

PENGARUH MODEL GAME BASED LEARNING TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEKNIK SHOOTING SEPAK BOLA PADA SISWA SMP

THE EFFECT OF GAME BASED LEARNING ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN SOCCER SHOOTING TECHNIQUE AT THE JUNIOR HIGH SCHOOL LEVEL

Abdul Rahman^{1*}, Kurnia Rusli², A. Anwar Ishar³, Ferawati⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sarjana Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Megarezky

*Corresponding author, Email: abdulrahmanilyas670@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game Based Learning terhadap peningkatan hasil belajar teknik shooting sepak bola pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan serta mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Experimental Design berbentuk One Group Pretest-Posttest Design. Subjek penelitian berjumlah 32 siswa yang ditentukan melalui total sampling. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan shooting dan dokumentasi, dengan penilaian yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik, sedangkan keterampilan shooting dinilai berdasarkan tahap awalan, pelaksanaan, dan akhir gerakan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, paired sample t-test, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar meningkat dari 73,13 pada pretest menjadi 89,66 pada posttest, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 56,25% menjadi 100%. Data pretest dan posttest berdistribusi normal dengan nilai signifikansi Shapiro-Wilk masing-masing sebesar 0,084 dan 0,121. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai $t(31) = -15,862$ dengan $p < 0,001$, sedangkan nilai N-Gain sebesar 0,615 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, setelah penerapan Game Based Learning terjadi peningkatan hasil belajar teknik shooting sepak bola yang signifikan dengan tingkat peningkatan kategori sedang, sehingga model ini dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif pembelajaran, dengan interpretasi terbatas pada desain dan subjek penelitian.

Kata Kunci: Game Based Learning; hasil belajar; shooting; sepak bola.

Abstract

This study aimed to examine changes in students' learning outcomes in soccer shooting technique following the implementation of the Game-Based Learning model and to determine the magnitude of improvement after the intervention. A quantitative approach was employed using a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The participants were 32 seventh-grade students from UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan, selected using total sampling. Data were collected through a shooting skills test and documentation. Learning outcomes were assessed across affective, cognitive, and psychomotor domains, while shooting performance was evaluated based on the preparation, execution, and follow-through phases. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, a paired-samples t-test, and N-Gain analysis. The results showed an increase in the mean learning outcome score from 73.13 on the pretest to 89.66 on the posttest, while the proportion of students achieving mastery increased from 56.25% to 100%. The pretest and posttest data were normally distributed, with Shapiro-Wilk significance values of 0.084 and 0.121, respectively. The paired-samples t-test indicated a significant difference between pretest and posttest scores, $t(31) = -15.862$, $p < 0.001$. The N-Gain score was 0.615, indicating a moderate level of improvement. In conclusion, students demonstrated a significant improvement in soccer shooting technique learning outcomes following the implementation of Game-Based Learning, with the magnitude of improvement classified as moderate. These findings suggest that Game-Based Learning may serve as a useful alternative for teaching soccer shooting skills; however, the findings should be interpreted within the limitations of the one-group pretest-posttest design and the specific study participants.

Keywords: Game Based Learning, learning outcomes, shooting technique, football.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang mengembangkan peserta didik melalui pengalaman gerak, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran PJOK pada jenjang sekolah menengah pertama perlu dirancang aktif, menyenangkan, dan memberi kesempatan praktik yang cukup karena karakteristik peserta didik pada fase remaja awal membutuhkan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan tantangan belajar yang sesuai. Model pembelajaran yang kurang variatif dapat mengurangi keterlibatan siswa dan membatasi kesempatan melakukan pengulangan gerak. Karena itu, pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan perkembangan peserta didik menjadi bagian penting dalam peningkatan hasil belajar (Akhyak, 2024; Rahmatullah, 2024).

Sepak bola merupakan salah satu materi permainan bola besar yang memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan motorik, kerja sama, komunikasi, sportivitas, dan pengambilan keputusan. Salah satu teknik dasar yang menentukan keberhasilan serangan adalah shooting karena berhubungan langsung dengan upaya mencetak gol. Pelaksanaan shooting membutuhkan koordinasi mata dan kaki, keseimbangan, ketepatan sasaran, kekuatan tendangan, konsentrasi, serta kemampuan menempatkan tubuh pada posisi yang tepat. Penguasaan shooting tidak cukup diperoleh melalui penjelasan teoritis, tetapi membutuhkan latihan berulang, umpan balik, dan pengalaman melakukan gerakan dalam konteks permainan (Harahap & Hendryanto, 2025; Yoga et al., 2023).

