

***Fun games* sebagai Strategi Peningkatan Aktivitas Daya Tarik dan Minat Siswa dalam Pelatihan Sepak Bola**

Muhammad Syahrul*, Andi Ogo Darminto, Rahmat Ilahi

Pendidikan Kepeleatihan Olahraga Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Bone, Kab. Bone, Sulawesi Selatan

*Penulis korespondensi: muhamadsyahrul2402@gmail.com

Dikirim : 18 November 2024

Direvisi : 10 Januari 2025

Diterima : 11 Januari 2025

Abstrak: Penerapan permainan yang menyenangkan dalam pelatihan sepak bola telah terbukti sebagai strategi yang krusial dalam meningkatkan partisipasi dan minat siswa. Melalui berbagai jenis permainan, seperti knee tag dan waiter games, motivasi siswa dapat meningkat secara signifikan. Pendekatan ini tidak hanya membuat sesi latihan sepak bola menjadi lebih menarik, tetapi juga berperan penting dalam pengembangan keterampilan dasar sepak bola bagi siswa. Tujuan dari integrasi permainan dalam pelatihan sepak bola ini adalah untuk meningkatkan motivasi siswa, serta meningkatkan kebugaran fisik mereka selama sesi latihan. Kegiatan ini telah diimplementasikan di MTs Nurul Iksan, di mana siswa kelas 8 terlibat secara langsung dalam pelatihan yang dilakukan secara luring. Pelaksanaan program ini mengadopsi pendekatan partisipatif dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan (*games-based learning*). Kegiatan pengabdian ini melibatkan siswa MTs Nurul Iksan dan memiliki target menjadikan pelatihan sepak bola lebih menarik dan menggembirakan. Melalui pendekatan yang berfokus pada permainan, siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih olahraga. Kegiatan pengabdian ini dapat menjadi penunjang dalam pencapaian tujuan program pembangunan berkelanjutan atau SDGs pada poin ke 4 yaitu pendidikan yang berkualitas.

Kata kunci: *fun games, pendidikan olahraga, sepak bola*

Abstract: The implementation of enjoyable games in football training has been proven to be a crucial strategy in increasing student participation and interest. Through various types of games, such as knee tag and waiter games, student motivation can be significantly enhanced. This approach not only makes football training sessions more engaging but also plays an essential role in developing students' fundamental football skills. The primary objective of integrating games into football training is to boost student motivation while simultaneously improving their physical fitness during practice sessions. This initiative has been implemented at MTs Nurul Iksan, where eighth-grade students have actively participated in offline training sessions. The program adopts a participatory approach by utilizing game-based learning methods. This community engagement activity involves students from MTs Nurul Iksan and aims to make football training more appealing and enjoyable. By employing a game-centered approach, students are expected to be more motivated to learn and practice sports. Furthermore, this initiative supports the achievement of Sustainable Development Goals (SDGs), particularly Goal 4, which focuses on quality education.

Keywords: *football, fun games, sports education*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental pada kehidupan manusia yang tidak hanya sebagai proses perolehan pengetahuan tetapi juga sebagai pengembangan potensi diri secara holistik. Dengan adanya pendidikan, siswa dapat mengembangkan kemampuannya serta keterampilan yang diperlukan oleh siswa dan juga sebagai aspek formal maupun nonformal bagi seseorang. Pendidikan formal merujuk pada proses pendidikan yang berlangsung di institusi pendidikan resmi seperti sekolah. Proses ini mengikuti jenjang yang terstruktur dan sistematis, mulai dari tingkat pendidikan dasar, kemudian berlanjut ke tingkat menengah, dan diakhiri dengan pendidikan tinggi. Di sisi lain, pendidikan nonformal mencakup jalur pendidikan tambahan yang bersifat tidak resmi, seperti kursus musik, bimbingan belajar, dan program pengembangan keterampilan lainnya. Pendidikan nonformal sering kali dipilih oleh individu yang membutuhkan pengalaman belajar sebagai pelengkap, alternatif, atau pengganti dari pendidikan formal yang telah ditempuh. Tujuan dari pendidikan nonformal adalah untuk mengembangkan potensi individu dengan menekankan pada penguasaan pengetahuan dan peningkatan keterampilan masing-masing peserta didik. Sebagai perbandingan, pendidikan nonformal berlangsung berdasarkan inisiatif dan kesadaran individu, di mana proses pembelajaran dilakukan secara mandiri tanpa adanya struktur formal. Jalur pendidikan ini memberikan kebebasan kepada peserta untuk belajar sesuai minat dan kebutuhan mereka sendiri. Selain itu juga sebagai wadah atau tempat pengembangan minat dan bakat seseorang khususnya peserta didik baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam proses peningkatan akademik siswa (Syaadah dkk., 2023).

