

Pelatihan Analisis Strategi Permainan Futsal melalui Media Video bagi Siswa MAN 4 Bone

Mohammad Dika Raswadi¹, Fatoni^{2*}, Andi Ihsan³, Irvan⁴, Tri Angriawan⁵

^{1,2*,3,4}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

⁵Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Email: ¹mohammad23dika@unm.ac.id, ^{2*}fatoni@unm.ac.id, ³andiiccan@unm.ac.id, ⁴irvan@unm.ac.id, ⁵tri.angriawan@unm.ac.id

Abstrak

Kegiatan ekstrakurikuler futsal di sekolah menengah umumnya masih berfokus pada penguasaan teknik dasar, sementara pemahaman strategi permainan belum mendapat perhatian optimal. Kondisi tersebut berdampak pada keterbatasan kemampuan siswa dalam membaca situasi permainan dan mengambil keputusan secara tepat. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman strategi permainan futsal melalui pelatihan analisis berbasis media video bagi siswa MAN 4 Bone. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif yang meliputi pemaparan konsep strategi futsal, analisis video pertandingan, diskusi kelompok, serta simulasi penerapan strategi di lapangan. Peserta kegiatan berjumlah 30 siswa yang tergabung dalam ekstrakurikuler futsal. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada aspek formasi permainan, transisi menyerang dan bertahan, serta pengambilan keputusan permainan. Selain itu, tingkat partisipasi siswa selama kegiatan tergolong tinggi dan kualitas permainan menjadi lebih terstruktur. Kegiatan ini membuktikan bahwa media video efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran strategi futsal dan berpotensi dikembangkan sebagai model pembinaan futsal sekolah yang inovatif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Futsal, Analisis Strategi, Media Video, Pengabdian Kepada Masyarakat, Siswa Sekolah Menengah.

Abstract

Futsal extracurricular activities in secondary schools generally focus on mastering basic techniques, while understanding game strategy has not received optimal attention. This condition has an impact on students' limited ability to read game situations and make appropriate decisions. This Community Service activity aims to improve the understanding of futsal game strategy through video-based analysis training for students of MAN 4 Bone. The implementation method uses a participatory training and mentoring approach that includes the presentation of futsal strategy concepts, match video analysis, group discussions, and simulations of strategy implementation on the field. The activity participated in 30 students who are members of the futsal extracurricular. The results of the activity showed an increase in students' understanding of aspects of game formations, offensive and defensive transitions, and game decision-making. In addition, the level of student participation during the activity was high and the quality of the game became more structured. This activity proves that video media is effective as a learning tool for futsal strategy and has the potential to be developed as an innovative and sustainable model for school futsal development.

Keywords: Futsal, Strategy Analysis, Video Media, Community Service, High School Students.

PENDAHULUAN

Futsal telah berkembang pesat sebagai salah satu pilihan olahraga yang banyak diminati oleh kalangan pelajar di Indonesia. Karakteristik futsal yang dinamis dan kompetitif menjadikannya sebagai aktivitas yang mudah diakses dan disukai oleh berbagai kalangan. Selain itu, kegiatan ini juga memiliki berbagai manfaat yang signifikan, baik dari segi kesehatan fisik maupun pengembangan karakter.

Olahraga futsal memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan kebugaran jasmani siswa. Penelitian yang dilakukan di berbagai sekolah menunjukkan bahwa aktivitas fisik seperti futsal dapat meningkatkan stamina, kebugaran kardiovaskular, serta kemampuan motorik siswa. Hebatnya, kegiatan ini juga berfungsi sebagai sarana untuk membangun karakter, memperkuat kerja sama tim, dan meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan. Kecerdasan interpersonal yang diperoleh siswa melalui kegiatan tim futsal terbukti penting untuk pengembangan sosial mereka di sekolah.

Futsal sebagai aktivitas ekstrakurikuler memberikan wadah yang ideal untuk membina nilai-nilai karakter siswa. Melalui pertandingan dan latihan, siswa belajar tentang disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama nilai-nilai ini sangat esensial dalam konteks pendidikan karakter di Indonesia (Sabir et al., 2024). Ini sejalan dengan kebijakan pendidikan yang menekankan pentingnya pengembangan nilai-nilai moral dan karakter melalui kurikulum yang terintegrasi.

