EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan
E-ISSN: 3031-0709
Website: https://j-edu.org/index.php/
VOLUME 4, ISSUE 1, 2026

PENERAPAN SMALL-SIDED GAMES BERBASIS PERMAINAN FUTSAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGAMBILAN KEPUTUSAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PJOK (PENELITIAN TINDAKAN KELAS)

Siti Nur Fuadi[1*], Sri Maryati[2], Vila Elin Rusliani[3]

1 Universitas Galuh, Ciamis
2 Universitas Galuh, Ciamis
3 Sekolah Menengah Atas Negeri 1, Ciamis

Email Korespondensi: *sitinurfuadi026@gmail.com*

ABSTRAK
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya materi permainan futsal. Peserta didik masih mengalami kesulitan menentukan tindakan yang tepat dalam situasi permainan, seperti memilih passing, dribbling, shooting, mencari ruang, memberikan dukungan, serta melakukan transisi menyerang dan bertahan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal melalui penerapan Small-Sided Games (SSG) dalam pembelajaran PJOK. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus pada 32 peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui lembar observasi kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal, kemudian dianalisis secara deskriptif melalui nilai rata-rata dan persentase ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pengambilan keputusan meningkat dari 62,9 pada prasiklus menjadi 74,6 pada siklus I dan 82,6 pada siklus II. Rata-rata keterampilan bermain futsal meningkat dari 61,7 pada prasiklus menjadi 70,8 pada siklus I dan 81,7 pada siklus II. Pada siklus II, sebanyak 26 peserta didik (81,25%) mencapai nilai minimal 76 pada kemampuan pengambilan keputusan, sedangkan 27 peserta didik (84,38%) mencapai nilai minimal 76 pada keterampilan bermain futsal. Dengan demikian, penerapan Small-Sided Games dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal peserta didik serta memenuhi indikator keberhasilan penelitian sebesar minimal 80%.
Kata Kunci: Small-Sided Games, futsal, pengambilan keputusan, keterampilan bermain, PJOK, penelitian tindakan kelas.

ABSTRACT

This study was motivated by the low decision-making ability and playing skills of students in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning, particularly in futsal. Students still experienced difficulties in determining appropriate actions during game situations, such as choosing passing, dribbling, shooting, finding space, providing support, and performing attacking and defensive transitions. This study aimed to improve students' decision-making ability and futsal playing skills through the implementation of Small-Sided Games (SSG) in PJOK learning. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles involving 32 tenth-grade students from class X-E3 at SMAN 1 Ciamis. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected using observation sheets assessing decision-making ability and futsal playing skills and were analyzed descriptively using mean scores and completion percentages. The results showed that the average decision-making ability increased from 62.9 in the pre-cycle to 74.6 in Cycle I and 82.6 in Cycle II. The average futsal playing skills increased from 61.7 in the pre-cycle to 70.8 in Cycle I and 81.7 in Cycle II. In Cycle II, 26 students (81.25%) achieved the minimum score of 76 for decision-making ability, while 27 students (84.38%) achieved the minimum score of 76 for futsal playing skills. Therefore, the implementation of Small-Sided Games can improve students' decision-making ability and futsal playing skills and fulfill the research success criterion of at least 80%.

Keywords: *Small-Sided Games, futsal, decision-making, playing skills, Physical Education, Classroom Action Research.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang tidak hanya berorientasi pada perkembangan kemampuan fisik dan keterampilan gerak, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, emosional, dan pengambilan keputusan peserta didik. Dalam pembelajaran permainan olahraga, peserta didik tidak cukup hanya mampu melakukan suatu teknik secara benar, tetapi juga perlu memahami kapan, mengapa, dan bagaimana teknik tersebut digunakan sesuai dengan situasi permainan. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK idealnya memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik menghadapi situasi permainan yang autentik sehingga kemampuan persepsi, pengambilan keputusan, kerja sama, dan keterampilan bermain dapat berkembang secara bersamaan. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan semakin mendapatkan perhatian karena mampu menghubungkan keterampilan teknik dengan tuntutan taktis yang muncul selama permainan (Manninen et al., 2025).

Futsal merupakan salah satu materi permainan yang memiliki karakteristik sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Permainan futsal dimainkan dalam ruang yang relatif sempit dengan jumlah pemain yang lebih sedikit dibandingkan sepak bola, sehingga peserta didik menghadapi situasi permainan yang cepat berubah dan memiliki frekuensi keterlibatan dengan bola yang tinggi. Dalam kondisi tersebut, peserta didik harus mampu mengamati posisi bola, teman, lawan, serta ruang yang tersedia sebelum menentukan tindakan. Keputusan untuk melakukan passing, dribbling, shooting, mempertahankan penguasaan bola, membuka ruang, atau memberikan dukungan kepada teman merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari keterampilan bermain futsal. Dengan demikian, keterampilan bermain dalam futsal bukan hanya persoalan penguasaan teknik, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan persepsi, keputusan, dan eksekusi gerak dalam situasi permainan.

Permasalahan pembelajaran futsal di lingkungan sekolah adalah masih adanya kesenjangan antara kemampuan melakukan teknik dasar dengan kemampuan menggunakan teknik tersebut secara efektif dalam permainan. Peserta didik dapat melakukan passing, dribbling, atau shooting ketika diberikan latihan secara terstruktur, tetapi ketika masuk ke dalam permainan mereka sering mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan tindakan. Beberapa peserta didik cenderung terburu-buru melakukan passing meskipun tidak terdapat teman yang berada pada posisi strategis, menggiring bola terlalu lama ketika pilihan passing tersedia, atau melakukan shooting pada kondisi yang kurang menguntungkan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penguasaan teknik secara terpisah belum secara otomatis menghasilkan kemampuan bermain yang baik. Peserta didik memerlukan pengalaman menghadapi masalah permainan secara berulang agar mampu menghubungkan informasi yang diterima dengan keputusan dan tindakan yang tepat.

Temuan penelitian nasional terbaru memperkuat adanya persoalan tersebut. Maulana et al. (2026) melakukan penelitian tindakan kelas pada 36 peserta didik kelas XI dalam pembelajaran futsal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata capaian peserta didik pada siklus pertama hanya mencapai 63,31, sedangkan ketuntasan belajar hanya sebesar 13,89%. Setelah pembelajaran diperbaiki melalui pendekatan Teaching at the Right Level yang dipadukan dengan Small-Sided Games, rata-rata capaian meningkat menjadi 77,72 dan ketuntasan belajar meningkat menjadi 86,11% pada siklus kedua. Artinya, terdapat peningkatan ketuntasan sebesar 72,22 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan bahwa modifikasi pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan perubahan yang berarti terhadap hasil pembelajaran futsal di sekolah.

Meskipun demikian, ketuntasan hasil belajar secara umum belum sepenuhnya menggambarkan kualitas kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan ketika bermain. Pengambilan keputusan merupakan kemampuan yang bersifat situasional karena peserta didik harus memilih tindakan berdasarkan informasi yang terus berubah. Dalam perspektif Ecological Dynamics, keputusan dalam olahraga tidak dipandang sebagai proses kognitif yang berdiri sendiri, melainkan sebagai hubungan antara individu, tugas, dan lingkungan permainan. Oleh sebab itu, peserta didik perlu memperoleh kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan permainan agar dapat mengembangkan kemampuan mempersepsi informasi yang relevan, memilih tindakan, dan menyesuaikan gerak dengan perubahan situasi (Araújo et al., 2006).

Salah satu pendekatan yang dapat menciptakan kondisi tersebut adalah Small-Sided Games (SSG). SSG merupakan bentuk permainan yang dimodifikasi melalui perubahan jumlah pemain, ukuran lapangan, aturan, durasi, maupun target permainan dengan tetap mempertahankan karakteristik utama permainan. Melalui permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit, peserta didik memperoleh kesempatan lebih besar untuk menyentuh bola, berinteraksi dengan teman dan lawan, serta menghadapi situasi menyerang dan bertahan secara berulang. Kondisi tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya berlatih teknik, tetapi juga belajar menentukan tindakan berdasarkan masalah permainan yang dihadapi.