Pendidikan berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan dan sebagai sarana untuk membangun karakter, keterampilan, dan perilaku sosial yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi saat ini, pendidikan menjadi semakin penting sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman yang terus berubah. Pendidikan memiliki berbagai bentuk, mulai dari pendidikan formal di sekolah, pendidikan nonformal di lembaga masyarakat, hingga pendidikan informal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Masing-masing bentuk pendidikan memiliki peranan yang signifikan dalam membentuk pola pikir, sikap, dan nilai-nilai individu. Melalui pendidikan, individu belajar untuk berpikir kritis, bersikap toleran, dan beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya (Sukatin dkk., 2022).

Peran penting pendidikan dalam pembentukan karakter seseorang merupakan tujuan utama dalam perkembangan aspek kognitif seseorang. Karakter yang baik menentukan sikap dan perilaku terhadap kehidupan sosial. Tanpa karakter yang kuat, seseorang akan kesulitan mengatasi masalah global baik di bidang pendidikan maupun di bidang profesional lainnya. Dengan demikian, pendidikan berperan penting membentuk masa depan seseorang (Pratomo & Gumantan, 2021).

Pendidikan seharusnya tidak hanya dipandang sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan mengembangkan keterampilan. Sebaliknya, pendidikan harus dipahami sebagai upaya menyeluruh untuk membantu individu mewujudkan aspirasi, memenuhi kebutuhan, dan mengembangkan potensi yang dimiliki. Tujuan pendidikan adalah menciptakan pola hidup yang memuaskan baik secara pribadi maupun sosial. Pendidikan bukanlah sekadar persiapan untuk masa depan, melainkan juga untuk mendukung perkembangan anak dalam masa kini, saat mereka sedang berproses menuju kedewasaan. Dalam konteks ini, pendidikan berperan sebagai proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami, menguasai, dan berkembang, serta mendorong mereka untuk berpikir secara kritis (Rahman dkk., 2022).

Pendidikan olahraga merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan suatu potensi fisik, mental, dan sosial peserta didik melalui aktivitas olahraga. Dalam konteks pendidikan, olahraga tidak hanya dilihat sebagai sarana untuk mencapai kebugaran jasmani, tetapi juga sebagai medium untuk membangun karakter, disiplin, kerja sama, dan kepemimpinan. Melalui program pendidikan olahraga, siswa diajarkan tentang nilai-nilai olahraga yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti sportivitas, tanggung jawab, dan rasa menghargai orang lain. Pendidikan olahraga juga memainkan peran yang krusial dalam mendukung perkembangan holistik siswa. Aktivitas fisik yang teratur dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh, yang berdampak positif terhadap kemampuan belajar dan konsentrasi. Dalam konteks pendidikan, tujuan utama dari pendidikan olahraga adalah membentuk siswa menjadi individu yang utuh. Hal ini membantu mereka berkembang menjadi pribadi yang terampil, memiliki literasi yang baik, dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan. Pendidikan olahraga berfungsi sebagai pengalaman belajar kolaboratif yang sangat signifikan bagi siswa, di mana mereka diajarkan untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama. Melalui aktivitas fisik yang dilakukan, siswa akan merasakan peningkatan kebugaran tubuh, yang pada gilirannya berkontribusi pada

optimalisasi kemampuan belajar mereka. Oleh karena itu, peran guru dalam pendidikan olahraga memiliki keunikan tersendiri yang membedakannya dari metode pengajaran konvensional (Masgumelar & Mustafa, 2021).

