

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SEPAKBOLA DENGAN
MEDIA GAWANG SIMPAI****EKO HARYANTO**✉Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima Agustus 2013
Disetujui April 2014
Dipublikasikan April
2014*Keywords:**Learning, Football,
Holahoop***Abstrak**

Permasalahan dari penelitian ini yaitu apakah media gawang simpai bisa meningkatkan pembelajaran sepakbola bagi siswa kelas V SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana media gawang simpai bisa meningkatkan pembelajaran sepakbola di kelas V SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi motivasi belajar siswa, angket respon siswa dan tes praktek. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dan melalui hitungan rumus yang telah ditentukan. Penelitian dikatakan berhasil jika siswa mencapai ketuntasan dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian yang diperoleh pada pembelajaran permainan sepakbola yaitu pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dengan KKM 75 pada siklus 1 baru mendapat rata-rata nilai 75,27 atau sekitar 57,70% tuntas dan masih dalam kategori masih kurang, sedangkan pada pembelajaran siklus 2 hasilnya lebih meningkat yaitu mendapat rata-rata nilai 83,81 dan dinyatakan semua siswa tuntas.

Abstract

The problem from this research if holahoop can increase football learning for 5th grade SD kaligangsa 4 Tegal education year 2012/2013 while the aim from this research is to know how far holahoop media can increase football learning in 5th grade of SD Kaligangsa 4 Tegal education year 2012/2013. The research instrumen use learning implementation observation paper, student's motivation of study observation paper, student response questionnaire and practice test. The technique of data analysis is using descriptively and by counting a formula which has determined. The successfull of this research can said if the students get the completeness and the result of student's learning from cycle I to cycle II. The result which is get from learning football game is in cognitive aspect, affective, and psychomotor with KKM 75 in first cycle only get average score 75,27 or around 57,70% complete and still in category deficient, while in second cycle learning the result is getting better score that is 83,81 and be avowed all students has been completed.

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan dan merupakan alat pendidikan. Dalam menetapkan batasan pendidikan jasmani, harus pula dipertimbangkan kaitannya dengan permainan dan olahraga. Meskipun banyak yang menganggap bahwa tiada perbedaan antara ketiganya, kajian secara khusus menunjukkan ciri masing-masing meskipun saling melingkupi. Permainan, jadi aktivitas bermain, terutama merupakan aktivitas kegembiraan. Bermain adalah jenis yang non kompetitif, atau non-pertandingan dari kegembiraan gerak fisik, meskipun bermain tidak selalu harus fisik. Bermain tidak perlu harus olahraga atau pendidikan jasmani, meskipun unsur-unsurnya dapat terlihat pada keduanya.

Dalam pendidikan jasmani terdapat berbagai macam permainan-permainan yang bisa dipelajari oleh siswa-siswa. Permainan-permainan tersebut sangat disukai oleh siswa-siswa karena banyak jenisnya dan modifikasinya sehingga apabila di suatu sekolah tidak mempunyai lahan yang luas serta sarana yang tidak memadai, pembelajaran permainan-permainan tersebut bisa dilaksanakan dengan lancar dan nyaman. Banyak sekolah dasar tidak mempunyai sarana prasarana yang memadai, untuk itu guru harus pandai-pandai memodifikasi pembelajaran dan alat-alat untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Sepakbola adalah salah satu jenis olahraga yang sangat digemari orang seluruh dunia. Dalam pembelajaran sepakbola, lapangan yang luas sangatlah dibutuhkan karena olahraga sepakbola mempunyai banyak teknik dan model permainan. Lapangan yang luas akan membuat siswa bermain lebih puas karena bisa mengeluarkan teknik-teknik dasar sepakbola yang dimilikinya. Ini pula yang terjadi pada pembelajaran Sepakbola di SD Negeri Kaligangsa 4, ukuran lapangan yang kecil sangat berpengaruh terhadap hasil pembelajaran terhadap siswa karena siswa tidak dapat bermain bebas mengolah si kulit bundar apalagi

dalam lapangan tersebut tidak ada gawang yang seperti di lapangan sebenarnya. Dari beberapa kriteria media alternatif modifikatif untuk mengganti model gawang tersebut nampaknya simpai bisa dijadikan media alternatif modifikatif untuk mengganti gawang yang sebenarnya.