Di banyak sekolah menengah, futsal difasilitasi melalui kegiatan ekstrakurikuler yang dirancang untuk mendukung pengembangan minat dan bakat siswa. Sekolah di Indonesia diharuskan untuk menyediakan kegiatan ekstrakurikuler, yang tidak hanya berfokus pada akademik tetapi juga mencakup olahraga. Kegiatan seperti turnamen futsal antarkelas atau antar sekolah berfungsi tidak hanya untuk menjangkau minat siswa tetapi juga untuk menciptakan atmosfer kompetisi yang sehat dan saling menghargai.

Implementasi program-program semacam ini di sekolah-sekolah telah terbukti berhasil dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam olahraga, termasuk futsal. Pelaksanaan kegiatan futsal pada tingkat sekolah umumnya masih menitikberatkan aspek keterampilan teknik dasar dan intensitas bermain. Pemahaman strategi permainan, seperti pengaturan formasi, transisi menyerang dan bertahan, serta membaca situasi permainan, belum menjadi fokus utama pembinaan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami keterbatasan ketika menghadapi situasi pertandingan yang menuntut keputusan cepat dan tepat. Padahal, penguasaan strategi permainan memiliki peran signifikan dalam meningkatkan efektivitas performa tim secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi pembelajaran telah membuka peluang besar untuk pemanfaatan media video dalam pendidikan olahraga. Video memungkinkan siswa untuk mengamati dan menganalisis situasi permainan secara visual, serta memahami strategi permainan dengan lebih baik. Ini sejalan dengan upaya pendidikan yang berfokus pada pengembangan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa (Alwandi & Wiguno, 2025; Prabowo, 2022).

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mengasah kemampuan berpikir taktis siswa ialah analisis tayangan pertandingan dan simulasi permainan berbasis video. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mengamati pola gerak, tetapi juga belajar mengidentifikasi struktur permainan, membaca ruang, serta memahami pengambilan keputusan dalam situasi dinamis. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran olahraga berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan gerak, pemahaman taktis, dan hasil belajar siswa.

Pendidikan olahraga modern menuntut pendekatan integratif yang menyeimbangkan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Idealnya, pembinaan futsal di sekolah tidak hanya berfokus pada latihan fisik dan teknik dasar, tetapi juga melatih kemampuan analisis permainan, refleksi performa, serta evaluasi strategi secara sistematis. Analisis video menjadi instrumen penting karena memungkinkan siswa melihat kembali performa, mengkaji kesalahan, dan memahami konsep taktis secara konkret.

Namun, hasil observasi awal di MAN 4 Bone menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi ideal tersebut dengan praktik pembinaan di lapangan. Kegiatan ekstrakurikuler futsal masih didominasi oleh latihan teknik dan permainan langsung tanpa sesi analisis terstruktur. Evaluasi permainan cenderung bersifat lisan dan spontan, sehingga siswa belum memiliki kesempatan untuk melakukan refleksi taktis secara mendalam.

Hasil wawancara dengan pembina ekstrakurikuler futsal MAN 4 Bone pada tahap observasi awal menguatkan temuan tersebut. Pembina menyampaikan: *“Selama ini latihan lebih banyak praktik langsung di lapangan. Kami belum pernah menggunakan rekaman pertandingan untuk dianalisis bersama. Anak-anak sebenarnya antusias, tetapi pemahaman strategi mereka masih perlu diarahkan secara lebih sistematis.”* Kutipan tersebut menunjukkan bahwa keterbatasan pemanfaatan teknologi pembelajaran menjadi salah satu faktor penghambat optimalisasi pembinaan. Padahal, siswa MAN 4 Bone memiliki potensi yang besar dan partisipasi aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal. Tanpa pendampingan berbasis analisis taktis, potensi tersebut berisiko tidak berkembang secara maksimal, terutama pada aspek pengambilan keputusan dan pemahaman strategi permainan.