Pendidikan olahraga juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka, mempelajari keterampilan baru, dan mengembangkan minat serta bakat di bidang tertentu. Dengan berkembangnya teknologi dan gaya hidup modern yang cenderung kurang aktif, penting bagi institusi pendidikan untuk menekankan pentingnya olahraga dalam kurikulum mereka. Melalui pendekatan yang sistematis dan berkesinambungan, pendidikan olahraga dapat membantu menciptakan generasi muda yang sehat, aktif, dan mempunyai kemahiran sosial yang baik. Oleh karena itu, kajian mengenai pendidikan olahraga perlu dilakukan untuk memahami tantangan dan peluang yang ada, serta untuk merumuskan strategi yang lebih efektif dalam implementasinya. Diharapkan, dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya pendidikan olahraga, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pengembangan siswa secara menyeluruh. Pendidikan berfungsi sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas berpikir, pengetahuan, karakter, dan kedewasaan individu, yang dapat dilakukan melalui jalur formal maupun nonformal. Proses pendidikan berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan jasmani sebagai elemen penting dalam pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa agar mencapai kualitas sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, memiliki akhlak mulia, pengetahuan yang solid, kemandirian, serta kepribadian yang baik. Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Olahraga (PJOK) di tingkat madrasah ibtidaiyah selaras dengan tujuan pendidikan nasional yang telah ditetapkan. PJOK merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas fisik dan olahraga untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang telah ditentukan (Rozi, 2022).

Dalam konteks pendidikan dan pelatihan olahraga, menciptakan suasana yang menarik serta menyenangkan menjadi faktor kunci untuk meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu metode yang terbukti efektif dalam hal ini adalah penerapan permainan menyenangkan (*fun games*). Istilah *fun games* merujuk pada aktivitas permainan yang dirancang khusus untuk menarik minat dan memotivasi siswa dalam berpartisipasi, khususnya dalam olahraga sepak bola. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga berupaya membangun kohesi tim, merangsang kreativitas, dan menciptakan suasana gembira dalam berolahraga. Latihan yang dilakukan memiliki tujuan untuk meningkatkan

kualitas fungsional dari organ tubuh individu. Oleh karena itu, penting bagi setiap sesi latihan untuk direncanakan dan dilaksanakan dengan baik agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pelaksanaan yang tidak tepat dapat membawa dampak negatif bagi perkembangan anak baik secara fisiologis maupun psikologis. Latihan merupakan proses persiapan bagi atlet untuk mencapai kinerja optimal. Ini adalah suatu perjalanan yang kompleks yang memerlukan perencanaan yang matang untuk memastikan bahwa tujuan latihan dapat tercapai sesuai harapan. Penyusunan program latihan harus diarahkan pada pencapaian hasil jangka panjang dalam periode tertentu, dengan fokus utama pada memaksimalkan adaptasi fisiologis yang pada akhirnya akan berkontribusi terhadap peningkatan prestasi atau performa atlet. Secara mendasar, latihan berfungsi sebagai proses edukatif yang bertujuan membantu individu dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Rangkaian latihan yang dilakukan haruslah terstruktur dan sistematis serta diulang secara konsisten, dengan peningkatan intensitas dan beban latihan seiring waktu. Ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, siswa cenderung lebih termotivasi untuk mengikuti pelatihan, sehingga materi yang disampaikan oleh pelatih dapat diterima dengan baik. Aktivitas *fun games* dapat diterapkan dalam melatih siswa di MTs Nurul Iksan untuk meningkatkan kemampuan mereka dengan pendekatan yang sederhana dan efektif (Maulidiyah dkk., 2023).

Sepak bola, sebagai olahraga yang sangat populer di kalangan siswa, sering kali dihadapkan pada tantangan dalam mempertahankan minat dan motivasi mereka selama proses pelatihan. Dengan menggunakan *fun games*, pelatih dapat menghadirkan suasana latihan yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga siswa merasa lebih terlibat. Melalui permainan yang dirancang dengan cermat, siswa dapat belajar melalui pengalaman langsung, mengembangkan keterampilan permainan, dan memahami strategi tanpa merasakan tekanan yang berlebihan. Permainan ini memiliki nilai-nilai yang mampu membentuk karakter individu, seperti sikap jujur terhadap diri sendiri, sportivitas, prinsip *fair play*, tanggung jawab, serta keberanian dalam mengambil keputusan. Dalam permainan sepak bola, terdapat beberapa teknik yang perlu dikuasai, yang dibedakan menjadi dua kategori: teknik dengan bola dan teknik tanpa bola. Teknik dasar yang harus dikuasai meliputi menendang bola, menghentikan bola, mengontrol bola, melakukan gerakan tipu, *tackling*, lemparan ke dalam, serta teknik menjaga gawang. Selain itu, keterampilan dasar yang krusial bagi pemain

mencakup menyundul (*heading*), menggiring (*dribbling*), menghentikan (*stopping*), dan menembak (*shooting*) (Hadiana *et al.*, 2020).

