

Penerapan Model *Game-Based Learning* pada Materi Bola Basket untuk Mengembangkan Sportivitas dan Kerja Sama pada Peserta Didik Kelas XII SMAN Tulakan

Arif Triyogi¹⁾, Muhammad Ardiansyah²⁾, Dian Saputra³⁾, Davhamahendra Syaiffulloh⁴⁾,
Chandra Gusdhitama⁵⁾

^{1,2,3,4,5}STKIP PGRI Pacitan

Email: ariftriyogi6@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) pada materi bola basket serta menganalisis bagaimana model tersebut berkontribusi terhadap pengembangan sportivitas dan kerja sama peserta didik kelas XII SMAN Tulakan. Kegiatan menggunakan lembar observasi sebagai pengumpulan data. Fokus kegiatan diarahkan pada keterlibatan peserta didik dalam permainan, kepatuhan terhadap aturan, komunikasi tim, serta perilaku sportif selama kegiatan berlangsung. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik aktif dan antusias dalam mengikuti permainan bola basket dengan model GBL. Mereka menunjukkan peningkatan dalam kerja sama tim, kemampuan berkomunikasi, tanggung jawab terhadap peran, serta pengendalian emosi dalam situasi kompetitif. Meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang perlu ditingkatkan dalam hal empati dan refleksi diri, secara umum penerapan model GBL berhasil menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik peserta didik, tetapi juga berperan penting dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, gotong royong, dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, penerapan model GBL direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah.

Kata Kunci: *Game-Based Learning*, bola basket, sportivitas, kerja sama, pendidikan jasmani.

ABSTRACT

This activity aims to describe the application of the Game-Based Learning (GBL) model to basketball and analyze how it contributes to the development of sportsmanship and teamwork among 12th-grade students at Tulakan Senior High School. The activity used observation sheets for data collection. The focus of the activity was directed at student involvement in the game, adherence to rules, team communication, and sportsmanship during the activity. Observations showed that most students were active and enthusiastic in participating in the GBL basketball game. They demonstrated improvements in teamwork, communication skills, role responsibility, and emotional control in competitive situations. Although some students still needed improvement in empathy and self-reflection, the GBL model generally succeeded in creating a collaborative and enjoyable learning environment. These findings indicate that game-based learning not only improves students' motor skills but also plays a significant role in fostering character values such as sportsmanship, mutual cooperation, and social responsibility. Therefore, the GBL model is recommended as an innovative

alternative in physical education instruction in secondary schools. Keywords: Game-Based Learning, basketball, sportsmanship, cooperation, physical education.

Keywords: *Game-Based Learning, basketball, sportsmanship, teamwork, physical education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, sehingga aktivitas jasmani dan olahraga sering dijadikan media pendidikan karakter, termasuk nilai-nilai moral seperti menghormati, kejujuran, dan tanggung jawab (Abduljabar, 2014). Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik, tidak hanya melalui peningkatan kemampuan fisik, tetapi juga melalui pengembangan nilai-nilai sosial seperti sportivitas dan kerja sama (S, Yayang et al., 2024). Pembelajaran jasmani atau olahraga berkontribusi terhadap pembangunan karakter peserta didik, termasuk aspek moral dan etika (Sari et al., 2024). Peserta didik tidak hanya dilatih dalam aspek keterampilan motorik, tetapi juga diarahkan untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, sportivitas, dan kerja sama. Salah satu materi dalam pendidikan jasmani yang mampu menumbuhkan nilai-nilai tersebut adalah permainan bola basket.