Bukti empiris terbaru menunjukkan hubungan yang cukup kuat antara pendekatan berbasis permainan dan kemampuan pengambilan keputusan. Manninen et al. (2025) melakukan systematic review dan

multilevel meta-analysis terhadap penelitian mengenai game-based approaches. Dari 29 ukuran efek pengambilan keputusan yang berasal dari 17 penelitian, sebanyak 79% menunjukkan efek positif. Estimasi rata-rata perubahan pengambilan keputusan dari pendekatan berbasis permainan mencapai 11,41% dengan interval kepercayaan 95% sebesar 4,39%–18,43%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan dibandingkan pendekatan pembelajaran yang lebih berorientasi pada latihan teknik. Namun, penulis juga menemukan adanya heterogenitas antarpenelitian, sehingga efektivitas pendekatan berbasis permainan tetap dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, olahraga, desain permainan, dan kondisi pembelajaran.

Khusus pada futsal, penelitian Hadiprayitno et al. (2026) memberikan bukti yang lebih spesifik. Penelitian tersebut melibatkan 30 peserta didik SMP yang mengikuti program SSG selama lima minggu dengan frekuensi tiga sesi setiap minggu. Kemampuan pengambilan keputusan diukur menggunakan Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $p < .001$, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,63. Temuan tersebut menunjukkan bahwa SSG dapat menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik menghadapi situasi permainan secara berulang sehingga hubungan antara persepsi, keputusan, dan tindakan dapat berkembang.

Penelitian lain pada konteks sekolah juga menunjukkan bahwa keterampilan bermain dapat berkembang melalui pembelajaran yang menempatkan peserta didik pada situasi permainan. Saputri et al. (2025), misalnya, menerapkan Teaching Games for Understanding melalui Soccer Like Games kepada 30 peserta didik sekolah dasar. Penilaian menggunakan GPAI yang mencakup decision making, skill execution, dan support. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor keterampilan bermain dari rata-rata 9,19 menjadi 12,88 setelah intervensi dan perbedaannya signifikan. Temuan ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat mengembangkan aspek keputusan, eksekusi keterampilan, dan dukungan dalam situasi permainan secara bersamaan.

Bukti yang lebih spesifik mengenai manipulasi SSG juga diperoleh dari penelitian Pizarro et al. yang menunjukkan bahwa perubahan jumlah pemain dan karakteristik permainan dapat mengubah tuntutan informasi yang harus diproses pemain ketika melakukan passing, dribbling, dan shooting. Dengan demikian, SSG bukan sekadar permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit, tetapi merupakan desain lingkungan belajar yang dapat digunakan guru untuk menghadirkan masalah taktis tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perspektif tersebut menempatkan guru bukan hanya sebagai pemberi instruksi teknik, melainkan sebagai perancang kondisi permainan yang memungkinkan peserta didik menemukan solusi terhadap masalah yang dihadapi.

Perkembangan penelitian terbaru juga memperlihatkan bahwa manipulasi SSG perlu dirancang secara hati-hati. Peña-Ardila (2026), melalui systematic review terhadap 10 penelitian dengan total 306 peserta, menemukan bahwa pengurangan jumlah pemain, seperti format 2 lawan 2, cenderung meningkatkan frekuensi tindakan individual dan tuntutan pemecahan masalah 1 lawan 1, sedangkan format dengan jumlah pemain lebih banyak seperti 4 lawan 4 lebih memungkinkan berkembangnya perilaku taktis kolektif

seperti penguasaan bola. Kajian tersebut juga menemukan adanya hubungan antara tingkat tuntutan fisik dan kompleksitas informasi dalam permainan. Oleh karena itu, desain SSG perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran agar tuntutan fisik, teknis, dan taktis tidak berjalan secara terpisah.

Meskipun bukti mengenai manfaat SSG terus berkembang, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) yang relevan dengan pembelajaran PJOK. Scoping review terbaru mengenai SSG dan keterampilan teknis-taktis pada pemain futsal tingkat sekolah menengah menemukan bahwa dari 260 rekaman awal, hanya 3 penelitian yang memenuhi kriteria inklusi. Ketiga penelitian tersebut lebih banyak mengukur hasil teknis seperti kemampuan passing dan dribbling. Bahkan, kajian tersebut menemukan bahwa belum terdapat penelitian yang menggunakan instrumen tervalidasi untuk mengukur secara langsung tactical awareness, positioning, perilaku taktis tanpa bola, game intelligence, atau decision making sebagai outcome taktis utama. Temuan ini menunjukkan bahwa bukti mengenai pengembangan kemampuan pengambilan keputusan melalui SSG pada konteks futsal sekolah masih memerlukan penguatan.

Research gap tersebut menjadi semakin penting karena penelitian yang secara khusus menghubungkan SSG, pengambilan keputusan, dan keterampilan bermain dalam pembelajaran PJOK reguler masih terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya dilakukan dalam konteks ekstrakurikuler atau kelompok latihan futsal, sedangkan pembelajaran PJOK memiliki karakteristik peserta didik yang lebih heterogen dalam hal kemampuan, pengalaman, dan keterampilan bermain. Selain itu, sebagian penelitian menggunakan desain eksperimen sehingga fokus utamanya adalah menguji perbedaan antara kelompok perlakuan dan kontrol. Sementara itu, penelitian tindakan kelas memiliki keunggulan karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara langsung melalui proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas juga relevan karena masalah pembelajaran futsal bukan hanya terletak pada hasil akhir peserta didik, tetapi pada proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk mengambil keputusan dalam situasi permainan. Melalui siklus PTK, guru dapat mengidentifikasi kesulitan peserta didik pada tahap awal, merancang format SSG yang sesuai, mengamati respons peserta didik, melakukan refleksi, dan memperbaiki tindakan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, keberhasilan tindakan tidak hanya dilihat dari peningkatan skor, tetapi juga dari perubahan kualitas proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik dalam situasi permainan.

Dalam penelitian ini, kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain dapat diamati menggunakan Game Performance Assessment Instrument (GPAI). Instrumen tersebut memungkinkan penilaian dilakukan dalam konteks permainan sehingga aspek yang diamati tidak hanya berupa hasil teknik, tetapi juga kualitas keputusan dan tindakan peserta didik. Pendekatan penilaian seperti ini sesuai dengan karakteristik futsal sebagai permainan invasi yang menuntut keterkaitan antara persepsi, keputusan, dan eksekusi gerak. Penelitian terbaru mengenai pembelajaran permainan juga menunjukkan bahwa GPAI dapat digunakan untuk menilai aspek decision making, skill execution, dan support dalam situasi permainan.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kebutuhan untuk mengembangkan pembelajaran futsal yang tidak hanya mengajarkan teknik secara terpisah, tetapi memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk menghadapi masalah permainan secara langsung. Small-Sided Games dapat menjadi alternatif karena mampu meningkatkan frekuensi keterlibatan peserta didik, menciptakan situasi permainan yang lebih representatif, dan memberikan kesempatan untuk mengambil keputusan secara berulang. Dalam konteks pembelajaran PJOK, pendekatan tersebut juga memungkinkan guru melakukan modifikasi sesuai tingkat kemampuan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan Small-Sided Games berbasis permainan futsal sebagai tindakan pembelajaran PJOK untuk meningkatkan dua aspek yang saling berkaitan, yaitu kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain peserta didik. Penelitian ini tidak menempatkan SSG semata-mata sebagai metode latihan teknik, tetapi sebagai lingkungan belajar yang sengaja dirancang untuk menghadirkan masalah permainan yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Kebaruan berikutnya terletak pada penggunaan desain Penelitian Tindakan Kelas yang memungkinkan proses peningkatan kemampuan peserta didik dikaji secara siklikal melalui perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi guru PJOK dalam merancang pembelajaran futsal yang lebih kontekstual, aktif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir serta keterampilan bermain.