Urgensi penerapan analisis video di MAN 4 Bone terletak pada kebutuhan untuk menjembatani kesenjangan antara pembinaan konvensional dan tuntutan pembelajaran olahraga abad ke-21 yang berbasis refleksi, teknologi, dan literasi taktis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan analisis strategi permainan futsal melalui media video secara terstruktur dan berkelanjutan.

Program ini diharapkan meningkatkan pemahaman konsep strategi permainan futsal, memperbaiki kualitas pengambilan keputusan saat bermain, serta mendorong terciptanya pembelajaran olahraga yang lebih bermakna dan reflektif. Kontribusi jangka panjangnya tidak hanya pada peningkatan kualitas pembinaan futsal sekolah, tetapi juga pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik yang mencakup kecakapan berpikir kritis, kerja sama tim, dan kedewasaan emosional dalam berkompetisi. Pembinaan olahraga sekolah sejatinya bukan sekadar melatih tubuh bergerak, melainkan melatih pikiran untuk membaca situasi dan memilih respons terbaik. Di titik inilah analisis video bukan sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan strategis.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang menggunakan model pemberdayaan partisipatif yang menekankan proses transfer pengetahuan, penguatan kapasitas mitra, dan pendampingan berkelanjutan. Pendekatan ini tidak berorientasi pada pengujian hipotesis sebagaimana penelitian eksperimen, melainkan pada peningkatan kompetensi mitra melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi bersama. Kegiatan dilaksanakan pada 3 Desember 2025 dengan melibatkan 30 siswa anggota ekstrakurikuler futsal MAN 4 Bone. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut. Tahap pertama ialah koordinasi dan analisis kebutuhan (H-14 hingga H-7). Tim pengabdian yang terdiri atas dosen dan mahasiswa pendamping melakukan pertemuan dengan kepala sekolah dan pembina ekstrakurikuler futsal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembinaan, kondisi sarana prasarana, serta karakteristik peserta. Pada tahap ini disepakati bentuk intervensi berupa pelatihan analisis strategi berbasis video dan pendampingan praktik lapangan. Tim pengabdian bertanggung jawab menyusun modul pelatihan, menyiapkan video analisis pertandingan, serta merancang instrumen evaluasi. Mitra sekolah berperan menyediakan tempat, mengoordinasikan peserta, serta mendampingi proses pelaksanaan kegiatan.

Tahap kedua ialah penyusunan perangkat dan sosialisasi teknis (H-6 hingga H-1). Tim pengabdian menyiapkan bahan tayangan video, lembar kerja analisis strategi, instrumen pre-test dan post-test pemahaman taktis, serta lembar observasi keterampilan pengambilan keputusan. Mitra membantu memastikan kesiapan fasilitas seperti LCD proyektor, ruang kelas, dan lapangan futsal. Tahap ketiga ialah pelaksanaan pelatihan (hari H, sesi 1-2). Sesi pertama difokuskan pada penguatan konsep dasar strategi futsal yang mencakup formasi, prinsip menyerang dan bertahan, transisi permainan, serta pengambilan keputusan. Sesi kedua berupa kegiatan analisis video secara terpandu. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator utama yang memandu identifikasi pola gerak dan strategi, sedangkan pembina ekstrakurikuler berperan sebagai *co-fasilitator* yang mengaitkan materi dengan pengalaman latihan rutin siswa.

Tahap keempat ialah pendampingan praktik lapangan (hari H, sesi 3). Strategi yang telah dianalisis melalui video diterapkan dalam simulasi permainan. Tim pengabdian melakukan observasi sistematis menggunakan lembar observasi performa taktis yang mencakup indikator: (1) kemampuan membaca ruang, (2) ketepatan pengambilan keputusan, (3) koordinasi tim, dan (4) penerapan formasi. Mitra berperan mengatur jalannya permainan dan memberikan penguatan teknis. Tahap kelima ialah evaluasi dan refleksi (akhir sesi). Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan melalui beberapa instrumen. Pertama, tes pemahaman taktis berbentuk soal pilihan ganda dan studi kasus singkat yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep strategi. Kedua, lembar observasi keterampilan taktis saat simulasi permainan dengan skala penilaian 1-4 pada setiap indikator. Ketiga, angket respon peserta menggunakan skala *Likert* untuk menilai persepsi manfaat pelatihan dan tingkat keterlibatan. Keempat, catatan refleksi mitra mengenai perubahan perilaku bermain siswa setelah kegiatan.