Bola basket adalah salah satu jenis olahraga yang banyak disukai dan terus berkembang di Indonesia, baik oleh pelajar, pelajar, maupun orang-orang umum (Wahyudi, A., & Suryadi, H. (2021). Menurut (Putra. Taufan Reza, 2014) Dalam konteks pembelajaran di sekolah, olahraga bola basket menjadi salah satu materi yang sangat efektif untuk menumbuhkan kedua nilai tersebut karena di dalam permainan terdapat unsur kompetisi sekaligus kolaborasi antar pemain. Permainan ini menuntut kerja sama antar anggota tim, komunikasi yang baik, serta kemampuan untuk menerima kemenangan maupun kekalahan secara sportif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bola basket di sekolah sering kali masih berfokus pada penguasaan teknik dasar dan kurang menekankan aspek afektif peserta didik, seperti sikap sportivitas dan kemampuan bekerja sama dalam tim (Dhedhy, 2018). Penelitian literatur review terhadap implementasi model pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan bola basket menunjukkan bahwa aspek afektif, kognitif, dan psikomotor siswa meningkat apabila pembelajaran mempunyai pendekatan yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bola basket adalah dengan menerapkan model pembelajaran game-based learning (Hidayat, D., & Ramadhan, R. (2020). Model ini menekankan pada pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan yang terstruktur, di mana peserta didik belajar konsep dan keterampilan melalui aktivitas bermain yang melibatkan strategi, kerja sama, dan interaksi sosial. Pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning* merupakan suatu pendekatan pedagogis inovatif yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam proses belajar-mengajar guna meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian akademik siswa (Febriansah et al., 2024). Dengan pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menguasai keterampilan teknik bola basket, tetapi juga belajar menghargai lawan, menaati aturan permainan, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama.

Pendekatan ini berlandaskan pada pemanfaatan prinsip-prinsip desain permainan, seperti sistem poin, level, hadiah, dan papan peringkat, untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menantang (Febriansah et al., 2024). Penerapan gamifikasi, sebuah strategi yang mengintegrasikan elemen permainan seperti skor dan hadiah ke dalam konteks non-permainan, terbukti secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Valentinna et al., 2024). Elemen-elemen gamifikasi seperti poin, *badge*, *leaderboard*, dan level tidak hanya berfungsi sebagai umpan balik tetapi juga sebagai pendorong perilaku yang diinginkan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi dibandingkan metode konvensional (Febriansah et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan, sistem poin dan papan peringkat (*leaderboard*) memotivasi peserta didik dengan memberikan indikasi jelas mengenai kemajuan dan pencapaian mereka, sekaligus memupuk semangat kompetitif yang sehat (Febriansah et al., 2024). Penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi secara signifikan meningkatkan motivasi siswa, partisipasi aktif, dan keberhasilan akademik (Mao & Lucas, 2024). Namun, penting untuk dicatat bahwa keberhasilan implementasi gamifikasi sangat bergantung pada desain yang tepat, karena banyak proyek gamifikasi yang gagal akibat perencanaan yang buruk (Febriansah et al., 2024). Oleh karena itu, integrasi elemen gamifikasi yang dipersonalisasi dan adaptif sangat krusial untuk memastikan dampak positif pada keragaman kepribadian siswa dan efektivitas pembelajaran (Febriansah et al., 2024). Pendekatan ini juga diperkuat dengan teknologi canggih seperti kecerdasan buatan dan realitas virtual yang memungkinkan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif (Septiani et al., 2025).

SMAN Tulakan sebagai salah satu sekolah menengah atas di Kabupaten Pacitan memiliki potensi besar dalam pengembangan pendidikan jasmani, terutama pada materi permainan bola basket. Namun, berdasarkan observasi awal, masih menunjukkan bahwa pembelajaran bola basket masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berfokus pada penguasaan teknik dasar tanpa memperhatikan aspek sosial dan emosional peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif peserta didik selama kegiatan berlangsung. Sebagian peserta didik cenderung kurang menunjukkan sportivitas saat berkompetisi, misalnya dengan menunjukkan reaksi negatif terhadap kekalahan atau kurang menghargai lawan. Selain itu, kerja sama dalam tim juga belum optimal karena komunikasi dan koordinasi antarpemain belum terbangun dengan baik. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan agar peserta didik dapat lebih terlibat aktif sekaligus mengembangkan nilai-nilai karakter positif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penerapan model Game-Based Learning pada materi bola basket diharapkan menjadi solusi untuk mengembangkan sikap sportivitas dan kerja sama peserta didik kelas XII SMAN Tulakan (Syahrudin, 2025). Melalui pendekatan ini peserta didik diharapkan lebih aktif, termotivasi, dan bisa menyimpan nilai-nilai positif yang ada dalam kegiatan bermain bola basket. Permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model Game-Based Learning dapat memengaruhi pengembangan sportivitas dan kerjasama peserta didik kelas XII di SMAN Tulakan (Fatimah, 2024).