2. Perumusan Masalah

Apakah Media Gawang Simpai bisa meningkatkan pembelajaran sepakbola bagi siswa kelas V SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui sejauhmana media gawang simpai bisa meningkatkan pembelajaran sepakbola di kelas V SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013.

4. Manfaat Penelitian

Siswa lebih partisipatif dalam proses pembelajaran sepakbola. Selain menambah pengalaman dalam penggunaan media belajar yang di modifikasi juga membuat pengajaran sepakbola menjadi lebih efektif. Bisa mencoba media gawang simpai untuk pembelajaran sepakbola apabila sekolah tidak mempunyai lapangan yang kurang luas, serta bisa menjadi inspirasi pengetahuan untuk menemukan media modifikasi yang lainnya dalam cabang penjas lainnya. Adanya peningkatan kualitas pembelajaran dan pengajaran yang berakibat terhadap peningkatan kualitas siswa dan guru, sehingga pada akhirnya akan mampu meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.

5. Sumber Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah pembelajaran permainan sepakbola di SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal melalui media gawang simpai dengan dipadukan pendekatan bermain dan teknik permainan yang dimodifikasi.

METODE

Metode penelitian adalah tahapan-tahapan cara dalam melaksanakan penelitian.

1. **Subyek Penelitian** : Siswa kelas V SDN Kaligangsa 4 Kota Tegal berjumlah 26

anak (15 anak laki-laki dan 11 anak perempuan)

2. **Obyek Penelitian** : Memodifikasi media dalam pembelajaran sepakbola bagi siswa kelas V SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan menggunakan gawang simpai agar pembelajaran berjalan dengan efektif.

3. **Waktu Penelitian** : 2 siklus yaitu siklus I tanggal 23 April 2013 dan siklus II tanggal 14 Mei 2013.

4. **Lokasi Penelitian** : SDN Kaligangsa 4 Kota Tegal.

5. **Teknik Pengumpulan Data** : Metode Pengamatan / Observasi, Metode Tes Praktek, Metode Dokumentasi.

6. **Instrumen Pengumpulan Data** :

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator	Bentuk instrumen
Hasil belajar sepakbola dengan media gawang simpai	Kognitif	Menilai siswa berdasarkan pertanyaan yang berkenaan dengan kemampuan siswa dalam bermain sepakbola	Unjuk kerja
	Afektif	Menilai siswa berdasarkan aspek disiplin, semangat, sportifitas, percaya diri, dan kejujuran, selama proses pembelajaran	Angket dan unjuk kerja
	Psikomotorik	Menilai siswa berdasarkan unjuk kerja/gerak yang dilakukan siswa dalam bermain sepakbola dengan media gawang simpai	Unjuk kerja

7. Analisa Data

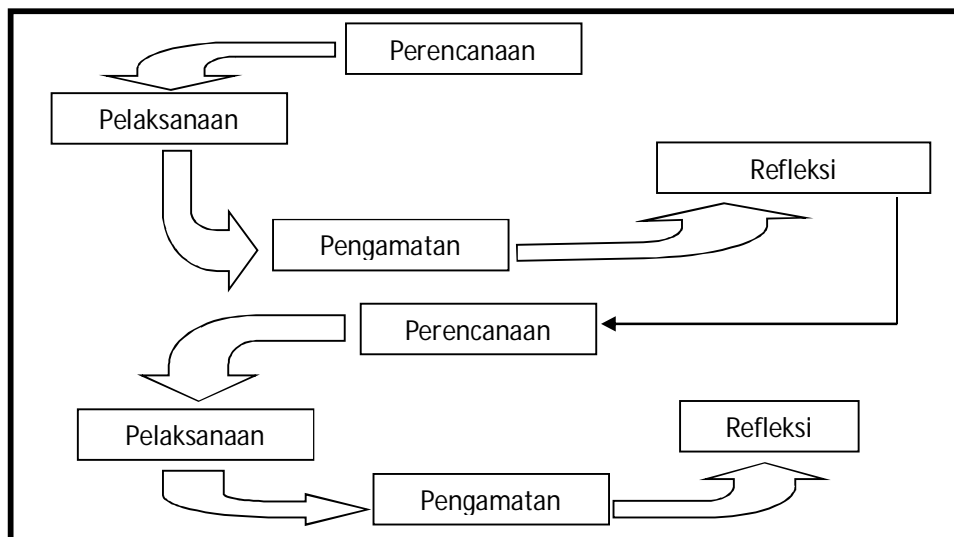
Analisa data adalah kegiatan untuk memaparkan data, sehingga dapat diperoleh suatu kebenaran atau ketidak benaran dari suatu hipotesis. Batasan ini diungkapkan bahwa analisis data adalah sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan ide seperti yang disarankan oleh data sebagai usaha untuk memberikan bantuan pada tema dan ide (Riko wijaya, Juni 2012).

