



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENENDANG BOLA MELALUI
PERMAINAN SEPTI PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI NGADIRGO 02
KECAMATAN MIJEN KOTA SEMARANG TAHUN 2013

Saiful Ammar*

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2013
Disetujui Mei 2014
Dipublikasikan Juni 2014

Keywords:
Kick the ball, the game
seпти, Elementary School
Fourth Grade.

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini yaitu apakah Meningkatkan Hasil Belajar Menendang Bola Melalui Permainan Sepeti pada Siswa Kelas IV SD Negeri Ngadirgo 02 Kec. Mijen Kota Semarang Tahun 2013? Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran menendang bola menggunakan permainan seпти pada siswa kelas IV di SDN Ngadirgo 02 Kec. Mijen Kota Semarang Tahun 2013.

Hasil penelitian saat mengikuti pembelajaran pada siklus pertama afektif 69,43%, kognitif 66,66% dan psikomotorik 67,58% dan siklus kedua aspek afektif 84,2%, kognitif 82,4% dan psikomotorik 85,1%, sedangkan tingkat antusiasme dan respon siswa selama mengikuti pembelajaran menendang bola melalui permainan seпти pada siklus kedua sangat positif.

Kesimpulan 1) pembelajaran menendang bola melalui permainan seпти lebih efektif dalam proses pembelajaran penjasorkes. 2) siswa selama mengikuti pembelajaran merasa senang, sehingga secara tidak langsung berdampak pada meningkatnya aktivitas siswa meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Saran 1) untuk guru lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran menendang bola pada permainan sepak bola. 2) tunjukkanlah motivasi belajar agar dapat meningkatkan proses pembelajaran, karena belajar itu menyenangkan.

ABSTRACT

Problem encountered in this study is whether learning kicking ball through the game Septi improves the outcome of fourth grade Elementary School Ngadirgo 02 students Mijen Semarang in 2013? While the purpose of this study was to determine the enhancement of learning kicking ball using the game seпти on fourth grade students at SDN Ngadirgo 02 subdistrict Mijen Semarang city Year 2013.

Based on the results of this study in the first cycle of 69.43% affective, cognitive 66.66% and psychomotor 67.58% and in the second cycle aspect of affective is 84.2%, cognitive 82.4% and psychomotor 85.1%, while the level of enthusiasm and the students' responses during the learning kicking the ball through the game Septi in the second cycle is very positive.

Results: 1) learning to kick a ball through the game seпти is more effective in the learning process of Penjasorkes. 2) student's enthusiasm during joining learning Penjasorkes kicking the ball through the game Septi is very high and students also feel happy, so indirectly, it increases student activities covering aspects of affective, cognitive and psychomotor. Suggestions 1) for teacher, please be more creative and innovative teachers in the learning process of kicking the ball in the game of foot-ball. 2) Show learning motivation in order to improve the learning process, because

© 2014 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang di alami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Tujuan utama pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Tujuan pendidikan nasional sen-diri adalah meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, kecerdasan, ketrampilan mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui akti-vitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa

Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembelajaran pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani sebagai komponen Pendidikan secara keseluruhan telah banyak disadari oleh banyak kalangan. Namun, dalam pelaksanaan pengajaran pendidikan jasmani berjalan belum efektif seperti yang diharapkan

.Pembelajaran Pendidikan jasmani cenderung menggunakan peralatan apa adanya tanpa ada modifikasi. Pembelajaran semacam ini tidak akan membuat anak tertarik dan merasa senang justru akan merasa tertekan, perasaan takut untuk mengikuti proses pembelajaran. Seperti halnya dalam pembelajaran materi Sepak bola, jika seorang guru tidak dapat memodifikasi pembelajaran tetapi hanya memberikan materi dengan sarana apa adanya padahal dengan sarana tersebut siswa merasa tidak nyaman atau merasa takut untuk menendang bola maka pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Seperti yang penulis amati pada pembelajaran sepak bola siswa kelas IV sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Namun, siswa menggemari sepak bola pada materi pembelajaran menendang bola siswa

