

ANALISIS DESKRIPTIF HASIL BELAJAR PASSING BOLA BASKET DALAM KERANGKA PEMBELAJARAN MENDALAM BERBASIS PERMAINAN

¹*Lalu Habib Muhtarif, ² Ahmad Aji Azhari, ³ Intan Kusuma Wardani

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

³ Pendidikan Jasmani, Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: laluhabib28@gmail.com

ABSTRACT

Baseline learning records reported that 19 of 36 fifth-grade score entries did not meet the achievement threshold of 75. This study descriptively examines reported basketball-passing scores across a pre-cycle, Cycle I, and Cycle II within a game-based, deep-learning pedagogical framework. The analysis is secondary and document-based; it does not independently verify the implementation of classroom action research. Reported mean scores were 68.81, 75.21, and 83.00, while the proportions meeting the threshold were 47.22%, 61.11%, and 88.89%, respectively. Thus, the reported Cycle II value exceeded the predetermined 85% class-level target. The document also reports 11 transitions into mastery and one reversal between cycles, yielding a net increase of 10, but the individual paired-score list was unavailable for verification. Likewise, item-level cognitive, affective, and psychomotor results and observation logs were not available. The findings document a descriptive attainment pattern, not the causal effectiveness of the instructional approach. They indicate priorities for auditable scoring, intervention documentation, and targeted support for the four entries below the final threshold.

Keywords: *basketball passing; game-based learning; deep learning pedagogy; learning outcomes; secondary descriptive analysis*

ABSTRAK

Pada prasiklus, 19 dari 36 catatan nilai kelas V belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) 75. Kajian ini bertujuan mendeskripsikan capaian nilai passing bola basket pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dalam kerangka pembelajaran mendalam berbasis permainan. Analisis dilakukan secara deskriptif sekunder terhadap rekapitulasi nilai; keterlaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) tidak diverifikasi secara independen. Rerata yang dilaporkan berturut-turut 68,81; 75,21; dan 83,00, sedangkan ketuntasan klasikal 47,22%, 61,11%, dan 88,89%. Dengan demikian, ketuntasan siklus II melampaui target kelas 85%. Rekapitulasi juga menyebut 11 catatan berubah menjadi tuntas dan satu kembali belum tuntas antara siklus I dan II, yakni tambahan bersih sepuluh catatan. Namun, daftar lengkap 36 pasangan nilai, skor butir per ranah, dan log observasi tidak tersedia untuk audit independen. Hasil ini menunjukkan pola capaian deskriptif, bukan bukti pengaruh kausal pendekatan pembelajaran. Kajiannya menegaskan kebutuhan dokumentasi penilaian yang dapat ditelusuri serta tindak lanjut terhadap empat catatan yang belum tuntas.

Kata kunci: passing bola basket; pembelajaran berbasis permainan; pembelajaran mendalam; hasil belajar; analisis deskriptif sekunder

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada jenjang sekolah dasar tidak hanya mengajarkan keterampilan melakukan gerak, tetapi juga menuntut siswa memahami keputusan dalam situasi permainan, bekerja dengan teman, dan menunjukkan sikap bertanggung jawab. Hasil belajar karenanya perlu dipandang sebagai capaian multidimensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sintesis penelitian tentang pembelajaran permainan menekankan pentingnya aktivitas yang kontekstual, keterlibatan aktif, serta kesesuaian strategi mengajar dengan kemampuan siswa, sekaligus mengingatkan adanya keragaman kualitas bukti antarriset (Yan et al., 2023; Breed et al., 2025; Saha et al., 2026).

Bola basket merupakan permainan invasi yang menuntut siswa bergerak, mengenali posisi rekan, dan memilih bentuk operan yang sesuai. Pada jenjang sekolah dasar, penguasaan *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass* tidak dapat dibatasi pada ketepatan mekanis; siswa juga perlu memahami kapan dan mengapa suatu bentuk *passing* dipilih. Penelitian tentang modifikasi bola, permainan basket, dan PTK materi *passing* telah dilakukan pada jenjang dan konteks yang berbeda sehingga tidak langsung membuktikan temuan pada kelas V dalam kajian ini (Ramadhan et al., 2024; Munawaroh et al., 2024; Mashi et al., 2025).

Rekapitulasi prasiklus yang dikaitkan dengan kelas V SDN 24 Mataram mencatat rerata 68,81 dari 36 entri dan ketuntasan individual 17/36 (47,22%) pada KKTP 75; sebanyak 19 entri (52,78%) belum tuntas. Angka tersebut merupakan masalah capaian yang dapat dideskripsikan, bukan diagnosis terverifikasi atas kesalahan gerak tertentu. Uraian pembelajaran menyebut perlunya penguatan keterampilan operan, tetapi lembar diagnostik terpisah untuk *chest pass* (arah dorongan), *bounce pass* (titik pantul), dan *overhead pass* (arah atau lintasan operan) belum tersedia. Ketiga contoh itu karena itu diposisikan sebagai aspek yang perlu diperiksa pada pengamatan berikutnya, bukan sebagai kesulitan siswa yang telah terbukti.

