

IMPLEMENTASI PERMAINAN BOLA BESAR TERHADAP *POSITIVE YOUTH DEVELOPMENT*

Akmal Tri Nuralim¹, Lukmannul Haqim Lubay², Gano Sumarno³,
Suherman Slamet⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas
Pendidikan Indonesia^{1,2,3,4}
akmaltrinuralim@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi modifikasi permainan bola besar terhadap peningkatan *Positive Youth Development* (PYD) pada siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Perlakuan berupa implementasi modifikasi permainan bola besar dilaksanakan selama 14 pertemuan pembelajaran pendidikan jasmani dengan penyesuaian aturan, jumlah pemain, durasi permainan, serta integrasi nilai tanggung jawab, kerja sama, empati, dan sportivitas. Instrumen penelitian menggunakan *Positive Youth Development Inventory* (PYDI) yang mengukur lima dimensi PYD, yaitu *competence, confidence, connection, character, dan caring*. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat dan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek *Positive Youth Development* setelah diberikan perlakuan modifikasi permainan bola besar. Nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap pengembangan PYD siswa sekolah dasar. Simpulan, implementasi pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan bola besar yang dimodifikasi secara terstruktur dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi, kepercayaan diri, hubungan sosial yang positif, karakter, serta kepedulian sosial siswa.

Kata kunci: Modifikasi Permainan Bola Besar, Pendidikan Jasmani, *Positive Youth Development*, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of implementing modified large-ball games on the improvement of Positive Youth Development (PYD) among elementary school students. The method used was a quantitative approach with an experimental method employing a one-group pretest-posttest design. The research subjects were elementary school students selected through purposive sampling. The treatment consisted of implementing modified large-ball games over 14 physical education sessions, involving adjustments to rules, number of players, game duration, and the integration of values such as responsibility, cooperation, empathy, and sportsmanship. The research instrument used was the Positive Youth Development Inventory (PYDI), which measures five main dimensions of PYD: competence, confidence, connection, character, and caring. Data were analyzed using prerequisite tests and hypothesis testing through the Paired Sample t-Test. The

results showed a significant improvement in all aspects of Positive Youth Development after the implementation of the modified large-ball games. The significance value obtained was less than 0.05, indicating a positive and significant effect on the development of PYD among elementary school students. In conclusion, the implementation of structured and developmentally appropriate modified large-ball games in physical education learning is proven to be an effective strategy for enhancing students' competence, self-confidence, positive social relationships, character, and social caring.

Keywords: *Elementary School Students, Modified Large-Ball Games, Physical Education, Positive Youth Development*

PENDAHULUAN

Perkembangan peserta didik pada usia sekolah dasar tidak hanya ditentukan oleh aspek akademik dan fisik, tetapi juga oleh kualitas perkembangan sosial, emosional, dan karakter, di mana pendidikan jasmani memegang peran penting karena menyediakan pengalaman belajar langsung yang mengembangkan aspek fisik, psikologis, sosial, dan kognitif anak, sesuai dengan konsep *physical literacy* yang menekankan pengembangan individu secara holistik melalui aktivitas fisik (Lubay et al., 2025). Pendekatan ini sejalan dengan kerangka *Positive Youth Development* (PYD) yang menekankan pengembangan potensi dan kekuatan internal siswa melalui lima dimensi utama *competence, confidence, connection, character, dan caring* yang berperan penting dalam membentuk individu adaptif dan berkontribusi positif bagi lingkungan sosialnya (Lerner et al., 2005).

Namun, perkembangan tersebut menghadapi tantangan serius di era digital. Peningkatan penggunaan gawai pada anak usia sekolah dasar telah berkontribusi pada menurunnya tingkat aktivitas fisik, berkurangnya interaksi sosial langsung, serta melemahnya keterampilan sosial dan emosional (Manjani & Manurung, 2025; Pebriani et al., 2025). Kondisi ini berpotensi menghambat pembentukan karakter, empati, serta kemampuan bekerja sama, yang justru merupakan aspek fundamental dalam PYD. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam aktivitas fisik dan olahraga berperan signifikan dalam meningkatkan keterampilan sosial, emosional, dan psikologis anak dan remaja (Hayden et al., 2015; Cronin, 2015).

