

Implementasi Small-Sided Games untuk Meningkatkan Keterampilan Dribbling Futsal: Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa MTs Salafiyah Syafi'iyah

Imam Barizi ^{a,1,*}, Yogi Ferdyan ^{a,2}

^a Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

¹ imambergizi@gmail.com; ² yogiferdian@umnu.ac.id

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received 2026-04-21

Revised 2026-04-29

Accepted 2026-04-30

Keywords

Small-sided games
Dribbling
Futsal
Technical skills
Classroom action research

Kata kunci

Small-sided games
Menggiring
Futsal
Keterampilan teknik
Penelitian Tindakan Kelas

ABSTRACT

This study aims to improve futsal dribbling skills by implementing the Small-Sided Games (SSG) method among students at MTs Salafiyah Syafi'iyah. The research employed a quantitative approach using Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects were 20 students participating in futsal extracurricular activities. Data were collected through observation, field notes, and documentation, and analyzed using mean scores and the percentage of learning mastery. The results showed a significant improvement in dribbling skills, indicated by an increase in average scores from 59.1 in the pre-observation stage to 69.2 in Cycle I and 82 in Cycle II. Learning mastery also increased from 25% to 60%, reaching 100% in Cycle II. Improvements were observed across all skill indicators, including ball control, dribbling speed, change of direction, and ball retention. Therefore, the SSG method has been proven effective in comprehensively and sustainably enhancing students' dribbling skills.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dribbling futsal melalui penerapan metode Small-Sided Games (SSG) pada peserta didik MTs Salafiyah Syafi'iyah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler futsal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan dribbling secara signifikan, ditunjukkan oleh rata-rata nilai siswa yang meningkat dari 59,1 pada pra-observasi menjadi 69,2 pada Siklus I dan 82 pada Siklus II. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 25% menjadi 60% dan mencapai 100% pada Siklus II. Peningkatan terjadi pada seluruh indikator keterampilan, yaitu kontrol bola, kecepatan menggiring, perubahan arah, dan kemampuan mempertahankan bola. Dengan demikian, metode SSG terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dribbling siswa secara komprehensif dan berkelanjutan.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Futsal merupakan olahraga yang menuntut keterampilan teknik yang baik, termasuk kemampuan dribbling sebagai salah satu komponen dasar permainan. Dribbling berfungsi untuk mempertahankan bola, melewati lawan, serta menciptakan peluang serangan. Keterampilan dribbling yang baik sangat diperlukan bagi peserta didik untuk meningkatkan performa permainan. Pada praktiknya, banyak siswa belum mampu melakukan dribbling secara efektif karena kurangnya variasi latihan. Kondisi ini menyebabkan rendahnya penguasaan bola dan kesulitan saat menghadapi tekanan lawan. Menurut Citasari & Lestari (2025), dribbling merupakan bagian dari teknik dasar futsal yang harus dilatih untuk mengoptimalkan performa permainan futsal. Teknik dasar *dribbling* diperlukan latihan yang terprogram dan berkelanjutan agar teknik tersebut dapat dikuasai setiap pemain. Penelitian ini menggunakan program latihan *dribbling circuit drill* untuk meningkatkan kemampuan *dribbling*.

Menurut (Sembiring et al., 2026) Teknik dribbling merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain futsal. Dribbling merupakan kemampuan yang dimiliki pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Futsal di MTs Salafiyah Syafi'iyah memiliki potensi besar untuk mengembangkan keterampilan olahraga siswa. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan dribbling secara cepat dan terkontrol, dengan 15 siswa (75%) belum mampu melakukan dribbling dengan baik. Sebanyak 5 siswa (25%) terlihat mulai mampu menguasai teknik dasar dribbling, namun masih memerlukan pembinaan lanjutan. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan dribbling secara cepat dan terkontrol akibat kurangnya variasi latihan dan rendahnya penguasaan teknik dasar (Kurniawan & Amiq, 2025). Banyak siswa belum mampu menjaga bola secara stabil ketika bergerak ataupun saat menghadapi tekanan lawan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode latihan yang diterapkan masih perlu diperbaiki. Pola latihan yang monoton juga berdampak pada rendahnya motivasi siswa untuk meningkatkan keterampilan dasarnya. Program latihan yang kurang variatif dapat menghambat perkembangan teknik futsal dan membuat siswa sulit mencapai kemampuan dribbling yang optimal.