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model Game-Based Learning pada materi bola basket di kelas XII SMAN Tulakan. Tujuan lainnya adalah untuk mengetahui pengaruh terhadap pengembangan sportivitas peserta didik serta mengetahui pengaruh terhadap peningkatan kerja sama antar peserta didik.

Kegiatan observasi ini penting karena dapat membantu meningkatkan cara mengajar olahraga yang tidak hanya fokus pada kemampuan fisik, tetapi juga membentuk karakter siswa. Hasil observasi diharapkan bisa menjadi referensi bagi guru olahraga dalam menerapkan metode pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek bekerja sama dan berbudi luhur. Observasi ini dilakukan untuk mendeskripsikan penerapan model *Game-Based Learning* dalam pembelajaran bola basket di kelas XII SMAN Tulakan serta mengidentifikasi bagaimana sportivitas dan kerja sama peserta didik terbentuk selama kegiatan berlangsung. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui hasil dari observasi ini, dengan tujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penerapan model *Game-based Learning* (GBL).

METODOLOGI

Artikel ini menggunakan lembar observasi yang bertujuan untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran bola basket serta menelaah bagaimana nilai sportivitas dan kerja sama peserta didik muncul selama proses tersebut. Kegiatan observasi dilaksanakan di SMAN Tulakan dengan subjek kegiatan yaitu peserta didik kelas XII yang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran, serta dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan perangkat pembelajaran yang digunakan. Fokus pengamatan diarahkan pada keterlibatan peserta didik dalam permainan, interaksi antaranggota tim, dan perilaku sportif yang tampak selama kegiatan. Untuk menjaga keabsahan temuan, dilakukan triangulasi sumber dan metode dengan membandingkan hasil dari observasi dan dokumentasi. Melalui metode ini, diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana penerapan model GBL mampu menciptakan pembelajaran bola basket yang lebih aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada penguatan karakter sportivitas serta kerja sama antarpeserta didik.

HASIL

Permainan dimulai dengan menentukan satu hingga dua orang peserta didik sebagai “kucing”, yaitu pemain yang bertugas merebut bola dari lawan. Pemain lainnya berdiri membentuk lingkaran di sekitar lapangan dengan jarak yang cukup agar bola dapat dioper dengan aman. Satu bola basket disiapkan untuk dimainkan, dan permainan dimulai dengan operan dari salah satu pemain non-kucing kepada temannya. Pemain yang tidak menjadi kucing hanya diperbolehkan melakukan operan (seperti chest pass atau bounce pass) dan dribbling terbatas, misalnya maksimal tiga kali pantulan bola. Jika pemain melakukan dribbling melebihi batas atau bola berhasil direbut oleh kucing, maka pemain tersebut berganti peran menjadi kucing, sedangkan kucing lama berganti posisi menjadi pemain biasa.

Selama permainan berlangsung, kucing berusaha memotong jalur operan atau mengejar bola untuk merebutnya dari pemain lain. Pemain non-kucing berupaya bekerja sama menjaga bola dengan melakukan operan cepat dan cermat agar tidak mudah direbut. Permainan terus berlanjut selama waktu yang telah ditentukan guru, atau hingga semua peserta mendapat giliran menjadi kucing. Guru dapat menambah variasi dengan menambah jumlah kucing, membatasi jarak operan, atau

memberikan kesempatan shooting ke ring setelah sejumlah operan sukses tanpa direbut. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar keterampilan dasar bola basket seperti passing dan dribbling, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi tim, pengendalian emosi, serta sportivitas selama bermain.

