

IMPLEMENTASI PROGRAM *FUN FOOTBALL* UNTUK MENGEMBANGKAN KERJASAMA DAN DISIPLIN ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Dwi Gunadi¹, Muh. Ikhwan Iskandar², Eriek Satya Haprabu³, Kodrad Budiyo⁴, Pipit Yulia Fitrianto⁵, Nico Ponco⁶

^{1,2,3,4,5,6}PKO, FKIP, UTP Surakarta

¹dwigunadig@yahoo.com

Abstract

Through the implementation of the Fun Football program at SDN Sayangan, this community service initiative aims to instill character values, especially cooperation and discipline. School community programs and empowerment are used, emphasising the active involvement of teachers, students, and the community throughout the process. The program is implemented on a rotating basis in all classes and is adjusted to the students' age and motor skills. Starting with observing the students' needs, the activities continued with educational games like dribble relay and ball holding, which focused on teamwork and responsibility. During the activity, students' discipline, cooperation, and participation were directly observed. After each session, the teacher and implementation team reflect together to evaluate the results and decide what follow-up actions need to be taken. The results of the activity show a significant improvement in student discipline and cooperation. Children learn to communicate better, appreciate the rules of the game, and can work well together in groups. Additionally, this program enhances relationships between schools, teachers, students, and the sports community in their environment, contributing to an inclusive and meaningful learning environment. As a physical activity-based learning model, fun soccer at SDN Sayangan can cultivate positive traits in elementary school students and strengthen the relationship between the school and its social environment.

Keywords: *Entertaining football, cooperation, discipline, primary school children*

Abstrak

Melalui pelaksanaan program Fun Football di SDN Sayangan, inisiatif pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, terutama kerja sama dan disiplin. Program dan pemberdayaan masyarakat sekolah digunakan, dengan menekankan keterlibatan aktif guru, siswa, dan komunitas sepanjang proses. Program dilaksanakan bergiliran di seluruh kelas dan disesuaikan dengan usia dan kemampuan motorik siswa. Dimulai dengan mengamati kebutuhan siswa, kegiatan dilanjutkan dengan permainan edukatif seperti dribble relay dan memegang bola yang berfokus pada kebersamaan dan tanggung jawab. Selama kegiatan berlangsung, perilaku disiplin, kerja sama, dan partisipasi siswa diamati secara langsung. Setelah setiap sesi, guru dan tim pelaksana melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi hasil dan memutuskan tindak lanjut apa yang perlu dilakukan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan besar dalam disiplin dan kerja sama siswa. Anak-anak belajar berkomunikasi lebih baik, menghargai aturan permainan, dan dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Selain itu, program ini meningkatkan hubungan antara sekolah, guru, siswa, dan komunitas olahraga di lingkungan mereka, yang berkontribusi pada lingkungan belajar yang inklusif dan bermakna. Sebagai model pembelajaran berbasis aktivitas fisik, sepak bola menyenangkan di SDN Sayangan dapat menumbuhkan sifat positif siswa sekolah dasar dan memperkuat hubungan antara sekolah dan lingkungan sosialnya.

Kata Kunci: Sepak bola yang menghibur, kerja sama, disiplin, anak usia sekolah dasar

Submitted: 2025-10-20

Revised: 2025-10-30

Accepted: 2025-11-08

Pendahuluan

Pendidikan jasmani di sekolah dasar sangat penting untuk menumbuhkan sifat positif seperti kerja sama, disiplin, dan sportivitas selain meningkatkan kebugaran fisik. Pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan motivasi, kerjasama, dan performa sosial siswa sekolah dasar. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas olahraga berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan aktif, rasa senang, dan kemampuan sosial siswa (Jiménez-Parra et al., 2023).

Sepak bola adalah salah satu olahraga tim terbaik yang dapat meningkatkan nilai karakter tersebut. Untuk menjadi media pembelajaran sosial yang efektif, permainan ini membutuhkan

strategi, kolaborasi, dan kepatuhan terhadap aturan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Marín-Dueñas et al. (2024), olahraga berbasis permainan dapat meningkatkan kepuasan, partisipasi sosial, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok usia anak-anak dan remaja.

Banyak sekolah dasar masih bermain sepak bola, tetapi fokusnya tidak pada membangun nilai-nilai sosial dan karakter, tetapi pada keterampilan teknis dan kompetisi. Akibatnya, siswa tidak menikmati proses belajar dan tidak menginternalisasi nilai kerja sama dan disiplin sepenuhnya. Menurut Rahayu dan Suherman (2023), pembelajaran yang berfokus pada hasil tanpa mempertimbangkan faktor sosial dapat mengurangi keinginan siswa untuk berpartisipasi dan melemahkan nilai karakter.

