

**PENERAPAN DEEP LEARNING BERBASIS SMALL-SIDED GAMES UNTUK
MENINGKATKAN KERJASAMA TIM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA SISWA
KELAS VII SMPN 2 TARUMAJAYA**

Muhaammad Dzakwan Nurkhalis¹, Rekha Ratri Julianti², Rizki Aminudin³

^{1,2,3}PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

dzzakwan14@gmail.com¹, ²rekharatri@gmail.com, ³aminudin.rizki@gmail.com

ABSTRACT

This study was conducted to address various issues in soccer games observed among seventh-grade students. The primary issue was a lack of teamwork in soccer games. The objective of this study was to analyze the impact of deep learning based on small-sided games. The research design employed a pre-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest study using quantitative methods. The sample consisted of 40 seventh-grade students from a junior high school. The results of this study show that the pre-test average was 83.38, while the post-test average reached 104.33. Thus, teamwork in soccer improved by 87%, which falls into the effective category. This indicates that the use of a deep learning approach based on small-sided games in soccer is effective in improving students' teamwork.

Keywords: soccer, deep learning, small-sided games

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi berbagai masalah dalam permainan sepak bola yang ditemukan di kelas VII. Permasalahannya yaitu kurangnya kerja sama tim dalam permainan sepak bola. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh deep learning berbasis small-sided games. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-experimental design* berbentuk *one-group pretest-posttest* dengan metode kuantitatif. Sampel penelitian ini terdiri dari 40 siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata pre-test sebesar 83.38, sedangkan rata-rata post-test mencapai 104,33. Dengan demikian, kerja sama tim permainan sepak bola meningkat 87% yang termasuk dalam kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan deep learning berbasis small-sided games pada permainan sepakbola efektif untuk meningkatkan Kerjasama tim siswa.

Kata Kunci: permainan sepak bola, deep learning, small-sided games

A. Pendahuluan

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru masih mendominasi pendidikan jasmani di

sekolah-sekolah. Sebuah studi yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah oleh (Simbolon et al., 2025) juga menunjukkan fenomena

pembelajaran berpusat pada guru ini yang di mana sekitar 66,66% siswa belum mencapai standar yang ditetapkan karena belum terbiasa berlatih menciptakan pemahaman secara mandiri. Selain berfokus pada peningkatan keterampilan fisik, pendidikan jasmani juga berperan dalam mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa (Bimbingan, 2023). Kondisi ini menyebabkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menjadi terbatas, sehingga menghambat perkembangan kemampuan kerja sama mereka. Salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang sangat menuntut kemampuan kerja sama tim adalah permainan sepak bola.

Sepak bola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari sebelas pemain, termasuk seorang penjaga gawang. Dalam permainan ini, setiap pemain dituntut untuk saling bekerja sama, berkomunikasi, dan mengambil keputusan secara tepat demi mencapai tujuan tim. Oleh karena itu, penguasaan teknik dasar saja tidak cukup, tetapi harus disertai dengan kemampuan bekerja sama secara

efektif dalam tim (Setiawan et al., 2026).

Sepak bola sebagai permainan beregu menuntut kerja sama yang baik antar pemain karena keberhasilan permainan ditentukan oleh kontribusi setiap individu dalam tim (Hamdi & Massa, 2023). Namun, beberapa siswa masih menunjukkan sikap individual ketika praktik permainan sepak bola sehingga kemampuan kerja sama belum berkembang secara optimal dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian yang dilakukan oleh (Farid et al., 2022) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam olahraga dapat secara efektif meningkatkan keterampilan sosial, termasuk kepemimpinan, kerja sama tim, dan komunikasi, selain keterampilan teknis pada siswa sekolah dasar. Selain itu, olahraga tim seperti sepak bola membantu anak muda belajar cara bergaul dengan orang lain, yang baik untuk komunikasi, kerja sama dan prestasi akademik mereka (Zirzis & Mubarak, 2021).

Tantangan yang dihadapi oleh para siswa ini disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti kurangnya variasi dalam bahan ajar dan

pendekatan yang dapat membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik, strategi pengajaran yang masih sangat bergantung pada demonstrasi guru, dan pemahaman yang terbatas tentang pentingnya nilai nilai kerja sama. Oleh karena itu, peneliti menerapkan pendekatan pembelajaran Deep Learning. Pendekatan pembelajaran Deep Learning menekankan aktivasi faktor kognitif dan emosional, mengubah proses belajar menjadi upaya untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata daripada sekadar menghafal fakta. Penggunaan pedagogi Deep Learning membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, menumbuhkan kesadaran reflektif, dan mendukung pembelajaran yang didorong oleh motivasi diri sepanjang proses belajar, menurut sejumlah temuan penelitian (Qu et al., 2021; Wu, 2024). Selain itu, penerapan deep learning bisa menggunakan metode permainan small sided games pada pembelajaran sepak bola.