Pembelajaran mendalam dalam pendidikan merupakan pendekatan pedagogis, bukan *deep learning* komputasional. Pendekatan ini menekankan pengalaman berkesadaran (*mindful*), bermakna (*meaningful*), dan menggembirakan (*joyful*): siswa memahami alasan melakukan gerak,

mengaitkan keterampilan dengan masalah permainan, dan merefleksikan proses belajar. Literatur menekankan keterpaduan prinsip tersebut, dengan pelaksanaan yang bergantung pada konteks sekolah, sumber daya, dan kesiapan guru (Andayanie et al., 2025; Mawardi et al., 2025; Anggraeni & Kurniawan, 2026; Kurnianingsih et al., 2026).

Secara operasional, prinsip *mindful* dapat diarahkan pada pertanyaan “Mengapa operan ini dipilih?” (indikator kognitif: alasan pemilihan teknik), *meaningful* pada permainan kecil dengan jalur operan terbuka atau tertutup (indikator psikomotor: kesesuaian dan akurasi operan), dan *joyful* pada kesempatan mencoba serta umpan balik aman (indikator afektif: partisipasi, kerja sama, dan sportivitas). Rangkaian itu merupakan hipotesis mekanisme pedagogis untuk diuji; keberadaannya sebagai praktik nyata di kelas belum dapat dipastikan hanya dari tabel nilai.

Pembelajaran berbasis permainan dapat memberikan konteks autentik bagi pengembangan pengambilan keputusan, teknik, dan interaksi sosial. Tinjauan sistematis menemukan bahwa game-based learning dan gamifikasi berpotensi mendukung motivasi serta kinerja belajar, sementara Tactical Games Model atau pendekatan game-centered menempatkan masalah permainan, penyesuaian aturan, dan pertanyaan reflektif sebagai penggerak pembelajaran. Namun, keluaran pada pengetahuan dan teknik tidak selalu seragam pada semua populasi atau bentuk permainan (Camacho-Sánchez et al., 2023; Wang et al., 2024; Gustian & Pranata, 2025; Manninen et al., 2025).

Dalam literatur, aktivitas permainan pada anak berkaitan dengan pembelajaran keterampilan motorik maupun pengalaman belajar menyenangkan, tetapi besaran manfaat bergantung pada usia, jenis permainan, tugas, serta desain pengukuran (Sun & Chen, 2024; Mo et al., 2024). Studi di sekolah dasar Indonesia dan uji coba pengajaran bola basket di Tiongkok memberi perbandingan yang relevan, bukan replikasi konteks maupun strategi pada kajian ini (Yan et al., 2024; Wiyarko & Adhi, 2025).

Ranah sosial-afektif juga relevan karena pembelajaran permainan dapat menggabungkan kesempatan bergerak, kerja sama, dan disiplin (Fizi et al., 2023). Akan tetapi, kajian kooperatif dan tanggung jawab personal-sosial menekankan perlunya tujuan kelompok serta pengajaran sikap secara eksplisit; aktivitas berkelompok saja tidak memastikan hasil afektif tertentu (Ayun et al., 2024; Boke et al., 2025; Sindiani et al., 2025).

Penelitian terdahulu di JONTAK turut menyediakan pijakan kontekstual. Ghazali et al. (2025) membahas perlunya menyesuaikan aktivitas permainan bola besar dengan kebutuhan siswa kelas V; Al Hasan dan Santoso (2026) melaporkan keterkaitan elemen gamifikasi dengan kepuasan dan keterlibatan siswa; sementara Damara et al. (2026) menampilkan desain PTK melalui modifikasi media untuk pembelajaran gerak. Ketiga studi tidak menguji kombinasi pembelajaran mendalam dan passing bola basket sebagaimana fokus artikel ini, tetapi memberi argumentasi tentang modifikasi pengalaman belajar dan siklus perbaikan pengajaran.

Kajian terletak pada keterbatasan pelaporan yang dapat menautkan prinsip pembelajaran mendalam, tugas *passing*, dan tiga ranah penilaian dengan perubahan nilai individual. Studi Ramadhan et al. (2024) berfokus pada bola modifikasi di jenjang SMP; Munawaroh et al. (2024) mengembangkan permainan pada siswa SMP; Mashi et al. (2025) melaporkan PTK pembelajaran *passing* di SMA; sedangkan Yan et al. (2024) menggunakan uji coba permainan bola basket pada murid sekolah dasar di Tiongkok. Berbeda dari studi tersebut, kontribusi terbatas kajian ini ialah pemetaan indikator tiga ranah dan penelusuran rekapitulasi ketuntasan dalam satu kelas V, termasuk pergeseran status yang tidak selalu positif. Literatur tentang pembelajaran kooperatif dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menyediakan alasan teoretis bagi pemetaan ini, bukan bukti mekanisme yang telah terbukti di kelas tersebut (Schulze & von Huth, 2022; Kurita & Ohnishi, 2023; Okasha & Muszali, 2023; Zach et al., 2023).

Tujuan kajian ini adalah mendeskripsikan rerata, sebaran, ketuntasan klasikal, dan perubahan status ketuntasan yang tercantum dalam laporan nilai pada prasiklus, siklus I, dan siklus II, serta merumuskan peta pengukuran yang lebih dapat diaudit untuk pembelajaran *passing* berbasis permainan. Pertanyaan kajian: (1) bagaimana pola capaian nilai yang dilaporkan di tiga tahap; (2) apakah target ketuntasan klasikal 85% tercapai; dan (3) informasi apa yang masih diperlukan untuk menilai keterlaksanaan tindakan, kualitas pengukuran, dan mekanisme pembelajaran?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Kajian ini menggunakan analisis deskriptif sekunder terhadap rekapitulasi hasil belajar dari kerangka penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus. Empat tahapan PTK—perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi—merupakan struktur kegiatan yang dilaporkan, bukan prosedur lapangan yang telah diaudit secara independen. Analisis berfokus pada angka rekapitulasi dan uraian tindakan yang tersedia. Karena tidak terdapat tanggal, jumlah pertemuan, identitas penilai, catatan observasi mentah, atau perangkat ajar lengkap, kajian ini tidak diposisikan sebagai pembuktian terselesaikannya seluruh tahap PTK maupun efektivitas kausal pembelajaran.