Adapun prosedur analisis data dalam penelitian ini adalah dengan

menggunakan analisis diskriptif persentase. Data yang terkumpul ditabulasikan dengan memasukkan ke dalam rumus deskriptif persentase.

8. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas terdiri atas dua siklus. Penelitian tindakan kelas ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pokok sepakbola. Setiap siklus mencakup empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.



Alur Tahapan Siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ada beberapa langkah yang dilakukan meliputi : (1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa dalam pembelajaran, (2) Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan (*treatment*) yang diterapkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu pembelajaran sepakbola menggunakan media gawang simpai, (3) Menyusun Instrumen yang akan digunakan pada siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penilaian dalam modifikasi pembelajaran sepakbola, (4) Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pembelajaran, (5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran, (6) Perizinan (izin kepada pihak jurusan maupun lembaga sekolah).

2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah

sebagai berikut : (1) Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran sepakbola menggunakan media gawang simpai, (2) Siswa melaksanakan pemanasan sebelum mulai ke materi dengan permainan, (3) Siswa melakukan pembelajaran sepakbola dengan modifikasi media gawang simpai.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahap pengamatan ada beberapa hal yang dilakukan, yaitu : (1) Pengamatan dilakukan untuk menilai aktifitas dan kerjasama siswa (aspek afektif dan aspek psikomotorik) melalui lembar observasi yang telah disiapkan, (2) Guru mengisi lembar observasi aktifitas dan kerjasama siswa, (3) Guru mengamati kesulitan yang dihadapi siswa selama pembelajaran, (4) Menilai hasil evaluasi siklus I.

4. Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi tahap yang dilakukan, yaitu : (1) Guru menganalisis hasil pengamatan, (2) Mempelajari analisis indikator pengamatan dan evaluasi, (3) Membuat kesimpulan terhadap pelaksanaan siklus I, (4) Membuat perbaikan atau revisi untuk pelaksanaan siklus II

berdasarkan hasil yang dicapai pada siklus I.

Siklus II

1. Perencanaan (planning)
Melanjutkan tahapan siklus II dengan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Ada tidaknya peningkatan hasil belajar dengan media gawang simpai guna melanjutkan ke siklus berikutnya yaitu siklus II.
2. Tindakan (acting)
Guru melakukan tindakan seperti yang dilakukan pada siklus I dengan disertai upaya-upaya perbaikan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus I.
3. Pengamatan (observing)
Guru melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang membuat proses terganggu, dan selama proses pengamatan dilakukan pula analisis terhadap tindakan II, memantau kegiatan siswa sambil berkeliling kelas, untuk selanjutnya menyimpan hasil pengamatan dalam file sendiri.

4. Refleksi (reflecting)
Refleksi berupa khusus perihal penerapan tindakan II. Upaya ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan penerapan tindakan II dan hal-hal yang berkaitan dengan temuan pada saat dilakukannya pengamatan dan analisis tentang implementasi pembelajaran dengan metode bagian analisis difokuskan kepada aspek kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran berlangsung.

A. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil penelitian yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siklus 1 secara keseluruhan dari 26 siswa dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel Ketuntasan belajar siswa pada siklus 1

	Tahapan siklus	Jumlah siswa	Jumlah Ketuntasan			
			Tuntas (siswa)	Prosentase (%)	Belum tuntas (siswa)	Prosentase (%)
	Pra Siklus	26	12	46,16	14	53,84
	Siklus 1	26	15	57,70	11	42,30

Terlihat ada peningkatan dari pra siklus ke siklus 1 akan tetapi peneliti belum merasakan peningkatan yang signifikan (berarti), karena hal tersebut belum memenuhi standar nilai rata-rata kelas yang ditentukan sehingga perlu dilanjutkan perbaikan pada siklus 2.