Small-Sided Games (SSGs) merupakan bentuk modifikasi permainan sepak bola dengan jumlah pemain lebih sedikit dan ukuran lapangan yang disesuaikan sehingga

menciptakan situasi permainan yang menuntut interaksi antar pemain secara lebih intens. Setiap pemain memiliki peran yang lebih besar dalam proses permainan, model permainan ini tidak hanya meningkatkan tingkat aktivitas fisik siswa tetapi juga memperbaiki dinamika kerja sama tim dalam lingkungan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa small-sided games tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran teknik permainan, tetapi juga sebagai pendekatan pedagogis yang efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial, khususnya kerja sama tim, karena siswa secara langsung mengalami proses kolaborasi dalam situasi permainan nyata.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan pendekatan deep learning dengan strategi pembelajaran small-sided games dalam pembelajaran sepak bola guna meningkatkan kemampuan kerja sama tim siswa kelas VII SMP. Penelitian terdahulu pada umumnya memanfaatkan small-sided games sebatas sebagai metode untuk melatih keterampilan teknik permainan atau meningkatkan kondisi fisik, sedangkan kajian mengenai deep learning lebih sering berfokus

pada pengembangan aspek kognitif dan pemahaman konseptual siswa secara umum. Berdasarkan informasi latar belakang yang telah ditulis, peneliti tertarik dengan mengangkat judul "Penerapan Pendekatan Deep Learning Berbasis Small-Sided Games untuk Meningkatkan Kerja Sama Tim pada Sepak Bola Siswa Kelas VII SMP"

B. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Quasi experimental one-group pretest- posttest design. Menurut Sugiyono (2019:74) bahwa, "Penelitian Quasi experimental one-group pretest posttest design ini merupakan salah satu desain eksperimen yang menggunakan satu kelompok sampel serta melakukan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel". Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) kuesioner tertulis untuk mengukur pemahaman kerjasama siswa; (2) lembar observasi

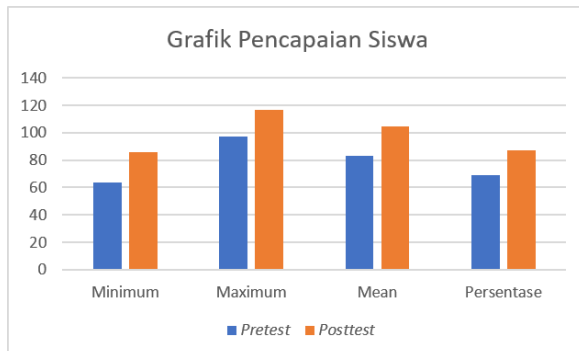
untuk mengukur sikap kerja sama siswa selama proses pembelajaran. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 6 kali pertemuan. Teknik analisis data dengan menghitung persentase, uji normalitas, dan terakhir menguji hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan pendekatan deep learning berbasis small-sided games dalam pembelajaran sepakbola berpengaruh terhadap peningkatan kerjasama siswa. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan metode pembelajaran ini dilakukan terlebih dahulu pengambilan data atau pre-test untuk melihat tingkat kerjasama awal siswa. Kemudian setelah melalui perlakuan atau treatment, dilakukan kembali pengambilan data atau post-test untuk mengetahui kembali tingkat Kerjasama siswa. Setelah itu peneliti melakukan analisis data dengan bantuan aplikasi komputer SPSS versi 25. Adapun hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Presentase
Pretest	40	64	97	83.38	10.767	69%
Posttest	40	86	117	104.33	10.934	87%
Valid N (listwise)	40					

Gambar 1 Data Deskriptif



Gambar 2 Grafik Pencapaian Siswa

Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat adanya peningkatan skor kerja sama tim siswa dari hasil pretest ke posttest. Dapat disimpulkan bahwa kerja sama siswa pada penggunaan deep learning berbasis small-sided games dalam pembelajaran sepakbola, mengalami peningkatan dari nilai hasil test pretest dan posttest. Berdasarkan Tabel 4.2 diketahui bahwa nilai rata-rata (mean) pretest sebesar (83.38), Minimum (64), Maksimum (97), dan Standar Deviasi (10.767). Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan pendekatan deep learning berbasis small-sided games, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi Mean (104.33), Minimum

(86), Maksimum (117), dan Standar Deviasi (10.934). Selain itu, persentase capaian kerja sama tim siswa meningkat dari 69% pada pretest menjadi 87% pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kerja sama tim siswa setelah diberikan perlakuan.