Pendidikan jasmani memiliki posisi strategis untuk menjawab tantangan perkembangan sosial dan emosional siswa karena menyediakan pengalaman belajar yang bersifat langsung, kontekstual, dan sosial, di mana permainan bola besar seperti sepak bola, bola basket, dan bola voli tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga menuntut kerja sama tim, kepatuhan terhadap aturan, pengendalian emosi, serta pengambilan keputusan dalam situasi dinamis, dan penelitian empiris menyebutkan bahwa intervensi olahraga terstruktur dapat meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan sosial, serta motivasi belajar siswa sekolah dasar (Sumarno, 2024), sehingga olahraga beregu dipandang sebagai wahana yang potensial dalam mendukung pengembangan aspek-aspek PYD secara terpadu (Cronin et al., 2020).

Meskipun demikian, dalam praktik pembelajaran di sekolah, permainan bola besar sering kali masih diposisikan sebatas aktivitas fisik rutin yang berorientasi pada teknik dan hasil permainan. Integrasi nilai-nilai karakter dan pengembangan sosial-emosional belum sepenuhnya dirancang secara sistematis. Padahal, pendidikan jasmani idealnya menjadi sarana internalisasi nilai seperti sportivitas,

tanggung jawab, empati, dan kejujuran melalui pengalaman bermain yang bermakna (Pradana, 2021). Salah satu pendekatan pedagogis yang relevan untuk mengoptimalkan fungsi tersebut adalah modifikasi permainan, yakni penyesuaian aturan, jumlah pemain, durasi, dan peralatan agar selaras dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Modifikasi permainan bola besar memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih inklusif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mendorong partisipasi aktif seluruh siswa. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *developmentally appropriate practice*, yang menekankan kesesuaian aktivitas pembelajaran dengan tahap perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial anak (Kolovelonis et al., 2022). Melalui permainan yang dimodifikasi, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman keberhasilan dalam bergerak, tetapi juga kesempatan untuk membangun rasa percaya diri, hubungan sosial yang positif, serta perilaku prososial yang merupakan inti dari PYD.

Sejumlah studi telah mengkaji keterkaitan antara olahraga dan PYD, namun sebagian besar masih bersifat konseptual atau berbasis tinjauan literatur, serta belum banyak menguji implementasi program secara empiris dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Penelitian terdahulu juga cenderung memfokuskan pada aspek tertentu dari PYD, seperti keterampilan sosial atau *life skills*, tanpa mengkaji kelima dimensi PYD secara komprehensif dalam satu intervensi pembelajaran (Holt et al., 2017; Nuryanti et al., 2021). Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian terkait efektivitas implementasi modifikasi permainan bola besar sebagai strategi pedagogis untuk mengembangkan PYD secara menyeluruh.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengujian empiris implementasi modifikasi permainan bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai upaya untuk meningkatkan *Positive Youth Development* pada siswa sekolah dasar. Studi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pedagogi olahraga berbasis karakter, serta kontribusi praktis bagi guru pendidikan jasmani dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada keterampilan fisik, tetapi juga pada pengembangan potensi sosial, emosional, dan karakter peserta didik.

KAJIAN TEORI

Permainan bola besar merupakan aktivitas pendidikan jasmani yang menggunakan bola berukuran besar, umumnya sama dengan atau lebih dari 50 cm, seperti sepak bola, bola basket, bola voli, dan *handball*, yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam berbagai bentuk gerak manipulatif dan koordinatif (Hayudid et al., 2024). Penguasaan permainan bola besar didasarkan pada keterampilan teknik dasar yang meliputi *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan kontrol bola, yang menjadi fondasi utama dalam pelaksanaan permainan secara efektif (Harahap & Hendryanto, 2022). Dalam konteks sekolah, permainan bola besar merupakan salah satu materi pokok pendidikan jasmani karena memiliki potensi besar untuk mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, dan sosial peserta didik secara terpadu (Hendrayana et al., 2020).