Permasalahan pembelajaran shooting juga ditemukan pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan. Hasil observasi awal yang tercantum dalam skripsi menunjukkan bahwa 18 dari 32 siswa atau 56,25% telah mencapai KKM, sedangkan 14 siswa atau 43,75% belum mencapai KKM 75. Pembelajaran yang cenderung konvensional, berupa penjelasan, demonstrasi, dan praktik bergiliran, berpotensi menyebabkan waktu aktif bergerak terbatas dan menimbulkan kejenuhan. Kondisi tersebut memperlihatkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan frekuensi praktik sekaligus menjaga keterlibatan siswa.

Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu alternatif yang relevan karena permainan ditempatkan sebagai wahana utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran sepak bola, permainan dapat dimodifikasi menjadi tantangan target shooting, lomba akurasi, permainan mencetak gol, maupun mini game dengan aturan tertentu. Dengan desain permainan yang terarah, siswa memperoleh kesempatan melakukan gerakan secara berulang dalam suasana yang menantang dan menyenangkan. Model ini juga memungkinkan guru memberikan umpan balik secara langsung dan mengembangkan kerja sama serta sportivitas. Penelitian dalam skripsi menunjukkan bahwa GBL dirancang melalui tahapan pengenalan permainan, pelaksanaan permainan, pemberian umpan balik, dan refleksi, dengan aktivitas yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran.

Secara lebih luas, bukti penelitian tentang permainan dengan modifikasi aturan menunjukkan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat mendukung perkembangan perilaku teknis dan taktis dalam olahraga permainan. Clemente et al. (2021), melalui umbrella review, melaporkan bahwa small-sided games memiliki efek positif pada perilaku teknis/taktis, walaupun kualitas metodologis bukti yang tersedia masih beragam. Temuan tersebut memperkuat argumentasi bahwa aktivitas permainan yang dirancang dengan tujuan teknik tertentu dapat menjadi konteks belajar yang relevan, tetapi efektivitasnya tetap perlu diuji pada konteks sekolah dan karakteristik peserta didik yang spesifik.

State of the art penelitian ini terletak pada pengujian empiris penerapan GBL terhadap hasil belajar shooting pada siswa kelas VII di UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan dengan desain one group pretest-posttest. Penelitian terdahulu yang dirujuk dalam skripsi lebih banyak membahas pembelajaran berbasis masalah, model permainan target, motivasi, atau teknik dasar sepak bola secara umum. Penelitian ini memberikan bukti kontekstual mengenai perubahan hasil belajar setelah enam kali pertemuan pembelajaran berbasis permainan pada satu kelas utuh. Dengan demikian, kontribusi penelitian bukan hanya pada peningkatan skor, tetapi juga pada penyediaan gambaran praktis mengenai penerapan GBL pada materi shooting dalam pembelajaran PJOK tingkat SMP.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model Game Based Learning terhadap peningkatan hasil belajar teknik shooting sepak bola pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan serta mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar setelah penerapan model tersebut. Hipotesis penelitian adalah terdapat perbedaan hasil belajar teknik shooting antara sebelum dan sesudah penerapan Game Based Learning.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen pada tingkat pre-eksperimental. Desain yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu pengukuran kemampuan awal melalui pretest, pemberian perlakuan menggunakan model Game Based Learning, kemudian pengukuran akhir melalui posttest. Berdasarkan dokumen penelitian, perlakuan diberikan selama enam kali pertemuan pembelajaran. Desain tersebut dipilih untuk memperoleh gambaran perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas VII UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan. Populasi penelitian berjumlah 32 siswa. Karena seluruh anggota populasi dilibatkan, teknik sampling yang digunakan adalah total sampling dan jumlah sampel sama dengan 32 siswa. Seluruh subjek mengikuti rangkaian pretest, perlakuan, dan posttest. Dalam pelaksanaan pembelajaran, permainan dimodifikasi agar siswa memperoleh kesempatan melakukan latihan shooting secara berulang, bekerja dalam kelompok, mengikuti aturan permainan, dan menerima umpan balik.