mengalami kesulitan pembelajaran Penjasorkes pada materi menendang bola SDN Ngadirgo 02 pada Siswa Kelas IV Kecamatan Mijen Kota Semarang tahun 2013, nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas IV yang di peroleh 68 dari jumlah KKM yang telah ditentukan yaitu 70.00. Dari keseluruhan 27 siswa dengan rincian siswa yang berhasil tuntas di atas KKM 70.00 adalah 13 siswa (48%), dan yang belum tuntas atau di bawah KKM adalah 14 siswa (51%). Berdasarkan pada pembelajaran menendang bola yang dilakukan oleh Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang. Yaitu (1) nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 48% atau 13 siswa tuntas dalam pembelajaran atau mempunyai nilai sesuai atau di atas KKM yang ditetapkan yaitu 70.00 dari 27 jumlah siswa dengan rincian 13 perempuan dan 14 laki-laki, (2) nilai rata-rata hasil belajar menendang bola 13 siswa tidak tuntas atau 51 % dalam pembelajaran atau nilai di bawah KKM yang ditetapkan 70.00. Permasalahan yang muncul dengan tidak tuntasnya hasil belajar siswa disebabkan oleh 4 faktor, yaitu: faktor media pembelajaran, faktor sarana atau lapangan, faktor dari siswa dan faktor dari guru.

1. Faktor dari alat atau media pembelajaran yaitu (1) peralatan bola tendang yang terlalu berat sehingga anak merasa takut untuk menendang bola.

2. Faktor dari lapangan adalah (1) lapangan yang digunakan untuk sarana pembelajaran kurang memenuhi syarat dengan kondisi lapangan yang tidak luas dan banyak tiang bendera dan tiang bola voly yang permanen sehingga dapat mempengaruhi proses pembelajaran. (2) paving yang ada di tengah-tengah halaman sekolah yang buat lapangan untuk pembelajaran juga mempengaruhi sehingga dalam pembelajaran siswa harus ekstra hati-hati.

3. Faktor dari siswa adalah (1) siswa kurang serius atau siswa bergurau dan bercanda dalam menerima pembelajaran sepak bola materi menendang bola (2) gerakan siswa lemah atau gerakan yang masih kaku dalam menendang bola (3) siswa kurang menguasai teknik-teknik dasar sepak bola (4) siswa kurang motivasi dalam pembelajaran (5) siswa kurang tertib dan disiplin dalam pembelajaran.

4. Faktor dari guru (1) guru kurang kreatif dalam menciptakan modifikasi alat media pembelajaran sepak bola (2) guru kurang mengembangkan teknik pembelajaran pada siswa sehingga siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran (3) guru kurang memotivasi siswa secara sungguh-sungguh (4) guru sering menga-

jarkan pendidikan jasmani tidak harus terpusat pada guru, tetapi pada siswa (5) guru kurang dalam mendemonstrasikan teknik dasar menendang bola dengan benar.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis mencoba menerapkan salah satu permainan baru yaitu "septi" yang penulis anggap efektif dan efisien untuk menumbuhkan keberanian, kesenangan dan menyenangkan dalam pembelajaran Sepak bola materi menendang bola di kelas IV SD Negeri Ngadirgo 02 yang pada akhirnya pe-nulis melakukan penelitian dengan judul "Me-ningkatkan Hasil Belajar Menendang Bola Melalui Permainan "SEPTI" Pada Siswa Kelas IV SD N Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen Kota Se-marang Tahun 2013".

Permasalahan dalam penelitian ini adalah, Apakah Ada Peningkatan hasil Pembelajaran menendang bola Menggunakan permainan Septi pada Siswa Kelas IV di SD N Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang 2012 – 2013?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran menendang bola menggunakan permainan Septi pada Siswa Kelas IV di SD N Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang Tahun 2012/ 2013?