Data hasil tes dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat persentase peningkatan skor rata-rata. Data observasi dan angket dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan peningkatan kemampuan dan respons peserta. Hasil refleksi bersama menjadi dasar rekomendasi tindak lanjut pembinaan berbasis analisis video secara berkelanjutan di sekolah.

Pembagian peran yang jelas antara tim pengabdian dan mitra memastikan keberlanjutan program. Tim pengabdian berfungsi sebagai pengembang materi, fasilitator, dan evaluator kegiatan. Mitra berperan sebagai pelaksana lanjutan yang mengintegrasikan pendekatan analisis video ke dalam latihan rutin ekstrakurikuler. Melalui model ini, kegiatan PKM tidak berhenti pada satu kali pelatihan, tetapi menjadi awal transformasi pola pembinaan futsal yang lebih reflektif, sistematis, dan berbasis literasi taktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pelatihan Analisis Strategi Permainan Futsal melalui Media Video bagi Siswa MAN 4 Bone dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Peserta kegiatan berjumlah 30 siswa yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal. Seluruh rangkaian pelatihan berlangsung secara aktif dan partisipatif, ditandai dengan keterlibatan siswa pada sesi analisis video, diskusi kelompok, serta simulasi penerapan strategi permainan di lapangan.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap strategi permainan futsal setelah mengikuti pelatihan. Pemahaman diukur melalui penilaian sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan yang mencakup empat aspek utama, yaitu pemahaman formasi, transisi menyerang, transisi bertahan, dan pengambilan keputusan permainan. Skor penilaian menggunakan rentang 0-100.

Tabel 1. Rata-rata Skor Pemahaman Strategi Permainan Futsal Siswa

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	Peningkatan
Pemahaman Formasi	58,4	78,6	20,2
Transisi Menyerang	55,7	76,9	21,2
Transisi Bertahan	57,1	79,3	22,2
Pengambilan Keputusan Permainan	54,6	77,8	23,2
Rata-rata Keseluruhan	56,5	78,2	21,7

Data pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman strategi permainan futsal sebesar 21,7 poin. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek pengambilan keputusan permainan, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media video efektif membantu siswa memahami situasi permainan secara kontekstual.

Selama pelaksanaan kegiatan, tingkat partisipasi siswa tergolong tinggi. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa pada sesi diskusi analisis video dan simulasi permainan. Observasi aktivitas siswa dilakukan menggunakan lembar pengamatan dengan kategori sangat aktif, aktif, cukup aktif, dan kurang aktif.

Tabel 2. Distribusi Tingkat Partisipasi Siswa selama Kegiatan

Kategori Partisipasi	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Sangat Aktif	14	46,7
Aktif	11	36,6
Cukup Aktif	5	16,7
Kurang Aktif	0	0,0
Total	30	100

Sebagian besar siswa berada pada kategori sangat aktif dan aktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis analisis video mampu menarik minat siswa serta mendorong keterlibatan aktif pada proses pembelajaran.

Pada tahap simulasi lapangan, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan menerapkan strategi permainan yang telah dianalisis. Perubahan terlihat pada pengaturan posisi pemain, koordinasi antarpemain, serta kecepatan pengambilan keputusan saat menghadapi situasi permainan. Secara umum, permainan tim menjadi lebih terstruktur dan komunikatif dibandingkan sebelum pelatihan. Hasil kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan analisis strategi permainan futsal melalui media video memberikan dampak positif terhadap pemahaman taktis dan kualitas bermain siswa MAN 4 Bone.