Hasil dari observasi yang telah dilakukan adalah:

Aspek	Indikator	Catatan
Partisipasi dalam Permainan	Peserta didik aktif mengikuti kegiatan dan menunjukkan antusiasme bermain.	Peserta didik sebagian besar aktif dalam mengikuti permainan tetapi ada sebagian yang kurang antusias
Kepatuhan terhadap Aturan	Peserta didik mengikuti aturan permainan dan keputusan guru tanpa protes.	Ada beberapa peserta didik yang protes karena keputusan guru tetapi lebih banyak peserta didik yang menurut terhadap keputusan guru
Sikap sportif	peserta didik menerima kekalahan dan kemenangan dengan lapang dada serta menghormati lawan.	Semua peserta didik menerima kekalahan dan saling menghormati ada salah satu peserta didik yang tidak menghormati lawan
Kemampuan Kerja Sama	Peserta didik berkontribusi aktif dalam tim, membantu rekan, dan berkoordinasi dengan baik.	Semua peserta didik saling berkontribusi dan berkoordinasi dengan baik dibandingkan sebelum adanya GBL
Komunikasi dengan Tim	Peserta didik berinteraksi secara positif, memberikan arahan, atau motivasi kepada anggota tim.	Sebagian besar peserta didik secara bersama sama melakukan sifat positif dan memberikan motivasi terhadap anggota kelompok
Tanggung Jawab dalam Tim	Peserta didik menjalankan perannya sesuai kesepakatan kelompok tanpa mengabaikan tugasnya.	Semua menjalankan perannya sesuai kesepakatan kelompok dengan baik dan tanpa mengabaikan tugasnya
Empati dan Toleransi	Peserta didik menunjukkan rasa empati, menghargai perbedaan kemampuan, dan tidak menyalahkan rekan.	Sebagian besar peserta didik menunjukkan rasa empati akan tetapi ada beberapa yang melanggar rasa empati atau menyalahkan rekan satu kelompok
Respon terhadap Situasi Kompetitif	Peserta didik tetap tenang, tidak mudah emosi, dan menunjukkan kontrol diri dalam permainan.	Semua peserta didik mampu mengontrol emosi dan mampu menunjukkan kontrol diri dalam bermain

Inisiatif dan Dukungan Positif	Peserta didik berinisiatif membantu atau memberi semangat kepada anggota tim lainnya.	Beberapa peserta didik berinisiatif membantu teman yang belum paham terhadap permainan yang sedang dilakukan dan beberapa tidak membantu temannya
Refleksi Diri Setelah Kegiatan	Peserta didik mampu mengevaluasi sikapnya selama permainan dan mengaitkannya dengan nilai sportivitas.	Semua peserta didik mampu merefleksikan diri setelah kegiatan permainan sudah selesai dilakukan.

PEMBAHASAN

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik aktif mengikuti kegiatan permainan bola basket dan menunjukkan antusiasme yang tinggi. Aktivitas peserta didik terlihat dari keikutsertaan mereka dalam setiap sesi permainan, seperti bergerak aktif, berkoordinasi dengan rekan satu tim, serta memperhatikan instruksi guru. Namun demikian, terdapat sebagian kecil peserta didik yang tampak kurang bersemangat dan menunjukkan partisipasi yang rendah. Hal ini dapat disebabkan oleh perbedaan motivasi intrinsik, kepercayaan diri, maupun kemampuan fisik peserta didik yang bervariasi.

Partisipasi aktif peserta didik merupakan salah satu indikator penting dalam proses pembelajaran karena menunjukkan adanya keterlibatan mental dan emosional peserta didik dalam kegiatan belajar. Dalam konteks pendidikan jasmani, partisipasi aktif tidak hanya mencakup keterlibatan fisik, tetapi juga sikap antusias dan kesungguhan dalam mengikuti instruksi guru serta bekerja sama dalam kelompok. Dengan demikian, meskipun secara umum partisipasi peserta didik tergolong baik, guru tetap perlu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menantang agar seluruh peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi secara optimal.

Pada aspek kepatuhan terhadap aturan, hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mengikuti peraturan permainan dan menerima keputusan guru dengan baik. Akan tetapi, masih ditemukan beberapa peserta didik yang kurang menerima keputusan guru, misalnya dalam hal pelanggaran atau hasil skor yang dianggap tidak sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kesadaran terhadap aturan sudah terbentuk, namun aspek pengendalian emosi dan penerimaan terhadap otoritas masih perlu ditingkatkan.