Konteks, Sumber Nilai, dan Unit Analisis

Konteks yang dilaporkan adalah pembelajaran *passing* bola basket kelas V SDN 24 Mataram. Rekapitulasi menyebut 36 entri nilai pada prasiklus, siklus I, dan siklus II sebagai dasar statistik kelas. Namun, berkas yang tersedia tidak memuat 36 baris skor pasangan anonim, skor butir kognitif, rubrik per indikator afektif dan psikomotor, ataupun informasi tentang prosedur penyalinan nilainya. Oleh sebab itu, 36 dipakai sebagai penyebut yang dilaporkan dan analisis dilakukan pada statistik agregat; kelengkapan data individu, pola data hilang, serta konsistensi pasangan nilai belum dapat diperiksa. Tidak terdapat nama maupun identitas anak yang dipublikasikan.

Uraian Pembelajaran dan Refleksi

Tahap prasiklus digambarkan sebagai penilaian awal *passing*. Pada siklus I, uraian pembelajaran menyebut demonstrasi serta latihan melalui permainan kelompok untuk *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*. Ringkasan refleksi memuat kebutuhan memperjelas demonstrasi, memperbanyak kesempatan praktik, memberikan umpan balik langsung, dan menyesuaikan permainan dengan keragaman kemampuan. Siklus II dijelaskan sebagai kelanjutan latihan yang mengakomodasi perbaikan tersebut. Rincian durasi, jumlah pertemuan, aturan permainan, ukuran kelompok, modifikasi alat, frekuensi operan per siswa, isi catatan pengamat, dan dasar pemilihan tindakan berikutnya tidak tersedia. Informasi itu harus diisi dari catatan pelaksanaan asli sebelum tahap-tahap tersebut dapat dinyatakan terverifikasi.

Tabel 1. Ringkasan tindakan yang dilaporkan dan status bukti

Tahap	Uraian kegiatan	Bukti dan informasi yang belum tersedia
Prasiklus	Pemetaan keterampilan passing	Rekapitulasi ketuntasan; lembar diagnostik mentah tidak tersedia
Siklus I	Demonstrasi dan permainan kelompok	Ringkasan hasil tersedia; jadwal, intensitas, dan catatan pengamat belum tersedia
Refleksi I	Identifikasi perlunya demonstrasi dan umpan balik	Uraian refleksi tersedia; kejadian observasi dan keputusan berbasis bukti belum dapat diaudit
Siklus II	Latihan tambahan dan penyesuaian permainan	Rekapitulasi hasil tersedia; bentuk modifikasi dan keterlaksanaan belum dapat diverifikasi

Instrumen dan Konstruksi Skor

Instrumen yang dijelaskan dalam rancangan penilaian mencakup tiga ranah. Ranah kognitif memuat 10 soal pilihan ganda tentang *passing* (benar = 10; salah = 0). Ranah psikomotor meliputi *chest pass*, *bounce pass*, dan *overhead pass*, masing-masing dengan lima komponen: sikap awal, posisi tangan-bola, dorongan, ketepatan sasaran, dan gerak lanjutan (15 penilaian berskala 1-4). Ranah afektif memuat disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri yang tampak dalam kesediaan mencoba, dan sportivitas (lima penilaian berskala 1-4). Seluruh uraian indikator merupakan struktur instrumen yang dilaporkan, tetapi butir, deskriptor kategori, identitas penilai, serta skor individual tiap ranah tidak disertakan untuk diverifikasi. Skor afektif teramati tidak dengan sendirinya mengukur keseluruhan konstruk psikologis percaya diri.

Tabel 2. Struktur indikator penilaian dan bobot komposit yang dilaporkan

Ranah	Instrumen / indikator	Bobot
Kognitif	10 soal pilihan ganda; benar = 10, salah = 0	30%
Afektif	5 indikator sikap; rubrik 1-4 (total maksimal 20)	20%

Ranah	Instrumen / indikator	Bobot
Psikomotor	3 teknik passing × 5 komponen; rubrik 1-4	50%

Nilai akhir komposit dalam deskripsi instrumen ditetapkan sebagai $N = 0,30K + 0,20A + 0,50P$, dengan K, A, dan P menyatakan skor kognitif, afektif, serta psikomotor yang masing-masing harus berada pada skala seragam 0-100. Dokumen yang tersedia tidak menjelaskan apakah skor rubrik 1-4 dinormalisasi terhadap rentang teoretis atau skor maksimum, sehingga rumus komposit historis belum dapat diaudit dari data mentah. Sebagai contoh prosedur yang dapat dipertimbangkan untuk penelitian berikutnya bukan rekonstruksi nilai yang dilaporkan— $K = 10 \times \text{jumlah jawaban benar}$; $A = 100 \times (\text{jumlah skor lima indikator} - 5)/15$; dan $P = 100 \times (\text{jumlah skor lima belas indikator} - 15)/45$. Untuk contoh hipotetis delapan jawaban benar, total afektif 17, dan total psikomotor 51, diperoleh $K = 80$, $A = 80$, $P = 80$, sehingga $N = (0,30 \times 80) + (0,20 \times 80) + (0,50 \times 80) = 80$. Pilihan metode normalisasi harus dinyatakan dan diterapkan konsisten sebelum penilaian nyata berlangsung.