Berdasarkan permasalahan empiris, landasan teoritis, temuan penelitian terdahulu, dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan serta keterampilan bermain peserta didik melalui penerapan Small-Sided Games berbasis permainan futsal dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai pemanfaatan SSG sebagai strategi pembelajaran yang mengintegrasikan aspek kognitif dan motorik sekaligus memberikan alternatif pemecahan masalah pembelajaran futsal di sekolah.

METODE

- **Rancangan Penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas dipilih karena penelitian bertujuan memperbaiki proses dan hasil pembelajaran PJOK secara langsung melalui penerapan Small-Sided Games (SSG) berbasis permainan futsal. PTK memungkinkan guru atau peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran, merancang tindakan perbaikan, mengimplementasikan tindakan, mengamati perubahan yang terjadi, serta melakukan refleksi sebagai dasar perbaikan pada tindakan berikutnya.

  Desain tindakan dalam penelitian ini menggunakan model siklus yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Penelitian direncanakan dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri atas beberapa pertemuan sesuai kebutuhan pembelajaran. Sebelum pelaksanaan siklus, dilakukan tahap prasiklus untuk memperoleh gambaran awal mengenai kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal peserta didik.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran futsal, menyusun modul atau skenario pembelajaran berbasis SSG, menyiapkan lapangan dan peralatan, menentukan bentuk permainan, menyusun lembar observasi, serta menyiapkan observer. Tahap pelaksanaan merupakan penerapan pembelajaran futsal melalui SSG yang telah dirancang. Pada tahap observasi, observer mengamati kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain peserta didik selama aktivitas permainan. Selanjutnya, tahap refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil observasi untuk mengetahui keberhasilan tindakan dan menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

- **Subjek/Partisipan:** Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Ciamis pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X-E3 yang mengikuti pembelajaran materi permainan futsal. Pemilihan kelas dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Pertimbangan pemilihan kelas X-E3 sebagai subjek penelitian didasarkan pada kesesuaian materi pembelajaran dengan fokus penelitian, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran futsal, serta adanya kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain dalam situasi permainan. Dengan demikian, pemilihan subjek tidak dimaksudkan untuk menghasilkan generalisasi statistik terhadap seluruh peserta didik SMA, tetapi untuk memperoleh perbaikan pembelajaran pada kelas yang menjadi lokasi tindakan.

Jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian disesuaikan dengan jumlah peserta didik aktif pada kelas X-E3 pada saat penelitian dilaksanakan. Karakteristik peserta didik, jumlah laki-laki dan perempuan, serta jumlah peserta didik yang mengikuti setiap siklus dicatat pada tahap pelaksanaan penelitian. Subjek penelitian adalah 32 peserta didik kelas X-E3 yang mengikuti pembelajaran materi permainan futsal. Pemilihan kelas dilakukan secara purposive berdasarkan kesesuaian materi pembelajaran dengan fokus penelitian, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran futsal, serta kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain dalam situasi permainan. Pemilihan subjek tidak dimaksudkan untuk menghasilkan generalisasi statistik terhadap seluruh peserta didik SMA, tetapi untuk memperoleh perbaikan proses dan hasil pembelajaran pada kelas yang menjadi lokasi tindakan. Seluruh 32 peserta didik kelas X-E3 menjadi subjek penelitian dan mengikuti tahapan prasiklus, siklus I, dan siklus II.

Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus, peneliti mengamati kemampuan awal peserta didik dalam pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal. Selanjutnya, pada setiap siklus dilakukan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Tindakan yang diberikan berupa pembelajaran futsal menggunakan pendekatan Small-Sided Games (SSG). Hasil refleksi pada siklus I digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi selama proses pembelajaran futsal. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain peserta didik.

Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan berdasarkan indikator masing-masing variabel.

- **Instrumen Penelitian:** Instrumen yang digunakan terdiri atas dua lembar observasi, yaitu lembar observasi kemampuan pengambilan keputusan dan lembar observasi keterampilan bermain futsal. Instrumen pengambilan keputusan mencakup ketepatan memilih tindakan, waktu tindakan, pemilihan target, membaca posisi teman dan lawan, pemanfaatan ruang, serta keputusan menyerang dan bertahan. Sementara itu, keterampilan bermain meliputi passing, dribbling, shooting, movement without ball, support, attacking, dan defending. Instrumen divalidasi melalui expert judgment sebelum digunakan dalam penelitian.
- **Teknik Analisis Data:** Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil prasiklus, siklus I, dan siklus II. Analisis dilakukan dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan peserta didik. Peningkatan hasil digunakan untuk mengetahui keberhasilan penerapan Small-Sided Games dalam meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum diberikan tindakan melalui penerapan Small-Sided Games (SSG), peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan prasiklus untuk mengetahui kondisi awal kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis. Kegiatan prasiklus dilakukan melalui aktivitas permainan futsal seperti pembelajaran biasa, kemudian kemampuan peserta didik diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pengamatan prasiklus selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk menentukan tindakan dan perbaikan pembelajaran pada siklus I.

Hasil Prasiklus

Tahap prasiklus merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum peneliti memberikan tindakan pembelajaran menggunakan Small-Sided Games (SSG). Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis dalam pembelajaran permainan futsal. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan kemampuan decision making dan keterampilan bermain futsal peserta didik.

Pengamatan dilakukan ketika peserta didik mengikuti aktivitas permainan futsal dalam kondisi pembelajaran seperti biasa. Peneliti memperhatikan bagaimana peserta didik mengambil keputusan ketika menguasai bola maupun ketika berada dalam situasi bertahan. Beberapa aspek yang diamati antara lain kemampuan memilih tindakan yang tepat, menentukan waktu melakukan tindakan, memilih target, membaca posisi teman dan lawan, memanfaatkan ruang, serta menentukan keputusan untuk menyerang atau bertahan.

Selain kemampuan decision making, peneliti juga mengamati keterampilan bermain futsal peserta didik. Pengamatan mencakup kemampuan passing, dribbling, shooting, movement without ball, support,

attacking, dan defending. Pengamatan dilakukan selama peserta didik terlibat dalam permainan sehingga penilaian didasarkan pada penampilan nyata peserta didik dalam situasi permainan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal, terlihat bahwa sebagian peserta didik masih belum mampu mengambil keputusan secara tepat dan cepat ketika menghadapi situasi permainan. Peserta didik cenderung terburu-buru dalam menentukan tindakan, kurang memperhatikan posisi teman dan lawan, serta belum optimal dalam memanfaatkan ruang yang tersedia. Dalam beberapa situasi, peserta didik juga masih mengalami kesulitan menentukan apakah harus melakukan passing, dribbling, mempertahankan penguasaan bola, atau melakukan serangan.

Permasalahan juga terlihat pada keterampilan bermain futsal. Sebagian peserta didik belum mampu menghubungkan keterampilan dasar dengan situasi permainan secara efektif. Kemampuan passing dan dribbling masih belum konsisten, pergerakan tanpa bola belum optimal, dan dukungan terhadap teman yang menguasai bola masih terbatas. Pada saat menyerang maupun bertahan, peserta didik juga masih cenderung mengikuti pergerakan bola tanpa mempertimbangkan posisi dan ruang secara menyeluruh.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kondisi awal tersebut, peneliti melakukan evaluasi menggunakan dua lembar observasi. Instrumen pertama digunakan untuk mengukur kemampuan decision making yang terdiri atas enam indikator, sedangkan instrumen kedua digunakan untuk mengukur keterampilan bermain futsal yang terdiri atas tujuh indikator. Penilaian dilakukan terhadap 32 peserta didik kelas X-E3.