Salah satu metode latihan yang direkomendasikan untuk meningkatkan keterampilan teknik adalah *small-sided games* (SSG). SSG adalah bentuk permainan yang dimodifikasi dengan jumlah pemain lebih sedikit dan area lapangan yang lebih kecil. Situasi permainan yang lebih intens dapat meningkatkan kualitas sentuhan bola serta kemampuan mengambil keputusan. Pada latihan ini, siswa terdorong untuk sering melakukan dribbling dalam situasi nyata permainan. Melalui latihan yang intens, kemampuan motorik dan teknik dasar dapat berkembang dengan optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian (Fitradana & Lestari, 2026) Yang menyatakan bahwa SSG efektif meningkatkan kemampuan teknis pemain futsal.

Kelebihan SSG terletak pada kesempatan latihan dribbling yang lebih sering dalam konteks

permainan sesungguhnya. Lingkungan permainan kecil memaksa pemain untuk mengontrol bola lebih cepat dan lebih tepat. Selain itu, intensitas yang tinggi membantu meningkatkan kemampuan fisik dan teknik secara bersamaan. Para pemain juga belajar beradaptasi dengan tekanan lawan dan situasi yang berubah dengan cepat. Latihan yang dilakukan berulang-ulang dalam ruang terbatas sangat mendukung peningkatan kontrol bola. Penelitian oleh (Indra et al., 2025) membuktikan bahwa SSG meningkatkan keterampilan teknik individu, termasuk *dribbling* dan mengoper bola dalam sepak bola pada pemain muda.

Permasalahan yang terjadi di MTs Salafiyah Syafi'iyah menunjukkan bahwa siswa membutuhkan metode latihan yang lebih efektif dan menarik. SSG dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* secara bertahap dan terukur. SSG memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga latihan terasa lebih menyenangkan. Kondisi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran futsal. Latihan yang menyenangkan cenderung meningkatkan partisipasi dan konsistensi siswa.

Implementasi SSG diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan *dribbling* melalui pengalaman bermain yang intensif. Pola permainan kecil membuat pemain terlibat aktif sehingga frekuensi *dribbling* meningkat. Hal ini sangat mendukung keterampilan dasar siswa yang masih berkembang. Diperlukan penerapan model latihan yang sistematis dan terstruktur agar peningkatan dapat terjadi secara optimal. Selain itu, guru pembina perlu memberikan evaluasi berkala untuk melihat progres siswa. Sejalan dengan temuan (Iskandarsyah et al., 2025), SSG merupakan metode latihan efektif untuk pengembangan kemampuan teknis pemain muda.

Penelitian mengenai pengaruh SSG terhadap keterampilan *dribbling* telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil positif. Penelitian dengan konteks lingkungan madrasah, khususnya MTs, masih terbatas. Oleh karena itu, perlu dilakukan studi yang lebih spesifik untuk mengetahui efektivitasnya pada peserta ekstrakurikuler futsal tingkat MTs. Pemilihan metode ini didasarkan pada karakteristik siswa yang membutuhkan pembelajaran praktis dan menyenangkan. Dengan demikian, SSG sangat relevan diterapkan dalam pembinaan futsal berbasis pendidikan. Penelitian oleh (Yunita & Darmawan, 2024) Menunjukkan bahwa SSG berpengaruh signifikan pada indikator passing dan daya tahan, sedangkan pengaruh yang rendah terjadi pada *dribbling*.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian mengenai upaya meningkatkan keterampilan *dribbling* melalui latihan SSG penting dilakukan. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan model latihan futsal di lingkungan MTs. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pelatih dan guru olahraga dalam merancang metode latihan yang lebih efektif. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan bukti empiris bahwa SSG layak diterapkan untuk meningkatkan keterampilan pemain muda. Oleh karena itu, penelitian ini relevan dengan kebutuhan pengembangan teknik dasar siswa. Dengan demikian, fokus penelitian diarahkan pada efektivitas SSG