Pembelajaran permainan bola besar tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan gerak, tetapi juga berperan sebagai wahana pembentukan nilai-nilai sosial seperti kerja sama, disiplin, peran sosial, serta kepatuhan terhadap

aturan permainan (Ćuk et al., 2022). Struktur permainan yang memiliki tujuan, peraturan, dan pola kerja sama yang jelas menjadikan permainan bola besar sebagai media pembelajaran yang terarah dan bermakna dalam pendidikan jasmani. Secara pedagogis, permainan bola besar memiliki karakteristik berupa koordinasi gerak yang kompleks, penggunaan ruang gerak yang luas, interaksi sosial yang intensif, pengembangan berpikir taktis, serta fleksibilitas dalam modifikasi aturan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Suherman, 2009).

Berbagai jenis permainan bola besar memiliki karakteristik yang berbeda, namun secara umum bertujuan untuk mengembangkan kemampuan gerak, kerja sama tim, dan pemahaman taktik melalui aktivitas jasmani yang terstruktur (Fizi et al., 2023). Klasifikasi permainan bola besar dapat dilihat dari anggota tubuh utama yang digunakan dalam manipulasi bola, seperti penggunaan kaki, tangan, atau kombinasi keduanya, yang sejalan dengan konsep *invasion games* dalam kajian pedagogi olahraga (Mommert & Harvey, 2010). Partisipasi dalam permainan bola besar juga terbukti mampu mengembangkan aspek psikososial siswa, termasuk kemampuan bekerja sama, pengendalian emosi, kepercayaan diri, serta pengambilan keputusan dalam situasi yang dinamis dan penuh tekanan (Slimani et al., 2022; Saether & Aspvik, 2023).

Pembelajaran permainan bola besar idealnya dirancang secara *developmentally appropriate*, yaitu disesuaikan dengan tahap perkembangan fisik, kognitif, dan psikososial siswa, sehingga aktivitas pembelajaran dapat berlangsung secara bertahap, aman, menyenangkan, dan efektif (Lutan, 2001). Pendekatan ini menuntut guru untuk memahami karakteristik perkembangan peserta didik dan merancang pengalaman belajar yang tidak hanya menekankan penguasaan teknik, tetapi juga pembentukan sikap sosial dan kemampuan berpikir strategis. Dengan demikian, pembelajaran permainan bola besar berperan penting dalam membentuk peserta didik secara holistik melalui integrasi domain psikomotor, kognitif, dan afektif (Metzler, 2011).

Dalam praktik pendidikan jasmani, modifikasi permainan dipandang sebagai strategi pedagogis yang penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan partisipasi siswa. Modifikasi permainan dilakukan melalui penyesuaian aturan, ukuran lapangan, jumlah pemain, durasi, dan peralatan agar sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik (Suherman, 2018). Pendekatan ini memungkinkan siswa memperoleh pengalaman keberhasilan, meningkatkan keterlibatan aktif, serta mengembangkan keterampilan gerak dasar secara optimal (Ulandari et al., 2024). Modifikasi permainan tidak sekadar menyederhanakan aktivitas, tetapi merupakan rekayasa pembelajaran yang dirancang secara strategis dan bermakna (Kolovelonis et al., 2022).

Konsep modifikasi permainan dalam pendidikan jasmani memiliki keterkaitan yang kuat dengan paradigma *Positive Youth Development* (PYD), yang menekankan pengembangan potensi dan kekuatan remaja secara positif (Lerner et al., 2005). PYD memandang bahwa remaja dapat berkembang secara optimal ketika berada dalam lingkungan yang suportif dan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi, bekerja sama, serta membangun hubungan sosial yang positif (Damon, 2004). Dalam kerangka PYD, pengembangan remaja diwujudkan melalui lima dimensi utama, yaitu *competence*, *confidence*, *connection*, *character*, dan *caring*, yang mencerminkan kemampuan, keyakinan diri, keterhubungan sosial, integritas moral, dan empati (Lerner et al., 2005).