Paired Samples Test								
Pre-test dan Post-test	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				lower	upper			
	-20.950	5.542	0.876	-22.722	-19.178	-23.908	39	0.001

Gambar 3 Uji Paired Sampel T-Test

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai rata-rata selisih (mean difference) sebesar -20,950 dengan standar deviasi sebesar 5,542 dan standar error mean sebesar 0,876. Selain itu diperoleh nilai t hitung sebesar -23,908 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 39 serta nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001.

Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan pendekatan deep learning berbasis small-sided games terhadap peningkatan kerja sama tim siswa kelas VII.

Dengan hasil analisis tersebut, menunjukkan bahwa pendekatan

deep learning berbasis small-sided games pada permainan sepakbola memiliki efektivitas terhadap peningkatan kerjasama tim siswa, peneliti menganggap bahwa terdapat pengaruh kuat dari penggunaan pendekatan deep learning berbasis small-sided games. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Lasmi et al., (2025) yang menyatakan bahwa deep learning dalam konteks PJOK tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan fisik, tetapi juga bertujuan untuk membangun pemahaman konseptual, refleksi diri, dan kolaborasi sosial peserta didik. Keuntungan dari metode ini adalah optimalisasi keterlibatan siswa, yaitu memberi siswa mendapatkan kesempatan belajar dengan mencoba lebih banyak sehingga teknik, wawasan dan komunikasi dikembangkan dalam permainan sesungguhnya. Karena banyaknya partisipasi yang dilakukan menyebabkan Kerjasama siswa tersebut semakin tumbuh dan mengalami peningkatan.

D. Kesimpulan

Penerapan pendekatan deep learning berbasis small-sided games memiliki pengaruh yang signifikan

terhadap peningkatan kerja sama tim siswa kelas VII. Pendekatan tersebut mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam aspek kerja sama tim seperti komunikasi, koordinasi, tanggung jawab, saling percaya, dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran sepak bola berlangsung. Pendekatan deep learning berbasis small-sided games juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami pentingnya kerja sama dalam permainan sepak bola. Terdapat peningkatan kerja sama tim siswa antara sebelum dan sesudah diberikan treatment menggunakan pendekatan deep learning berbasis small-sided games. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa pendekatan deep learning berbasis small-sided games memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kerja sama tim siswa. Selain itu, hasil posttest menunjukkan peningkatan dibandingkan hasil pretest setelah diberikan treatment.

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Setiawan, P., Yogi, K., Lesmana, P., & Satyawan, I. M. (2026). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL PADA MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA TEKNIK DASAR PASSING UNTUK PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 2 SINGARAJA. 26(1), 187–196.
- Bimbingan, S. (2023). Penguatan Pendidikan sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Jasmani bagi Anak Pekerja. 3, 105–122.
<https://doi.org/10.56972/jikm.v3i2.127>
- Farid, A., Ferawati, Rusli, K., & Aminuddin. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEPAK BOLA DALAM PEMBELAJARAN PJOK MELALUI MODEL SIRKUIT PADA SISWA KELAS VIII MTS MUHAMMADIYAH IMPROVING FOOTBALL LEARNING OUTCOMES IN PJOK LEARNING THROUGH CIRCUIT MODEL IN STUDENTS OF CLASS VIII MTS MUHAMMADIYAH MANDALLE KAB. 2(1), 50–57.
- Hamdi, A. H., & Massa, R. S. (2023). MODIFIKASI PERMAINAN SEPAK BOLA DALAM KESEHATAN UNTUK MENINGKATKAN KERJA SAMA modifikasi sepak bola dalam pembelajaran PJOK yang dilakukan oleh siswa putra kelas VIII MTs. 10(1), 124–131.
- Lasmi, F., Makassar, U. N., Rappocini, K., Makassar, K., Jasmani, P., Pembelajaran, R., & Bermakna, P. (2025). Jurnal dunia pendidikan. 6, 1973–1987.
- Qu, G., Hu, W., Jiao, W., & Jin, J. (2021). Application of Deep Learning-Based Integrated Trial-Error + Science , Technology , Reading / Writing , Engineer , Arts , Mathematics Teaching Mode in College Entrepreneurship Education. 12(November). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.739362>
- Simbolon, A., Sinurat, C., Sihombing, R. A. P., & Sembiring, S. J. (2025). PENGARUH METODE PEMBELAJARAN YANG BERPUSAT PADA GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN SISWA THE INFLUENCE OF TEACHER-CENTERED LEARNING METHODS IN. November, 18145–18149.
- Zirzis, F., & Mubarak, M. Z. (2021). Hubungan koordinasi mata dan kaki dengan kekuatan otot tungkai terhadap keterampilan long passing sepak bola. Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga, 2(2), 18–24.