dalam meningkatkan kemampuan dribbling peserta didik MTs Salafiyah Syafi'iyah.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data yang diperoleh berupa skor keterampilan dribbling peserta didik yang dianalisis menggunakan perhitungan angka dan persentase peningkatan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti melihat perubahan kemampuan siswa secara objektif sebelum dan sesudah tindakan diberikan (Nurzaman & Jupriyanto, 2025). Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis dan berulang. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru pembina ekstrakurikuler futsal. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat (kolaborator) (Santoso & Hartono, 2024). Desain penelitian mengacu pada model Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini merupakan proses siklus berulang untuk memperbaiki praktik pembelajaran, sebagaimana dinyatakan bahwa “*a cyclical process of planning, acting, observing, and reflecting in order to improve practice*” (Firmansah & Wasan, 2019)

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Salafiyah Syafi'iyah, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Pemilihan lokasi didasarkan pada adanya kelas futsal yang aktif serta fasilitas lapangan yang mendukung kegiatan latihan. Subjek penelitian adalah peserta didik yang mengikuti kegiatan futsal dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan observasi awal, keterampilan dribbling siswa masih perlu ditingkatkan, sehingga penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan tersebut melalui metode latihan Small-Sided Games (SSG).

Tahapan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Yuwalina et al., 2025). Perencanaan (Planning) dilakukan dengan menyusun instrumen pretest, materi latihan dribbling, desain latihan SSG, indikator keberhasilan, serta lembar observasi. Tindakan (*Action*) dilakukan dengan melaksanakan latihan SSG dalam dua kali pertemuan setiap siklus dengan durasi 60 menit. Observasi (*Observation*) dilakukan untuk mengamati proses latihan dan perkembangan keterampilan dribbling siswa menggunakan lembar observasi. Refleksi (*Reflection*) dilakukan untuk mengevaluasi hasil tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya (Ulfah & Mashud, 2025).

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi keterampilan *dribbling* yang mencakup

kontrol bola, kecepatan menggiring, perubahan arah, kemampuan mempertahankan bola, dan pengambilan keputusan. Penilaian menggunakan skala kategori baik (3), cukup (2), dan kurang (1) (Resa et al., 2026).

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, catatan lapangan, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa secara langsung (Umar & Aras, 2025). Catatan lapangan digunakan untuk mencatat kejadian penting selama penelitian (Taufiqurrahman et al., 2023). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan arsip kegiatan.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah latihan Small-Sided Games (SSG), sedangkan variabel terikat adalah keterampilan dribbling siswa yang meliputi kontrol bola, kecepatan, perubahan arah, dan kemampuan mempertahankan bola (Hajir, 2024).

Teknik Analisis Data

Data kualitatif dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi dan memfokuskan data hasil observasi, wawancara, dan catatan lapangan yang berkaitan dengan perubahan perilaku dan keterampilan siswa selama proses latihan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata dan persentase (Anika et al., 2024).

Indikator Keberhasilan

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% siswa mencapai kategori baik pada indikator keterampilan dribbling, meliputi kontrol bola, kecepatan, perubahan arah, kemampuan mempertahankan bola, dan pengambilan keputusan (Ansori et al., 2025). Jika indikator belum tercapai, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan penerapan metode latihan *Small-Sided Games* (SSG), diperoleh data peningkatan keterampilan dribbling futsal peserta didik MTs Salafiyah Syafi'iyah secara bertahap dan signifikan. Penelitian diawali dengan pelaksanaan pretest untuk mengetahui kemampuan awal dribbling siswa sebelum diberikan tindakan.

