

# Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bola Futsal Menggunakan Media Permainan Pada Siswa SDN Menteng 02 Jakarta Pusat

Bimo Pengestu Adhikara<sup>1</sup> Dwi Indra Kurniawan<sup>1</sup> Muhammad Gilang Ramadhan<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Jl. Pemuda, No. 10, Rawamangun, RT.8/RW.5, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Indonesia, 13220

**DOI: 10.21009/jpja.v9i01.68624**

---

## Article History

Submitted : April 2026

Accepted: Mei 2026

Published : Mei 2026

## Keywords

Passing, futsal

Hasil belajar

Pendidikan jasmani

PTK

Passing, futsal,

Learning outcomes

Physical education

CAR

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar passing bola futsal melalui penggunaan media permainan pada siswa SDN Menteng 02 Jakarta Pusat. Pembelajaran passing sebelumnya kurang optimal karena metode yang digunakan belum variatif dan kurang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 34 orang. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes keterampilan passing, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada aspek psikomotor (sangat baik dari 20% menjadi 35%, dan kurang dari 59% menjadi 0%), aspek afektif (menjadi dominan kategori baik dan sangat baik), serta aspek kognitif (97,6% sangat baik). Selain itu, keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran juga meningkat secara signifikan. Dengan demikian, media permainan efektif digunakan sebagai alternatif pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

## Abstract

*This study aims to improve students' learning outcomes in futsal passing through the use of game based media at SDN Menteng 02 Central Jakarta. Previously, passing instruction was less effective due to limited and unengaging teaching methods, causing students to be passive and less enthusiastic during learning activities. This research employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The subjects were 34 fifth-grade students. Data were collected through observation and passing skill tests, then analyzed descriptively. The results showed improvements in the psychomotor aspect (very good increased from 20% to 35%, and poor decreased from 59% to 0%), the affective aspect, and the cognitive aspect (97.6% in the very good category). Therefore, game based media is effective as an alternative approach in physical education learning at the elementary school level.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan yang utuh, mahluk total, dari pada menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Dalam kaitan ini diartikan bahwa melalui fisik, aspek mental dan emosionalpun turut berkembang. bahkan dengan penekanan yang cukup dalam.

Futsal adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan futsal dimainkan oleh 10 orang, masing- masing tim terdiri dari 5 orang. Olahraga futsal sebagai pengganti latihan teknik dasar dan keterampilan (skill) sepakbola konvensional, karena lapangan yang rata pemain dapat melakukan gerakan-gerakan dengan baik. Dengan lapangan yang lebih kecil, rata, dan jumlah pemain yang lebih sedikit menyebabkan bola bergulir cepat dan pergerakan pemain yang cepat pula sehingga membuat permainan futsal lebih dinamis dan menarik (Wijaksono, A., 2020)

Namun belakangan ini futsal telah menjadi fenomena bagi banyak kalangan khususnya di daerah perkotaan. Lahan yang semakin sempit di perkotaan, menjadi kendala tersendiri bagi para penggemar sepakbola untuk dapat bermain sepakbola. Maka dari itu banyak yang beralih untuk bermain futsal. Futsal dimainkan lima lawan lima orang dalam durasi waktu selama 2x20 menit waktu bersih dengan waktu istirahat setengah main selama 15 menit. Setiap tim mendapatkan satu kali kesempatan time-out selama 1 menit di setiap babak. Time-out hanya boleh diajukan oleh pelatih kepada wasit saat tim nya sedang menguasai bola. Tim yang menang adalah tim yang lebih banyak mencetak gol ke gawang lawannya (Kriswanto, 2016)