Pembahasan

Hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan analisis strategi permainan futsal melalui media video memberikan dampak positif terhadap pemahaman taktis siswa MAN 4 Bone. Peningkatan skor pada seluruh aspek penilaian dalam proses pembelajaran, seperti yang terjadi di sekolah-sekolah, menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami penambahan pengetahuan secara konseptual, tetapi juga menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir strategis yang lebih sistematis. Media video dapat berfungsi sebagai stimulus visual yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menghubungkan konsep strategi dengan situasi permainan nyata, sekaligus meningkatkan hasil belajar (Hita, 2023; Lestari & Sari, 2023)

Media video memiliki efek yang signifikan dalam pembelajaran. Sebagai contoh, Biantoro menemukan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Diniyah menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa (Biantoro, 2024). Hal ini sejalan dengan penelitian yang menekankan pentingnya penggunaan video berbasis animasi dalam pengajaran biologi, di mana mereka menemukan bahwa media tersebut dapat memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi (Lestari & Sari, 2023; Setyana et al., 2020). Media visual seperti video juga membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang memfasilitasi koneksi antara teori dan praktik (Satria et al., 2023).



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Analisis Strategi dengan Media Video

Penting untuk dicatat bahwa penggunaan media video tidak hanya membantu dalam memahami materi, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir strategis siswa. Misalnya, Hita menyatakan bahwa media digital, termasuk video, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap strategi permainan kompleks, yang berperan penting dalam proses pembelajaran olahraga (Hita, 2023). Selain itu, penggunaan metode belajar yang inovatif, seperti kelas terbalik yang didukung oleh literasi digital, juga berdampak pada penguasaan konsep yang lebih baik di antara siswa (Nugrahani et al., 2023).

Pengambilan keputusan merupakan salah satu aspek kognitif yang penting dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks olahraga. Penelitian terakhir menunjukkan bahwa penggunaan analisis video dalam permainan meningkatkan kemampuan kognitif siswa secara signifikan, memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik berdasar pemahaman taktis, bukan hanya intuisi semata. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran olahraga modern yang menekankan integrasi antara aspek kognitif dan psikomotorik.

Media pembelajaran interaktif, seperti video, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Setiyanto & Setiawan, 2023). Selain itu, model pembelajaran berbasis permainan *Games Based Learning* juga berdampak positif terhadap kemampuan literasi dan numerasi siswa, yang secara tidak langsung dapat memperkuat kemampuan pengambilan keputusan mereka dalam konteks permainan (Wulandari & Widiyansyah, 2023). Konsep ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menarik, yang dalam hal ini merujuk pada penggunaan game edukatif sebagai alat bantu belajar yang dapat digunakan untuk mendalami pengalaman belajar siswa.

Keberhasilan dalam pembelajaran olahraga tidak hanya bergantung pada keterampilan psikomotorik, tetapi juga pada kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif dapat ditingkatkan melalui berbagai pendekatan, termasuk brain training games, yang berfokus pada peningkatan daya pikir dan pemahaman.

Pendekatan permainan dalam pelatihan keterampilan basket dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, yang menunjukkan adanya hubungan positif antara permainan dan perkembangan keterampilan kognitif.

Tinggi rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media video, termasuk teknologi animasi dan video tutorial, dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Video pembelajaran bukan hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membuat siswa lebih aktif berpartisipasi. Selain itu, bahwa video animasi dapat membuat materi pelajaran lebih menarik, yang pada gilirannya meningkatkan keberhasilan siswa dalam menyerap informasi (Ngenda et al., 2021). Keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan simulasi lapangan adalah indikator penting dari pembelajaran yang bermakna. Keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran melalui observasi dan praktik juga membantu siswa dalam memahami konsep, tentang pengaruh video pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis (Darini et al., 2023).



Gambar 2. Kegiatan Simulasi Penerapan Strategi

Penelitian menunjukkan bahwa media video tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan sebagai medium kognitif yang menjembatani representasi abstrak dengan pengalaman konkret. Perspektif teori pembelajaran audiovisual menjelaskan bahwa kombinasi stimulus visual dan auditori memperkuat proses dual coding, yaitu pengolahan informasi melalui dua jalur kognitif yang saling melengkapi. Ketika siswa mengamati formasi, rotasi posisi, dan transisi permainan melalui tayangan video, mereka membangun representasi mental yang lebih utuh dibandingkan penjelasan verbal semata. Representasi tersebut mempermudah proses pemanggilan kembali informasi saat situasi permainan nyata berlangsung.