Untuk mencapai tujuan ini, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan dan melibatkan orang-orang. Ide *Fun Football* adalah salah satu contohnya. Program ini menggabungkan pembelajaran sosial, bermain, dan refleksi karakter dalam kegiatan sepak bola yang disesuaikan dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Yuliani dan Pratama (2025), pembelajaran PJOK yang didasarkan pada kerja sama dan permainan aktif dapat meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab sosial siswa di sekolah dasar.

Tujuan dari inisiatif pengabdian masyarakat ini adalah untuk memulai program *Fun Football* di SDN Sayangan, yang melibatkan seluruh siswa sekolah dasar secara bergiliran. Melalui pendekatan yang menyenangkan, edukatif, dan reflektif, kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan nilai kerja sama dan disiplin.

Metode

Metode implementasi program dan pemberdayaan masyarakat sekolah digunakan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Metode ini berfokus pada pelibatan aktif siswa, guru, dan pihak sekolah di setiap tahap kegiatan. Di SDN Sayangan, semua siswa sekolah dasar yang mengikuti program secara bergiliran antar kelas terlibat langsung dalam aktivitas. Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan nyata untuk mempelajari nilai disiplin dan kerja sama melalui kegiatan sepak bola yang menyenangkan.

Untuk memulai kegiatan, guru PJOK melihat dan bekerja sama untuk mengetahui kebutuhan dan karakteristik motorik siswa. Kemudian, program permainan sepak bola edukatif dirancang sesuai dengan usia dan kemampuan siswa. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi menjadi kelompok kecil dan bermain bersama guru PJOK selama sesi permainan. Dilakukan pemantauan dan evaluasi langsung terhadap perilaku kerja sama, kedisiplinan, dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Setelah setiap sesi, guru, siswa, dan tim pelaksana melakukan refleksi bersama untuk mengevaluasi seberapa efektif kegiatan tersebut dan menemukan area yang dapat diperbaiki untuk pertemuan berikutnya.

Metode implementasi dan pemberdayaan ini tidak hanya membuat kegiatan olahraga yang menyenangkan, tetapi juga memperkuat hubungan antara sekolah, guru, dan komunitas. Tujuannya adalah untuk membangun karakter siswa melalui pembelajaran berbasis pengalaman langsung—atau *learning by doing*—melalui pengalaman langsung.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambaran umum tentang cara pelaksanaan kegiatan

SDN Sayangan melakukan program *Fun Football* sebagai bagian dari tanggung jawab sosial mereka dengan tujuan meningkatkan nilai-nilai karakter melalui olahraga yang menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan, pembelajaran sosial, dan pengembangan keterampilan motorik dasar, kegiatan ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar yang berbeda kepada siswa sekolah dasar.

Untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi, kegiatan dilakukan secara bergiliran di seluruh kelas. Setiap sesi berlangsung sekitar sembilan puluh menit dan terdiri dari pemanasan, permainan utama, dan refleksi akhir. Kegiatan ini diawasi oleh tim pelaksana pengabdian yang bekerja sama dengan guru PJOK. Guru berfungsi sebagai pengarah teknis dan pengamat perilaku siswa selama kegiatan.

Siswa sangat antusias sejak awal kegiatan. Mengenakan pakaian sederhana, seperti rompi berwarna-warni untuk menandai kelompok, mereka tampak bersemangat dan gembira. Aktivitas seperti *dribble relay*, *passing game*, dan memegang bola dipilih bukan untuk menang, tetapi untuk bersosialisasi. Metode ini sejalan dengan gagasan bahwa olahraga untuk anak usia sekolah dasar harus berfokus pada pembentukan karakter daripada hasil kompetitif.

2. Meningkatkan Kemampuan untuk Kerja Sama

Meningkatnya perilaku kerja sama siswa adalah salah satu hasil paling menonjol dari kegiatan ini. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil dari empat atau lima orang setiap sesi. Pada awal kegiatan, beberapa anak tampaknya lebih suka mendominasi permainan, sementara yang lain lebih suka diam atau mengikuti dari belakang. Namun, perilaku tersebut berubah seiring waktu. Anak-anak mulai membantu satu sama lain dan membangun cara komunikasi yang lebih baik di antara mereka di kelompok.

Siswa belajar bekerja sama dan memahami peran mereka masing-masing dalam tim melalui permainan *dribble relay*. Mereka menyadari bahwa keberhasilan kelompok tergantung pada komitmen tim dan kekompakan. Beberapa anak yang awalnya tidak berani berbicara mulai berani memimpin teman-temannya, menunjukkan peningkatan keterampilan sosial dan komunikasi.

Siswa juga belajar menerima kekalahan dengan santai dan mendorong teman bermain mereka. Guru PJOK melihat perubahan dalam cara siswa berinteraksi satu sama lain. Mereka menjadi lebih kooperatif dan empatik daripada sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa permainan dapat membantu siswa belajar kebiasaan positif yang akan berdampak pada kehidupan sehari-hari mereka di sekolah.