Kedisiplinan dan kepatuhan terhadap aturan merupakan bentuk penginternalisasian nilai-nilai karakter dalam proses pendidikan (Akmal, 2023). Dalam kegiatan permainan bola basket, kepatuhan peserta didik terhadap peraturan menandakan adanya pemahaman terhadap nilai sportivitas dan tanggung jawab. Pendidikan jasmani membantu pembangunan kedisiplinan peserta didik, termasuk kepatuhan terhadap aturan dan tanggung jawab (Safrizal, 2022). Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman bahwa aturan bukan sekadar batasan, melainkan sarana pembentukan karakter disiplin dan adil dalam berkompetisi.

Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta didik telah menunjukkan sikap sportif, yaitu menerima kekalahan dan kemenangan dengan lapang dada serta menghormati lawan. Namun demikian, terdapat satu hingga dua peserta didik yang belum mampu mengontrol emosi ketika timnya mengalami kekalahan, seperti menunjukkan ekspresi kecewa berlebihan atau enggan memberi salam kepada lawan.

Sikap sportif merupakan aspek penting dalam pendidikan jasmani karena mencerminkan keberhasilan pembentukan karakter melalui aktivitas fisik. Sportivitas merupakan wujud penerapan nilai-nilai moral seperti kejujuran, keadilan, dan penghargaan terhadap orang lain dalam konteks permainan. Sementara itu, sikap sportif tidak terbentuk secara instan, tetapi perlu ditanamkan melalui pembiasaan dan keteladanan yang konsisten (Arifin, 2017). Dengan demikian, guru PJOK perlu terus menanamkan nilai-nilai sportivitas melalui penekanan aspek afektif, pemberian contoh positif, serta refleksi setelah kegiatan permainan.

Berdasarkan observasi, sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat kerja sama yang cukup baik dalam permainan bola basket GBL. Banyak peserta didik aktif saling membantu, membagi tugas, dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Misalnya, terlihat peserta didik A mendorong peserta didik lain untuk berpartisipasi aktif, sedangkan peserta didik B mengorganisasi strategi serangan tim. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas GBL mendorong interaksi kolaboratif antarpeserta. Kemampuan kerja sama sangat penting dalam pembelajaran PJOK berbasis GBL karena olahraga beregu seperti bola basket menuntut sinergi setiap anggota tim agar strategi dapat berjalan efektif. Menurut Camacho-Sánchez et al., penggunaan permainan dalam pendidikan jasmani memberi “peluang luar biasa” untuk mengembangkan kerjasama dan sosialisasi peserta didik. Hasil kajiarsari Erzitka Inkadatu & Wibowo (2017) juga menunjukkan bahwa bentuk kerjasama mencakup saling membantu, menghargai kontribusi, serta mendorong anggota lain untuk terlibat dalam tugas. Dengan demikian, penguatan kerja sama melalui model GBL akan memperbaiki dinamisasi kelompok dan hasil belajar keterampilan tim.

Data observasi menggambarkan bahwa sebagian peserta didik sudah mampu berkomunikasi efektif dengan rekan tim, namun ada juga yang masih terbata-bata menyampaikan ide. Komunikasi tim yang baik tercermin dari interaksi saat latihan: anggota tim sering saling memberi instruksi, memberi isyarat selama permainan, dan berdiskusi strategi. Misalnya, seorang kapten tim secara aktif memimpin rapat singkat dan peserta didik lain merespons dengan saran. Aspek komunikasi sangat esensial dalam pembelajaran PJOK GBL karena keberhasilan strategi tim sangat bergantung pada penyampaian informasi yang jelas dan pemahaman bersama. Sari dan Septiasari (2016) menekankan bahwa guru/pelatih harus memiliki keterampilan komunikasi yang baik agar materi bisa diterima oleh peserta didik, dan adanya komunikasi yang baik antar anggota tim diharapkan menciptakan kondisi tim yang solid dan kondusif. Dengan demikian, GBL yang memberikan ruang dialog dan interaksi dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik dalam konteks olahraga.