Tabel 1. Capaian Implementasi SSG

Aspek Implementasi SSG	Pra-Observasi	Siklus I	Siklus II
Keaktifan Siswa	55%	75%	95%
Intensitas Sentuhan Bola	Rendah	Sedang	Tinggi

Partisipasi Dalam Permainan	Kurang Aktif	Cukup Aktif	Sangat Aktif
Motivasi Siswa	Rendah	Meningkat	Sangat Baik

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik, sebanyak 15 siswa (75%) belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Rata-rata nilai keterampilan dribbling pada tahap pra-siklus berada dalam kategori kurang. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mengontrol bola saat bergerak, melakukan perubahan arah, serta mempertahankan bola ketika berada dalam tekanan lawan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan dribbling siswa masih perlu ditingkatkan melalui metode latihan yang lebih variatif dan aplikatif.

Pada tahap awal (*pra-observasi*), rata-rata nilai siswa sebesar 59,1 dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan hanya 5 orang (25%) dari total keseluruhan peserta didik. Persentase ketuntasan yang relatif rendah ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan dribbling siswa masih berada pada kategori kurang dan belum berkembang secara optimal. Secara teknis, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengontrol bola dengan stabil, menjaga keseimbangan saat bergerak, serta melakukan perubahan arah secara cepat dan terkoordinasi.

Rendahnya capaian hasil belajar pada tahap awal ini juga mencerminkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya cenderung kurang efektif dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar dribbling. Pembelajaran yang bersifat konvensional dan kurang memberikan kesempatan praktik secara intensif menyebabkan siswa tidak memperoleh pengalaman bermain yang cukup. Akibatnya, frekuensi sentuhan bola menjadi terbatas dan siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, rendahnya ketuntasan pada tahap pra-observasi dapat disebabkan oleh kurangnya variasi latihan yang mampu menstimulasi aspek teknik, fisik, dan pengambilan keputusan secara bersamaan. Dalam keterampilan dribbling, dibutuhkan latihan yang tidak hanya menekankan pada gerakan mekanis, tetapi juga situasi permainan yang nyata agar siswa mampu mengaplikasikan teknik secara kontekstual. Oleh karena itu, hasil pra-observasi ini menjadi dasar penting untuk dilakukannya tindakan perbaikan melalui penerapan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif guna meningkatkan keterampilan dribbling siswa secara menyeluruh.

Pada pelaksanaan Siklus I, metode latihan *Small-Sided Games* mulai diterapkan dengan variasi permainan 3 lawan 3 dan 4 lawan 4 dalam lapangan yang diperkecil. Hasil *posttest* pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan pra-siklus. Rata-rata nilai dribbling mengalami peningkatan dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum mampu melakukan dribbling secara stabil, khususnya dalam aspek perubahan arah cepat dan kontrol bola dalam tekanan tinggi.