Bermanfaat untuk meningkatkan kualitas mengajar dan mencoba dasar dan lebih bervariasi, kreatif dan inovatif sehingga dalam proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai pedoman bagi guru untuk pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menerapkan modifikasi permainan Sepak bola dan dapat di jadikan acuan dan memotivasi guru lain yang belum melaksanakan penelitian tindakan kelas, dapat di jadikan program tindak lanjut dalam meningkatkan aktivitas siswa dengan biaya yang murah dan mudah di dapat, dapat di masukan RAPBS pada tahun depan dan dapat di jadikan motivasi guru bidang studi lain dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan minat belajar dan aktivitas siswa, guru dan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan mengikuti prosedur penelitian berdasarkan pada prinsip Kemmis dan MC Taggart yang mencakup kegiatan perencanaan, tindakan, observasi, refleksi, atau evaluasi. Keempat bagian ini berlangsung secara berulang dalam bentuk siklus. Penelitian ini dilakukan dengan cara berkolaborasi dengan guru SDN Jatibarang 01 Kecamatan Mijen Kota

Semarang.

Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah SDN Ngadirgo 02 Kec. Mijen Kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada tanggal 15 April semester genap, Tahun Ajaran 2012/2013.

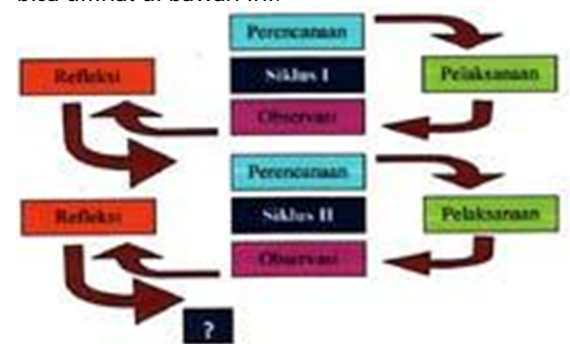
Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah Siswa kelas IV SDN Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen kota Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas dua siklus kegiatan sebagai berikut:

Siklus I dan siklus II

1. Tahap Perencanaan (Planning), mencakup:
2. Tahap Melakukan Tindakan (Action), mencakup:
- 3 Tahap Mengamati (Observasi), mencakup:
4. Tahap Refleksi (Reflection), mencakup:

Dari tahap pelaksanaan PTK dapat di simpulkan penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Dalam PTK berbentuk proses perangkaian yang terdiri atas 4 tahapan yaitu rencana/perencanaan, tindakan observasi dan refleksi. Gambar bagan perencanaan siklus I dan siklus II pada PTK dapat bisa dilihat di bawah ini.



Gambar Skema langkah-langkah PTK

Metode Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang di gunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, ke-mampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Metode Observasi

Observasi sebagai suatu aktiva yang sempit, yakni memperhatikan sesuatu dengan menggunakan mata. Di dalam pengertian Psikologik, observasi atau yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra.

Metode Dokumentasi

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Di dalam

melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.

Teknik Analisis Data

Data yang di peroleh dianalisis dan dides-ripsikan sesuai permasalahan yang ada dalam bentuk laporan hasil penelitian.

HASIL PENELITIAN

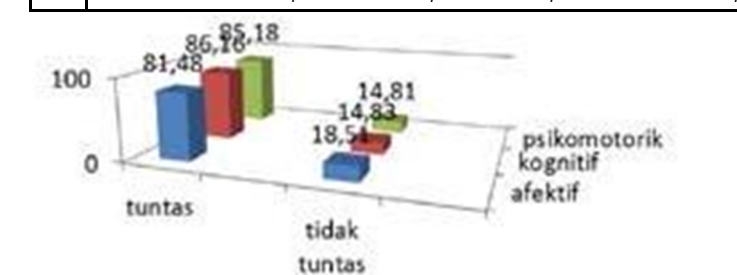
Hasil penelitian siklus I
Tabel. Ketuntasan hasil belajar siklus I

No	Hasil	Aspek			total
		Afektif	Kognitif	Psikomotorik	
1	Tuntas	29.63%	29.63%	29.63%	29.63%
2	Tidak tuntas	70.37%	70.37%	70.37%	70.37%