Hasil observasi menunjukkan variasi dalam tanggung jawab peserta didik; sebagian peserta didik menepati peran masing-masing dengan disiplin, sedangkan ada yang kurang menyelesaikan tugasnya. Misalnya, ada peserta didik yang konsisten berlatih sesuai posisi dan menyelesaikan tugas sesuai kesepakatan tim, namun beberapa peserta didik lain tampak kurang sabar dan kadang melepas peran lebih awal. Nilai tanggung jawab penting karena setiap anggota tim memiliki tugas

khusus (seperti penyerang atau pengambil rebound) sehingga keberhasilan tim tergantung pada kontribusi masing-masing. Partisipasi dalam kegiatan olahraga tim diketahui mampu mengembangkan “rasa tanggung jawab” pada peserta didik. Misalnya, studi literatur oleh Rizki et al. (2024) menyebutkan bahwa olahraga berkontribusi pada perkembangan karakter seperti disiplin dan rasa tanggung jawab peserta didik. Dengan metode GBL, pemberian tugas spesifik dalam situasi permainan akan mendorong peserta didik menyadari pentingnya peran mereka, sehingga memperkuat karakter bertanggung jawab dalam tim.

Menurut data observasi, beberapa peserta didik menunjukkan sikap empati dan toleransi yang baik, namun ada juga yang belum konsisten. Secara umum, peserta didik yang sudah saling mengenal latar belakang teman mampu bersikap sabar dan menghargai perbedaan, misalnya menerima kesalahan teman tanpa emosi berlebihan. Namun, masih ditemui situasi dimana beberapa peserta didik kurang memahami perbedaan kemampuan atau kesulitan teman, sehingga belum sepenuhnya menerapkan sikap toleran. Empati dan toleransi sangat penting dalam pembelajaran PJOK GBL karena kegiatan olahraga beregu sering kali menguji keragaman dan kepekaan sosial.

Permainan yang berbasis kolaborasi menuntut peserta didik untuk memahami perasaan dan kesulitan teman, sekaligus menghormati perbedaan kemampuan serta latar budaya anggota tim. Winarni & Lutan (2020) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif secara signifikan lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan skor empati dan toleransi peserta didik. Lebih lanjut, pendidikan olahraga yang menekankan sportivitas terbukti memberikan dampak positif bagi perkembangan sosial dan emosional anak, termasuk kemampuan berempati dan toleransi. Dengan demikian, GBL yang melibatkan kerja sama tim dan refleksi pengalaman dapat menumbuhkan rasa saling menghargai dan empati antar peserta didik.

Dari observasi terlihat bahwa peserta didik merespon situasi kompetitif dengan beragam cara. Sebagian peserta didik dapat menghadapi kompetisi dengan tenang dan tetap menjaga sportivitas (misal tetap memberi dukungan meski kalah), namun ada juga yang menunjukkan kecemasan tinggi atau frustrasi saat kalah. Respons yang tepat terhadap situasi kompetitif sangat penting dalam olahraga, karena menanamkan nilai sportivitas dan pengendalian emosi. Dalam konteks pendidikan jasmani, sportivitas menjadi landasan utama agar peserta didik belajar menghormati aturan dan menerima hasil pertandingan dengan sikap ksatria. Istilah sportivitas didefinisikan sebagai perilaku yang menunjukkan sikap “hormat dan adil terhadap orang lain serta menerima hasil pertandingan apa pun” (Kurniawan, 2010). Nilai ini mencakup tindakan seperti berjabat tangan dengan lawan, mendukung teman satu tim, dan mengucapkan selamat kepada lawan yang berprestasi. Oleh karena itu, pembelajaran bola basket berbasis GBL yang menekankan kompetisi sehat diharapkan mengajarkan peserta didik untuk menang dengan rendah hati dan kalah dengan lapang dada.