2. Pembahasan Siklus I

Dari hasil pengamatan dan hasil angket respon siswa terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, diperoleh hasil penilaian yang meliputi

aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mengalami peningkatan dari sebelum diadakan penelitian tindakan kelas (pra siklus), yaitu semula 12 siswa atau sebesar 46,16% yang sudah dinyatakan tuntas menjadi 15 siswa atau 57,70% sudah dinyatakan tuntas belajar. Hal ini diakibatkan selama proses pembelajaran, siswa tidak terlibat serius mengikuti petunjuk dan arahan dari guru, siswa terlihat tidak sportif selama proses

pembelajaran berlangsung, dan siswa bergurau sendiri, takut terhadap bola, sehingga hasil pembelajaran pada siklus 1 kurang maksimal.

3. Analisis dan Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut, peneliti melakukan analisis dan refleksi sebagai berikut:

- 1) Agar siswa tidak merasa cepat bosan dan lelah maka peneliti memberikan motivasi pada siswa.
- 2) Agar siswa tidak merasa ketakutan dalam melakukan permainan sepakbola maka siswa diberi keyakinan dan penjelasan dalam bermain sepakbola.
- 3) Peneliti tidak hanya berada di depan saat memberikan penjelasan kepada siswa. Peneliti juga harus memonitor siswa yang berada di bagian belakang, agar mereka juga ikut aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

- 4) Agar siswa menjadi lebih antusias dengan materi permainan sepakbola, sebaiknya peneliti memberikan banyak motivasi kepada siswa.

Untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam melakukan permainan sepakbola, sebaiknya peneliti memberikan apresiasi kepada siswa, misalnya berupa pujian seperti: bagus sekali, baik sekali, tepat sekali, bagus, dan sebagainya ataupun dengan memberi nilai tambahan kepada siswa tersebut.

4. Hasil Penelitian Siklus II

Hasil penelitian yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siklus 2 secara keseluruhan dari 26 siswa dapat disimpulkan sebagai berikut.

Tabel Ketuntasan belajar siswa pada siklus 2

Tahapan siklus	Jumlah siswa	Jumlah ketuntasan			
		Tuntas	Prosentase %	Belum tuntas	Prosentase %
Siklus 1	26	15	57,70	1	42,30
Siklus 2	26	26	100	0	

Dari tabel ketuntasan di atas, terlihat ada peningkatan yang signifikan dari siklus 1 ke siklus 2. Hasil pembelajaran pada siklus 2 sudah maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan karena sudah tuntas semua sehingga peneliti menyatakan bahwa pembelajaran sepakbola dengan media gawang sampai sudah berhasil dikarenakan ada peningkatan yang signifikan (berarti) di setiap siklusnya.

5. Pembahasan Siklus II

Dari hasil pengamatan dan hasil angket respon siswa terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung, diperoleh hasil penilaian yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik mengalami peningkatan dari siklus 1, yaitu semula 15 siswa atau sebesar 57,70 % yang sudah dinyatakan tuntas menjadi 26 siswa atau 100% sudah dinyatakan tuntas belajar. Selama proses pembelajaran pada siklus 2, siswa terlihat serius mengikuti petunjuk dan arahan dari guru, siswa terlihat bersemangat, sportif, dan tanggung jawab selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga hasil pembelajaran pada siklus 2 sudah maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

6. Analisis dan Refleksi Siklus II

Proses pembelajaran sepakbola dengan media gawang sampai pada siklus II berlangsung dengan lancar.

Siswa merespon dengan semangat dan antusias, kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus sebelumnya telah dapat diatasi. Siswa yang pada awalnya kurang aktif dan merasa tidak senang, akhirnya menjadi aktif dan lebih bersemangat.

Secara keseluruhan, proses belajar mengajar berjalan dengan lancar. Namun, masih kurang maksimal, yakni masih ada yang memperoleh nilai cukup. Hal ini dilihat dari hasil tes yang dilakukan oleh guru. Siswa belum mendapat nilai yang maksimal. Terlalu banyak waktu senggang karena guru terlalu lama melakukan persiapan alat untuk materi yang selanjutnya sehingga siswa bermain sendiri atau bercanda dengan temannya menunggu persiapan guru. Untuk memanfaatkan waktu senggang sebaiknya guru mengajak siswa untuk ikut menyiapkan peralatan sehingga siswa tidak hanya menunggu persiapan guru.