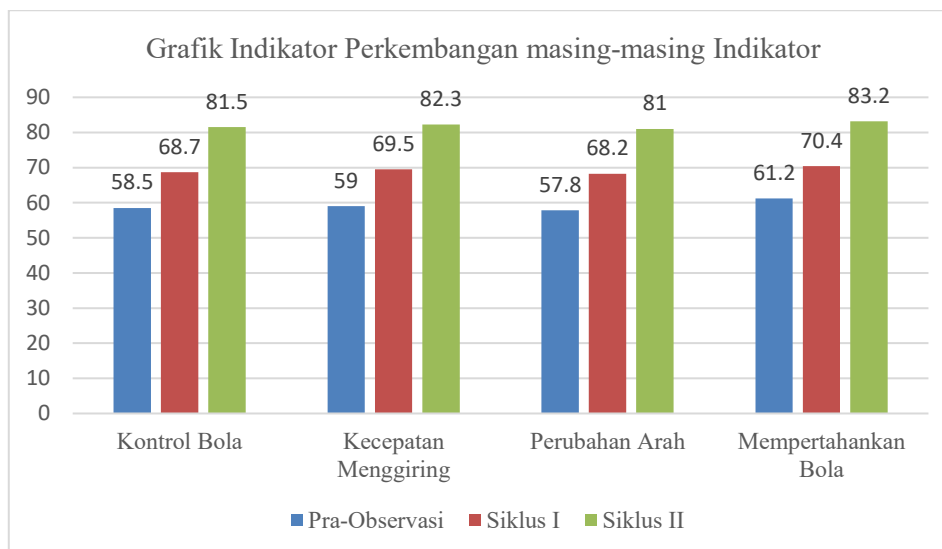
Refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa beberapa siswa masih kurang percaya diri dan kurang aktif dalam mencari ruang. Oleh karena itu, pada Siklus II dilakukan perbaikan dengan meningkatkan intensitas permainan, memberikan motivasi tambahan, serta memperjelas instruksi teknis mengenai kontrol bola dan *body positioning* saat menggiring bola.

Pada Siklus II, peningkatan hasil belajar terjadi secara lebih signifikan dibandingkan dengan tahap sebelumnya. Rata-rata nilai siswa mencapai 82, yang menunjukkan adanya peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan Pra-Observasi maupun Siklus I. Selain itu, seluruh siswa, yaitu 20 orang (100%), telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Pencapaian ini menandakan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi secara maksimal, baik dari segi peningkatan rata-rata nilai maupun dari segi ketuntasan klasikal.

Jika dibandingkan dengan kondisi awal, terjadi peningkatan sebesar 22,9 poin dari Pra-Observasi ke Siklus II. Sementara itu, persentase ketuntasan mengalami kenaikan sebesar 75%, dari 25% pada tahap awal menjadi 100% pada akhir tindakan. Peningkatan yang cukup besar ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II telah mampu mengatasi kendala-kendala yang masih muncul pada Siklus I. Perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti pemberian umpan balik yang lebih terarah, peningkatan intensitas latihan, serta variasi permainan yang lebih menantang, memberikan dampak positif terhadap penguasaan teknik dribbling siswa.

Secara pedagogis, hasil pada Siklus II menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan dari segi kuantitatif (nilai), tetapi juga secara kualitatif dalam aspek keterampilan teknik. Siswa terlihat lebih percaya diri saat menggiring bola, mampu mengontrol bola dengan lebih stabil, melakukan perubahan arah secara cepat, serta mempertahankan penguasaan bola dalam tekanan permainan. Situasi pembelajaran yang lebih aktif dan kompetitif melalui pendekatan *Small-Sided Games* mendorong siswa untuk lebih terlibat secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran.

Dengan tercapainya ketuntasan klasikal sebesar 100%, dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II berhasil secara optimal. Hal ini memperkuat temuan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan kecil efektif dalam meningkatkan keterampilan dribbling siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Dribbling

Berdasarkan tabel hasil penelitian, seluruh indikator keterampilan dribbling mengalami peningkatan yang konsisten dari tahap Pra-Observasi hingga Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *Small-Sided Games* (SSG) memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan teknik peserta didik.

Nilai rata-rata pada indikator kontrol bola meningkat dari 58,5 pada tahap pra-observasi menjadi 68,7 pada Siklus I dan kembali meningkat menjadi 81,5 pada Siklus II. Total peningkatan sebesar 23 poin menunjukkan bahwa siswa semakin mampu mengendalikan bola dengan sentuhan yang lebih terkontrol dan stabil. Peningkatan ini terjadi karena dalam latihan SSG siswa lebih sering bersentuhan dengan bola dalam situasi permainan nyata, sehingga kemampuan kontrol berkembang secara alami melalui pengulangan dalam konteks kompetitif.