Dari sudut pandang psikologi olahraga, perbaikan kualitas permainan setelah pelatihan dapat dipahami melalui konsep perceptual-cognitive skill dan decision making under pressure. Analisis video memberi kesempatan kepada siswa untuk memperlambat situasi permainan yang dalam realitas berlangsung sangat cepat. Proses ini meningkatkan kemampuan membaca isyarat visual, mengantisipasi pergerakan lawan, serta memilih respons yang lebih adaptif. Dengan kata lain, latihan berbasis video memperkaya bank pengalaman kognitif siswa, sehingga respons di lapangan menjadi lebih terstruktur dan tidak semata-mata reaktif.

Hasil simulasi lapangan memperlihatkan peningkatan koordinasi tim, ketepatan posisi, dan kecepatan transisi. Peningkatan tersebut bukan hanya konsekuensi dari penguasaan teknik, tetapi dari pemahaman pola permainan secara konseptual. Fenomena ini sejalan dengan prinsip transfer of learning, yakni kemampuan memindahkan pengetahuan dari konteks analisis ke konteks praktik nyata. Video berperan sebagai jembatan antara ruang refleksi dan ruang aksi.

Jika dibandingkan dengan kegiatan PKM serupa di beberapa sekolah lain yang umumnya menitikberatkan pada pelatihan teknik atau pemberian materi taktis secara ceramah, pendekatan di MAN 4 Bone memiliki karakter integratif dan siklik. Kegiatan tidak berhenti pada pemaparan dan praktik, tetapi mencakup analisis terpandu, diskusi kelompok kecil, simulasi langsung, serta refleksi kolektif pada hari yang sama. Keunikan lainnya terletak pada pelibatan guru pembina sebagai co-fasilitator aktif, sehingga pendekatan

ini berpotensi berkelanjutan dan terintegrasi dalam latihan rutin. Model ini tidak memposisikan siswa sebagai penerima instruksi, melainkan sebagai analis permainan yang berpikir kritis terhadap performanya sendiri.

Dampak sosial-humaniora tampak jelas selama simulasi lapangan. Siswa menunjukkan perubahan pola komunikasi yang lebih argumentatif dan berbasis analisis. Instruksi antar pemain menjadi lebih spesifik, misalnya terkait penutupan ruang atau rotasi posisi, bukan sekadar seruan spontan. Motivasi intrinsik meningkat, terlihat dari keinginan mengulang skema permainan untuk memperoleh hasil lebih optimal. Rasa percaya diri juga berkembang karena siswa memahami alasan di balik setiap keputusan taktis yang diambil. Perubahan ini memperkuat kohesi tim serta menumbuhkan budaya reflektif dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ini menegaskan bahwa penerapan pendekatan berbasis teknologi pada pembinaan futsal sekolah bukan sekadar inovasi metodologis, melainkan transformasi cara berpikir. Video menjadi alat untuk melatih kecerdasan taktis, kesadaran situasional, dan kedewasaan emosional dalam bermain. Integrasi antara teori audiovisual, prinsip psikologi olahraga, serta praktik lapangan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi secara holistik. Pendekatan ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara sistematis sebagai bagian dari model pembinaan ekstrakurikuler yang adaptif terhadap tantangan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Analisis Strategi Permainan Futsal melalui Media Video bagi Siswa MAN 4 Bone terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman strategi permainan futsal. Pemanfaatan media video mampu membantu siswa memahami konsep formasi, transisi menyerang dan bertahan, serta pengambilan keputusan permainan secara lebih sistematis dan kontekstual.

