

***PENINGKATAN HASIL BELAJAR TEKNIK SHOOTING SEPAKBOLA SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN PERMAINAN 'ROLL BALL'*****Adi Adha Kurniawan**[✉]Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia**Info Artikel***Sejarah Artikel:*Diterima Agustus 2013
Disetujui Agustus 2014
Dipublikasikan Agustus 2014*Keywords:**Tehnik Shooting, playing
Roll Ball***Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil pembelajaran teknik shooting sepak bola melalui permainan roll ball pada siswa kelas V SDN 3 Gempolsewu Kec. Rowosari Kab. Kendal tahun 2013. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini diawali dengan melaksanakan pre tes kemampuan menendang dan mendribel bola siswa kemudian disusun langkah-langkah sesuai dengan identifikasi masalah yang digunakan, metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi yang dikolaborasi dengan Supervisor Penelitian. Hasil dari penelitian ini yaitu didasarkan pada data hasil penelitian persentase dan kondisi hasil pre test maupun dari siklus I dan siklus II, Hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa kecakapan siswa melakukan shooting dalam bermain sepak bola mengalami peningkatan. Data yang diperoleh dengan analisis deskriptif dengan 2 persentase. yaitu hasil pre test nilai rata-rata kemampuan mendribel bola dan menendang ke sasaran sebesar 71% menjadi 76% pada pelaksanaan tindakan siklus I, dan meningkat lagi menjadi 90% pada pelaksanaan pembelajaran siklus II. Kesimpulan penelitian ini mengacu dari hasil penelitian terhadap kemampuan teknik shooting pada siswa kelas V SDN 3 Gempolsewu, yaitu pelaksanaan pembelajaran sepakbola dengan model permainan roll ball mampu meningkatkan motivasi, respon, keaktifan dan hasil belajar siswa.

Abstract

The purpose of this study was to determine the improvement of learning outcomes shooting techniques soccer ball roll through the game in the fifth grade students of SDN 3 Gempolsewu district. Rowosari Kab. Kendal in 2013. The steps taken in this study begins with the ability to carry out pre-test students kicking and dribbling the ball and then compiled in accordance with the steps of problem identification is used, the data collection method used is a test technique and conducted an evaluation and reflection of the activities of planning, implementation, and the observation that collaborated with the Research Supervisor. The results of this study are based on the percentage of research data and results of pre-test and the conditions of the first cycle and second cycle, the implementation of learning results in the second cycle shows that the students do the shooting skills in playing football has increased. Data obtained with a descriptive analysis of the 2 percentages. the results of pre-test average value of the ability to dribble the ball and kicked it into the target by 71% to 76% in the first cycle of action execution, and increased again to 90% in the second cycle of learning implementation. The conclusion of the research refers to the ability of the technique of shooting in the fifth grade students of SDN 3 Gempolsewu, namely the implementation of learning soccer ball roll game model can improve motivation, response, activity and student learning outcomes.

PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan permainan yang mereka idolakan dalam aktivitas bermain mereka, karena seluruh kegiatan dalam bermain dilakukan dalam gerakan-gerakan, baik gerakan dengan bola maupun gerakan tanpa bola. Kadang banyak siswa menganggap olahraga itu adalah sepakbola. Tetapi banyak dari siswa yang kurang tahu dan memahami teknik-teknik dasar permainan sepak bola, khususnya dalam teknik dasar menendang (*shooting*). Sebagian siswa putri juga kurang menyukai permainan ini dengan alasan takut kakinya sakit ketika menendang bola, takut terkena bola pada bagian kepala maupun bagian yang lainnya, yang membuat mereka jera dalam bermain sepakbola. Dengan nilai KKM 7,5 di SDN 3 Gempolsewu, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM tersebut.

Dengan adanya permasalahan tersebut di SDN 3 Gempolsewu Kec Rowosari Kab Kendal, timbul gagasan peneliti berupaya mengatasi masalah yang ada dan meningkatkan kecakapan siswa dalam melakukan teknik *shooting* sepakbola dengan membuat pengembangan metode dengan cara memodifikasi alat dan permainannya melalui pendekatan bermain *roll ball*. Harapannya dengan membuat metode modifikasi alat dan permainan ini siswa baik putra maupun putri melaksanakan pembelajaran penjasorkes dengan suasana yang menyenangkan dan meningkatkan tercapainya tujuan pendidikan. Untuk variasi bermain peneliti menggunakan bola plastik dan membuat peraturan sederhana dalam permainan yang dimainkan.

