

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAKBOLA DENGAN PERMAINAN “BALANGKA” DALAM PENJASORKES KELAS VIII SMP NEGERI 1 KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014****Brity Bambang Andrian** ✉, **H.Cahyo Yuwono**

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

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014
Disetujui September 2015
Dipublikasikan Oktober 2015

Keywords:

*Development; Football;
Learning: Games Balangka;*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan model pembelajaran sepakbola melalui permainan balangka bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan (*research-based development*) dari Brog dan Gall yang telah dimodifikasi. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang diperoleh dari, evaluasi ahli, lembar pengamatan gerak siswa, uji coba kelompok kecil (12 siswa), dan uji lapangan (30 siswa). Data hasil penelitian, data evaluasi ahli yaitu ahli penjas 80% (baik), ahli pembelajaran 89,33% (baik), data pengamatan gerak siswa uji kelompok kecil 92,67% (sangat baik), data pengamatan gerak siswa uji lapangan 96,67% (sangat baik), data hasil uji kelompok kecil dari kuesioner siswa didapat persentase 86,67% (baik), data hasil uji lapangan dari kuesioner siswa didapat persentase 84,89% (baik). Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan pengembangan model pembelajaran permainan balangka baik untuk diterapkan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang.

Abstract

This research aims to determine the results of learning model development through the game of football balangka for eighth grade students of SMP Negeri 1 Semarang in learning Physical education and Health. The method of this research is to development refers to developing of the model. (research-based development) by Brog and Gall that has been modified. The data was collected by a questionnaire derived from, expert evaluation, observation sheet student movement, a small test group (12 students), and range tests (30 students). Research data, expert evaluation data that experts physical education 80% (it means good), learning experts 89.33% (it means excellent), observational data motion test students' small group 92.67% (it means excellent), observational data field test student movement, 96.67% (it means very good), a small group of test result data from the student questionnaire obtained a percentage of 86.67% (excellent), the data from the field test results of the student questionnaire obtained a percentage 84.89% (it means excellent). Based on the results in above, the concluded is balangka game development learning model is compatible to applied for both eighth grade students of SMP Negeri 1 Semarang.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 2 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: andrianbrity23@gmail.com

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan media untuk mencapai perkembangan individu secara keseluruhan. (Adang Suherman, 2000:1). Untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu perkembangan individu secara menyeluruh. Perkembangan individu secara menyeluruh, berarti individu tersebut dapat berkembang aspek spiritual, fisik, mental, sosial, emosional secara baik. Melihat kebutuhan tersebut, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu wadah yang dapat mengantarkan individu agar dapat berkembang secara menyeluruh.

Masalah yang dihadapi seorang guru adalah sulitnya dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dihadapkan permasalahan bagaimana caranya agar siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Faktor-faktor seperti minat, motivasi, kemampuan siswa, kurangnya guru dalam memodifikasi pembelajaran serta kurang lengkapnya sarana dan prasarana di sekolah menjadi sesuatu yang mempengaruhi pemilihan model pembelajaran yang diberikan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Masalah seperti di atas kerap menjadi dilema bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.

Permasalahan kurang berkembangnya proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah adalah siswa untuk bergerak aktif dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat dikarenakan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam melaksanakan proses pembelajaran masih cenderung monoton, kurang menarik dan membosankan, sehingga siswa kurang memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dampak dari hal tersebut adalah akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani siswa yang semestinya dapat

dikembangkan sesuai perkembangan gerak usianya.

Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu penyelesaian masalah sulitnya siswa untuk aktif bergerak. Pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dilakukan oleh para guru dapat membawa suasana pembelajaran yang baru, lebih inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Meskipun pengembangan model pembelajaran yang ada masih terbatas dalam lingkup lingkungan fisik di dalam sekolah.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan ini bersifat longitudinal, sehingga penelitian dilakukan secara bertahap, dan setiap tahap mungkin digunakan metode yang berbeda. (Sugiyono, 2010:407).

Dalam model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk berupa model pembelajaran sepakbola melalui permainan balangka bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tujuan langkah yang utama yaitu:

Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi. Termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka.

Mengembangkan bentuk produk awal (berupa peraturan dan cara bermain sepakbola melalui permainan balangka). Evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba kelompok kecil dengan menggunakan kuesioner dan konsultasi serta evaluasi yang kemudian dianalisis.

Revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil. Revisi ini digunakan untuk perbaikan terhadap produk awal yang dibuat oleh peneliti. Revisi produk akhir yang akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.

Hasil akhir model pembelajaran sepakbola melalui permainan balangka siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang, yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli adalah berbentuk kuesioner dan pengamatan gerak siswa. Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subyek yang relatif banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan dalam waktu yang singkat.