Deskriptor rubrik usulan untuk pengujian selanjutnya dibedakan menurut ranah: pada gerak *passing*, kategori 1 = belum mampu menjalankan komponen meskipun dibantu, 2 = menjalankan sebagian komponen dengan banyak bantuan, 3 = menjalankan sebagian besar komponen dengan sedikit bantuan, dan 4 = menjalankan komponen secara tepat dan mandiri; pada sikap, kategori 1 = perilaku belum tampak pada kesempatan yang memadai, 2 = kadang tampak setelah diingatkan, 3 = sering tampak dengan sedikit pengingat, dan 4 = konsisten tampak tanpa pengingat. Deskriptor ini masih memerlukan penilaian ahli, uji coba, dan kesepakatan penilai; tidak dinyatakan sebagai rubrik yang sudah dipakai atau sudah tervalidasi.

Tabel 3. Matriks usulan prinsip pembelajaran, tugas passing, dan bukti penilaian

Prinsip	Tugas dan pertanyaan operasional (usulan)	Ranah/indikator	Bukti yang perlu dikumpulkan
Mindful	Siswa menjelaskan alasan memilih chest, bounce, atau overhead pass	Kognitif: alasan pemilihan teknik	Jawaban tes/rekaman penjelasan tugas
Meaningful	Permainan dengan jalur operan yang berubah dan umpan balik terhadap pilihan operan	Psikomotor: arah, akurasi, gerak lanjutan	Rubrik per teknik, frekuensi dan keberhasilan operan
Joyful	Kesempatan bergilir mencoba, umpan balik aman, refleksi sesudah permainan	Afektif: kerja sama, sportivitas, keberanian mencoba	Lembar observasi perilaku dan refleksi singkat

Teknik Analisis Deskriptif dan Ambang Ketuntasan

Statistik disajikan dalam bentuk rerata, simpangan baku sampel (penyebut $n-1$), nilai minimum-maksimum, jumlah nilai ≥ 75 , dan proporsi ketuntasan klasikal sebagaimana termuat dalam rekapitulasi. Rumus ketuntasan adalah $(\text{jumlah nilai } \geq 75 / 36) \times 100\%$. Target klasikal $\geq 85\%$ mensyaratkan sekurang-kurangnya 31 dari 36 entri tuntas. Rerata dan rentang yang dilaporkan dapat dibandingkan secara aritmetis, tetapi perhitungan ulang simpangan baku, arah perubahan skor berpasangan, jumlah siswa yang berubah status, dan data hilang memerlukan daftar lengkap 36 pasangan skor yang belum tersedia. Transisi siklus I-II yang dilaporkan (11 menjadi tuntas, 1 kembali belum tuntas) menghasilkan tambahan bersih 10 secara aritmetis; belum merupakan hasil audit pasangan individual. Pembulatan persentase dilakukan ke dua desimal. Tidak dilakukan uji signifikansi ataupun estimasi efek kausal dari agregat tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

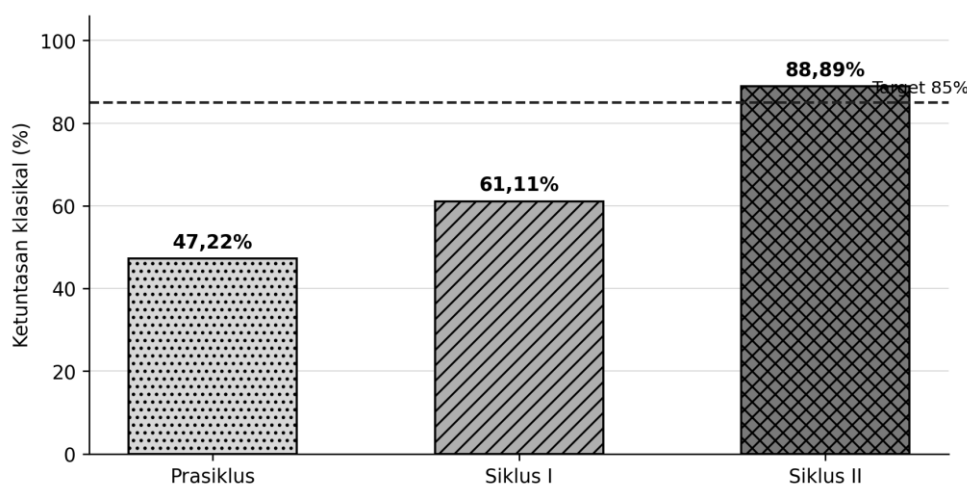
Rekapitulasi nilai menunjukkan rerata prasiklus 68,81 (SD = 8,28), siklus I 75,21 (SD = 6,63), dan siklus II 83,00 (SD = 6,42). Perbedaan rerata yang dapat dihitung dari angka tampilan masing-masing 6,40 poin, 7,79 poin, dan 14,19 poin dari prasiklus ke siklus II. Angka-angka ini mendeskripsikan capaian yang dilaporkan dan tidak berasal dari audit

ulang skor mentah pada kajian ini. Informasi sebaran dan ketuntasan tersaji pada Tabel 4.