Implementasi modifikasi permainan bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani berpotensi mendukung perkembangan PYD melalui penciptaan iklim pembelajaran yang berorientasi pada penguasaan, partisipasi aktif, dan kerja sama (Ames, 1992). Ketika permainan dimodifikasi agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan psikologis dasar berupa *autonomy*, *competence*, dan *relatedness*, yang berperan penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan kesejahteraan siswa (Deci & Ryan, 2000).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk menguji pengaruh implementasi modifikasi permainan bola besar terhadap peningkatan *Positive Youth Development* (PYD) pada siswa sekolah dasar. Metode eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti mengamati hubungan sebab-akibat melalui pemberian perlakuan yang terkontrol terhadap variabel bebas dan pengukuran dampaknya pada variabel terikat.

Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan model one-group pretest-posttest design, yaitu desain yang melibatkan satu kelompok subjek yang diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan skor PYD setelah implementasi modifikasi permainan bola besar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pengukuran awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui kondisi awal PYD siswa, sedangkan pengukuran akhir (posttest) digunakan untuk mengidentifikasi perubahan yang terjadi setelah perlakuan diberikan.

Partisipan dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar di SDN 252 Setiabudi. Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi penelitian. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian berjumlah 29 siswa, yang mewakili sekitar 15% dari total populasi. Jumlah ini dianggap memadai untuk penelitian eksperimen skala pendidikan dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan kondisi lapangan.

Instrumen penelitian

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Positive Youth Development Inventory* (PYDI). Instrumen ini dirancang untuk mengukur perkembangan positif peserta didik berdasarkan kerangka *Five Cs Model*, yang mencakup lima dimensi utama: *competence*, *confidence*, *connection*, *character*, dan *caring*.

PYDI digunakan dalam bentuk angket tertutup dengan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Setiap pernyataan dirancang untuk merepresentasikan indikator perilaku yang dapat diamati dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani.

Dimensi *competence* diukur melalui indikator kemampuan bekerja sama, penguasaan keterampilan bermain, dan penyelesaian tugas kelompok. Dimensi *confidence* mencakup indikator kepercayaan diri, keberanian mencoba aktivitas baru, dan persepsi positif terhadap kemampuan diri. Dimensi *connection* diukur melalui kualitas hubungan dengan teman sebaya, rasa memiliki terhadap kelompok, dan dukungan sosial. Dimensi *character* mencerminkan kepatuhan terhadap aturan,

kejujuran, dan tanggung jawab. Dimensi *caring* diukur melalui perilaku empati, kepedulian, dan kesediaan membantu teman.

Instrumen PYDI telah digunakan secara luas dalam penelitian pengembangan remaja dan pendidikan, serta dinilai mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai perkembangan sosial, emosional, dan karakter peserta didik.

Prosedur penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 14 pertemuan dalam kurun waktu empat minggu dengan frekuensi tiga kali per minggu. Satu pertemuan digunakan untuk pelaksanaan pretest, dua belas pertemuan untuk pemberian perlakuan berupa pembelajaran permainan bola besar yang dimodifikasi, dan satu pertemuan terakhir untuk pelaksanaan posttest. Durasi ini sesuai dengan temuan bahwa intervensi pendidikan jasmani mulai menunjukkan dampak perkembangan setelah minimal empat minggu pelaksanaan.