Dari latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan metode permainan '*Roll Ball*', untuk mengkaji apakah metode ini dapat meningkatkan hasil belajar teknik *shooting* sepakbola. Metode ini dipandang lebih menyenangkan diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berminat untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul " Peningkatan Hasil

Belajar Teknik Shooting Sepakbola Siswa Sekolah Dasar Dengan Permainan 'Roll Ball'"

METODE

Konsep permainan ini adalah tim dari pemain yang di langgar akan mendapatkan kesempatan *shooting* tambahan yaitu dengan cara setiap pemain dari tim yang di langgar baris menyamping menghadap ke depan gawang lawan (tim pemain yang melakukan pelanggaran) masing-masing dengan jarak 5 meter dari gawang kiper lawan. Kiper menggelindingkan bola ke arah lawan yang berdiri baris di depannya secara bergantian dari kiri ke kanan satu per satu pemain menendang bola ke arah gawang. Metode pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi kendala-kendala dalam pembelajaran teknik *shooting* sepakbola.

Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Observasi
2. Metode Tes
3. Catatan Lapangan
4. Metode Dokumentasi

Instrumen Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dianalisis dan dideskripsikan sesuai permasalahan yang ada dalam bentuk laporan hasil penelitian. Dari rancangan pembelajaran dilakukan validasi oleh teman sejawat dan kepala sekolah. Untuk kecakapan peserta didik melakukan *shooting* dalam permainan sepak bola.

Pedoman penilaian

Petunjuk pengisian :

1. Skala penilaian diisi dengan memberikan tanda (□) pada salah satu skor di antara 4, 3, 2, dan 1 yang paling sesuai dengan keadaan siswa yang dinilai.
2. Keterangan skala :
 - Nilai 4 : Gerakan yang dilakukan sesuai dengan konsep
 - Nilai 3 : Gerakan yang dilakukan mendekati konsep
 - Nilai 2 : Gerakan yang dilakukan kurang sesuai dengan konsep 4
 - Nilai 1 : Gerakan yang dilakukan tidak sesuai dengan konsep

HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan RPP, media/alat peraga, dan instrumen penilaian. Kegiatan ini dilaksanakan ± 10 menit yang diawali dengan mengucapkan salam, berdoa, melakukan presensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan apersepsi. Apersepsi ditujukan untuk membangun pengetahuan siswa tentang materi pelajaran melalui tanya jawab. Pendapat siswa menjadi awal tolak ukur sejauh mana siswa menguasai materi yang akan diajarkan. Guru memberikan semangat pada siswa agar termotivasi mengikuti pembelajaran.

Kegiatan inti dilaksanakan ± 70 menit dengan pola ± 15 menit persiapan meliputi berdoa dan penjelasan mengenai permainan yang akan dilakukan, pemanasan ± 15 menit, ± 20 menit permainan sepakbola yang di modifikasi, ± 10 menit untuk pendinginan dan sisanya sebagai evaluasi dari pembelajaran dan diskusi. Langkah-langkah pembelajaran inti, sebagai berikut.

- a) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berbaris sebelum masuk kelas, dilanjutkan berdoa dan penjelasan mengenai permainan yang akan dilakukan. (± 10 menit)
- b) Setelah selesai penjelasan siswa menuju ke lapangan yang berjarak 100 meter. (± 5 menit)
- c) Siswa melakukan pemanasan dengan diawali lari jogging mengelilingi lapangan sepak bola bersama-sama termasuk gurunya. Dilanjutkan pemanasan dari gerak statis sampai gerak dinamis. (± 10 menit)
- d) Langkah selanjutnya adalah pemanasan yang menuju inti dengan cara melakukan

gerak manipulative cara menendang bola tanpa ada bola di depannya. (± 5 menit)