Antusiasme yang tinggi dalam berolahraga dapat berdampak positif terhadap perkembangan fisik, mental, dan sosial siswa. *Fun games* juga dapat mempromosikan interaksi sosial yang positif di antara siswa, menciptakan hubungan yang lebih baik antar pemain dan pelatih. Dengan menghadirkan elemen permainan yang menyenangkan dalam pelatihan sepak bola, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh kemampuan teknik yang lebih baik, tetapi juga merasakan kegembiraan dan kebersamaan dalam berolahraga.

Fun games pada pelatihan sepak bola memiliki fungsi sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan aktivitas, daya tarik serta minat siswa di MTs Nurul Iksan. *Fun games* dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menerapkan berbagai permainan seperti *knee tag* dan *the waiter games*. Pendekatan ini tidak hanya dapat membuat pelatihan sepak bola lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa di MTs Nurul Iksan dalam mengembangkan keterampilan dasar sepak bola. *Fun games* mampu menciptakan pengalaman yang positif yang dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam setiap sesi pelatihan sepak bola.

Penerapan *fun games* sebagai strategi peningkatan aktivitas dan daya tarik siswa dalam pelatihan sepak bola sangat penting. Dengan pemahaman yang lebih baik mengenai cara-cara efektif untuk memfasilitasi minat siswa, kita dapat menciptakan suasana pelatihan yang lebih inklusif dan menyenangkan, serta membantu siswa untuk mengembangkan kecintaan yang lebih mendalam terhadap sepak bola dan olahraga secara umum. Pembelajaran yang menggunakan metode menarik dan menyenangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Di dalam kegiatan belajar mengajar, kita diharapkan dapat memilih, mengadaptasi, dan mengkreasi model pembelajaran yang inovatif, termasuk menggunakan permainan. Pendekatan dengan teknik permainan serta aktivitas menyenangkan sangat penting dalam proses pembelajaran. Ketika siswa merasa bahagia dan terhibur saat belajar, mereka akan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran dan memahami materi yang disampaikan oleh kita dengan lebih baik. Penggunaan permainan yang menyenangkan dapat diimplementasikan dalam proses pengajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa secara efektif (Erni, 2021).

2. Metode

Pelaksanaan pengabdian ini mengadopsi metode partisipatif dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*games based learning*). Dalam metode ini, kami melibatkan peserta pengabdian untuk memenuhi kebutuhan yang ada di MTs Nurul Iksan, dengan tujuan menjadikan pelatihan sepak bola lebih menarik dan menyenangkan. Pendekatan berbasis permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berlatih. Penerapan permainan menyenangkan dalam pelatihan sepak bola terbukti efektif dalam meningkatkan kebugaran fisik tanpa memberikan tekanan yang berlebihan. Hal ini penting untuk menjaga kepercayaan diri siswa. Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Nurul Iksan, khususnya untuk siswa kelas 8, di desa Bonto Tiro, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bantaeng. Kegiatan dilakukan secara luring dengan melalui beberapa tahapan, dimulai dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan pemanasan ringan, dan penyampaian materi singkat mengenai teknik dasar sepak bola. Setelah itu, siswa melakukan praktik melalui permainan menyenangkan dengan pendekatan *knee tag* dan *the waiter games*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 18 Oktober 2024, dan diharapkan dapat meningkatkan minat dan aktivitas siswa dalam pelatihan sepak bola. Dengan metode partisipatif ini didalamnya melibatkan kepentingan kesehatan dan kebugaran siswa serta minat bakat peserta didik khususnya di MTs Nurul Iksan (Akbar, 2018).