Modifikasi permainan dilakukan melalui penyesuaian aturan permainan, jumlah pemain, ukuran lapangan, durasi aktivitas, dan peralatan, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Analisis Data

Data dianalisis menggunakan pendekatan statistik deskriptif Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan profil skor PYD siswa, meliputi nilai rata-rata, standar deviasi, dan distribusi skor pada setiap dimensi PYD. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk, yang direkomendasikan untuk ukuran sampel kecil. Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kesamaan varians data *pretest* dan *posttest*.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan skor PYD sebelum dan sesudah perlakuan. Uji ini digunakan karena data berasal dari kelompok yang sama dan diukur pada dua waktu yang berbeda. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh implementasi modifikasi permainan bola besar terhadap peningkatan *Positive Youth Development* (PYD) pada siswa sekolah dasar. Pengukuran dilakukan melalui desain *one-group pretest–posttest* dengan membandingkan skor PYD sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain Positive Youth Development* dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Hasil *Pre-test*, *Post-test*, dan *N-Gain Positive Youth Development*

Statistik	Pre-test	Post-test	N-Gain
Rata-rata	138,96	158,82	0,24
Nilai Maksimum	160	187	0,64
Nilai Minimum	100	124	0,04

Tabel 1 menunjukkan peningkatan rata-rata skor PYD siswa dari 138,96 pada pre-test menjadi 158,82 pada post-test, dengan selisih 19,86 poin, yang

menandakan adanya perkembangan positif setelah siswa mengikuti pembelajaran melalui modifikasi permainan bola besar; nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,24 termasuk kategori rendah hingga sedang, yang menunjukkan bahwa intervensi memberikan pengaruh positif, meskipun tingkat peningkatan berbeda antar siswa.

Uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50, pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau $\alpha = 5\%$. Hasil analisis disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test*

Kelompok	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test	,945	29	,137
Post-test	,947	29	,155

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada data *pre-test* sebesar 0,137 dan nilai *post-test* sebesar 0,155. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada data *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, tahap berikutnya adalah melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk menganalisis apakah data *pre-test* dan data *post-test* memiliki sifat homogen, atau dengan kata lain, untuk mengetahui apakah himpunan data yang diteliti memiliki varian karakteristik yang sama. Uji homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene*, dengan kriteria pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data bersifat homogen, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka varian dari dua atau lebih kelompok data tidak homogen. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 27 for window*, dengan hasil dapat dilihat pada Tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3.
Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	0,121	56	0,729

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,729. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data *pre-test* dan *post-test* berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen. Hasil Uji Paired Sample T-Test dapat dilihat pada Tabel 4 berikut.

**Tabel 4.
Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Pair 1	Paired Differences 95 % Confidence Interval of the Difference	
	Mean	
Pre-Post	Mean	-19,862
	Std. deviation	13,674

Std. Error Mean	2,539
Lower	-25,063
Upper	-14,661
t	-7,822
df	28
Significance	0,001

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test pada Tabel 4, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi modifikasi permainan bola besar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *peningkatan Positive Youth Development (PYD)* siswa. Selain itu, nilai t hitung sebesar -7,822 dengan derajat kebebasan (df) 28 memperkuat bahwa perubahan yang terjadi bukanlah kebetulan statistik. Selisih rata-rata (*mean difference*) sebesar -19,862 menunjukkan adanya peningkatan skor PYD pada saat *post-test* dibandingkan dengan *pre-test*. Dengan demikian, secara statistik program modifikasi permainan bola besar terbukti efektif dalam meningkatkan perkembangan positif siswa sekolah dasar.

Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, sehingga memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik. Uji *paired sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor PYD sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, secara statistik dapat disimpulkan bahwa implementasi modifikasi permainan bola besar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap

peningkatan Positive Youth Development siswa sekolah dasar.