Pendekatan pelatihan yang dipadukan dengan pendampingan dan simulasi lapangan mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kualitas penerapan strategi pada praktik bermain. Program ini menunjukkan bahwa penggunaan media video merupakan alternatif efektif dalam pembinaan futsal sekolah serta berpotensi dikembangkan sebagai model pembelajaran olahraga yang inovatif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada MAN 4 Bone dan seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan dan penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwandi, M. H., & Wiguno, L. T. H. (2025). Desain Dan Pengembangan Bentuk Permainan Gerak Fundamental Dalam Pembelajaran Pjok Kelas Ii Sekolah Dasar. In *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*. <https://doi.org/10.38048/jor.v5i3.5555>
- Biantoro, O. F. (2024). Efektifitas Media Video Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Diniyah. In *Afeksi Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v5i2.247>
- Darini, D., Astuti, I., & Mursid, R. (2023). Efektivitas Video Pembelajaran Geografi Sma Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skills (Hots). In *Jurnal Teknologi Informasi \& Komunikasi Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v10i1.46480>
- Fahmi, M. (2022). Analisis Gerak Anatomi Pasing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Menggunakan Aplikasi Android (Evas• (Volleyball Analysis Skill). In *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. <https://doi.org/10.24114/jik.v21i2.39641>
- Hita, I. P. A. D. (2023). Pengaruh Media Digital Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Taktik Permainan Bola Basket Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani. In *Indonesian Journal of Sport \& Tourism*. <https://doi.org/10.23887/ijst.v5i1.91429>
- Lestari, I., & Sari, T. M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Darul A'mal Pada Materi Sel. In *Al Jahiz Journal of Biology Education Research*. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v4i2.7921>
- Ngenda, F. V., Ajizah, A., & Amintarti, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Pada Konsep Tumbuhan Lumut Dan Paku-Pakuan Kelas X Sma. In *Quantum Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. <https://doi.org/10.20527/quantum.v12i2.10347>

- Nugrahani, R. H., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2023). Pengaruh Flipped Classroom Dan Literasi Digital Terhadap Penguasaan Konsep Sosiologi Materi Integrasi Sosial. In *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.17977/um038v6i22023p120>
- Prabowo, A. Y. (2022). Video Pembelajaran Kasti Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Dan Penguatan Literasi Numerasi. In *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i2.682>
- Purnamaningsih, K. D., Hita, I. P. A. D., & Mahotama, I. B. G. J. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Dalam Meningkatkan Keterampilan Bermain Bola Basket Pada Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Anggara Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan Rekreasi Dan Terapannya*. <https://doi.org/10.63987/anggara.v2i2.196>
- Rusman, M., & Millah, N. (2022). Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler Terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah. In *Indonesian Journal of Elementary Education (Ijee)*. <https://doi.org/10.24235/ijee.202231.5922>
- Sabir, R. I., Hajar, S., & Kaharuddin, K. (2024). Pembentukan Karakter Peserta Didik Melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. In *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1436>
- Sadewa, A. B., & Nurrochmah, S. (2022). Survei Kondisi Fisik Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sekolah Menengah Pertama. In *Sport Science and Health*. <https://doi.org/10.17977/um062v2i62020p323-330>
- Satria, D., Triyono, S., & Surjono, H. D. (2023). Stimulus Variation Strategies and Audiovisual Media for Indonesian for Foreign Speakers Students (Strategi Variasi Stimulus Dan Media Audiovisual Bagi Pemelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing). In *Indonesian Language Education and Literature*. <https://doi.org/10.24235/ileal.v8i2.8670>
- Setiyanto, S., & Setiawan, I. (2023). Pandangan Mahasiswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Classpoint Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama. In *Jurnal Riset Sistem Dan Teknologi Informasi*. <https://doi.org/10.30787/restia.v1i1.1071>
- Setyana, E., Pukan, K. K., & Rudyatmi, E. (2020). Efektivitas Edmodo Dalam Pembelajaran Praktikum Jaringan Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 4 Magelang. In *Bioma Jurnal Ilmiah Biologi*. <https://doi.org/10.26877/bioma.v9i2.7059>
- Sir, I., & Irawati, A. F. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Kemampuan Gerak Teknik Dasar Forehand Drive Dalam Permainan Squash. In *Indonesian Journal of Physical Activity*. <https://doi.org/10.59734/ijpa.v5i1.117>
- Wulandari, W., & Widiannyah, A. T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa. In *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ipa Indonesia*. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>