3. Menciptakan Perilaku Disiplin dan Tanggung Jawab

Selama program berlangsung, nilai kedisiplinan menjadi salah satu elemen yang berkembang pesat. Siswa diminta untuk menghormati waktu, mengikuti aturan permainan, dan menjaga ketertiban kelompok setiap sesi. Siswa terus datang terlambat, bermain sendiri, atau mengabaikan instruksi pada pertemuan pertama. Namun, perilaku tersebut mulai berkurang secara signifikan setelah kegiatan tersebut dilakukan secara teratur.

Anak-anak belajar pentingnya mengikuti instruksi pelatih agar permainan dapat berjalan lancar dan menjadi terbiasa hadir tepat waktu karena mereka tidak ingin ketinggalan sesi permainan. Siswa juga lebih bertanggung jawab atas fasilitas sekolah karena mereka belajar menjaga alat permainan dan mengembalikannya setelah digunakan.

Aspek disiplin ini tidak muncul secara instan; sebaliknya, pembiasaan dan keteladanan guru dan fasilitator membentuknya. Guru PJOK sangat penting dalam memberikan penguatan positif kepada siswa yang berperilaku disiplin dengan memberi mereka pujian kecil atau kesempatan untuk memimpin kelompok di sesi berikutnya. Metode ini mengajarkan anak-anak bahwa disiplin adalah kewajiban dan bagian dari rasa hormat terhadap diri sendiri dan orang lain.

4. Permainan untuk Mengajar Sosial

Program Fun Football bukan hanya acara olahraga; itu adalah alat yang efektif untuk mengajar orang lain. Permainan yang digunakan bertujuan untuk membantu siswa menjadi lebih percaya diri, belajar memecahkan masalah bersama, dan berinteraksi aktif dengan teman sebaya mereka. Misalnya, dalam permainan yang dikenal sebagai "menjaga bola", setiap tim ditugaskan

untuk menjaga bola agar tidak direbut oleh tim lain pada titik tertentu. Kegiatan ini membutuhkan strategi, komunikasi, dan kerja sama kelompok yang kuat.

Anak-anak belajar dalam situasi seperti ini bahwa kemenangan tidak selalu bergantung pada kekuatan atau kecepatan fisik, tetapi juga pada kemampuan berpikir dan bekerja sama. Mereka belajar membuat keputusan cepat, menyesuaikan diri dengan kondisi permainan, dan menghargai pendapat teman. Selama proses ini, kecakapan sosial yang sangat penting untuk usia sekolah dasar seperti empati, kontrol diri, dan kepekaan terhadap lingkungan sosial dikembangkan. Meningkatnya keberanian siswa untuk berbicara adalah salah satu hasil menarik dari observasi. Saat refleksi, beberapa siswa mulai berbicara secara aktif. Mereka berani memberikan evaluasi terhadap permainan atau menyampaikan strategi yang lebih efektif menurut mereka. Ini menunjukkan bahwa suasana kegiatan yang terbuka dan mendukung memungkinkan anak untuk berbicara secara positif.

5. Memikirkan dan Mengubah Perilaku Siswa

Setiap sesi permainan memiliki tahapan refleksi. Saat ini, guru, siswa, dan tim pelaksana berkumpul untuk membicarakan hal-hal yang sudah berjalan baik dan hal-hal yang perlu diperbaiki. Refleksi dilakukan dalam bahasa yang mudah dipahami anak-anak. Mereka diajak untuk menceritakan apa yang mereka alami, apa yang mereka rasakan, dan apa yang mereka pelajari dari bermain. Kegiatan refleksi ini menunjukkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan introspektif. Banyak dari mereka yang menyadari kesalahannya sendiri, seperti berebut bola, menunggu giliran yang tidak sabar, atau lupa bekerja sama. Kesadaran seperti ini membangun karakter karena anak-anak tidak hanya diberi tahu apa yang benar, tetapi mereka juga mengalami dan merenungkan apa yang benar.

Setelah beberapa pertemuan, guru PJOK melihat perubahan perilaku yang signifikan pada siswa. Anak-anak sekarang tampak lebih aktif dan percaya diri daripada anak-anak sebelumnya yang pasif dan sering menghindari aktivitas fisik. Mereka mulai melakukan hal-hal untuk membantu teman, menjaga kelompok tetap teratur, dan bahkan meminta teman lain untuk mematuhi aturan bermain. Ini menunjukkan bahwa nilai karakter yang ditanamkan melalui kegiatan fisik dapat terinternalisasi melalui proses berulang dan pengalaman langsung.