Tabel 4. Rekapitulasi statistik nilai komposit pada tiga tahap (n = 36)

Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	68,81	75,21	83,00
Simpangan baku	8,28	6,63	6,42
Nilai minimum	53,50	62,50	72,50
Nilai maksimum	79,00	84,00	91,00
Tuntas (≥ 75)	17	22	32
Belum tuntas (< 75)	19	14	4
Ketuntasan klasikal	47,22%	61,11%	88,89%

Ketuntasan yang dilaporkan berubah dari 17/36 (47,22%) pada prasiklus menjadi 22/36 (61,11%) pada siklus I dan 32/36 (88,89%) pada siklus II. Nilai terakhir melebihi target administrasi 85% sebesar 3,89 poin persentase. Secara agregat terdapat tambahan bersih 15 entri tuntas dari prasiklus ke siklus II. Pemenuhan target tersebut tidak mengukur besarnya efek intervensi dan tidak menunjukkan ranah pengetahuan, sikap, atau keterampilan mana yang berubah.



Gambar 1. Ketuntasan klasikal yang dilaporkan pada tiga tahap (n = 36)

Gambar 1 menampilkan persentase ketuntasan berdasarkan rekapitulasi relatif terhadap target 85%. Grafik menunjukkan pola capaian yang

dilaporkan; tanpa data per-ranah dan log pelaksanaan, perbedaan batang tidak boleh ditafsirkan sebagai ukuran pengaruh kausal pendekatan pembelajaran.

Tabel 5. Perubahan individual dan transisi ketuntasan sebagaimana dilaporkan

Perbandingan	Skor naik	Skor turun	Tidak berubah	Menjadi tuntas	Berubah tidak tuntas
Prasiklus → I	35	1	0	5	0
Siklus I → II	35	1	0	11	1
Prasiklus → II	36	0	0	15	0

Ringkasan transisi menyatakan 35 entri naik dan satu turun pada setiap perpindahan tahap, sedangkan 36 nilai siklus II lebih tinggi daripada prasiklus. Ringkasan yang sama menyatakan bahwa antara siklus I dan II, 11 entri berpindah dari belum tuntas menjadi tuntas dan satu entri berpindah dari tuntas menjadi belum tuntas (kenaikan bersih 10 entri); empat entri masih belum tuntas pada akhir siklus II. Karena daftar 36 pasangan skor anonim tidak tersedia, angka perubahan individual pada Tabel 5 diperlakukan sebagai pelaporan yang belum dapat diverifikasi secara independen. Bahkan bila terkonfirmasi, arah perkembangan tidak akan dengan sendirinya membuktikan mekanisme pembelajaran.

Pembelajaran Mendalam dan Pemahaman Teknik Passing

Kenaikan rerata dalam tabel menunjukkan perubahan nilai yang dilaporkan, bukan bukti bahwa proses *mindful*, *meaningful*, atau *joyful* telah berlangsung sebagaimana direncanakan. Secara teoretis, *mindful learning* dapat diarahkan pada pemahaman tujuan operan; *meaningful learning* pada pemilihan *bounce pass* ketika jalur langsung tertutup; dan *joyful learning* pada kesempatan mencoba tanpa rasa dipermalukan. Namun, indikator pengetahuan, keputusan permainan, dan pengalaman menyenangkan tidak diukur secara terpisah dalam dokumen yang tersedia. Literatur menyediakan kerangka rasional bagi desain pengajaran dan menunjukkan pentingnya kesiapan guru, sarana, dan karakteristik kelas (Andayanie et al., 2025; Mawardi et al., 2025; Anggraeni & Kurniawan, 2026; Kurnianingsih et al., 2026).

Rekapitulasi tidak memisahkan skor kognitif, afektif, dan psikomotor per siswa. Dengan demikian, tidak dapat diketahui apakah perbedaan rerata terutama terkait pengetahuan mengenai pilihan operan, pelaksanaan gerak, atau perilaku saat bermain. Pemisahan ranah dan bukti asesmen formatif diperlukan agar proses perubahan dapat ditelaah, sejalan dengan penekanan mutu desain pengukuran pada kajian pendekatan permainan dan asesmen formatif PJOK (Breed et al., 2025; Müller & Wagner, 2026).

Permainan, Pengulangan Bermakna, dan Umpan Balik

Peningkatan rerata yang dilaporkan sebesar 6,40 poin hingga siklus I dan 7,79 poin dari siklus I menuju siklus II berlangsung pada tiga tahap penilaian yang berbeda. Uraian tindakan menyebut perlunya demonstrasi lebih jelas, latihan tambahan, umpan balik langsung, dan penyesuaian permainan; tetapi tanpa catatan implementasi serta intensitas latihan, keterkaitan temporal tersebut tidak dapat dinyatakan sebagai mekanisme perubahan yang teruji. Literatur membedakan pemahaman taktis dalam permainan dan latihan teknik langsung yang dapat saling melengkapi menurut sasaran pengukuran (Wang et al., 2024; Manninen et al., 2025; Gustian & Pranata, 2025).