Secara deskriptif, peningkatan PYD paling terlihat pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kerja sama, tanggung jawab, keterlibatan sosial, dan empati antarsiswa. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif, kemampuan berinteraksi yang lebih baik, serta sikap saling mendukung dalam kelompok. Temuan ini mengindikasikan bahwa modifikasi permainan bola besar tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran sosial yang efektif dalam mendukung perkembangan positif siswa secara menyeluruh.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi modifikasi permainan bola besar memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan *Positive Youth Development (PYD)* pada siswa sekolah dasar. Perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* yang signifikan menegaskan bahwa perubahan perkembangan positif siswa terjadi sebagai dampak langsung dari intervensi pembelajaran yang diterapkan. Aktivitas permainan yang dirancang secara terstruktur menciptakan ruang interaksi sosial yang mendukung perkembangan aspek sosial, emosional, dan karakter peserta didik (Catalano et al., 2004). Program pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa juga memperkuat komponen utama PYD melalui pengalaman belajar yang bermakna (Phelps et al., 2007).

Peningkatan PYD yang terjadi mencerminkan penguatan lima dimensi utama, yaitu *competence, confidence, character, connection, dan caring*. Kerangka PYD menempatkan kelima dimensi tersebut sebagai fondasi perkembangan positif anak yang saling berkaitan (Lerner, 2005). Pada dimensi *competence*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan bekerja sama, partisipasi aktif, dan pengambilan peran dalam permainan. Pengalaman sosial dalam kelompok memberikan kontribusi terhadap perkembangan kompetensi sosial siswa (Larson, 2000). Interaksi dalam permainan beregu juga memperluas peluang pengembangan kemampuan sosial dan kognitif anak (Weiss & Wiese-Bjornstal, 2009).

Dimensi *confidence* mengalami perkembangan melalui peningkatan keberanian, rasa percaya diri, dan kesiapan menerima tanggung jawab. Anak dengan tingkat kepercayaan diri rendah cenderung menghindari tantangan sosial (Harter, 2012). Pengalaman keberhasilan dalam konteks permainan berkontribusi terhadap penguatan keyakinan diri dan kemampuan personal siswa (Zimmerman, 2000).

Perkembangan dimensi *character* tampak melalui kepatuhan terhadap aturan, pengendalian emosi, dan sikap sportif selama pembelajaran berlangsung. Rendahnya kontrol emosi pada anak sering muncul dalam situasi sosial yang menantang (Garber & Dodge, 1991). Lingkungan sosial yang terstruktur memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan nilai moral secara langsung (Roth & Brooks-Gunn, 2003).

Dimensi *connection* berkembang melalui peningkatan kualitas hubungan antarsiswa. Keterhubungan sosial memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia sekolah (Eccles & Wigfield, 2002). Interaksi positif dalam kelompok memperkuat hubungan sosial dan rasa kebersamaan (Lerner, 2013).

Dimensi *caring* tercermin melalui munculnya perilaku empati, kepedulian, dan bantuan terhadap teman sebaya. Interaksi sosial dalam aktivitas bermain berkontribusi terhadap perkembangan perilaku prososial anak (Eisenberg et al., 2010). Lingkungan belajar yang suportif menjadi faktor penting dalam pembentukan empati dan kepedulian sosial (Benson, 2006).

Perubahan perilaku siswa juga tampak pada dinamika interaksi kelompok. Pengalaman sosial dalam aktivitas bersama mendorong keterlibatan aktif dan peningkatan kompetensi sosial (Larson, 2000). Aktivitas kooperatif berkontribusi terhadap regulasi emosi dan sikap prososial siswa (Eisenberg et al., 2010). Interaksi kelompok mendorong tumbuhnya empati dan dukungan sosial antarsiswa (Wentzel, 2014).

Aspek tanggung jawab berkembang melalui kesadaran peran dan komitmen terhadap tugas kelompok. Lingkungan yang memberikan ruang praktik tanggung jawab berkontribusi terhadap perkembangan moral anak (Kochanska et al., 1997). Perubahan relasi antara siswa dominan dan non-dominan menunjukkan berkurangnya kesenjangan peran dalam kelompok. Struktur dominasi dalam kelompok anak dapat memengaruhi partisipasi sosial (Rubin et al., 2006). Permainan kooperatif mendorong solidaritas dan keseimbangan peran antarsiswa (Holt et al., 2017).