Futsal adalah salah satu cabang olahraga yang populer di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Olahraga ini memiliki banyak manfaat, di antaranya meningkatkan keterampilan motorik, kerjasama tim, serta ketahanan fisik. Salah satu aspek penting dalam futsal adalah kemampuan passing, yang menjadi dasar dalam permainan futsal. Passing yang baik memungkinkan tim untuk menguasai bola dan menciptakan peluang untuk mencetak gol. Oleh karena itu, penting bagi siswa sekolah dasar untuk memiliki keterampilan passing yang baik sejak usia dini. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai teknik passing futsal dengan benar, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka dalam olahraga futsal. Dalam permainan futsal, keterampilan passing memiliki peranan yang sangat penting. Passing yang akurat tidak hanya memudahkan pemain dalam mengatur serangan, tetapi juga membantu dalam menjaga penguasaan bola dan membuka peluang mencetak gol. Oleh karena itu, teknik passing harus dikuasai dengan baik oleh setiap pemain futsal.

Menurut Syarifudin (2019), Pergerakan yang cepat dalam futsal membutuhkan jenis passing yang akurat untuk bisa melewati atau menembus pertahanan lawan.

Passing yang tepat sangat penting untuk membuka peluang dan mencetak gol. Sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan tersebut, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui media permainan. Media permainan adalah metode yang dapat mengubah suasana pembelajaran yang biasanya kaku menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Dalam konteks futsal, media permainan dapat berupa latihan-latihan yang dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, yang tidak hanya melibatkan keterampilan teknik, tetapi juga strategi dan kerja sama tim. Dengan menggunakan media permainan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Namun, dalam praktiknya, banyak pendidik yang masih menggunakan metode konvensional dalam mengajarkan futsal, yang terkadang kurang menarik minat siswa untuk belajar teknik dasar, seperti passing. Hal ini sering kali menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang fokus dalam pelajaran. Oleh karena itu, penting untuk mencari media permainan yang lebih inovatif dan menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran futsal, khususnya pada aspek Passing. Teknik-teknik dasar dalam futsal ada beberapa, seperti receiving (menerima bola), shooting (menendang bola), passing (mengumpan), chipping (mengumpan lambung), heading (menyundul bola) dan dribbling (menggiring bola). Kenyataan dilapangan, permainan futsal didominasi oleh penguasaan bola passing cepat antar pemain dan kemampuan shooting yang bagus (Irawan, 2009)

Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menerapkan permainan yang dirancang untuk melatih teknik Passing. Permainan ini dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa tidak hanya belajar teknik Passing dengan cara yang monoton, tetapi juga dapat bermain dalam situasi yang menyenangkan dan kompetitif. Melalui permainan yang dirancang dengan baik, siswa dapat belajar secara aktif, meningkatkan keterampilan motorik, serta merasakan manfaat dari kerjasama tim, yang merupakan bagian integral dari olahraga futsal.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Slamet (2018), penggunaan media permainan dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan keterampilan teknik siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar melalui metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh faktor keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan yang menyenangkan, yang membuat mereka lebih fokus dan termotivasi. Selain itu, sebuah penelitian oleh Setiawan (2019) juga mengungkapkan bahwa media permainan dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, siswa yang diajak untuk berlatih futsal melalui permainan menunjukkan peningkatan keterampilan yang lebih pesat dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode biasa. Media permainan memfasilitasi siswa dalam menguasai teknik dasar futsal dengan cara yang lebih kreatif dan menarik.

Penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar melalui media permainan

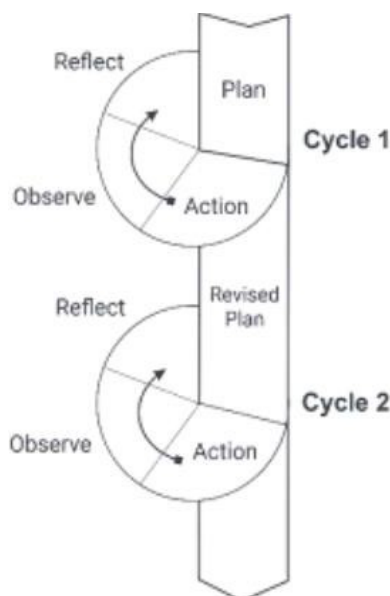
juga menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran aktif cenderung lebih memahami dan mengingat materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan oleh pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung yang dilakukan dalam situasi permainan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis yang langsung dapat diterapkan dalam situasi permainan futsal yang sesungguhnya.