Untuk lebih bisa membangkitkan semangat bermain siswa maka guru perlu memberikan hukuman bila salah satu tim memasukkan gawangnya, yang salah satunya dengan menggendong tim yang memasukkan bola.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil belajar siswa selama proses pembelajaran permainan sepakbola dengan media gawang simpai yang dilakukan dua tahap, yaitu siklus 1 dan siklus 2, disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memodifikasi gawang dengan media gawang simpai tersebut ternyata mengalami peningkatan yang signifikan untuk meningkatkan hasil belajar permainan sepakbola. Hal ini terbukti dari hasil penelitian pada tahap pra siklus ke siklus 1 mengalami perubahan

prosentase ketuntasan pada kategori masih kurang. Dan dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan yang signifikan menjadi tuntas dalam kategori baik sehingga penelitian tindakan kelas ini berhenti pada siklus 2 saja.

Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan tersebut diatas bahwa dengan memodifikasi gawang dengan media gawang simpai dapat meningkatkan pembelajaran sepakbola pada siswa kelas V SD Negeri Kaligangsa 4 Kota Tegal Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

Saran

Dari hasil penelitian di atas, saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

- 1) Kepala Sekolah hendaknya menyediakan fasilitas untuk dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar.
- 2) Diharapkan guru mencoba menggunakan model pembelajaran yang lebih berinovatif dan kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- 3) Bagi siswa diharapkan bisa memperoleh modifikasi pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Ditjen Dikti Depdikbud : Jakarta
- Achmad Sugandi. 2004. *Teori Pembelajaran*. UPT MKK Unnes : Semarang

- Adang, Suherman, 2000. *Prinsip – prinsip perkembangan dan modifikasi permainan*. Semarang, Depdiknas
- Agus Kristiyanto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Kepeleatihan Olahraga*. UNS Press.
- Alvian, Nur Achmad. 2013 *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Keseimbangan Melalui Pendekatan Permainan Si Bolang*. Skripsi UNNES. Echo.wordpress.com/2008/10/.../apa-itu-kerangka-berpikir/
- Elizabeth B. Hurlock, 1993. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Gifford, Clive, 2007. *Keterampilan Sepak Bola*. Citra Adi Parama : Yogyakarta
- Hamzah B. Uno, 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanto. 2004. *Teori Pembelajaran*. UPT MKK Unnes : Semarang
<http://intl.feedfury.com/content/47617608-pengertian-pembelajaran-dengan-cara-pendekatan-modifikasi.html> pada tanggal 11/03/2013 10:56
<http://pendidikanjasmani13.blogspot.com/2012/05/teknik-dasar-permainan-sepak-bola.html> pada tanggal 07/03/2013 9:37
<http://wawan-junaidi.blogspot.com/2011/12/definisi-pendidikan-iasmani.html> pada tanggal 06/03/2013 9:11
<http://www.scribd.com/doc/37396255/Kerangka-berpikir>, pada tanggal 23/04/2013 9:47
- Koger, Robert. 2007. *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja*. Saka Mitra Kompetensi : Klaten
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Pakar Raya : Bandung
- Quinn, Ron. 2007. *Panduan Latihan Sepakbola Andal*. Sunda Kelapa Pustaka : Jakarta
- Riko Wijaya, (http://www.becerita.com/2012/06/analisis-dan-pengujian-data_uji.html), pada tanggal 16/03/2013 9:20
- Rusli Lutan, 1988. *Belajar Keterampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen P&K Dirjen Dikti Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Rusli Lutan & Sumardianto. 2000. *Filsafat Olahraga* : Depdikbud
- Slameto, 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Silabus Pendidikan Olahraga SD N Sokatengah 02, tahun 2012.
- Soemitro. 1992. *Permainan kecil*. Jakarta :Depdiknas
- Sugandi, Achmad .2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang :UPT MKK UNNES
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain untuk D2 PGSD* : Depdikbud
- Sutrisno, Hadi. 2001. *Metodologi research*. Yogyakarta : Andi offset.
- Tim Abdi Guru. 2007. *Penjasorkes untuk SD kelas V*. Semarang : Erlangga.