Indikator kecepatan menggiring mengalami peningkatan dari 59 pada pra-observasi menjadi 69,5 pada Siklus I dan 82,3 pada Siklus II, dengan total peningkatan sebesar 23,3 poin. Ini merupakan peningkatan tertinggi di antara indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa latihan SSG efektif dalam meningkatkan akselerasi dan kecepatan siswa saat membawa bola. Ukuran lapangan yang diperkecil dalam SSG menuntut siswa untuk bergerak cepat dan mengambil keputusan dalam waktu singkat.

Nilai rata-rata perubahan arah meningkat dari 57,8 menjadi 68,2 pada Siklus I dan 81 pada Siklus II, dengan peningkatan total sebesar 23,2 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin terampil dalam melakukan manuver dan pergerakan zig-zag saat menghadapi lawan. Latihan berbasis permainan kecil memberikan stimulus langsung terhadap kemampuan mengubah arah secara cepat dalam situasi pertandingan yang penuh tekanan.

Indikator mempertahankan bola meningkat dari 61,2 menjadi 70,4 dan kemudian menjadi 83,2

pada Siklus II, dengan total peningkatan sebesar 22 poin. Meskipun peningkatannya sedikit lebih rendah dibandingkan dengan indikator lainnya, hasil ini tetap menunjukkan perkembangan signifikan. Siswa semakin mampu menjaga penguasaan bola ketika berada dalam tekanan lawan. Intensitas tinggi dalam SSG melatih aspek fisik dan mental siswa untuk tetap tenang saat menghadapi situasi kompetitif.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa penerapan metode Small-Sided Games (SSG) mampu meningkatkan keterampilan dribbling siswa secara signifikan. Peningkatan terlihat dari rata-rata nilai yang naik dari 59,1 (pra-observasi) menjadi 69,2 (Siklus I) dan 82 (Siklus II), serta ketuntasan belajar yang mencapai 100% pada Siklus II. Temuan ini sejalan dengan penelitian Firmansah dan Wasan (2019) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif meningkatkan keterampilan dribbling karena memberikan kesempatan praktik yang lebih kontekstual. Selain itu, penelitian oleh Hill-Haas et al. (2011) juga menunjukkan bahwa SSG meningkatkan frekuensi sentuhan bola dan intensitas permainan. Studi lain oleh Clemente et al. (2020) menegaskan bahwa permainan skala kecil meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Sementara itu, penelitian Sarmiento et al. (2018) menunjukkan bahwa SSG mendukung pengambilan keputusan dalam situasi permainan. Dengan demikian, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan empiris sebelumnya yang menekankan efektivitas pendekatan berbasis permainan.

Jika dianalisis berdasarkan indikator, peningkatan tertinggi terjadi pada kecepatan menggiring (23,3 poin) dan perubahan arah (23,2 poin). Hal ini terjadi karena karakteristik SSG yang menuntut pergerakan cepat dalam ruang sempit sehingga melatih kelincahan dan respons motorik siswa secara intensif. Indikator kontrol bola juga mengalami peningkatan (23 poin) karena frekuensi sentuhan bola yang tinggi selama permainan. Namun, indikator mempertahankan bola menunjukkan peningkatan paling rendah (22 poin). Hal ini dapat dijelaskan karena keterampilan mempertahankan bola membutuhkan kombinasi kemampuan teknik, kekuatan fisik, serta ketahanan terhadap tekanan lawan, sehingga lebih kompleks dibandingkan dengan indikator lainnya. Selain itu, siswa masih cenderung mudah kehilangan bola saat menghadapi tekanan langsung, terutama pada Siklus I.

Dalam perspektif tindakan kelas, peningkatan pada Siklus II tidak terlepas dari hasil refleksi pada Siklus I. Pada Siklus I ditemukan beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan permainan, masih rendahnya kerja sama tim, serta kurang optimalnya pengelolaan waktu latihan. Berdasarkan refleksi tersebut, dilakukan perbaikan pada Siklus II berupa pemberian instruksi yang lebih jelas, modifikasi aturan permainan agar lebih sederhana, serta peningkatan intensitas umpan balik dari guru. Selain itu, guru juga memberikan motivasi dan demonstrasi teknik yang lebih terarah. Perbaikan tindakan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan pada Siklus II.

Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Práxedes et al. (2018) yang menyatakan bahwa modifikasi aturan dalam SSG dapat meningkatkan pemahaman taktis siswa. Penelitian lain oleh Ometto

et al. (2018) menunjukkan bahwa intervensi berbasis permainan meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan performa teknik. Selain itu, studi oleh Davids et al. (2013) dalam pendekatan ecological dynamics menjelaskan bahwa keterampilan berkembang melalui interaksi antara individu, tugas, dan lingkungan. Dalam konteks ini, SSG menciptakan lingkungan belajar yang adaptif sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan secara lebih fleksibel dan kontekstual.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain jumlah sampel yang terbatas, durasi penelitian yang relatif singkat, serta fokus yang hanya pada keterampilan dribbling. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih luas, durasi intervensi yang lebih panjang, serta mengkaji keterampilan teknik lainnya agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penerapan metode Small-Sided Games (SSG) dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan dribbling siswa secara sistematis dan berkelanjutan. Metode ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual karena siswa terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai permainan nyata. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya berlatih teknik secara terpisah, tetapi juga mengintegrasikan aspek kontrol bola, kecepatan, perubahan arah, serta kemampuan mempertahankan bola dalam satu kesatuan aktivitas. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan SSG efektif dalam mengembangkan keterampilan teknik secara menyeluruh sekaligus meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Secara konseptual dan ilmiah, temuan ini memperkuat pandangan bahwa pendekatan game-based learning lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena mampu menggabungkan unsur teknik, taktik, dan pengambilan keputusan secara simultan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam penerapan strategi berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan dasar futsal. Oleh karena itu, metode SSG dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Untuk pengembangan penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan jumlah sampel yang lebih luas, durasi penelitian yang lebih panjang, serta memperluas kajian pada keterampilan teknik lainnya seperti passing dan shooting agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anika, A., Syaputra, R., & Martiani, M. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Dribbling Dan Shooting Permainan Futsal Pada Siswa Ekstrakurikuler Smp Negeri 19 Kota Bengkulu. *Educative Sportive*, 5(1), 21–26. <https://doi.org/10.33258/edusport.v5i1.5567>
- Ansori, A. M., Hermawan, I., & Sonjaya, A. R. (2025). The Effect of Small-Sided Games Training on the Improvement of Basic Passing and Dribbling Skills in Futsal Extracurricular Students at