Instrumen pengumpulan data berupa tes praktik keterampilan shooting sepak bola dan dokumentasi. Penilaian shooting dilakukan melalui tiga komponen, yaitu awalan, pelaksanaan, dan akhir gerakan. Pada tahap awalan dinilai posisi tubuh menghadap sasaran, penempatan kaki tumpu di samping bola, dan keseimbangan. Pada tahap pelaksanaan dinilai ketepatan kontak kaki dengan bola, ayunan kaki yang kuat dan terkontrol, serta fokus pandangan. Pada tahap akhir gerakan dinilai follow-through, arah bola menuju sasaran, dan keseimbangan tubuh. Setiap indikator menggunakan rentang skor 1–4 dan skor akhir dikonversi ke skala 100. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh nilai minimum, maksimum, mean, standar deviasi, dan persentase ketuntasan. Normalitas data diuji menggunakan Shapiro-Wilk. Karena data memenuhi asumsi normalitas, perbedaan pretest dan posttest dianalisis menggunakan paired sample t-test pada taraf signifikansi 0,05. Peningkatan hasil belajar juga dihitung menggunakan N-Gain. Kategori peningkatan mengikuti klasifikasi yang digunakan dalam dokumen penelitian, dengan nilai 0,615 berada pada kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan hasil belajar setelah penerapan Game Based Learning. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa 32 siswa memperoleh rata-rata skor pretest sebesar 73,13 dengan nilai minimum 60 dan maksimum 87 serta standar deviasi 8,021. Setelah enam kali pertemuan pembelajaran berbasis permainan, rata-rata posttest meningkat menjadi 89,66 dengan nilai minimum 82 dan maksimum 98 serta standar deviasi 4,12. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 16,53 poin.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev.
Pretest	32	60	87	73,13	8,021
Posttest	32	82	98	89,66	4,120

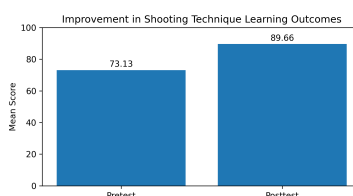
Perubahan juga terlihat pada ketuntasan belajar. Pada pretest, 18 siswa atau 56,25% mencapai KKM 75, sedangkan 14 siswa atau 43,75% belum mencapai KKM. Pada posttest, seluruh 32 siswa mencapai KKM sehingga ketuntasan menjadi 100%. Artinya, indikator ketuntasan minimal 75% yang ditetapkan dalam penelitian terlampaui.

Uji normalitas Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi 0,084 untuk pretest dan 0,121 untuk posttest. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan memenuhi asumsi normalitas. Selanjutnya, paired sample t-test menghasilkan mean difference sebesar -16,531, nilai t sebesar -15,862, derajat kebebasan 31, dan signifikansi dua arah sebesar 0,000 pada keluaran statistik penelitian. Dalam pelaporan ilmiah, nilai tersebut dinyatakan sebagai $p < 0,001$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan Game Based Learning.

Tabel 2. Hasil Uji Inferensial dan N-Gain

Analisis	Nilai
Shapiro-Wilk Pretest	0,084
Shapiro-Wilk Posttest	0,121
Mean Difference	-16,531
t	-15,862
df	31
p (2-tailed)	< 0,001
N-Gain	0,615
Kategori N-Gain	Sedang

Analisis N-Gain menghasilkan skor 0,615 yang termasuk kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan siswa tidak hanya terlihat dari perbedaan mean, tetapi juga memenuhi kategori peningkatan pembelajaran yang cukup. Secara keseluruhan, data penelitian memperlihatkan pola yang konsisten: skor rata-rata meningkat, rentang nilai bergeser ke arah yang lebih tinggi, dan seluruh siswa mencapai ketuntasan setelah perlakuan.



Gambar 1. Peningkatan rata-rata hasil belajar teknik shooting sepak bola.

Temuan utama penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning diikuti oleh peningkatan hasil belajar teknik shooting sepak bola. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 73,13 menjadi 89,66, sementara ketuntasan belajar meningkat dari 56,25% menjadi 100%. Uji paired sample t-test menunjukkan perbedaan yang

signifikan antara pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan tersebut memberikan bukti empiris bahwa perubahan hasil belajar terjadi setelah siswa mengikuti rangkaian pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan frekuensi praktik.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dari karakteristik Game Based Learning yang menjadikan permainan sebagai konteks utama belajar. Dalam pembelajaran shooting, siswa tidak hanya menerima demonstrasi teknik, tetapi melakukan gerakan dalam situasi yang memiliki aturan, sasaran, tantangan, dan umpan balik. Kondisi ini membuat latihan lebih dekat dengan karakteristik permainan sepak bola yang sebenarnya. Shooting merupakan keterampilan yang membutuhkan koordinasi, keseimbangan, ketepatan, konsentrasi, dan keputusan mengenai arah serta kekuatan tendangan. Ketika latihan ditempatkan dalam permainan yang dimodifikasi, siswa memperoleh kesempatan untuk mengintegrasikan berbagai komponen tersebut secara bersamaan.