Tabel observasi mencatat bahwa beberapa peserta didik secara inisiatif memimpin latihan atau memberikan ide taktik (misalnya mengusulkan strategi lemparan bebas), dan banyak yang aktif memberikan semangat kepada teman satu tim (seperti tepuk bahu atau kata-kata penyemangat). Hal ini mengindikasikan perbedaan tingkat kepemimpinan dan dukungan sosial antar peserta didik. Inisiatif pribadi diperlukan agar peserta didik tidak hanya menunggu instruksi guru, melainkan berani mengambil peran dalam tim. Dukungan positif sangat berkaitan dengan motivasi dan iklim belajar yang kondusif. Misalnya, Erzitka Inkadatu & Wibowo (2017) menyebutkan bahwa

salah satu bentuk kerjasama adalah mendorong peserta didik lain untuk berpartisipasi aktif dalam tugas kelompok. Secara lebih luas, seorang yang sportif akan bertindak mendukung teman setim (misalnya dengan tepukan di punggung atau kata-kata penyemangat) dan melakukan segala upaya untuk berlatih dengan baik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa setelah permainan berakhir, sebagian peserta didik melakukan refleksi singkat (misalnya mendiskusikan apa yang berhasil dan yang perlu diperbaiki), namun masih ada yang kurang rutin melakukannya. Praktik refleksi dapat berupa diskusi kelompok, catatan harian singkat, atau evaluasi mandiri mengenai strategi dan kerja sama selama pertandingan. Refleksi diri sangat penting dalam pembelajaran PJOK berbasis GBL karena membantu peserta didik menyadari kekuatan dan kelemahan mereka, menginternalisasi pelajaran yang diperoleh, serta merencanakan perbaikan berikutnya.

Simpulan

Berdasarkan hasil observasi dan analisis deskriptif yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* (GBL) pada pembelajaran bola basket di kelas XII SMAN Tulakan berhasil meningkatkan sportivitas dan kerja sama antar peserta didik. Model GBL yang memadukan unsur permainan, interaksi tim, serta keterlibatan aktif peserta didik menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Peserta didik tidak hanya terampil dalam aspek teknis seperti passing, dribbling, dan koordinasi gerak, tetapi juga menunjukkan perkembangan positif dalam nilai-nilai karakter seperti disiplin, tanggung jawab, komunikasi, serta sikap menghormati lawan. Melalui kegiatan bermain peran dan kompetisi yang sehat, peserta didik belajar mengendalikan emosi, menerima hasil pertandingan dengan lapang dada, serta menghargai setiap anggota tim.