Gambar Diagram batang ketuntasan hasil belajar siklus I

Hasil penelitian siklus 2
Tabel Ketuntasan hasil belajar siklus II

No	Hasil	Aspek			total
		Afektif	Kognitif	Psikomotorik	
1	Tuntas	81,48%	86,16%	85,18%	84,27%
2	Tidak tuntas	18,51%	14,83%	14,81%	16,05%



Gambar Diagram batang ketuntasan hasil belajar siklus II

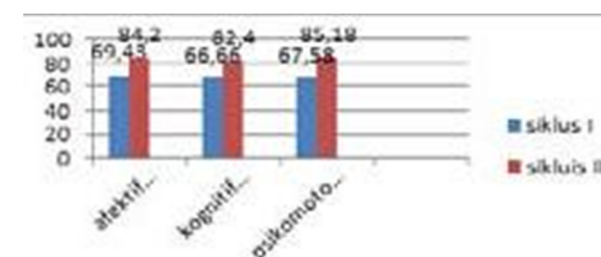
Pembahasan

Perbandingan hasil belajar Siklus I dan Siklus II

NO	Jenis penelitian	Rata-rata skor		Persentase	
		Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1	Afektif	8,33%	10,11%	69,43%	84,2%
2	Kognitif	8%	12,25%	66,66%	82,4%
3	psikomotor	12%	10,25%	66,66%	82,4%

Tabel Prosentase Siklus I dan Siklus II

Siklus	Aspek afektif	Aspek kognitif	Aspek psikomotorik
Pertama	69,43%	66,66%	67,58%
Kedua	84,2%	82,4%	85,18%



Gambar Diagram batang prosentase hasil siklus I dan siklus II

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan siklus I sampai siklus II yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka simpulan penelitian ini adalah sebagai berikut "kualitas pembelajaran menendang bola dapat ditingkatkan Menendang Bola Melalui Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas IV SDN Ngadirgo 02 Kecamatan Mijen Kota Semarang". Hal ini di buktikan dengan peningkatan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka saran yang diajukan adalah sebagai berikut: Bagi para pendidik yang sedang mengalami permasalahan dalam pembelajaran menendang bola pada permainan sepak bola seperti peneliti yang alami dapat diterapkan pembelajaran menendang bola menggunakan peraturan permainan bola kasti. Untuk itu guru perlu mempertimbangkan lebih jauh sebelum menggunakan metode ini dan diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

1. Melibatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menendang bola melalui permainan sepak bola agar dapat meningkatkan aktivitas siswa .

2. Untuk lebih menguji kebenaran dari peneliti ini, diperlukan peneliti lebih lanjut. Selain itu semoga laporan ini dapat bermanfaat sebagai referensi dan acuan apabila ada di antara pendidik sedang mengalami permasalahan pembelajaran yang sama seperti peneliti hadapi.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Mulyasa. 2010. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darsono. 2004. Belajar Pembelajaran. Semarang: IKIP Semarang Press
- H. Abdul Kadir.1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Semarang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Lutan, Rusli. 2004. akar sejarah dan dimensi keolahragaan nasional. Jakarta: Depdiknas
- Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan/Farida Mulyaningsih...[et al]:editor Fitriana Lestari H.,Retno Susanti:ilstrator, d. Wisnu Kinardi, Dewi Isnaeni- Jakarta : Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010
- Purwodarminto. 1994. Kamus Besar Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI. Jakarta: Littera
- Soemitro. 1992. Permainan Kecil : Depdiknas
- Sucipto, dkk. 2000. Sepak Bola. Jakarta: Depdiknas

- Sugandi. 2006. Teori Pembelajaran. Semarang: Universitas Negeri Semarang: Press
- Suharsimi, Arikunto. 2006. Prosedur Penelitian. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Perkembangan dan Modifikasi Permainan. Semarang: Depdiknas
- Sukintaka.1992. Teori Bermain untuk D2PGPJSD. Depdikbud
- Supandi.1992. Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani. Semarang: Depdikbud