6. Pengaruh pada Hubungan antara Sekolah dan Komunitas

Kegiatan ini memperkuat hubungan antara sekolah, pendidik, dan komunitas sekitar selain memberikan manfaat langsung bagi siswa. Guru mendapat manfaat dari dukungan dari tim pelaksana pengabdian, terutama dalam membuat berbagai kegiatan PJOK yang menarik dan bermanfaat. Dengan kegiatan bersama ini, guru mendapatkan motivasi untuk membangun pembelajaran aktif berbasis permainan di kelas.

Selain itu, karena mereka melihat dampak positifnya terhadap perilaku siswa, sekolah mendukung penuh keberlanjutan kegiatan. Siswa tampak lebih ceria dan bersemangat untuk kembali ke sekolah setelah olahraga, menurut guru non-PJOK yang hadir. Ini menunjukkan bahwa penguatan karakter melalui aktivitas fisik juga berdampak pada suasana belajar secara keseluruhan. Selain itu, ikatan sosial antara sekolah dan masyarakat diperkuat oleh partisipasi masyarakat sekitar, seperti orang tua siswa yang hadir untuk menonton kegiatan. Anak-anak merasa bangga karena mendapat dukungan dari orang-orang di sekitar mereka, yang mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif.

7. Diskusi Umum

Secara keseluruhan, program Bola Sepak Seru menghasilkan pengembangan karakter yang sangat baik bagi siswa sekolah dasar. Metode yang menyenangkan mengajarkan anak-anak nilai sosial seperti disiplin, kerja sama, tanggung jawab, dan empati, serta keuntungan fisik.

Kegiatan ini memerlukan kerja sama antara guru, siswa, dan tim pelaksana. Guru yang terlibat secara aktif memastikan bahwa prinsip-prinsip ditanamkan dalam proses pembelajaran melalui proses yang bermakna. Pengalaman permainan langsung membantu siswa memahami konsep moral dan sosial karena mereka melakukannya sendiri daripada hanya mendengar nasihat.

Selain itu, kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik memiliki potensi besar untuk dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah dasar. Olahraga dapat membantu membangun karakter anak sejak dini jika dirancang dengan baik dan menyenangkan. Untuk memastikan bahwa nilai-nilai positif berakar kuat dalam diri siswa, sikap positif, refleksi, dan dukungan dari lingkungan sangat penting.

Kesimpulan

Program yang menghibur di SDN Sayangan telah membantu menanamkan nilai kerja sama dan disiplin. Melalui penerapan strategi untuk implementasi program dan pemberdayaan masyarakat sekolah, kegiatan ini menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, berpartisipasi, dan berorientasi karakter. Pendekatan ini memungkinkan guru, siswa, dan komunitas sekitar untuk terlibat secara aktif dalam setiap fase pelaksanaan kegiatan.

Sebagai hasil dari peningkatan disiplin dan tanggung jawab sosial, siswa menunjukkan perkembangan positif dalam kemampuan berkomunikasi, saling membantu, dan mematuhi aturan permainan. Kesuksesan kegiatan ini dapat dikaitkan dengan dukungan guru PJOK yang membimbing siswa secara konsisten, serta partisipasi orang tua dan komunitas olahraga di lingkungan mereka, yang memberikan dorongan tambahan bagi anak-anak.

Hasilnya menunjukkan bahwa *Fun Football* dapat berfungsi sebagai model pembelajaran berbasis aktivitas fisik yang efektif untuk menanamkan karakter positif pada siswa sekolah dasar. Aktivitas ini membangun hubungan yang lebih kuat antara sekolah dan lingkungan sosial di sekitarnya. Akibatnya, pendidikan karakter menjadi bagian yang nyata dan kontekstual dari kehidupan sehari-hari siswa.

Daftar Pustaka

- Marín-Dueñas, P., López-González, J., & Ortega, E. (2024). Effects of Game-Based Physical Education Program on Enjoyment in Children and Adolescents: A Systematic Review and Meta-Analysis. *BMC Public Health*, 24, 18043. <https://bmcpublihealth.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12889-024-18043-6>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2023). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Pradana, R., Firmansyah, A., & Nurhalimah, S. (2024). Active Methodologies in Physical Education and Their Impact on Student Discipline. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 14(1), 22–31.
- Rahayu, I., & Suherman, A. (2023). Challenges in Implementing Character Education through Physical Education in Primary Schools. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(2), 115–126.
- Santoso, D., & Widodo, P. (2022). Community-Based Physical Education for Character Development in Primary Schools. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Olahraga*, 8(3), 203–215.
- Supriyanto, T., Wibowo, H., & Mulyani, E. (2022). Participatory Action Research in School-Based Physical Education Development. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 5(1), 45–55.
- Yuliani, N., & Pratama, A. R. (2025). Improving Students' Social Skills through Collaborative-Based Physical Education Learning. *Siber International Journal of Sport Education*, 2(1), 10–20. <https://www.siberreview.org/SIJSE/article/view/227>