Hasil ini sejalan dengan kajian Fadhillah et al. (2024) yang menempatkan model pembelajaran inovatif sebagai bagian penting dalam peningkatan teknik dasar permainan sepak bola. Temuan dalam penelitian ini juga konsisten dengan penelitian Yoga et al. (2023) yang menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran yang menempatkan siswa pada aktivitas pemecahan masalah dan latihan teknik dapat meningkatkan hasil shooting. Walaupun model yang digunakan berbeda, kedua temuan tersebut mendukung prinsip bahwa pembelajaran teknik sepak bola perlu memberi kesempatan praktik yang cukup dan menghubungkan keterampilan dengan situasi permainan.

Dari sisi pedagogis, permainan dapat mengurangi dominasi pola latihan yang terlalu statis. Pada pembelajaran konvensional, siswa sering melakukan tendangan secara bergiliran sehingga sebagian waktu digunakan untuk menunggu. Game Based Learning memungkinkan guru membagi siswa dalam kelompok kecil dan mengatur beberapa stasiun permainan, sehingga lebih banyak siswa aktif dalam waktu yang sama. Frekuensi pengulangan gerak yang lebih tinggi dapat membantu siswa memperbaiki koordinasi dan konsistensi teknik. Hal ini relevan dengan temuan pada penelitian ini bahwa nilai minimum meningkat dari 60 menjadi 82 dan standar deviasi menurun dari 8,021 menjadi 4,12. Penurunan variasi tersebut mengindikasikan bahwa setelah pembelajaran, skor siswa menjadi lebih terkonsentrasi pada tingkat kemampuan yang lebih tinggi.

Temuan peningkatan ketuntasan dari 56,25% menjadi 100% juga penting dari perspektif pemerataan hasil belajar. Pada kondisi awal masih terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM. Setelah perlakuan, seluruh siswa mencapai nilai minimal 75. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran berbasis permainan berpotensi menyediakan pengalaman belajar yang lebih merata. Permainan yang dimodifikasi dapat memberi ruang kepada siswa dengan kemampuan awal berbeda untuk berlatih dalam kelompok, mencoba kembali gerakan, memperoleh umpan balik, dan mengalami keberhasilan secara bertahap. Namun, hasil ini tidak boleh langsung dimaknai bahwa seluruh peningkatan hanya disebabkan oleh model GBL karena desain penelitian tidak menyediakan kelompok pembandingan.

Secara lebih luas, bukti dari penelitian permainan dalam olahraga mendukung penggunaan konteks permainan untuk mengembangkan aspek teknis dan taktis. Clemente et al. (2021) dalam umbrella review menemukan bahwa small-sided games dapat memberikan efek positif pada perilaku teknis dan taktis, meskipun mereka juga menekankan adanya variasi kualitas metodologis penelitian yang tersedia. Abu-Shihab (2021) melaporkan bahwa penggunaan small-sided games dapat mengembangkan tingkat performa keterampilan mahasiswa pada mata kuliah sepak bola. Sementara itu,

Dello Iacono et al. (2021) menunjukkan bahwa bentuk latihan berbasis permainan dapat digunakan sebagai stimulus spesifik olahraga pada pemain muda. Ketiga temuan tersebut tidak identik dengan GBL pada siswa SMP, tetapi memberikan landasan bahwa manipulasi permainan dan konteks latihan yang menyerupai permainan dapat mendukung proses pengembangan keterampilan sepak bola.

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini juga dapat dilihat melalui N-Gain sebesar 0,615 yang berada pada kategori sedang. Nilai tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Kategori sedang penting untuk ditafsirkan secara proporsional: GBL menghasilkan perubahan yang cukup kuat dalam konteks penelitian, tetapi belum menunjukkan peningkatan pada tingkat maksimum. Hal tersebut dapat berkaitan dengan durasi perlakuan, karakteristik kemampuan awal siswa, intensitas latihan, fasilitas, serta desain permainan yang digunakan. Karena perlakuan berlangsung enam kali pertemuan, penelitian lanjutan dapat menguji apakah intervensi yang lebih panjang akan menghasilkan peningkatan yang lebih tinggi.