3. Hasil dan Diskusi

Fun games dalam pelatihan sepak bola bertujuan untuk meningkatkan motivasi, kesenangan dan juga dapat meningkatkan kebugaran fisik siswa dalam mengikuti sesi latihan. *Fun games* dalam pelatihan sepak bola ini telah dilaksanakan di MTs Nurul Iksan dan diikuti oleh siswa kelas 8 secara *luring*.

Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu partisipatif dengan pendekatan berbasis permainan (*games based learning*) dengan melibatkan peserta pengabdian agar tercapainya kebutuhan yang ada di MTs Nurul Iksan agar membuat pelatihan sepak bola lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dan berlatih. Penerapan *fun games* dalam pelatihan sepak bola dapat meningkatkan kebugaran fisik tanpa merasa terlalu tertekan dalam pelatihan secara intensif yang berlebih untuk menjaga kepercayaan diri siswa.



Gambar 1. Penyampaian materi singkat permainan sepak bola siswa MTs Nurul Iksan

Dalam dunia sepak bola, terdapat sejumlah teknik dasar yang harus dikuasai oleh para siswa, termasuk menendang, menghentikan, dan mengontrol bola, serta melakukan gerakan tipu dan *tackling*. Selain itu, penting juga untuk memahami lemparan ke dalam serta teknik menjaga gawang. Keterampilan fundamental lainnya yang sangat penting bagi seorang pemain mencakup menyundul (*heading*), menggiring (*dribbling*), menghentikan (*stopping*), dan menembak (*shooting*). Penyampaian informasi mengenai teknik-teknik dasar sepak bola, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1, bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa mengenai inti dari setiap gerakan. Ini dilakukan tanpa membebani mereka dengan rincian yang berlebihan, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pelatihan dan menjadikan latihan lebih menarik bagi para siswa.



Gambar 2. Siswa melakukan pelatihan langsung

Pada Gambar 2, terlihat proses pelatihan teknik dasar sepak bola yang dilakukan untuk siswa MTs Nurul Iksan, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik serta pemahaman mereka terhadap permainan sepak bola di usia remaja. Dalam pelatihan ini, diperlukan pendekatan yang tepat dan efektif agar siswa dapat memahami dan menguasai teknik-teknik dasar dengan baik dan benar. Melalui kombinasi arahan yang jelas, pengulangan latihan, umpan balik yang konstruktif, serta penerapan dalam situasi permainan yang sebenarnya, siswa akan lebih cepat dapat menguasai fundamental permainan sepak bola. Pendekatan pelatihan yang terstruktur dan bertahap ini juga berkontribusi dalam membangun rasa percaya diri siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam latihan sepak bola.



Gambar 3. Penerapan *fun games* kepada siswa MTs Nurul Iksan

Gambar 3 menunjukkan tahapan implementasi *fun games* dalam program pelatihan sepak bola untuk siswa MTs Nurul Iksan. Tujuan utama dari penerapan ini adalah untuk menciptakan lingkungan pelatihan yang menyenangkan, interaktif, dan efektif, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk berlatih. Melalui *fun games*, siswa tidak hanya dilatih dalam keterampilan dasar sepak bola, tetapi juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan motorik, kerja sama tim, serta pemahaman tentang strategi permainan sepak bola dengan cara yang santai dan menghibur. Ada dua metode *fun games* yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu *knee tag* dan *the waiter games*.



Gambar 4. Penerapan metode *knee tag* dalam *fun games*

Knee tag adalah salah satu permainan yang menyenangkan yang dilakukan secara berpasangan, di mana masing-masing peserta berusaha merebut tali yang terikat di lutut pasangan yang tidak dalam penjagaan. Aktivitas ini bertujuan untuk meningkatkan kelincahan, kecepatan reaksi, serta kebugaran fisik siswa. Selain itu, *knee tag* juga berfungsi untuk melatih kemampuan defensif dan ofensif siswa di MTs Nurul Iksan, sambil tetap menjaga suasana latihan yang ringan dan menghibur. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat mengasah keterampilan mereka dengan cara yang menyenangkan. Kegiatan tersebut diperlihatkan dalam Gambar 4.