Kepada ahli dan siswa diberikan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli dititikberatkan pada produk pertama yang dibuat sedangkan kuesioner siswa dititikberatkan dalam menggunakan produk. Apakah siswa dapat bermain dengan bentuk lapangan dan peraturan permainan yang berbeda dengan permainan sepakbola pada umumnya.

Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Faktor yang digunakan berupa kualitas model permainan sepakbola yang telah dimodifikasi, serta komentar dan saran jika ada.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan keterampilan gerak siswa, dan kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan

narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk, sedangkan kuantitatif diperoleh dari pengambilan jumlah denyut nadi pengaruh penggunaan produk.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

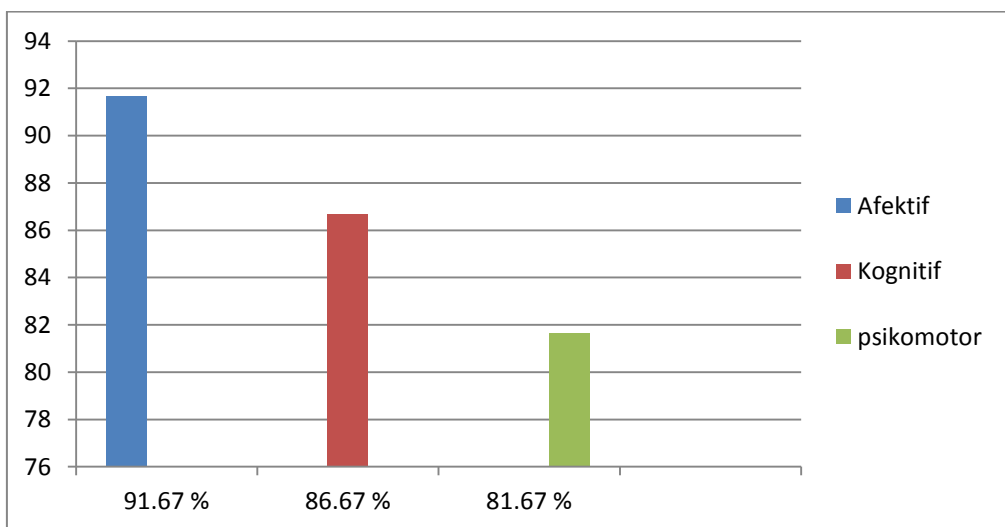
HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan diujicobakan ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum Data yang diperoleh dan diujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli penjas didapat rata-rata penilaian 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan balangka telah memenuhi kriteria “baik”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang

Berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli pembelajaran, didapat rata-rata penilaian 89,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk permainan balangka telah memenuhi kriteria “baik”, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang.

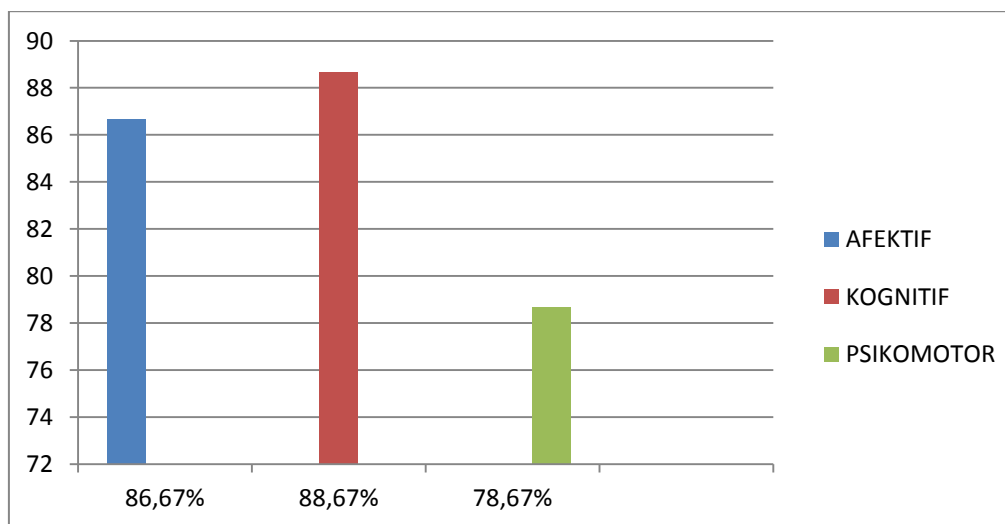
Berdasarkan data pada hasil pengamatan gerak yang diisi ahli pembelajaran diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 92,67% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan balangka ini telah memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang yang ditunjukkan pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Diagram Persentase Kuesioner Siswa Uji Kelompok Kecil

Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi para siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 86,67% Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan balangka ini telah memenuhi kriteria “baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang. Berdasarkan data uji lapangan yang diadakan pada 1 Maret 2014. Berdasarkan

data pada hasil pengamatan gerak yang diisi ahli pembelajaran diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 96,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan balangka ini telah memenuhi kriteria “sangat baik” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang dapat ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Diagram Persentase Kuesioner Siswa Uji Lapangan

Berdasarkan data tabel kuesioner pada uji lapangan didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 84,89%. Berdasarkan telah ditentukan maka permainan balangka ini

memenuhi kriteria “**baik**” sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang

Tabel 1. Data Keseluruhan Dari Evaluasi Ahli, Pengamatan Gerak,Uji Kelompok Kecil, Uji Coba Lapangan

No	Komponen	Hasil
1	Evaluasi Ahli	Didapat kelompok penilaian 80% dengan kriteria Baik
	Hasil Evaluasi Ahli Penjas	
2	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran	Didapat kelompok penilaian 89,33% dengan kriteria Baik
	Pengamatan Gerak. Uji Kelompok Kecil	
3	Uji Lapangan	Didapat kelompok penilaian 92,67% dengan kriteria Sangat Baik
	Uji Kelompok Kecil	
4	Uji Lapangan	Didapat kelompok penilaian 96,67% dengan kriteria Sangat Baik
	Uji Lapangan	

SIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pengembangan permainan balangka yang berdasarkan data saat uji coba kelompok kecil (N=12) dan uji coba lapangan (N=30) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang.

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian, maka dilakukan beberapa revisi, meliputi.

- a. Peraturan permainan yang lebih fleksibel.
- b. Ukuran lapangan dan bola disesuaikan dengan kondisi dan situasi di sekolah.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

Produk model permainan balangka sudah dapat dipraktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dan evaluasi ahli penjas didapat rata-rata persentase penilaiannya adalah 80%, Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli maka produk permainan balangka ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk

siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang. Hasil analisis data dan evaluasi ahli pembelajaran rata-rata persentase penilaiannya adalah 89,33%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli maka produk permainan balangka ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang.

Produk model permainan sepakbola melalui permainan balangka sudah dapat digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang. Hal itu berdasarkan analisis dan evaluasi data pengamatan gerak siswa dalam uji kelompok kecil didapat persentase 92,67%. Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli maka produk permainan balangka ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang. Berdasarkan analisis dan evaluasi data pengamatan gerak siswa dalam uji lapangan didapat persentase 96,67%. Berdasarkan kriteria penilaian maka produk permainan balangka ini telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang.

Produk model permainan sepakbola melalui permainan balangka sudah dapat digunakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang. Hal itu berdasarkan analisis data uji kelompok kecil didapat persentase 86,67%, Berdasarkan kriteria penilaian uji ahli maka produk permainan balangka ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang. Hasil analisis data uji lapangan didapat persentase 84,89%. Berdasarkan kriteria penilaian maka produk permainan balangka ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Semarang.

Faktor yang menjadikan model pembelajaran sepakbola melalui permainan balangka dapat diterima oleh siswa SMP Negeri 1 Kota Semarang adalah rata-rata dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 80% siswa dapat memahami dan mempraktikkan dengan baik. Dapat dilihat dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yang menghasilkan suatu produk model pembelajaran yang dapat digunakan bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjaskes. Jakarta : Depdikbud.
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak, Jakarta: Depdiknas
- Ateng, Abdulkadir. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta. Depdikbud.
- Luthan, Rusli. 2000. Perencanaan Pembelajaran Penjaskes, Jakarta: Depdikbud.
- E. Mulyasa. 2008. Menjadi Guru Profesional. Bandung. Rosda.
- FIFA. 2011. Laws of the Game (Peraturan Permainan). Jakarta. PSSI.
- Nadisah.1992. Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Depdiknas.
- Poerwodarminto. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.
- Samsudin. 2008. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta. Litera
- Soepartono. 2000. Sarana Dan Prasarana Olahraga. Jakarta. Depdikbud.
- Sucipto, dkk. 2000. Sepak Bola. Jakarta. Depdiknas.
- Sudarmono, Martin. 2010. Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan SepakBola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009 / 2010. Skripsi. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyanto. 2008. Perkembangan dan Belajar Gerak, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Penjaskes, Jakarta: Depdiknas
- Tim Penyusun. 2013. Panduan Penulisan Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang.
- Trianto. 2010. Model Pembelajaran Terpadu. Jakarta. Bumi Aksara.
- Tri Rustiadi. 2013. Praktik Labolatorium Olahraga. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman. 2000. Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta. Depdiknas