Penelitian Ramadhan et al. (2024) membahas modifikasi bola di SMP; Munawaroh et al. (2024) mengembangkan permainan *passing* dan shooting untuk siswa SMP; sedangkan Mashi et al. (2025) menerapkan project-based learning pada materi *passing* kelas XI SMA. Yan et al. (2024) meneliti permainan bola basket pada siswa sekolah dasar melalui uji coba acak. Perbedaan populasi, desain, serta rincian tindakan membuat penelitian tersebut bermanfaat sebagai pembanding pedagogis, bukan pengganti verifikasi lapangan atau bukti efektivitas langsung pada kelas yang dianalisis.

Refleksi yang dapat dipertanggungjawabkan semestinya menghubungkan kejadian kelas dengan perubahan tindakan. Log pelaksanaan perlu merekam kesempatan operan setiap siswa, jenis permainan dan aturan, ukuran kelompok, bentuk demonstrasi, contoh umpan balik, kebutuhan adaptasi, serta peristiwa yang memicu revisi setelah siklus I. Hanya setelah catatan itu tersedia dapat dinilai apakah perubahan pada siklus II berkaitan dengan keputusan pedagogis tertentu. Literatur pembelajaran berbasis permainan mendukung pentingnya kesesuaian rancangan tugas dan tujuan ukur, namun tidak menggantikan

bukti implementasi (Yan et al., 2023; Camacho-Sánchez et al., 2023; Sun & Chen, 2024; Mo et al., 2024; Wiyarko & Adhi, 2025).

Ranah Afektif, Kerja Sama, dan Keterlibatan

Rancangan penilaian memberikan bobot 20% kepada ranah afektif – disiplin, tanggung jawab, kerja sama, keberanian mencoba, dan sportivitas. Aturan giliran operan, bantuan kepada rekan, dan umpan balik yang menghargai kesalahan merupakan contoh kesempatan untuk menampakkan perilaku tersebut, bukan deskripsi hasil observasi yang telah dibuktikan. Penelitian permainan dan kajian pembelajaran kooperatif memberi landasan agar perilaku sosial ditargetkan secara eksplisit dan dinilai dengan indikator teramati (Fizi et al., 2023; Schulze & von Huth, 2022; Zach et al., 2023; Boke et al., 2025).

Riset pembelajaran kooperatif dan TGfU pada usia sekolah dasar menunjukkan bahwa pengalaman interaksi, refleksi, dan pemecahan masalah permainan berpotensi terkait dengan perkembangan sosial-afektif (Kurita & Ohnishi, 2023; Okasha & Muszali, 2023). Namun, kemajuan teknik tidak otomatis menandakan berkembangnya kepercayaan diri atau sportivitas. Telaah model Teaching Personal and Social Responsibility serta social-emotional learning di PJOK menyarankan pengajaran perilaku sosial-emosional secara eksplisit dan penilaian dengan indikator yang jelas (Aygün et al., 2024; Sindiani et al., 2025).

Temuan mempertegas pentingnya kontekstualisasi pengalaman belajar. Ghazali et al. (2025) menunjukkan perlunya penyesuaian pembelajaran permainan bola besar terhadap karakteristik siswa; Al Hasan dan Santoso (2026) menghubungkan elemen gamifikasi dengan keterlibatan belajar; dan Damara et al. (2026) menggambarkan modifikasi media serta evaluasi siklus dalam PTK sekolah dasar. Keterkaitan ini memberi dukungan praktik untuk rancangan permainan yang adaptif, tetapi tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan hubungan sebab-akibat pada skor afektif kelas yang dikaji.

Makna Pencapaian Indikator dan Keterbatasan

Secara deskriptif, rekapitulasi siklus II memenuhi ambang yang ditetapkan: 32/36 (88,89%) entri tuntas, tetapi empat masih berada di bawah KKTP. Ringkasan transisi juga mencatat satu entri turun dari status tuntas menjadi belum tuntas pada tahap terakhir; hal ini mengingatkan pentingnya tindak lanjut berbasis kebutuhan individu. Kegiatan remedial yang dapat diuji meliputi tes diagnostik terpisah untuk *chest pass*, *bounce*

pass, dan *overhead pass*, latihan berjenjang sesuai kesulitan yang benar-benar ditemukan, pemberian umpan balik dengan rubrik seragam, dan asesmen ulang memakai tugas sebanding. Laporan berikutnya sebaiknya mencantumkan skor tiap ranah serta perubahan status setiap siswa tanpa menampilkan identitas pribadi. Langkah ini merupakan rekomendasi prospektif, bukan kegiatan remedial yang sudah dilakukan.

Interpretasi dibatasi oleh lima masalah bukti. Pertama, tidak tersedia 36 baris skor pasangan anonim untuk memeriksa ulang rerata, simpangan baku, nilai ekstrem, perubahan skor individual, maupun data yang hilang. Kedua, tidak tersedia butir dan skor per ranah sehingga perhitungan nilai komposit tidak dapat direkonstruksi. Ketiga, tanggal, jumlah pertemuan, perangkat ajar, log observasi, pelatihan serta kesepakatan penilai tidak terdokumentasi dalam berkas yang tersedia. Keempat, informasi izin sekolah, persetujuan orang tua/wali jika relevan, pengamanan berkas, serta persetujuan anak belum dapat dipastikan; tidak ada klaim persetujuan yang dibuat tanpa bukti. Kelima, satu kelas tanpa pembandingan tidak menyingkirkan latihan berulang, pengulangan tes, perbedaan bimbingan, variasi penilai, kematangan siswa, dan faktor situasional. Oleh karena itu, generalisasi di luar konteks yang dilaporkan dan penarikan kesimpulan sebab-akibat tidak dibenarkan.