Gambar 5. Penerapan metode *the waiter games* dalam *fun games*

Sementara itu, permainan *the waiter games* seperti diperlihatkan dalam Gambar 5 merupakan suatu aktivitas yang dirancang sebagai permainan edukatif untuk melatih kerja sama tim, komunikasi, serta koordinasi di antara para peserta didik. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *multitasking*, berkonsentrasi, dan bertahan di bawah tekanan. Selain itu, permainan ini juga berfungsi untuk

melatih kesabaran dan ketepatan saat menyeimbangkan bola di tangan sambil bergerak cepat untuk mengatasi setiap rintangan yang ada. Dalam konteks pelatihan sepak bola di MTs Nurul Iksan, penerapan metode *the waiter games* berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan teknis siswa, seperti *dribbling* dan kontrol bola. Selain itu, metode ini juga memperkuat keterampilan motorik, koordinasi, fokus, dan kerja sama tim. Dengan mengkombinasikan elemen permainan yang menarik serta tantangan fisik yang bervariasi, pendekatan ini menciptakan suasana pelatihan yang menyenangkan dan bermanfaat, sekaligus memotivasi siswa untuk terus belajar dan berlatih.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan program pengabdian ini mengindikasikan bahwa permainan yang menghibur dapat menjadi pilihan menarik dalam meningkatkan kualitas pelatihan sepak bola. Hal ini terbukti efektif dalam merangsang aktivitas, daya tarik, serta minat para siswa. Tingkat antusiasme siswa selama latihan mengalami peningkatan yang signifikan, yang terlihat dari bertambahnya partisipasi aktif, semangat belajar yang tinggi, dan motivasi untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan bervariasi, siswa tidak hanya mendapatkan keterampilan teknis, tetapi juga *soft skill* yang penting, seperti kemampuan kerja sama, komunikasi, dan sikap sportivitas.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bone, Tim program PKKM ISS-MBKM 2024, dan pemerintah Kabupaten Bantaeng khususnya pemerintah Kecamatan Sinoa serta Ketua Program Studi Pendidikan Keperawatan Dan Olahraga dan dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sehingga dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana. Ucapan terima kasih disampaikan juga kepada seluruh sahabat seperjuangan di organisasi ekstra maupun intra kampus yang selalu mendukung dalam proses perkuliahan dan teman-teman seperjuangan KKN TEMATIK BANTAENG posko Bonto Tiro dan juga pemilik posko karena telah memberikan tempat dan senantiasa menjadi partner, saudara serta keluarga selama pelaksanaan pengabdian ini.

Daftar Referensi

Akbar, I. (2018). Perencanaan Partisipatif Dalam Pembangunan Lokal: Studi Di Kota Bandung. *Jurnal Reformasi Administrasi*, 5(2), 101-108.

- Erni, E. (2021). Pelatihan Penerapan Teknik Fun Game Pada Guru Guru Bahasa Inggris Paud Kecamatan Bengkalis. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 89-101. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.18>
- Hadiana, O., Muhtarom, D., & Nurdiansyah, D. (2019). The Effect of Small Sided Games Toward Aerobic Capacity (Vo2 Max) Football Player. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 4(2), 236-243. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.635>.
- Masgumelar, N.K. & Mustafa, P.S. (2021). Pembelajaran Pendidikan Olahraga Berbasis Blended Learning Untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(1), 133-144. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1222>
- Maulidiyah, E.C., Ningrum, M.A., Fitri, R. & Pratiwi, A.P. (2023). Pelatihan *Fun games* Berbasis Steam Pada Pendidik Anak Usia Dini. *Transformasi Dan Inovasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 70-74. <https://doi.org/10.26740/jpm.v3n2.p70-74>
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Olahraga Pada Masa Pandemi Covid-19 SMK SMTI Bandarlampung. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 26-31. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.964>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rozi, F. (2022). Penguatan Dasar Pendidikan Jasmani dan Teknologi Pendidikan pada Kelompok Kerja Guru Pendidikan Jasmani. *PUNDIMAS: Publikasi Kegiatan Abdimas*, 1(1), 7-11. <https://doi.org/10.37010/pnd.v1i1.552>
- Sukatin, Nur'aini, Sari, N., Hamidia, U., & Akhiri, K. (2022). Pendidikan Karakter Anak. *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 2(2), 7-13. <https://doi.org/10.57251/hij.v2i2.783>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Nonformal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125-131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>