- SMPN 1 Garut. *Indonesian Journal of Sport Management*, 5(4).
<https://doi.org/10.31949/ijsm.v5i4.16143>
- Citasari, D., & Lestari, B. (2025). Pengaruh Latihan Dribbling Circuit Drill Terhadap Kemampuan Dribbling Tim Futsal Putri SMP Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 8(2), 803–807.
- Firmansah, Y. D., & Wasan, A. (2019). Meningkatkan keterampilan dribbling futsal melalui metode bermain. *Jurnal Penjaskesrek*, 6(1), 76–84.
<https://ejournal.bbg.ac.id/penjaskesrek/article/view/841>
- Fitradana, M. R. Y., & Lestari, B. (2026). Pengaruh Metode Latihan Small Sided Game (Ssg) Terhadap Peningkatan Daya Tahan Kardiovaskular (Vo₂Max) Dan Akurasi Passing Pemain Espirito Futsalismo U-16. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 9(1), 1724–1733.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/66115>
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yulindra, R. (2021). Pengembangan Alat Ukur Tes Fisik dan Keterampilan Cabang Olahraga Futsal berbasis Desktop Program. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 6(2), 146–155. <https://doi.org/10.26740/jossae.v6n2.p146-155>
- Hajir, M. (2024). Analisis Kecepatan dan Kelincahan Terhadap Kemampuan Dribbling Dalam Permainan Futsal Pada Ekstrakurikuler Futsal di SMA Negeri 4 SOPPENG. *Global Journal Sports*, 2(1), 128–137. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs/article/view/2233>
- Indra, I. A., Widiastuti, W., & Hernawan, H. (2025). Implementation of Small Sided Games to Improve Passing Skills Football. *Journal of Sport Science and Fitness*, 11(2), 157–175.
<https://doi.org/10.15294/jssf.v11i2.32354>
- Iskandarsyah, M., Handayani, W., & Manullang, J. G. (2025). Pengaruh Small Sided Games terhadap Perilaku Keterampilan Teknik Dasar Passing dalam Permainan Futsal Siswa SMA. *JURNAL PENDIDIKAN OLAHRAGA*, 15(5), 366–373. <https://doi.org/10.37630/jpo.v15i5.3198>
- Kurniawan, O. D., & Amiq, F. (2025). Pengaruh Latihan Ladder Drill dan Koordinasi Mata-Kaki terhadap Keterampilan Dribbling Bola Futsal. *Journal Sport Science Indonesia*, 4(1), 49–62.
<https://doi.org/10.31258/jassi.4.1.49-62>
- Nurzaman, M. A., & Jupriyanto. (2025). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Ditinjau Dari Kecakapan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan*, 34(2), 69–76. <https://doi.org/10.32585/jp.v34i2.6287>
- Pranata, D. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja: Literature Review. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(02). 107-116.
- Pratama, R. P., & Rahman, A. (2024). Strategi Komite Olahraga Nasional Indonesia dalam Peningkatan Prestasi Cabang Olahraga Futsal di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(4), 270–283. <https://doi.org/10.54066/jikma.v2i4.2374>
- Resa, M., Murtono, T., Lumbaa, K. B., & Purwanto, D. (2026). Development of a Dribbling Technique Skills Training Model in Futsal Games for PJKR Students of the 2024 Class at Tadulako

- University. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 10(1), 231–239. <https://doi.org/10.33369/jk.v10i1.48090>
- Santoso, N. P. B., & Hartono, S. (2024). Implementasi Permainan Sederhana untuk Meningkatkan Keterampilan Passing Futsal di Ekstrakurikuler pada Siswa. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(3), 566–571. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i3.685>
- Sembiring, I., Alhumary, F. M., Munawar, A. A., Aditya, R., & Azandi, F. (2026). Pengaruh Bentuk Latihan Agility Terhadap Kemampuan Dribbling Bola Peserta Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 14(1), 78–88. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v14i1.5648>
- Taufiqurrahman, M., Sugiarto, T., Amiq, F., & Yudasmara, D. S. (2023). Penggunaan Metode Drill untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Dasar Passing Futsal pada Club Putri Sparta Football Sala Blitar. *Sport Science and Health*, 5(2), 158–168. <https://doi.org/10.17977/um062v5i22023p158-168>
- Ulfah, A. & Mashud. (2025). Improving forward roll learning outcomes: Implementation of direct intruction model based on audio-visual media. *Sriwijaya Journal of Sport*, 5(1), 186–200. <https://doi.org/10.55379/sjs.v5i1.155>
- Umar, M., & Aras, L. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Scramble dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pendidikan Pancasila Kelas V UPT SPF SDN KIP Barabaraya. *Jurnal Lempu*, 2(2). <https://doi.org/10.70713/lempu.v2i2.4315>
- Yunita, S. M., & Darmawan, A. (2024). Pengaruh Latihan Small Side Games terhadap Peningkatan Daya Tahan dan Keterampilan Dasar Passing, Dribbling pada Ekstrakurikuler Futsal SMPN 1 Tulangan Sidoarjo. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 9(2), 185–192. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v9i2.3756>
- Yuwalina, N. A. N., Jatmiko, & Lestari, D. P. (2025). Penerapan Problem-Based Learning Berbantuan Media Spinner untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 560–569. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.602>