Selain ranah psikomotor, dokumen penelitian menunjukkan bahwa penilaian hasil belajar juga mempertimbangkan aspek afektif dan kognitif. Pembelajaran berbasis permainan memberi peluang berkembangnya kerja sama, sportivitas, disiplin, dan keberanian. Selama permainan, siswa harus mengikuti aturan, berinteraksi dengan teman, menerima hasil permainan, dan merespons umpan balik guru. Pada aspek kognitif, siswa memperoleh kesempatan memahami tahapan shooting melalui pengalaman langsung, bukan hanya melalui hafalan. Dengan demikian, GBL berpotensi mendukung pembelajaran yang lebih komprehensif dalam PJOK.

Implikasi praktis dari hasil ini adalah bahwa GBL sebaiknya tidak dipahami sekadar sebagai kegiatan bermain bebas. Permainan perlu dirancang dengan tujuan teknik yang spesifik, indikator keberhasilan yang jelas, aturan yang sederhana, dan tingkat tantangan yang bertahap. Pada materi shooting, guru dapat memulai dengan permainan target sederhana, dilanjutkan dengan tantangan akurasi dan permainan mencetak gol dalam kelompok kecil. Setiap permainan perlu diikuti umpan balik singkat mengenai posisi badan, kaki tumpu, kontak kaki dengan bola, arah pandangan, dan follow-through. Dengan pola tersebut, permainan berfungsi sebagai lingkungan belajar yang memfasilitasi latihan, bukan hanya sebagai aktivitas rekreatif.

Temuan penelitian juga memperlihatkan pentingnya kesesuaian antara karakteristik materi dan model pembelajaran. Shooting memiliki karakter keterampilan terbuka karena pelaksanaannya dalam permainan dipengaruhi posisi bola, ruang, sasaran, dan situasi lawan. Karena itu, latihan yang hanya berorientasi pada pengulangan gerak tanpa konteks dapat memiliki keterbatasan dalam mentransfer keterampilan ke situasi permainan. Game Based Learning memberi peluang untuk menghubungkan teknik dengan konteks tersebut. Siswa belajar bukan hanya bagaimana menendang, tetapi kapan melakukan shooting, ke mana bola diarahkan, dan bagaimana menyesuaikan tindakan dengan situasi permainan.

Hasil penelitian ini juga dapat dibaca dalam kerangka student-centered learning. Guru berperan sebagai perancang lingkungan belajar, pemberi instruksi, pengamat, dan pemberi umpan balik, sedangkan siswa menjadi pelaku utama aktivitas. Ketika siswa memperoleh ruang untuk mencoba, melakukan kesalahan, memperbaiki gerakan, dan mengulang dalam suasana yang aman serta menyenangkan, proses belajar motorik dapat berlangsung lebih aktif. Hal ini relevan dengan karakteristik siswa SMP yang membutuhkan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan interaksi sosial.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa inovasi pembelajaran PJOK perlu diarahkan pada peningkatan kualitas pengalaman belajar, bukan sekadar pergantian metode. Keberhasilan GBL bergantung pada kualitas desain permainan dan kemampuan guru mengaitkan setiap aktivitas dengan tujuan pembelajaran. Dalam konteks sekolah dengan jumlah siswa relatif banyak, pengaturan kelompok kecil dan beberapa area permainan dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kesempatan praktik. Guru juga dapat menggunakan pencatatan skor sederhana sebagai umpan balik formatif, bukan hanya sebagai sarana kompetisi.

Meskipun hasilnya positif, penelitian ini memiliki keterbatasan metodologis yang perlu diperhatikan. Pertama, desain one group pretest-posttest tidak melibatkan kelompok kontrol sehingga efek sejarah, maturasi, pengalaman latihan di luar pembelajaran, atau efek pengukuran tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari pengaruh perlakuan. Kedua, sampel hanya terdiri atas 32 siswa dari satu kelas dan satu sekolah sehingga generalisasi ke sekolah lain harus dilakukan secara hati-hati. Ketiga, pengukuran terutama berfokus pada hasil belajar shooting, sehingga penelitian berikutnya dapat menambahkan ukuran retensi keterampilan, motivasi, keterlibatan, pengambilan keputusan, atau performa permainan. Keempat, penelitian selanjutnya sebaiknya menggunakan kelompok kontrol atau desain kuasi-eksperimen, jumlah sampel yang lebih besar, dan periode intervensi yang lebih panjang.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan tersebut, kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan bukti kontekstual bahwa GBL dapat diterapkan secara praktis dalam pembelajaran shooting pada siswa kelas VII. Model ini dapat digunakan guru sebagai alternatif untuk meningkatkan waktu aktif belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan mengintegrasikan latihan teknik dengan situasi permainan. Penerapan yang efektif tetap membutuhkan perencanaan aturan permainan, pembagian kelompok, pengelolaan fasilitas, pemberian umpan balik, dan penyesuaian tingkat kesulitan dengan kemampuan siswa.