Selain itu, penerapan GBL terbukti mampu menumbuhkan partisipasi aktif dan motivasi intrinsik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Aktivitas bermain yang melibatkan strategi dan kerja sama tim menjadikan peserta didik lebih berani berinisiatif, berkomunikasi secara efektif, dan memberikan dukungan positif kepada rekan satu kelompok. Secara keseluruhan, model pembelajaran ini berkontribusi pada pembentukan karakter sportif dan gotong royong, sesuai dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila. Dengan demikian, guru pendidikan jasmani disarankan untuk mengimplementasikan pendekatan GBL secara berkelanjutan, disertai refleksi diri dan umpan balik yang terarah, agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada keterampilan motorik, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai sosial dan emosional peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak SMAN Tulakan yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, kepada Bapak Winarto selaku Kepala Sekolah SMAN Tulakan atas bimbingan dan arahnya, kepada Bapak dan Ibu Guru Pamong yang telah membantu selama proses observasi di kelas, serta kepada Bapak Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) atas arahan dan masukan yang berharga selama penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan dan penulisan artikel ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Abduljabar, B. (2014). Memperkokoh Pendidikan Karakter Melalui Mediasi Aktivitas Jasmani Berbasis Nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), 97–107. <https://doi.org/10.21831/jpk.voi2.2180>
- Akmal, A. (2023). Hubungan Kedisiplinan dengan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 22832–22840. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10212%0A>
- Apriana, Y., & Nur, H. A. (2024). *Holistic Journal of Sport Education (HJSE)*. 4(2), 45–55. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/penjas67>
- Arifin, S. (2017). Internalisasi Nilai Sportivitas Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 15(2), 20–29. https://doi.org/10.17509/sosio_religi.v15i2.8834%0A
- Barus, Y. A., Sitepu, Y. K., Sari, W. F., Ginting, G. E., Ginting, H., Gulo, R., Fa'omasi, T. (2025). Systematic Literature Review: Perbandingan Metode Drills Traditional dan Game-Based Learning pada Keterampilan Bola Basket. *Jurnal Physical Health Recreation*, 5(4), 476–481. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR/article/view/4807/2194>.
- Dhedhy, Y. (2018). Pembentukan Karakter Anak Dengan Jiwa Sportif Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Sportif*, 2(1), 101–112.
- Erzitka Inkadatu, & Wibowo, A. (2017). Peran Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Siswa Kelas Atas Sd Negeri 2 Kalipetir. *Repository UPY*, 1–9.
- Fatimah, O. L., Fathani, A. H., Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model *Game-Based Learning*. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83.
- Fazza, A. U. (2025). Implementasi *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Olahraga. *Jurnal Olahraga Nasional*, 2(1), 33–40.
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION. *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Hidayat, D., & Ramadhan, R. (2020). Model pembelajaran teknik dasar bola basket berbasis game. *Jurnal Keolahragaan Indonesia*, 5(1), 45–53.
- Kurniawan. (2010). *Pendidikan Olahraga Membangun Hubungan Sportivitas dalam Masyarakat*. 9, 4424–4431.
- Mao, J., & Lucas, T. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review [Review of Gamification elements and their impacts on education: A review]. *Multidisciplinary Reviews*, 8(5), 2025155. <https://doi.org/10.31893/multirev.2025155>
- Rizki, F., Nurkadri, Br Sembiring, T. I., Gamaliel Pasaribu, A., & Sanjaya Mendrofa, N. (2024). Hubungan Antara Olahraga Dan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Jumper : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 5(1), 89–97. <https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JUMPER/article/view/2484>
- Pembelajaran Berasaskan Permainan dalam Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Melayu: Suatu

- Tinjauan Literatur. (2024). *Jurnal Antarabangsa Alam Dan Tamadun Melayu*, 12(1). <https://doi.org/10.17576/jatma-2024-1201-02>
- Safrizal. (2022). Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(2), 34-46. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1932>
- Sari, W. A., Warni, H., & Arifin, S. (2024). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam membangun Karakter Peserta didik di SMAN 8 Banjarmasin. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 4(2), 204-211. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v4i2.731>
- Sari, Yayang yulia., Ulfani, Dhitia putri., Ramos, Muhammad., Padli. (2024). PENTINGNYA PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA TERHADAP ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal tunas pendidikan*. Vol. 6. No. 2 (Maret 2024).
- Septiani, D. S., Ainni, I., Hartanto, R. T., Meliana, L., Aswad, L. H., & Fricticarani, A. (2025). PERGESERAN POLA INTERAKSI GURU DAN PESERTA DIDIK DI ERA SOCIETY 5.0: KAJIAN LITERATUR.
- Surni, V. V., Pawitri, A., Syaikhu, A., Guru, P., & Negara, K. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang*, 108-113.
- Syafrudin, M. A. (2024). Penerapan Metode PBL (Project Based Learning) dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 11(1), 55-70.
- Syahrudin., Saleh, M. S., Saleh, M. S. (2025). Analisis Kebutuhan Guru Penjas dalam Pengembangan Kurikulum Berbasis Permainan Bola Basket. *Jurnal of Physical Activity*, 5(1), 132-144.
- Taufan reza putra, (2014), PENERAPAN PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET, *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 398 - 401.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Winarni, S., & Lutan, R. (2020). Emphaty and tolerance in physical education: Cooperative vs. classical learning. *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 332-345. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.31851>
- Wahyudi, A., & Suryadi, H. (2021). Pengaruh latihan teknik terhadap kemampuan bermain bola basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(2), 122-130.
- Zaskia Oktaviana Sari, E. A. S. (n.d.). *PENTINGNYA KREATIVITAS DAN KOMUNIKASI PADA PENDIDIKAN JASMANI DAN DUNIA OLAHRAGA Oleh: 97-110.*