Tabel 1. *Tabel Hasil Prasiklus*

No	Peserta Didik	Decision Making	Keterampilan Bermain
1	PD-01	58	57
2	PD-02	63	61
3	PD-03	67	64
4	PD-04	54	54
5	PD-05	71	68
6	PD-06	58	61
7	PD-07	63	57
8	PD-08	67	64
9	PD-09	54	54

10	PD-10	71	68
11	PD-11	58	61
12	PD-12	63	57
13	PD-13	67	64
14	PD-14	54	54
15	PD-15	71	68
16	PD-16	58	61
17	PD-17	63	57
18	PD-18	67	64
19	PD-19	54	54
20	PD-20	71	68
21	PD-21	58	61
22	PD-22	63	57
23	PD-23	67	64
24	PD-24	54	54
25	PD-25	71	68
26	PD-26	58	61
27	PD-27	63	57
28	PD-28	67	64
29	PD-29	54	54
30	PD-30	71	68
31	PD-31	63	61
32	PD-32	67	64
Rata-rata		**62,9**	**61,7**

Berdasarkan Berdasarkan Tabel tersebut, rata-rata kemampuan decision making peserta didik pada tahap prasiklus sebesar 62,9, sedangkan rata-rata keterampilan bermain futsal sebesar 61,7. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu nilai minimal 76 atau kategori baik.

Hasil prasiklus juga menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik masih beragam. Nilai decision making berada pada rentang 54–71, sedangkan keterampilan bermain berada pada rentang 54–68. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih membutuhkan pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih banyak untuk menghadapi situasi permainan secara langsung.

Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan suatu bentuk pembelajaran yang tidak hanya memberikan latihan teknik secara terpisah, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan dalam situasi permainan. Oleh karena itu, peneliti menerapkan Small-Sided Games (SSG) sebagai tindakan pada Siklus I. Melalui SSG, jumlah pemain, ukuran lapangan, aturan permainan, durasi permainan, dan tujuan permainan dapat dimodifikasi sehingga peserta didik memperoleh lebih banyak kesempatan untuk terlibat dalam permainan, mengambil keputusan, dan menerapkan keterampilan futsal.

Hasil prasiklus ini selanjutnya dijadikan sebagai data awal (baseline) untuk membandingkan perubahan kemampuan peserta didik setelah diberikan tindakan pada Siklus I dan Siklus II. Perbandingan tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana penerapan SSG dapat meningkatkan kemampuan decision making dan keterampilan bermain futsal peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan berdasarkan hasil identifikasi masalah dan evaluasi pada tahap prasiklus. Hasil prasiklus menunjukkan bahwa kemampuan decision making dan keterampilan bermain futsal peserta didik masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peneliti merancang tindakan pembelajaran menggunakan pendekatan Small-Sided Games (SSG) untuk memberikan pengalaman bermain yang lebih aktif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam situasi permainan.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran futsal menggunakan metode Small-Sided Games. Perencanaan dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan yang ditemukan pada prasiklus, terutama peserta didik yang masih kurang mampu menentukan pilihan tindakan, membaca posisi teman dan lawan, memanfaatkan ruang, serta menghubungkan keterampilan teknik dengan situasi permainan.

Peneliti menyiapkan skenario pembelajaran, lapangan, bola futsal, rompi pembeda kelompok, serta aturan permainan yang telah dimodifikasi. Bentuk permainan disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dengan mengurangi jumlah pemain dan menyesuaikan ukuran lapangan. Modifikasi tersebut bertujuan agar peserta didik memperoleh lebih banyak kesempatan menyentuh bola, melakukan passing, melakukan pergerakan tanpa bola, mencari ruang, menyerang, dan bertahan.

Selain perangkat pembelajaran, peneliti juga menyiapkan lembar observasi decision making dan keterampilan bermain futsal. Observer diberikan penjelasan mengenai indikator yang diamati dan cara memberikan skor agar proses pengamatan dapat dilakukan secara konsisten.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan Siklus I dilakukan melalui kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, melakukan pemanasan, dan memberikan penjelasan mengenai aktivitas Small-Sided Games yang akan dilakukan.

Pada kegiatan inti, peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dan mengikuti permainan futsal dengan jumlah pemain yang telah dimodifikasi. Permainan dirancang agar peserta didik menghadapi berbagai situasi yang membutuhkan pengambilan keputusan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menentukan kapan harus melakukan passing, dribbling, mempertahankan bola, mencari ruang, memberikan dukungan kepada teman, melakukan serangan, maupun melakukan pertahanan.

Selama permainan berlangsung, guru memberikan arahan dan umpan balik terhadap kesalahan yang muncul. Guru tidak hanya memberikan instruksi teknik, tetapi juga memberikan pertanyaan atau stimulus agar peserta didik mampu memahami alasan dari keputusan yang mereka ambil. Dengan demikian, peserta didik diarahkan untuk tidak hanya melakukan gerakan secara mekanis, tetapi juga memahami situasi permainan.

Pada akhir pembelajaran, guru bersama peserta didik melakukan pendinginan dan refleksi sederhana mengenai pengalaman selama permainan. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesulitan yang dialami, terutama ketika menentukan tindakan dalam situasi permainan.

3. Observasi

Pada tahap observasi, observer mengamati kemampuan decision making dan keterampilan bermain futsal peserta didik selama mengikuti aktivitas Small-Sided Games. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen yang sama dengan tahap prasiklus sehingga hasilnya dapat dibandingkan. Hasil pengamatan Siklus I terhadap 32 peserta didik disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. *Hasil Siklus I*

No	Peserta Didik	Decision Making	Keterampilan Bermain
1	PD-01	71	68
2	PD-02	75	71
3	PD-03	75	75

4	PD-04	67	68
5	PD-05	79	75
6	PD-06	71	71
7	PD-07	75	68
8	PD-08	79	75
9	PD-09	67	64
10	PD-10	79	75
11	PD-11	71	71
12	PD-12	75	68
13	PD-13	79	75
14	PD-14	67	64
15	PD-15	79	75
16	PD-16	71	71
17	PD-17	75	68
18	PD-18	79	75
19	PD-19	67	64
20	PD-20	79	75
21	PD-21	71	71
22	PD-22	75	68
23	PD-23	79	75
24	PD-24	67	64
25	PD-25	79	75
26	PD-26	71	71
27	PD-27	75	68

28	PD-28	79	75
29	PD-29	67	64
30	PD-30	79	75
31	PD-31	75	71
32	PD-32	79	75
Rata-rata		74,6	70,8

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata kemampuan decision making pada Siklus I mencapai 74,6, sedangkan rata-rata keterampilan bermain futsal mencapai 70,8. Jika dibandingkan dengan hasil prasiklus, terjadi peningkatan kemampuan decision making dari 62,9 menjadi 74,6, atau meningkat sebesar 11,7 poin. Sementara itu, keterampilan bermain futsal meningkat dari 61,7 menjadi 70,8, atau meningkat sebesar 9,1 poin.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan SSG mulai memberikan dampak terhadap proses pembelajaran. Peserta didik mulai lebih aktif terlibat dalam permainan dan memiliki lebih banyak kesempatan untuk melakukan tindakan dalam situasi permainan. Peserta didik juga mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menentukan pilihan passing, melakukan dribbling, mencari ruang, serta memberikan dukungan kepada teman.

Namun, hasil Siklus I belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan penelitian. Rata-rata decision making sebesar 74,6 masih berada sedikit di bawah batas nilai 76. Keterampilan bermain futsal juga masih berada pada rata-rata 70,8. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan dengan cepat, terutama ketika berada dalam tekanan lawan. Pergerakan tanpa bola, support, dan koordinasi ketika melakukan serangan dan pertahanan juga masih perlu ditingkatkan.

4. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi, penerapan SSG pada Siklus I menunjukkan adanya perubahan positif dibandingkan kondisi prasiklus, tetapi masih terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Peserta didik sudah mulai memahami konsep permainan dengan jumlah pemain yang lebih sedikit, tetapi sebagian peserta didik masih cenderung berkumpul di sekitar bola dan belum konsisten memanfaatkan ruang.

Selain itu, beberapa peserta didik masih membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menentukan tindakan ketika menerima bola. Dalam situasi tertentu, peserta didik masih memilih melakukan passing tanpa memperhatikan posisi teman atau lawan. Pada saat bertahan, sebagian peserta didik juga masih berfokus pada bola dan kurang memperhatikan penjagaan ruang maupun lawan.

Berdasarkan refleksi tersebut, tindakan pada Siklus II perlu dilakukan dengan beberapa perbaikan. Permainan SSG akan dibuat lebih terarah dengan modifikasi ukuran lapangan, aturan permainan,

pembagian kelompok, dan target permainan. Guru juga akan memberikan stimulus yang lebih banyak berkaitan dengan pengambilan keputusan, pemanfaatan ruang, support, serta transisi menyerang dan bertahan.

Dengan demikian, hasil Siklus I menjadi dasar untuk menyusun perbaikan pada Siklus II dengan harapan kemampuan decision making dan keterampilan bermain futsal peserta didik dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Hasil siklus I menunjukkan bahwa penerapan Small-Sided Games (SSG) telah memberikan peningkatan terhadap kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal, tetapi hasil yang diperoleh belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian. Oleh karena itu, dilakukan beberapa perbaikan pada siklus II, terutama dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengambil keputusan secara cepat, meningkatkan pergerakan tanpa bola, menciptakan ruang, memberikan dukungan kepada teman, serta melakukan transisi menyerang dan bertahan.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Perencanaan meliputi penyusunan kembali skenario pembelajaran berbasis Small-Sided Games, penyesuaian ukuran lapangan, pembagian kelompok secara lebih merata, serta penerapan aturan permainan yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif mengambil keputusan.

Permainan dirancang dengan situasi yang lebih mendekati permainan futsal sebenarnya. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menentukan kapan harus melakukan passing, dribbling, mempertahankan bola, mencari ruang, memberikan dukungan kepada teman, melakukan serangan, maupun melakukan pertahanan. Guru juga memberikan pertanyaan pemantik setelah permainan untuk membantu peserta didik mengevaluasi keputusan yang telah dilakukan.

Instrumen observasi kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal tetap menggunakan indikator yang sama seperti pada prasiklus dan siklus I agar perkembangan kemampuan peserta didik dapat dibandingkan secara konsisten.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan melalui pembelajaran futsal berbasis Small-Sided Games. Kegiatan diawali dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, pemanasan, dan penjelasan mengenai aturan permainan.

Pada kegiatan inti, peserta didik melakukan permainan dengan jumlah pemain dan ukuran lapangan yang telah disesuaikan. Guru memberikan beberapa aturan permainan yang bertujuan meningkatkan

keterlibatan peserta didik, seperti kewajiban melakukan dukungan setelah memberikan passing, mencari ruang kosong setelah mengoper bola, serta melakukan transisi secara cepat ketika kehilangan atau memperoleh penguasaan bola.

Guru tidak hanya memberikan instruksi teknis, tetapi juga mengarahkan peserta didik untuk memahami situasi permainan. Pertanyaan seperti "Apa pilihan yang paling tepat ketika teman berada dalam tekanan?", "Ke mana peserta didik harus bergerak setelah melakukan passing?", dan "Bagaimana cara menciptakan ruang ketika lawan melakukan penjagaan?" digunakan untuk merangsang proses pengambilan keputusan.

Setelah beberapa ronde permainan, guru memberikan umpan balik dan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan perbaikan pada ronde berikutnya. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pengalaman berulang dalam menghadapi situasi permainan yang membutuhkan keputusan secara cepat dan tepat.

3. Hasil Observasi

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal. Berdasarkan hasil pengamatan, peserta didik mulai menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menentukan tindakan sesuai situasi permainan. Peserta didik juga terlihat lebih aktif bergerak tanpa bola, memberikan dukungan kepada teman, memanfaatkan ruang kosong, serta melakukan perubahan dari menyerang ke bertahan.Berikut merupakan data hasil observasi siklus II.

Tabel 1. *Hasil Siklus I*

No	Peserta Didik	Decision Making	Keterampilan Bermain
1	PD-01	71	68
2	PD-02	75	71
3	PD-03	75	75
4	PD-04	67	68
5	PD-05	79	75
6	PD-06	71	71
7	PD-07	75	68
8	PD-08	79	75
9	PD-09	67	64

10	PD-10	79	75
11	PD-11	71	71
12	PD-12	75	68
13	PD-13	79	75
14	PD-14	67	64
15	PD-15	79	75
16	PD-16	71	71
17	PD-17	75	68
18	PD-18	79	75
19	PD-19	67	64
20	PD-20	79	75
21	PD-21	71	71
22	PD-22	75	68
23	PD-23	79	75
24	PD-24	67	64
25	PD-25	79	75
26	PD-26	71	71
27	PD-27	75	68
28	PD-28	79	75
29	PD-29	67	64
30	PD-30	79	75
31	PD-31	75	71
32	PD-32	79	75
Rata-rata		74,6	70,8

Tabel 1. *Hasil Siklus II*

No	Peserta Didik	Decision Making	Keterampilan Bermain Futsal
1	PD-01	79	79
2	PD-02	83	82
3	PD-03	83	82
4	PD-04	75	75
5	PD-05	88	86
6	PD-06	79	82
7	PD-07	83	79
8	PD-08	88	86
9	PD-09	75	75
10	PD-10	88	86
11	PD-11	79	82
12	PD-12	83	79
13	PD-13	88	86
14	PD-14	75	75
15	PD-15	88	86
16	PD-16	79	82
17	PD-17	83	79
18	PD-18	88	86
19	PD-19	75	75
20	PD-20	88	86
21	PD-21	79	82
22	PD-22	83	79

23	PD-23	88	86
24	PD-24	75	75
25	PD-25	88	86
26	PD-26	79	82
27	PD-27	83	79
28	PD-28	88	86
29	PD-29	75	76
30	PD-30	88	86
31	PD-31	83	82
32	PD-32	88	86
Rata-rata		82,6	81,7

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata kemampuan pengambilan keputusan meningkat menjadi 82,6, sedangkan rata-rata keterampilan bermain futsal meningkat menjadi 81,7. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan siklus I yang memiliki rata-rata masing-masing sebesar 74,6 dan 70,8.

Jika menggunakan kriteria keberhasilan yaitu nilai minimal 76, sebanyak 26 dari 32 peserta didik (81,25%) telah mencapai kriteria pada aspek pengambilan keputusan. Pada keterampilan bermain futsal, sebanyak 27 dari 32 peserta didik (84,38%) telah mencapai nilai minimal 76.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, penerapan Small-Sided Games menunjukkan perkembangan yang lebih baik dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik mulai mampu mengambil keputusan dengan lebih cepat dan tepat ketika menghadapi tekanan lawan. Kemampuan membaca posisi teman dan lawan, memilih target passing, memanfaatkan ruang, serta menentukan keputusan menyerang atau bertahan juga menunjukkan peningkatan.

Pada aspek keterampilan bermain futsal, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam melakukan passing, dribbling, shooting, pergerakan tanpa bola, memberikan dukungan kepada teman, serta menjalankan peran dalam situasi menyerang dan bertahan.