- e) Pada kegiatan inti permainan ini dilakukan dengan pembagian kelompok yaitu 4 kelompok putra dan 2 kelompok putri yang terdiri dari 5 orang setiap regu dan 3 sebagai wasit. Untuk pembuatan lapangan dilakukan bersama siswa dengan membagi lapangan menjadi 2 areal bermain (± 5 menit). Sebelum permainan di mulai guru menjelaskan peraturan permainan kepada siswa yang menjadi pemain maupun wasit. Lama permainan ini adalah 10 menit x 2. (± 20 menit)
- f) Guru membuat evaluasi tentang beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran ini. (± 5 menit)
- g) Guru melakukan suatu penilaian melalui angket dan pengamatan pada siswa yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor. (± 5 menit)

Pendinginan sebagai sarana mengembalikan kondisi tubuh kembali normal dengan bernyanyi bersama-sama. Setelah pembelajaran siklus I selesai dilaksanakan, maka siswa diberikan angket tentang proses belajar mengajar yang dilakukan. Dengan pemberian angket tersebut akan dapat diketahui bagaimanakah pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motivasi belajar dan sejenisnya. Hal analisis deskripsi persentase dari masing-masing aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel Skala Penilaian Dalam Penilaian Hasil Belajar

No	Nilai Persentase	Kriteria
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah
2	37,00% - 52,00%	Rendah
3	53,00% - 68,00%	Sedang
4	69,00% - 84,00%	Tinggi

5 85,00% - 100% Sangat Tinggi

Tabel Hasil Pembelajaran Pada Siklus I

No	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	2,5 – 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 – 5	Rendah	1	3%
3	5,5 – 7	Sedang	6	20%
4	7,5 – 8	Tinggi	11	37%
5	8,5 -10	Sangat Tinggi	12	40%
Jumlah Siswa		30	100%	

Sebanyak 3% siswa termasuk dalam kategori rendah, sebanyak 20% siswa memiliki kategori sedang 37% kategori tinggi dan 40% kategori sangat tinggi.

SIKLUS II

Pada kegiatan awal, guru menyiapkan RPP, media/alat peraga, dan instrumen penilaian. Kegiatan ini dilaksanakan \pm 10 menit yang diawali dengan mengucapkan salam, berdoa, melakukan presensi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan apersepsi. Apersepsi ditujukan untuk membangun pengetahuan siswa tentang materi pelajaran melalui tanya jawab. Pendapat siswa menjadi awal tolak ukur sejauhmana siswa menguasai materi yang akan diajarkan. Guru memberikan semangat pada siswa agar termotivasi mengikuti pembelajaran.

Kegiatan inti dilaksanakan \pm 70 menit dengan pola \pm 15 menit persiapan meliputi berdoa dan penjelasan mengenai permainan yang akan dilakukan, pemanasan \pm 15 menit, \pm 20 menit permainan sepakbola yang di modifikasi, \pm 10 menit untuk pendinginan dan sisanya sebagai evaluasi dari pembelajaran dan diskusi. Langkah-langkah pembelajaran inti, sebagai berikut.

- a) Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk berbaris sebelum masuk kelas, dilanjutkan berdoa dan penjelasan mengenai permainan yang akan dilakukan. (\pm 10 menit)
- b) Setelah selesai penjelasan siswa menuju ke lapangan yang berjarak 100 meter. (\pm 5 menit)

- c) Siswa melakukan pemanasan dengan diawali lari jogging mengelilingi lapangan sepakbola bersama-sama termasuk gurunya. Dilanjutkan pemanasan dari gerak statis sampai gerak dinamis. (\pm 10 menit)
- d) Langkah selanjutnya adalah pemanasan yang menuju inti dengan cara melakukan permainan *Tom & Jerry game in foot ball*. (\pm 5 menit)
- e) Pada kegiatan inti permainan *Rol Ball* ini dilakukan dengan pembagian kelompok yaitu 4 kelompok putra dan 2 kelompok putri yang terdiri dari 5 orang setiap regu dan 3 sebagai wasit. Untuk pembuatan lapangan dilakukan bersama siswa dengan membagi lapangan menjadi 2 areal bermain (\pm 5menit). Sebelum permainan di mulai guru menjelaskan peraturan permainan kepada siswa yang menjadi pemain maupun wasit. Lama permainan ini adalah 10 menit x 2. (\pm 20 menit)
- f) Guru membuat evaluasi tentang beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pembelajaran ini. (\pm 5 menit)
- g) Guru melakukan suatu penilaian melalui angket dan pengamatan pada siswa yang terdiri dari kognitif, afektif dan psikomotor. (\pm 5 menit)