Kontribusi praktis kajian adalah kerangka tindak lanjut yang menghubungkan jenis tugas, alasan pemilihan operan, rubrik per ranah, refleksi guru, dan audit ketuntasan individual. Guru dapat merancang permainan kecil untuk melatih tiga teknik *passing* disertai umpan balik spesifik, kemudian membandingkan hasil tes yang sepadan pada tingkat individu. Kualitas pelaporan harus mengutamakan ketersediaan instrumen dan log implementasi, sebagaimana direkomendasikan dalam literatur mengenai pembelajaran berbasis permainan dan asesmen formatif (Saha et al., 2026; Müller & Wagner, 2026).

KESIMPULAN

Rekapitulasi yang dilaporkan untuk 36 entri kelas V menunjukkan rerata nilai *passing* bola basket 68,81 pada prasiklus, 75,21 pada siklus I, dan 83,00 pada siklus II. Ketuntasan klasikal berturut-turut 47,22%, 61,11%, dan 88,89%; angka terakhir melampaui target deskriptif 85%. Meskipun demikian, empat entri belum mencapai KKTP 75 dan perubahan status ketuntasan yang dilaporkan tidak selalu positif. Angka agregat tersebut belum dapat diaudit terhadap daftar pasangan skor individu.

Kerangka pembelajaran mendalam berbasis permainan menyediakan arah konseptual untuk mengintegrasikan alasan memilih operan, latihan teknik, keterlibatan aman, dan refleksi. Namun, dokumentasi pelaksanaan dan hasil penilaian tiap ranah belum memadai untuk menetapkan mekanisme ataupun efektivitas kausal. Nilai tambah kajian ini ialah identifikasi capaian deskriptif, keterbatasan keterlacakan, dan kebutuhan verifikasi lapangan yang spesifik.

REKOMENDASI

Empat entri yang masih belum tuntas memerlukan asesmen diagnostik pada tiap teknik *passing* sebelum dirumuskan latihan remedial yang sesuai. Tahap tindak lanjut yang dapat diperiksa meliputi penentuan indikator yang belum dikuasai, praktik berjenjang, umpan balik yang didokumentasikan, dan asesmen ulang dengan rubrik serta kriteria tetap. Hasil kognitif, afektif, dan psikomotor perlu dilaporkan terpisah sehingga perbaikan pembelajaran tidak hanya bertumpu pada nilai komposit.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hasan, M. Z., & Santoso, J. A. (2026). Hubungan antara penggunaan elemen gamifikasi dalam pembelajaran penjas dengan kepuasan dan keterlibatan siswa. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (JONTAK)*, 7(1), 35–47. <https://doi.org/10.36312/jontak.vi.5795>
- Andayanie, L. M., Adhantoro, M. S., Purnomo, E., & Kurniaji, G. T. (2025). Implementation of deep learning in education: Towards mindful, meaningful, and joyful learning experiences. *Journal of Deep Learning*, 1(1), 47–56. <https://doi.org/10.23917/jdl.v1i1.11157>
- Anggraeni, R., & Kurniawan, W. R. (2026). Exploring the experiences of physical education teachers in implementing deep learning in elementary schools in Kudus District. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 18(2), 2073–2089. <https://doi.org/10.26858/cpjok.v18i2.696>
- Aygun, Y., Boke, H., Yagin, F. H., Tufekci, S., Murathan, T., Gencay, E., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2024). Emotional and social outcomes of the teaching personal and social responsibility model in

- physical education: A systematic review and meta-analysis. *Children*, 11(4), 459. <https://doi.org/10.3390/children11040459>
- Boke, H., Aygun, Y., Tufekci, S., Yagin, F. H., Canpolat, B., Norman, G., Prieto-González, P., & Ardigò, L. P. (2025). Effects of cooperative learning on students' learning outcomes in physical education: A meta-analysis. *Frontiers in Psychology*, 16, 1508808. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1508808>
- Breed, R., Lindsay, R., Kittel, A., & Spittle, M. (2025). Content and quality of comparative tactical game-centered approaches in physical education: A systematic review. *Review of Educational Research*, 95(2), 293–336. <https://doi.org/10.3102/00346543241227236>
- Camacho-Sánchez, R., Manzano-León, A., Rodríguez-Ferrer, J. M., Serna, J., & Lavega-Burgués, P. (2023). Game-based learning and gamification in physical education: A systematic review. *Education Sciences*, 13(2), 183. <https://doi.org/10.3390/educsci13020183>
- Damara, D., Salabi, M., & Supriyatnak, K. (2026). Peningkatan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok melalui modifikasi media kardus pada siswa kelas V SDN Mertak Wareng: Penelitian tindakan kelas. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (JONTAK)*, 7(2). <https://doi.org/10.36312/jontak.vi.6329>
- Fizi, R. M., Winarni, S., Guntur, & Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(6), 448–455. <https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0602>
- Ghazali, M. I., Silahuudin, A. Z., & Ansor, A. (2025). Penerapan pembelajaran diferensiasi terhadap motivasi belajar kelas V pada permainan bola besar SDN 18 Mataram. *Journal Sport Science, Health and Tourism of Mandalika (JONTAK)*, 6(3), 165–176. <https://doi.org/10.36312/jontak.vi.5027>
- Gustian, U., & Pranata, R. (2025). Game-centered approaches in primary physical education: A systematic review of implementation and learning outcomes. *Physical Education Theory and Methodology*, 25(5), 1279–1289. <https://doi.org/10.17309/tmfv.2025.5.27>