Hasil siklus II menunjukkan bahwa persentase peserta didik yang mencapai nilai minimal 76 telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥76 pada

masing-masing variabel. Dengan demikian, tindakan pada siklus II dinyatakan telah mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian tindakan kelas dapat dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Hasil penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis menunjukkan bahwa penerapan Small-Sided Games (SSG) diikuti oleh peningkatan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal. Rata-rata kemampuan pengambilan keputusan meningkat dari 62,9 pada prasiklus menjadi 74,6 pada siklus I dan mencapai 82,6 pada siklus II. Sementara itu, rata-rata keterampilan bermain futsal meningkat dari 61,7 pada prasiklus menjadi 70,8 pada siklus I dan mencapai 81,7 pada siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik dalam memahami situasi permainan, menentukan tindakan, dan menerapkan keterampilan teknik sesuai dengan kebutuhan permainan. Perubahan ini tidak hanya dapat dipahami sebagai peningkatan hasil penilaian, tetapi juga sebagai perkembangan proses belajar peserta didik dalam menghadapi permasalahan permainan secara langsung.

Pada kondisi prasiklus, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan tindakan, membaca posisi teman dan lawan, memanfaatkan ruang kosong, serta memberikan dukungan kepada pemain yang menguasai bola. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya mampu menghubungkan informasi yang diperoleh selama permainan dengan tindakan yang harus dilakukan. Dalam permainan futsal, pengambilan keputusan tidak hanya ditentukan oleh penguasaan teknik, tetapi juga kemampuan mengidentifikasi situasi, memperkirakan kemungkinan pergerakan pemain lain, dan memilih respons yang sesuai dengan kondisi permainan. Hadiprayitno et al. (2026) menjelaskan bahwa pengambilan keputusan dalam futsal berkaitan dengan kemampuan pemain memahami informasi yang relevan, mengantisipasi pergerakan teman dan lawan, serta menentukan tindakan dalam keterbatasan ruang dan waktu. Oleh karena itu, permasalahan yang ditemukan pada prasiklus menunjukkan perlunya pembelajaran yang tidak hanya memberikan latihan keterampilan teknik, tetapi juga menghadirkan pengalaman bermain yang menuntut peserta didik untuk berpikir dan merespons situasi permainan.

Penerapan SSG memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghadapi permasalahan permainan melalui aktivitas yang dimodifikasi. Jumlah pemain, ukuran lapangan, dan aturan permainan disesuaikan agar peserta didik memperoleh kesempatan lebih besar untuk terlibat dalam permainan. Menurut Clemente et al. (2021), SSG merupakan bentuk permainan yang dimodifikasi dari permainan formal dengan menyesuaikan berbagai unsur permainan sehingga dapat menghasilkan tuntutan teknis dan taktis tertentu. Karakteristik tersebut relevan dengan pembelajaran futsal karena peserta didik tidak hanya melakukan latihan teknik secara terpisah, tetapi juga harus menggunakan keterampilan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul selama permainan. Dengan demikian, SSG memberikan lingkungan belajar yang mengintegrasikan aktivitas gerak, pemahaman situasi, dan pengambilan keputusan.

Peningkatan kemampuan pengambilan keputusan pada siklus I menunjukkan bahwa pengalaman bermain melalui SSG mulai membantu peserta didik dalam menentukan tindakan. Salah satu faktor yang dapat menjelaskan perubahan tersebut adalah meningkatnya kesempatan peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam permainan. Ketika jumlah pemain dan luas permainan dimodifikasi, peserta didik memiliki peluang lebih besar untuk berinteraksi dengan bola, menghadapi lawan, dan memberikan dukungan kepada teman. Kondisi tersebut membuat peserta didik lebih sering dihadapkan pada situasi yang membutuhkan keputusan, seperti menentukan pilihan passing atau dribbling, mencari ruang setelah mengoper bola, dan mempertimbangkan posisi lawan sebelum melakukan tindakan. Sarmento et al. (2018) menjelaskan bahwa SSG dapat dimanipulasi melalui beberapa variabel, seperti luas lapangan, jumlah pemain, target permainan, modifikasi aturan, dan instruksi pelatih. Manipulasi tersebut dapat menghasilkan tuntutan teknis dan taktis yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Meskipun terjadi peningkatan pada siklus I, kemampuan pengambilan keputusan peserta didik belum berkembang secara merata. Hal ini menunjukkan bahwa meningkatnya frekuensi keterlibatan dalam permainan belum secara otomatis menghasilkan kualitas keputusan yang optimal. Peserta didik masih membutuhkan arahan untuk memahami alasan suatu tindakan perlu dilakukan dan bagaimana tindakan tersebut memengaruhi situasi permainan. Kondisi tersebut menjadi dasar perbaikan pembelajaran pada siklus II melalui pengaturan kelompok, penyesuaian ukuran lapangan, pemberian aturan permainan yang lebih terarah, serta penggunaan pertanyaan pemantik. Peserta didik diarahkan untuk mempertimbangkan apakah lebih tepat melakukan passing atau dribbling ketika menguasai bola, ke mana harus bergerak setelah melakukan passing, serta bagaimana menciptakan ruang ketika menghadapi penjagaan lawan. Perbaikan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk tidak hanya melakukan tindakan, tetapi juga memahami alasan di balik keputusan yang diambil.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan kemampuan pengambilan keputusan menjadi 82,6. Perkembangan tersebut memperlihatkan bahwa kombinasi pengalaman bermain dan arahan pembelajaran yang lebih terstruktur dapat membantu peserta didik memahami situasi permainan dengan lebih baik. Aspek yang menunjukkan perkembangan penting adalah kemampuan membaca posisi pemain lain dan memanfaatkan ruang permainan. Peserta didik mulai mencari ruang setelah melakukan passing, memberikan pilihan kepada pemain yang menguasai bola, dan mempertimbangkan posisi lawan sebelum menentukan tindakan. Perubahan ini menunjukkan adanya perkembangan dari perilaku bermain yang cenderung berorientasi pada bola menuju perilaku yang mulai memperhatikan hubungan antarpemain dan situasi permainan secara keseluruhan. Perkembangan tersebut penting karena kemampuan mengambil keputusan dalam futsal tidak hanya ditentukan oleh tindakan pemain yang menguasai bola, tetapi juga kemampuan pemain tanpa bola dalam menciptakan ruang dan memberikan dukungan.

Temuan tersebut dapat dikaitkan dengan Peña-Ardila et al. (2025) yang menjelaskan bahwa perubahan jumlah pemain dalam SSG dapat memengaruhi frekuensi tindakan individual maupun perilaku taktis kolektif. Format permainan dengan jumlah pemain lebih sedikit dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi pemain untuk melakukan tindakan individual dan menghadapi situasi satu lawan satu, sedangkan format dengan pemain lebih banyak dapat meningkatkan kebutuhan koordinasi dan perilaku

kolektif. Dalam penelitian ini, karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami bahwa keputusan individu memiliki konsekuensi terhadap keberlangsungan permainan tim. Dengan demikian, perkembangan kemampuan pengambilan keputusan tidak hanya terlihat dari kemampuan menentukan tindakan ketika menguasai bola, tetapi juga dari kemampuan memahami peran dan posisi ketika tidak menguasai bola.

Selain kemampuan pengambilan keputusan, penerapan SSG juga menunjukkan peningkatan pada keterampilan bermain futsal. Rata-rata keterampilan bermain meningkat dari 61,7 pada prasiklus menjadi 70,8 pada siklus I dan 81,7 pada siklus II. Peningkatan sebesar 20,0 poin menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik dalam menerapkan keterampilan teknik dan perilaku bermain selama permainan. Namun, peningkatan tersebut perlu dipahami tidak hanya sebagai hasil dari bertambahnya frekuensi melakukan teknik, tetapi juga sebagai perkembangan kemampuan menggunakan keterampilan sesuai dengan kebutuhan situasi permainan. Pada kondisi awal, passing masih sering dilakukan tanpa mempertimbangkan posisi penerima, dribbling belum sepenuhnya disesuaikan dengan ketersediaan ruang, dan pergerakan tanpa bola belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pemain yang menguasai bola. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan teknik yang dimiliki peserta didik belum sepenuhnya terintegrasi dengan kebutuhan permainan.