Secara keseluruhan, modifikasi permainan bola besar menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Aktivitas olahraga yang dirancang secara pedagogis tidak hanya mendukung

kemampuan fisik, tetapi juga memperkuat perkembangan sosial, emosional, dan karakter siswa secara menyeluruh (Fraser-Thomas et al., 2005).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi modifikasi permainan bola besar memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan *Positive Youth Development* (PYD) pada siswa sekolah dasar. Peningkatan terlihat pada seluruh dimensi PYD, meliputi *competence, confidence, character, connection*, dan *caring* yang tercermin dari perbedaan signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*. Pembelajaran melalui permainan yang dimodifikasi mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, inklusif, dan bermakna, sehingga mendorong berkembangnya keterampilan sosial, regulasi emosi, tanggung jawab, serta empati siswa. Dengan demikian, modifikasi permainan bola besar dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan fisik, tetapi juga untuk memperkuat perkembangan positif dan karakter siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, structures, and student motivation. *Journal of Educational Psychology*, 84(3), 261–271.
- Benson, P. L. (2006). *All kids are our kids: What communities must do to raise caring and responsible children and adolescents* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Catalano, R. F., Berglund, M. L., Ryan, J. A. M., Lonczak, H. S., & Hawkins, J. D. (2004). Positive youth development in the United States: Research findings on evaluations of Positive Youth Development programs. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 591(1), 98–124.
- Cronin, L. D. (2015). Life skills development through youth sport: A review of the literature. *Journal of Sport and Exercise Psychology*, 37(4), 1–14. <https://doi.org/10.1123/jsep.2015-0008>
- Cronin, L. D., Allen, J., Mulvenna, C., & Russell, P. (2020). An investigation of the relationships between the teaching climate, students' perceived life skills development, and well-being in physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(5), 1–15.
- Ćuk, I., Bronikowska, M., & Kowalczyk, M. (2022). Sport participation and social development. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(4), 395–409.
- Damon, W. (2004). What is positive youth development? *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 591, 13–24.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
- Eccles, J. S., & Wigfield, A. (2002). Motivational beliefs, values, and goals. *Annual Review of Psychology*, 53, 109–132.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., & Spinrad, T. L. (2010). Prosocial development. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(1), 145–159.

- Fizi, R., [Lengkapi semua penulis]. (2023). Game-based learning in physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(2), 445–452.
- Fraser-Thomas, J. L., Côté, J., & Deakin, J. (2005). Youth sport programs: An avenue to foster positive youth development. *The Sport Psychologist*, 19(1), 19–40.
- Garber, J., & Dodge, K. A. (1991). *The development of emotion regulation and dysregulation*. Cambridge University Press.
- Harahap, R., & Hendryanto, T. (2022). *Dasar-dasar permainan bola besar*. Refika Aditama.
- Harter, S. (2012). *Self-perception profile for children: Manual and questionnaires*. University of Denver.
- Hayden, L. A., Whitley, M. A., Cook, A. L., Dumais, A., Silva, M., & Scherer, A. (2015). An exploration of life skills development through sport in three international high school contexts. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 7(5), 759–775.
- Hayudid, A., [Lengkapi semua penulis]. (2024). Pembelajaran permainan bola besar. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 15(2), 150–160.
- Hendrayana, Y., [Lengkapi semua penulis]. (2020). *Pendidikan jasmani di sekolah dasar*. Kencana.
- Holt, N. L., Neely, K. C., Slater, L. G., Camiré, M., Côté, J., Fraser-Thomas, J., & Tamminen, K. A. (2017). A grounded theory of Positive Youth Development through sport based on results from a qualitative meta-study. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 10(1), 1–49.
- Kochanska, G., Murray, K., & Coy, K. C. (1997). Inhibitory control as a contributor to conscience in childhood. *Child Development*, 68(2), 263–277.
- Kolovelonis, A., Goudas, M., & Dermizaki, I. (2022). The effects of developmentally appropriate games on students' motivation, enjoyment, and learning in physical education. *European Physical Education Review*, 28(1), 1–18.
- Larson, R. W. (2000). Toward a psychology of positive youth development. *American Psychologist*, 55(1), 170–183.
- Lerner, R. M. (2005). Promoting positive youth development: Theoretical and empirical bases. *Journal of Early Adolescence*, 25(1), 10–16.
- Lerner, R. M., Almerigi, J. B., Theokas, C., & Lerner, J. V. (2005). Positive youth development: A view of the issues. *Journal of Early Adolescence*, 25(1), 10–16.
- Lerner, R. M., & Lerner, J. V. (2013). The positive development of youth: Comprehensive findings from the 4-H Study. *Applied Developmental Science*, 17(3), 1–13.
- Lubay, L. H., Fahri, A. S., Nugroho, W. A., Akin, Y., Sumarno, G., Gumilang, E. S., & Mukhlisin, M. (2025). Validitas dan reliabilitas kuesioner literasi fisik pada anak (PLC Quest) di kalangan siswa sekolah dasar Indonesia. *Journal of SPORT*, 9(3), 733–743.
- Lutan, R. (2001). *Asas-asas pendidikan jasmani*. Depdiknas.
- Manjani, E., & Manurung, J. R. (2025). Gadget use, physical inactivity, and social-emotional development in elementary school children. *Journal of Child Development Studies*, 7(1), 45–56.