- Kurita, S., & Ohnishi, Y. (2023). Implementation of a cooperative learning model for physical education in elementary school: Targeting of expressive activity in upper grade elementary students to improve emotional and social competence. *Taiikugaku Kenkyu*, 68, 577–596. <https://doi.org/10.5432/jjpehss.23013>
- Kurnianingsih, E., Prayitno, H. J., Mu'ti, A., Baidhaw, Z., & Jufriansah, A. (2026). Deep learning as an integrated pedagogical framework: Synthesizing mindful, meaningful, and joyful learning for transformative educational experiences. *Journal of Deep Learning*, 2(2), 125–143. <https://doi.org/10.23917/jdl.v2i2.16008>
- 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>
- Mashi, M. M., Astra, I. K. B., & Semarayasa, I. K. (2025). Penerapan model project based learning untuk meningkatkan hasil belajar bola basket pada peserta didik kelas XI A2 di SMA Negeri 7 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 13(1), 52–59. <https://doi.org/10.23887/jjp.v13i1.95903>
- Mawardi, M., Anggraeni, E., Fathurrahman, M., Farhan, M., & Halwa, A. (2025). Optimizing the integration of meaningful, mindful, and joyful learning in physical education: Creating immersive and enjoyable learning experiences. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 17(3), 2828–2841. <https://doi.org/10.26858/cpjok.v17i3.399>
- Mo, W., Saibon, J. B., Li, Y., Li, J., & He, Y. (2024). Effects of game-based physical education program on enjoyment in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *BMC Public Health*, 24, 517. <https://doi.org/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Munawaroh, L., Akhiruyanto, A., Hartono, M., & Wijayanti, D. G. S. (2024). Pengembangan model permainan Basgedor untuk pembelajaran passing dan shooting bola basket pada siswa kelas VII SMP.

Indonesian Journal for Physical Education and Sport, 5(2), 496–505.
<https://doi.org/10.15294/inapes.v5i2.5180>

Müller, J., & Wagner, I. (2026). Formative assessment of motor learning through digital tools in physical education: A systematic literature review. *European Physical Education Review*, 32(2), 383–403.
<https://doi.org/10.1177/1356336X251357207>

Okasha, D. M. I. A., & Muszali, R. (2023). The effect of using TGfU approach in teaching basketball during the physical education lesson on positive behavior among primary school students. *Jurnal Sains Sukan & Pendidikan Jasmani*, 12(2), 1–9.
<https://doi.org/10.37134/jsspj.vol12.2.1.2023>

Ramadhan, H. M., Nurrochmah, S., & Singh, B. (2024). The effect of physical education learning using modified balls on basketball passing learning outcomes among junior high school students. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 14(1), 25–32.
<https://doi.org/10.15294/miki.v14i1.1763>

Saha, S., İlbak, İ., Abdi, E., Deutsch, J., Katanić, B., Choudhary, S., Choudhary, P. K., Souza, L. N. de, Silva Júnior, R. R. da, & Tornóczy, G. J. (2026). How do students learn to move? A systematic review of collaborative and game-based pedagogies in physical education. *Frontiers in Sports and Active Living*, 8, 1830716.
<https://doi.org/10.3389/fspor.2026.1830716>

Schulze, C., & von Huth, M. (2022). Effects of cooperative learning structures in physical education: A systematic review. *International Journal of Physical Education, Fitness and Sports*, 11(4), 1–11.
<https://doi.org/10.34256/ijpefs2241>

Sindiani, M., Schroeder, H. B., & Dunskey, A. (2025). Social-emotional learning in physical education classes at elementary schools. *Frontiers in Psychology*, 16, 1499240.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1499240>

Sun, S., & Chen, C. (2024). The effect of sports game intervention on children's fundamental motor skills: A systematic review and meta-

analysis. *Children*, 11(2), 254.
<https://doi.org/10.3390/children11020254>

Wang, J., Soon, C. C., Samsudin, S., Wang, C., Gao, Z., & Xie, Q. (2024). Tactical games model in physical education: A systematic review. *PLOS ONE*, 19(11), e0311321.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311321>

Wiyarko, W., & Adhi, B. P. (2025). Enhancing physical education learning outcomes through game based learning approach in primary schools. *Juwara: Jurnal Wawasan dan Aksara*, 5(1), 261–273.
<https://doi.org/10.58740/juwara.v5i1.495>

Yan, J., Jones, B., Smith, J. J., Morgan, P., & Eather, N. (2023). A systematic review investigating the effects of implementing game-based approaches in school-based physical education among primary school children. *Journal of Teaching in Physical Education*, 42(3), 573–586. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2021-0279>

Yan, J., Morgan, P. J., Smith, J. J., Chen, S., Leahy, A. A., & Eather, N. (2024). Pilot randomized controlled trial of a game-based intervention for teaching basketball in Chinese primary school physical education. *Journal of Sports Sciences*, 42(1), 25–37.
<https://doi.org/10.1080/02640414.2024.2319457>

Zach, S., Shoval, E., & Shulruf, B. (2023). Cooperative learning in physical education lessons—Literature review. *Frontiers in Education*, 8, 1273423. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1273423>