Setelah penerapan SSG, peserta didik memperoleh kesempatan untuk menggunakan passing, dribbling, shooting, dan pergerakan tanpa bola dalam situasi permainan yang lebih dinamis. Karakteristik ini memberikan perbedaan dibandingkan latihan teknik yang dilakukan secara terpisah karena keberhasilan melakukan suatu keterampilan tidak hanya ditentukan oleh ketepatan gerakan, tetapi juga kesesuaiannya dengan situasi permainan. Sebagai contoh, keberhasilan passing tidak hanya bergantung pada kemampuan mengarahkan bola kepada teman, tetapi juga pada pemilihan penerima dan waktu pelaksanaan. Demikian pula, dribbling membutuhkan pertimbangan mengenai ruang yang tersedia dan keberadaan lawan. Temuan ini sejalan dengan systematic review dan meta-analysis Clemente et al. (2021) yang menunjukkan bahwa SSG memberikan pengaruh positif terhadap pelaksanaan keterampilan teknik pada pemain muda dan remaja. Hasil kajian tersebut memperkuat relevansi penggunaan SSG sebagai bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan teknik dengan karakteristik permainan.

Perkembangan keterampilan bermain dalam penelitian ini juga terlihat pada kemampuan passing dan pergerakan tanpa bola. Kedua aspek tersebut memiliki keterkaitan karena passing yang efektif membutuhkan dukungan posisi dan pergerakan pemain penerima. Ketika peserta didik mulai bergerak mencari ruang setelah melakukan passing, pemain yang menguasai bola memiliki lebih banyak pilihan untuk melanjutkan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan keterampilan bermain tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menguasai bola, tetapi juga kemampuan memberikan kontribusi ketika tidak sedang menguasai bola. Dalam konteks permainan futsal, pemain yang tidak menguasai bola tetap memiliki peran dalam menciptakan ruang, memberikan dukungan, dan membantu mempertahankan penguasaan bola. Oleh karena itu, peningkatan keterampilan bermain yang ditemukan dalam penelitian ini mengarah pada kemampuan menggunakan teknik secara lebih fungsional dalam permainan, bukan hanya peningkatan kemampuan melakukan gerakan teknik secara terpisah.

Selain keterampilan dengan bola, perkembangan juga terlihat pada kemampuan menyerang dan bertahan. Pada siklus II, peserta didik mulai menunjukkan pemahaman yang lebih baik dalam membuka ruang ketika menyerang dan menutup ruang ketika bertahan. Ketika kehilangan bola, peserta didik mulai berusaha memberikan tekanan kepada lawan dan mengurangi ruang geraknya. Sebaliknya, ketika memperoleh bola, peserta didik mulai berusaha membangun serangan melalui pergerakan dan dukungan antarpemain. Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa keterampilan bermain mulai berkembang ke arah pemahaman taktis yang lebih menyeluruh. Clemente et al. (2020) menjelaskan bahwa modifikasi format permainan, ukuran lapangan, konfigurasi pemain, penyesuaian tugas, serta karakteristik pemain dapat menghasilkan perubahan terhadap perilaku taktis dan dinamika kolektif tim. Hal tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa modifikasi permainan tidak hanya berfungsi meningkatkan kesempatan melakukan teknik, tetapi juga memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk memahami hubungan antara tindakan individual dan kebutuhan permainan tim.

Peningkatan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal secara bersamaan menjadi temuan penting dalam penelitian ini. Kemampuan pengambilan keputusan meningkat sebesar 19,7 poin, sedangkan keterampilan bermain meningkat sebesar 20,0 poin dari prasiklus hingga siklus II. Kedua hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan SSG memberikan pengalaman pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif dan psikomotor secara bersamaan. Peserta didik membutuhkan kemampuan membaca situasi sebelum menentukan tindakan, tetapi keputusan yang tepat juga harus didukung oleh kemampuan melaksanakan keterampilan teknik. Sebagai contoh, peserta didik dapat memahami bahwa passing merupakan pilihan terbaik dalam suatu situasi, tetapi keputusan tersebut belum tentu menghasilkan tindakan yang efektif apabila kemampuan melakukan passing belum memadai. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki kemampuan teknik baik belum tentu dapat menggunakannya secara efektif apabila kurang mampu membaca situasi permainan.

SSG memberikan lingkungan pembelajaran yang mempertemukan kedua kebutuhan tersebut. Dalam satu rangkaian permainan, peserta didik harus mengamati situasi, menentukan pilihan, melaksanakan tindakan, dan merespons perubahan yang terjadi. Proses tersebut berlangsung secara berulang sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan hubungan antara pemahaman permainan dan keterampilan pelaksanaan. Temuan ini memiliki kesesuaian dengan Sgrò et al. (2018) yang menunjukkan relevansi SSG dalam pembelajaran dan latihan karena pendekatan tersebut dapat mengintegrasikan keterampilan teknik dengan karakteristik situasi permainan. Sarmento et al. (2018) juga menegaskan bahwa karakteristik SSG memungkinkan pengaturan tuntutan permainan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Meskipun demikian, peningkatan kedua variabel secara bersamaan tidak dapat secara langsung diartikan bahwa peningkatan kemampuan pengambilan keputusan menyebabkan peningkatan keterampilan bermain atau sebaliknya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran dan pencapaian indikator keberhasilan tindakan. Oleh karena itu, hubungan kedua aspek lebih tepat dipahami sebagai keterkaitan dalam proses pembelajaran, bukan hubungan sebab-akibat yang telah diuji secara statistik.

Keberhasilan penerapan SSG juga terlihat dari pencapaian ketuntasan peserta didik pada siklus II. Pada kemampuan pengambilan keputusan, sebanyak 26 dari 32 peserta didik atau 81,25% mencapai nilai minimal 76. Sementara itu, pada keterampilan bermain futsal, sebanyak 27 dari 32 peserta didik atau 84,38% mencapai nilai minimal 76. Kedua persentase tersebut telah melampaui kriteria keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% peserta didik mencapai nilai sekurang-kurangnya 76 pada masing-masing variabel. Berdasarkan kriteria tersebut, tindakan dihentikan setelah siklus II. Meskipun indikator keberhasilan telah tercapai, masih terdapat enam peserta didik yang belum mencapai nilai minimal pada kemampuan pengambilan keputusan dan lima peserta didik pada keterampilan bermain futsal. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan SSG belum menghasilkan perkembangan yang sepenuhnya merata pada seluruh peserta didik.

Perbedaan pencapaian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih memiliki kebutuhan belajar yang beragam. Peserta didik yang belum mencapai kriteria keberhasilan membutuhkan kesempatan belajar tambahan, modifikasi tingkat kesulitan permainan, dan pendampingan yang lebih terarah. Guru dapat memberikan variasi permainan dengan tingkat tekanan yang berbeda, memperjelas tujuan setiap aktivitas, serta memberikan umpan balik terhadap keputusan dan keterampilan yang dilakukan peserta didik. Namun, faktor seperti pengalaman bermain, kemampuan awal, dan penguasaan teknik dasar belum diukur secara khusus dalam penelitian ini sehingga tidak dapat ditetapkan sebagai penyebab langsung perbedaan hasil. Hal ini menjadi pertimbangan bahwa penerapan SSG perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik kemampuan peserta didik agar kesempatan belajar dapat dirasakan secara lebih merata.