- Memmert, D., & Harvey, S. (2010). Identification of tactical patterns in invasion games. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 15(1), 1–20.
- Metzler, M. W. (2011). *Instructional models for physical education* (3rd ed.). Holcomb Hathaway.
- Nuryanti, L., Sumarno, G., & Hidayat, T. (2021). Life skills development through physical education learning in elementary schools. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 9(2), 112–121.
- Pebriani, N., Sari, D. P., & Putra, R. A. (2025). Digital media exposure and its impact on physical activity and social interaction among elementary students. *International Journal of Education and Development*, 4(1), 88–99.
- Phelps, E., Zimmerman, S., Warren, A., Jeličić, H., von Eye, A., & Lerner, R. M. (2007). The structure and developmental course of positive youth development. *Journal of Early Adolescence*, 27(1), 17–71.
- Pradana, A. A. (2021). Pendidikan jasmani berbasis karakter: Integrasi nilai sportivitas dan tanggung jawab dalam pembelajaran permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 101–110.
- Roth, J. L., & Brooks-Gunn, J. (2003). Youth development programs: Risk, prevention, and policy. *Journal of Adolescent Health*, 32(3), 170–182.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (2006). Peer interactions, relationships, and groups. *Social Development*, 15(2), 1–19.
- Saether, S. A., & Aspvik, N. P. (2023). Psychosocial development through football. *Sport, Education and Society*, 28(1), 1–14.
- Slimani, M., Paravlic, A., Mbarek, F., Bragazzi, N. L., & Tod, D. (2022). The physiological demands of team sports. *Frontiers in Physiology*, 13, 829.
- Suherman, A. (2009). *Strategi pembelajaran pendidikan jasmani*. FPOK UPI.
- Suherman, A. (2018). *Modifikasi permainan dalam PJOK*. UPI Press.
- Sumarno, G. (2024). Pengaruh pembelajaran olahraga terstruktur terhadap keterampilan sosial dan kognitif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2), 85–98.
- Ulandari, R., [Lengkapi semua penulis]. (2024). Game modification in physical education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 43(1), 15–25.
- Weiss, M. R., & Wiese-Bjornstal, D. M. (2009). Promoting positive youth development through physical activity. *President's Council on Physical Fitness and Sports Research Digest*, 10(3), 1–8.
- Wentzel, K. R. (2014). Prosocial behavior and peer relationships. In S. L. Christenson et al. (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 307–324). Routledge.
- Zimmerman, B. J. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 82–91.