SIMPULAN

Penerapan model Game Based Learning pada pembelajaran teknik shooting sepak bola di kelas VII UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan diikuti oleh peningkatan hasil belajar yang bermakna. Rata-rata hasil belajar meningkat dari 73,13 menjadi 89,66 dan ketuntasan belajar meningkat dari 56,25% menjadi 100%. Uji paired sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, sedangkan N-Gain sebesar 0,615 menunjukkan peningkatan pada kategori sedang. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif pedagogis yang relevan untuk meningkatkan hasil belajar shooting dalam PJOK. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok kontrol, sampel yang lebih luas, dan periode intervensi yang lebih panjang agar efektivitas model dapat diuji dengan rancangan yang lebih kuat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Megarezky, Program Studi Pendidikan Jasmani, UPTD SMP Negeri 42 Satap Pampangan, guru PJOK, serta seluruh siswa yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Penghargaan juga disampaikan kepada pembimbing yang telah memberikan arahan selama proses penelitian dan penyusunan karya ilmiah.

REFERENSI

- Abu-Shihab, E. N. (2021). The effect of using small-sided games on developing the skill performance level of advanced football course students at Mutah University. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(3), 451–460.
<https://doi.org/10.13189/saj.2021.090309>
- Akhyak. (2024). *Langkah-langkah inovatif dalam pendidikan jasmani dan olahraga* (A. Wijayanto, Ed.; 1st ed.). Akademia Pustaka.
- Clemente, F. M., Afonso, J., & Sarmento, H. (2021). Small-sided games: An umbrella review of systematic reviews and meta-analyses. *PLOS ONE*, 16(2), e0247067.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0247067>
- Dello Iacono, A., Beato, M., & Unnithan, V. (2021). Comparative effects of game profile-based training and small-sided games on physical performance of elite young soccer players. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 35(10), 2810–2817.
<https://doi.org/10.1519/JSC.00000000000003225>
- Fadhilah, M. N., Subroto, T., & Rahmat, A. (2024). Systematic literature review: Pengaruh model pembelajaran terhadap peningkatan teknik dasar permainan sepak bola. *Jurnal Pedagogik Olahraga*, 10, 72–81.
- Harahap, H. H., & Hendryanto, F. (2025). Tinjauan kemampuan teknik dasar sepak bola passing, dribbling, shooting pada siswa ekstrakurikuler MTS.S Al-Jumhuriyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13001–13009.
- Hasan, Y., Nauli, A., Nasution, L., & Latif, A. (2026). Upaya meningkatkan hasil belajar teknik dasar shooting sepak bola melalui model Problem Based Learning pada siswa MTS Al-Manar Tembung. *Jendela Olahraga*, 11(1), 43–51.
- Islam, J. K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., & Ismi, A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Game Based Learning terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal IDEAS*, 10(3), 619–628.
<https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Muhasibi, A. Al. (2024). Pengaruh pendidikan jasmani dan olahraga terhadap karakter siswa. *Integrated Sport Journal*, 2(2), 65–70.
- Ngatman, Guntur, Broto, D. P., & Bakar, Z. A. (2022). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 18(2), 144–154.
- Pradika, J., & Putra, A. (2023). Meningkatkan hasil belajar teknik dasar sepak bola dengan penerapan model Problem Based Learning berbasis information and communication technology. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(2), 190–197.
- Rahmatullah, N. A. (2024). Pendekatan pedagogik dalam pendidikan jasmani: Tinjauan literatur tentang kerangka konseptual, teoritis, dan implikasinya pada proses pembelajaran. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 4(2), 139–151.
- Samsudin, M. (2020). Faktor-faktor yang memengaruhi belajar. *Eduprof Islamic Education Journal*, 2.
- Sihombing, R., Ratul, A., Siagian, H., & Muthe, N. S. (2024). Peran fisiologi dalam peningkatan performa atlet. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 26339–26351.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan populasi dan sampel: Pendekatan metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721–2731.
- Yoga, I. K., Pradipta, W., Astra, I. K. B., & Semarayasa, I. K. (2023). Implementasi model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil teknik shooting dalam permainan sepak bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 252–258.