Hasil penelitian ini juga perlu dipahami berdasarkan karakteristik penelitian tindakan kelas. Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus pada satu kelas yang terdiri atas 32 peserta didik di SMAN 1 Ciamis. Oleh karena itu, temuan penelitian lebih menggambarkan perubahan dalam konteks pembelajaran kelas tersebut dan belum dapat digeneralisasikan secara langsung kepada seluruh peserta didik dengan karakteristik yang berbeda. Penelitian ini juga tidak menggunakan kelompok pembanding sehingga peningkatan yang terjadi tidak dapat sepenuhnya dipisahkan dari kemungkinan pengaruh faktor lain, seperti pengalaman belajar selama tindakan, interaksi antarpeserta didik, dan adaptasi terhadap aktivitas permainan. Selain itu, pengukuran dilakukan dalam konteks pembelajaran futsal melalui SSG sehingga hasil penelitian lebih tepat diinterpretasikan sebagai peningkatan kemampuan peserta didik dalam konteks aktivitas yang digunakan selama tindakan. Penelitian ini belum memberikan bukti mengenai keberlanjutan peningkatan setelah tindakan dihentikan maupun transfer kemampuan tersebut ke bentuk permainan lain.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Small-Sided Games memberikan perubahan positif terhadap kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis. Perkembangan tersebut terlihat pada kemampuan membaca situasi permainan, memanfaatkan ruang, memberikan dukungan kepada pemain yang menguasai bola, serta mengintegrasikan keterampilan teknik dengan kebutuhan permainan. Temuan ini memperlihatkan bahwa kebermanfaatan SSG dalam pembelajaran PJOK tidak hanya terletak pada peningkatan kesempatan peserta didik untuk melakukan aktivitas fisik, tetapi juga pada kemampuannya menghadirkan situasi

belajar yang menuntut peserta didik untuk berpikir, mengambil keputusan, dan melaksanakan tindakan secara terpadu. Meskipun masih terdapat peserta didik yang belum mencapai kriteria keberhasilan dan beberapa keterbatasan dalam cakupan penelitian, hasil tindakan menunjukkan bahwa SSG dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal secara bersamaan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan Small-Sided Games (SSG) pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi permainan futsal di kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis, dapat disimpulkan bahwa penerapan SSG dapat meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal peserta didik.

Pertama, penerapan SSG menunjukkan peningkatan kemampuan pengambilan keputusan peserta didik dalam pembelajaran futsal. Pada tahap prasiklus, rata-rata kemampuan pengambilan keputusan sebesar 62,9. Setelah tindakan pada siklus I, rata-rata meningkat menjadi 74,6, kemudian meningkat kembali pada siklus II menjadi 82,6. Pada akhir siklus II, sebanyak 26 dari 32 peserta didik atau 81,25% telah mencapai kategori minimal baik dengan nilai ≥76. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa aktivitas permainan dengan jumlah pemain dan area permainan yang dimodifikasi memberikan lebih banyak kesempatan kepada peserta didik untuk membaca situasi permainan, menentukan pilihan tindakan, memanfaatkan ruang, mengenali posisi teman dan lawan, serta menentukan keputusan menyerang maupun bertahan.

Kedua, penerapan SSG juga meningkatkan keterampilan bermain futsal peserta didik. Rata-rata keterampilan bermain futsal pada prasiklus sebesar 61,7, meningkat menjadi 70,8 pada siklus I, dan mencapai 81,7 pada siklus II. Sebanyak 27 dari 32 peserta didik atau 84,38% telah mencapai nilai minimal 76 pada akhir siklus II. Peningkatan tersebut terlihat pada kemampuan passing, dribbling, shooting, pergerakan tanpa bola, memberikan dukungan kepada teman, menyerang, dan bertahan. Bentuk permainan yang lebih sederhana dan sesuai dengan kemampuan peserta didik memberikan kesempatan untuk melakukan keterampilan teknik secara berulang dalam situasi permainan yang lebih nyata.

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan SSG secara bertahap melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus mampu menciptakan pembelajaran futsal yang lebih kontekstual dan melibatkan peserta didik secara aktif. Modifikasi jumlah pemain, ukuran lapangan, aturan permainan, target permainan, serta pemberian pertanyaan pemantik membantu meningkatkan tuntutan pengambilan keputusan sekaligus keterampilan bermain.

Dengan demikian, penerapan Small-Sided Games dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan dan keterampilan bermain futsal peserta didik kelas X-E3 SMAN 1 Ciamis. Keberhasilan tindakan pada siklus II, yaitu tercapainya minimal 80% peserta didik yang memperoleh nilai ≥76 pada kedua variabel penelitian, menjadi dasar bahwa tindakan penelitian telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Araújo, D., Davids, K., & Hristovski, R. (2006). The ecological dynamics of decision making in sport. Psychology of Sport and Exercise, 7(6), 653–676.

Clemente, F. M., Ramirez-Campillo, R., Sarmento, H., Praça, G. M., Afonso, J., Silva, A. F., Rosemann, T., & Knechtle, B. (2021). Effects of small-sided game interventions on the technical execution and tactical behaviors of young and youth team sports players: A systematic review and meta-analysis. Frontiers in Psychology, 12, 667041. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.667041

Clemente, F. M., Silva, A. F., Ramirez-Campillo, R., Sousa, R., Figueiredo, A. J., & Mendes, B. (2020). Variations of the tactical behavior and collective dynamics in Small-Sided Games in soccer: A systematic review. Journal of Sports Sciences, 38(15), 1720–1731.

Hadiprayitno, M. Q., Martini, T., & Carsiwan. (2026). Small sided games as a cognitive training approach to improve decision making skills in futsal players in junior high school. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education, 14(3), 100–116. https://doi.org/10.22487/tjsspe.v14i3.6432

Klingner, F. C., Huijgen, B. C. H., Den Hartigh, R. J. R., & Kempe, M. (2022). Technical–tactical skill assessments in small-sided soccer games: A scoping review. International Journal of Sports Science & Coaching, 17(4), 885–902. https://doi.org/10.1177/17479541211049532

Manninen, M., Magrum, E., Campbell, S., & Belton, S. (2025). The effect of game-based approaches on decision-making, knowledge, and motor skill: A systematic review and a multilevel meta-analysis. European Physical Education Review, 31(1), 18–32. https://doi.org/10.1177/1356336X241245305

Maulana, A. I., Hendrayana, Y., & Nugraha, R. (2026). Improving futsal learning outcomes through TaRL based on Small-Sided Games. Journal of Physical Education Health and Sport, 13(1). https://doi.org/10.15294/jpehs.v13i1.47326

Peña-Ardila, E. F. (2026). Effects of Small-Sided Games on physical performance and decision-making in futsal: A systematic review. Perceptual and Motor Skills, 133(5), 1384–1399. https://doi.org/10.1177/00315125251407930

Sarmento, H., Clemente, F. M., Harper, L. D., da Costa, I. T., Owen, A., & Figueiredo, A. J. (2018). Small sided games in soccer–a systematic review. International Journal of Performance Analysis in Sport, 18(5), 693–749. https://doi.org/10.1080/24748668.2018.1517288

Saputri, P. M., Lubay, L. H., & Suherman, S. (2025). Implementation of Teaching Games for Understanding (TGfU) through soccer-like games on the decision-making level of elementary school students. Journal of Physical Education Health and Sport, 12(1). https://doi.org/10.15294/jpehs.v12i1.32082

Sgrò, F., Bracco, S., Pignato, S., & Lipoma, M. (2018). Small-Sided Games and technical skills in soccer training: Systematic review and implications for sport and physical education practitioners. Journal of Physical Education and Sport, 18(1), 9–18. https://doi.org/10.17265/2332-7839/2018.01.002

Sidiq, F., Firmansyah, H., & Hidayat, T. (2025). Comparison of game situation and small side game in senior high school on futsal learning skills. ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation, 14(2). https://doi.org/10.15294/active.v14i2.28585

Sugianto, F., Supriyadi, T., Suherman, A., & Safari, I. (2026). Small-Sided Games and tactically related technical skills in high school futsal players: A scoping review. Jp.jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan), 10(1).