Siswa sekolah dasar, yang merupakan kelompok usia yang masih dalam tahap perkembangan keterampilan motorik dan kognitif, sangat memerlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran futsal yang melibatkan permainan dapat yang dicapai. Selain itu, media permainan juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, yang sangat penting dalam olahraga tim seperti futsal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan, kendala yang terjadi saat ini pada siswa SDN Menteng 02 masih banyak ditemukan masalah di antaranya adalah kurangnya penguasaan teknik dasar passing. Penggunaan metode pembelajaran serta media permainan yang kurang menyenangkan menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar terhadap siswa. Diharapkan, dengan penggunaan media permainan dalam pembelajaran futsal, siswa dapat lebih cepat menguasai teknik dasar passing dan meningkatkan hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini akan meneliti upaya peningkatan hasil belajar passing futsal menggunakan media permainan di kalangan siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media permainan dapat meningkatkan keterampilan passing futsal pada siswa dan apakah hal tersebut dapat berdampak positif terhadap hasil belajar mereka. Untuk itu peneliti ingin memberikan kemudahan terhadap siswa yang kurang berani dalam melakukan tendangan khususnya dalam melakukan gerakan passing, disini peneliti akan menggunakan bola futsal yang ringan agar peserta mendapatkan kemudahan saat melakukan passing. Pelaksanaan modifikasi sangat di perlukan bagi setiap guru pendidikan jasmani sebagai salah satu alternatif atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar materi Passing permainan bola futsal menggunakan media permainan. Setiap siklus mencakup empat tahapan yaitu perencanaan (Planning), Tindakan (Action), Pengamatan (Observasi) dan Refleksi (Reflection). Dalam penelitian ini penulis menggunakan sampel yaitu sebanyak 34 siswa/i yang terdiri dari 19 siswa berjenis kelamin laki-laki, dan 15 siswa/i berjenis kelamin Perempuan yang berasal dari SD Negeri Menteng 02 Pagi Jakarta. Adapun gambar model tahapan penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa tahap dimulai dengan *planning* yaitu menyiapkan kebutuhan yang digunakan di lapangan meliputi Menyusun RPP dan menyiapkan bahan ajar. Kemudian pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament) yang terdiri dari tahapan presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen dan penghargaan. Pengamatan dilakukan terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran passing bola futsal dengan menggunakan media permainan, aktivitas dan sikap siswa selama pembelajaran berlangsung. Kemudian menganalisis hasil penelitian, refleksi mengacu pada proses dan akibat tindakan perbaikan sesuai kriteria dan rencana siklus tindakan berikutnya. Apabila Siklus I tidak membaik, lanjutkan ke Siklus II atau siklus berikutnya. Kemudian dalam Teknik pengumpulan data penulis menggunakan instrument sebagai berikut :

1. Lembar observasi digunakan dalam pengamatan guru selama penerapan latihan Teknik dasar *passing*.
2. Tes digunakan dalam mendapatkan data tentang Teknik dasar passing dalam permainan futsal. Adapun kriteria penilaian hasil tes sebagai berikut :