Pendinginan sebagai sarana mengembalikan kondisi tubuh kembali normal dengan bernyanyi bersama-sama. Setelah pembelajaran siklus II selesai dilaksanakan, maka siswa diberikan angket tentang proses belajar mengajar yang dilakukan. Dengan

pemberian angket tersebut akan dapat diketahui bagaimanakah pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru (afektif), aktifitas siswa mengikuti pelajaran, perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan

diri, motifasi belajar dan sejenisnya. Hal analisis deskripsi persentase dari masing-masing aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi.

Tabel Skala Penilaian Dalam Penilaian Hasil Belajar

No	Nilai Persentase	Kriteria
1	20,00% - 36,00%	Sangat Rendah
2	37,00% - 52,00%	Rendah
3	53,00% - 68,00%	Sedang
4	69,00% - 84,00%	Tinggi
5	85,00% - 100%	Sangat Tinggi

Tabel Hasil Pembelajaran Pada Siklus II

No	Rentang Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase
1	2,5 – 3	Sangat Rendah	0	0%
2	3,5 – 5	Rendah	0	0%
3	5,5 – 7	Sedang	3	10%
4	7,5 – 8	Tinggi	15	50%
5	8,5 -10	Sangat Tinggi	12	40%
Jumlah Siswa		30	100%	

sebanyak 0% termasuk dalam kategori sangat rendah, sebanyak 0% siswa termasuk dalam kategori rendah, sebanyak 10% siswa memiliki kategori sedang 50% kategori tinggi dan 40% kategori sangat tinggi. Dengan batasan KKM yang di tetapkan pada SDN 3 Gempolsewu yaitu 7,5 hasil dari pembelajaran dengan modifikasi permainan pada siklus II mengalami peningkatan dari 76 % menjadi 90 % .

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa Kelas V SD Negeri 3 Gempolsewu Kecamatan Rowosari, Kabupaten Kendal maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Pelaksanaan pembelajaran sepakbola dengan model permainan sepak bola modifikasi *roll ball* mampu meningkatkan motivasi, respon, keaktifan, dan hasil belajar siswa.

- Siswa sangat konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, bahkan sangat terampil dalam menguasai materi pembelajaran seperti menendang, menggiring, mengoper dan mengocek bola serta memasukkan bola ke gawang lawan.
- Hasil belajar siswa dalam pembelajaran teknik shooting sepakbola meningkat mencapai ketuntasan belajar 90% pada siklus II. Ketercapaian dari penelitain ini menjadi bukti bahwa pembelajaran olahraga sepakbola yang memanfaatkan permainan *roll ball* memperoleh keberhasilan.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, A, Minarsih, T dan Hanjaeli. 2010. Buku Penjas Orkes kelas V. *Buku Sekolah elektronik*, Yogyakarta : Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kemmis dan Toggrart. 1988. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)* Suro Prapanca, Dadan

- Heryana, Giri Verianti, Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kosasih, Engkos. 1985. *Teknik dan Program Latihan*. Jakarta: Akademika Presindo.
- Luxbacher, Josep A. 1997. *Sepakbola Taktik & Teknik Bermain* (Terjemahan oleh Agusta Wibawadari soccer practice Games), Jakarta: PT. Raja Grafindo persada.
- Remmy Muchtar. 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- S. Ceuneman, Timo. 2005. *Dasar Sepakbola Modern*. Malana: Dioma.
- Soeyono. R. 2005. *Buku Azas Ketrampilam Sepakbola*. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Unnes.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola Departemen Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukatamsi. 1984. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai.
- Sukatamsi. 1995. *Permainan Besar I Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai.
- Sutrisno, Hadi. 1986. *Metode Statiska*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM.
- WJS. Poerwadarminta. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.