org/10.31602/rjpo.v0i0.11172

Maimón, A. Q., Courel-Ibáñez, J., & Ruíz, F. J. R. (2020). The Basketball Pass: A Systematic Review. In *Journal of Human Kinetics* (Vol. 71, Number 1, pp. 275–284). Sciendo. https://doi.org/10.2478/hukin-2019-0088

Makeeva, V., Chernov, S., & Laptev, S. (2020). Ensuring Efficient Interaction Of Basketball Players During Transition Into The Student Team. *Science And Sport: Current Trends*, *8*(1), 25–29. https://doi.org/10.36028/2308-8826-2020-8-1-25-29

Oliveira, T., Montoya, J. C., Novais, P., & Satoh, K. (2017). Decision making in dynamic information environments. *Inteligencia Artificial*, *20*(59), 5–7. https://doi.org/10.4114/intartif.vol20iss59pp5-7

Ometto, L., Vasconcellos, F. V. A., Cunha, F. A., Teoldo, I., Souza, C. R. B., Dutra, M. B., O'Sullivan, M., & Davids, K. (2018). How manipulating task constraints in small-sided and conditioned games shapes emergence of individual and collective tactical behaviours in football: A systematic review. In *International Journal of Sports Science and Coaching* (Vol. 13, Number 6, pp. 1200–1214). SAGE Publications Inc. https://doi.org/10.1177/1747954118769183

Pazetto, N. F., Gaino, J. G. M., Dos Santos, C. D., De Oliveira Spinosa, R. M., De Santo, D. L., & Marques, I. (2020). Comparison of the pass skill between professional and u-15 futsal players under different organization contexts. *Human Movement*, *21*(2), 58–63. https://doi.org/10.5114/hm.2020.89915

Pérez Muñoz, S., Encinas, D. R., Sánchez Muñoz, A., & Cayetano, A. R. (2022). Impacto de los juegos reducidos sobre la toma de decisiones y la técnica en jugadores de fútbol sub-12: efecto del espacio cerrado. *SPORT TK-EuroAmerican*, *11*, 1–26. https://doi.org/https://doi.org/10.6018/sportk.461891

Pizarro, D., Práxedes, A., Travassos, B., Gonçalves, B., & Moreno, A. (2021). How Informational Constraints for Decision-Making on Passing, Dribbling and Shooting Change With the Manipulation of Small-Sided Games Changes in Futsal. In *Perceptual and Motor Skills* (Vol. 128, Number 4, pp. 1684–1711). SAGE Publications Inc. https://doi.org/10.1177/00315125211016350

Ridwan, M., Darmawan, G., & Fuadi, Z. (2018). Small-sided games in football as a method to improve high school students' instep passing skills. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, *296*(1). https://doi.org/10.1088/1757-899X/296/1/012018

Rodrigues, M. C., Castro, H. D., Rocha, A. C., Nascimento, M. H., Lira, C. A., Laporta, L. I., & Costa, G. D. (2025). Small-sided games manipulations in tactical-technical performance, cognitive flexibility and motivation in beginner volleyball players. *Gazzetta Medica Italiana Archivio per Le Scienze Mediche*, *184*(12), 1223–1230. https://doi.org/10.23736/S0393-3660.24.05817-0

Rosten, M., Aune, T. K., & Dalen, T. (2025). The Impact of Touch Restrictions in Small-Sided Games on Soccer Players' Passing, Receiving, and Ball-Touch Temporal Intervals. *Journal of Human Kinetics*, *98*, 107–116. https://doi.org/10.5114/jhk/196142

Sahli, F., Boujabli, M., Sahli, H., Jebabli, N., Ghouili, H., Trabelsi, K., Bouzouraa, M. M., Guelmami, N., Ben Aissa, M., Ammar, A., Dergaa, I., & Zghibi, M. (2025). Unlocking Team Dynamics: Exploring the Influence of Group Regulation on Technical Development in Small-Sided Soccer Games. *Journal of Science in Sport and Exercise*, *7*(4), 442–448. https://doi.org/10.1007/s42978-024-00279-8

Schmidt, A., Geringswald, F., Sharifian, F., & Pollmann, S. (2020). Not scene learning, but attentional processing is superior in team sport athletes and action video game players. *Psychological Research*, *84*(4), 1028–1038. https://doi.org/10.1007/s00426-018-1105-5

Steiner, S., Rauh, S., Rumo, M., Sonderegger, K., & Seiler, R. (2019). Outplaying opponents—a differential perspective on passes using position data. *German Journal of Exercise and Sport Research*, *49*(2), 140–149. https://doi.org/10.1007/s12662-019-00579-0