Tabel 1. Presentase Validitas Media

Rentang (%)	Nilai Huruf	Kategori
91% - 100%	A	Sangat Baik
80% - 90%	B	Baik
75% - 79%	C	Cukup
60% - 69%	D	Kurang
≤ -60%	E	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan apabila media yang diterapkan sangat baik apabila memenuhi syarat  $> 79\%$ . Kemudian setelah itu dilakukan analisis data yang sudah diperoleh di lapangan mulai dari uji validitas dari ahli media, ahli materi kemudian uji persentase.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa siswa kelas V-A SDN Menteng 02, belum menunjukkan kemampuan yang optimal dalam melakukan keterampilan passing dalam permainan Futsal. Hasil tes keseluruhan aspek menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada di bawah standar kriteria ketuntasan minimal (KKM), serta tingkat minat terhadap materi futsal cukup tinggi. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang suatu perencanaan dan tindakan untuk memasuki siklus I pembelajaran, dengan menerapkan media permainan Passing Estafet dalam model pembelajaran cooperative learning tipe TGT (Teams Games Tournament) guna meningkatkan hasil belajar 6eknik6 futsal.

Model TGT memanfaatkan unsur permainan sebagai pendekatan interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata 6eknik6an matematika. Keterlibatan siswa tidak hanya difokuskan pada pencapaian akademik semata, tetapi juga mencakup aspek non-kognitif seperti keaktifan dalam partisipasi, kemampuan bekerja sama, serta keterampilan berkomunikasi (Oktaviana et al., 2025)

Menurut Slamet (2018), penggunaan media permainan dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan keterampilan 6eknik siswa secara signifikan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui permainan memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar melalui metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh faktor keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan yang menyenangkan, yang membuat mereka lebih 6ekni dan termotivasi.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan pertama, terlihat adanya peningkatan meskipun masih terbatas pada aspek 6eknik passing futsal siswa kelas V SDN Menteng 02. Peningkatan ini juga mencakup aspek pengetahuan siswa yang berkembang melalui praktik langsung yang dilakukan selama pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang dan melaksanakan tindakan lanjutan untuk pertemuan kedua dalam siklus I, dengan menerapkan permainan Rondos dalam model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament) guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam 6eknik passing futsal.



Gambar 2. Hasil Kognitif

Seperti yang ditampilkan dalam gambar di atas, adanya peningkatan yang terjadi pada aspek kognitif atau pengetahuan. Pada aspek kognitif yang semula 44,1% berkategori kurang dan 55,9 berkategori cukup, menjadi 97,6% kategori sangat baik dan 2,94% kategori baik, hal ini dapat memperkuat bahwa media permainan dapat meningkatkan keseluruhan aspek dari hasil belajar

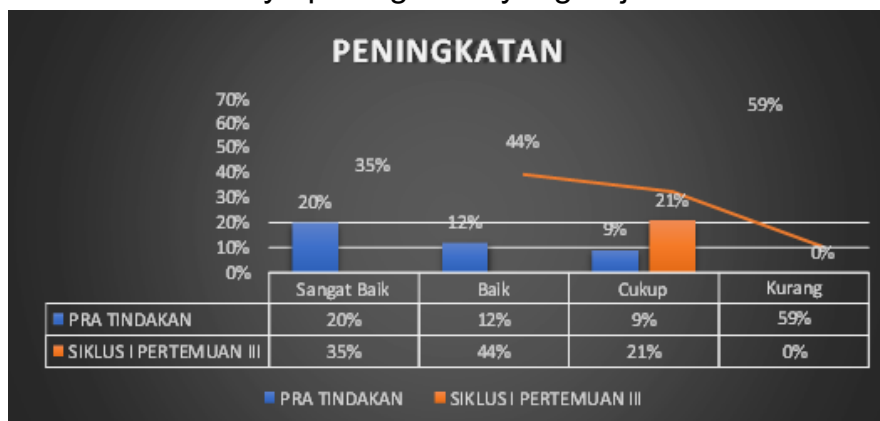
Kemudian berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan kedua, terlihat adanya terus peningkatan pada aspek teknis passing futsal pada siswa kelas V SDN Menteng 02. Peningkatan ini juga mencakup aspek pengetahuan siswa yang berkembang melalui praktik langsung yang dilakukan selama pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merancang dan melaksanakan tindakan lanjutan untuk pertemuan ketiga dalam siklus I, dengan menerapkan permainan Diagonal Pass Estafet dalam model pembelajaran Cooperative Learning tipe TGT (Teams Games Tournament) guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam keterampilan Passing Futsal.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I pertemuan ketiga, diperoleh temuan bahwa terdapat peningkatan kemampuan 7 teknik passing futsal pada siswa kelas V SDN Menteng 02 Pagi melalui penerapan model pembelajaran Cooperative Learning tipe (Teams Games Tournament). Peneliti juga menemukan peningkatan mencakup aspek lainnya yaitu afektif melalui praktik langsung yang dilakukan selama pembelajaran. Hal ini terlihat melalui gambar peningkatan afektif sebagai berikut :



Gambar 3. Hasil Afektif

Menindaklanjuti hasil tersebut, peneliti merancang perencanaan dan tindakan untuk melanjutkan ke pelaksanaan tes keterampilan Passing Futsal. Tes ini menggunakan Tes Passing Target yang telah disesuaikan dengan karakteristik perkembangan usia siswa, guna mengevaluasi sejauh mana pencapaian hasil belajar yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung. Seperti pada gambar di bawah adanya peningkatan yang terjadi.



Gambar 4. Hasil Peningkatan

Pada proses penelitian dan siklus I pertemuan I sampai pertemuan III yang sudah terlaksana, telah menghasilkan peningkatan passing menggunakan kaki bagian dalam permainan futsal yang semakin baik yang dicapai oleh siswa pada pra tindakan. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan untuk siswa yaitu yang pada awalnya kategori sangat baik 20% menjadi 35%, kategori baik 12% menjadi 44% kategori cukup 9% menjadi 22%, dan kategori kurang 59% menjadi 0%. Dengan demikian dapatlah dinyatakan bahwa penelitian tindakan yang dilaksanakan melalui media permainan pada siswa kelas V SDN Menteng 02 Pagi Jakarta telah berhasil meningkatkan passing kaki bagian dalam permainan futsal.

## SIMPULAN

Penelitian di SD Negeri Menteng 02 Pagi Jakarta pada 34 siswa kelas V-A menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dapat meningkatkan kemampuan passing futsal dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari aspek psikomotor, di mana kategori sangat baik meningkat dari 20% menjadi 35%, kategori baik dari 12% menjadi 44%, kategori cukup dari 9% menjadi 22%, dan kategori kurang menurun dari 59% menjadi 0%. Pada aspek afektif, yang awalnya 55,9% kategori kurang dan 44,1% kategori cukup, meningkat menjadi 38,24% sangat baik, 55,88% baik, dan 5,88% cukup. Sementara pada aspek kognitif, dari 44,1% kategori kurang dan 55,9% cukup, meningkat menjadi 97,6% sangat baik dan 2,94% baik. Dengan demikian, media permainan terbukti efektif meningkatkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2014). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husdarta. (2011). *Manajemen pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Irawan, R. (2009). *Dasar-dasar teknik futsal*. Pusat Pengembangan Olahraga.
- Kriswanto, E. S. (2016). *Futsal: Teknik dan peraturan permainan*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Lutan, R. (2000). *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.
- Oktaviana, D., Prasetyo, A., & Rahmawati, L. (2025). Penerapan model cooperative learning tipe TGT dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 120–130.
- Setiawan, A. (2019). Pengaruh media permainan terhadap hasil belajar futsal siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5(1), 45–52.
- Slamet, W. (2018). Penggunaan media permainan dalam pembelajaran olahraga untuk meningkatkan keterampilan teknik siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 33–40.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Nuansa.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syarifudin, A. (2019). Analisis keterampilan passing dalam permainan futsal. *Jurnal Keolahragaan*, 7(2), 98–105.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaksono, A. (2020). Karakteristik permainan futsal dan pengembangannya dalam pembelajaran. *Jurnal Keolahragaan*, 8(1), 15–22.