

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* dan *Control* Sepak Bola menggunakan Metode Permainan

Ade Rachmat Julianto*, Putu Rusmiati, Dedi Suryadi

STKIP Kusuma Negara
aderachmat636@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran sepak bola khususnya *passing* dan *control*. Dari 33 siswa hanya 10 siswa (30%) orang siswa yang mendapat nilai mencapai KKM, sedangkan 23 siswa (70%) nilainya masih dibawah KKM. Hal itu disebabkan karena siswa masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran *passing* dan *control*. Sedangkan penyajian materi oleh guru terlihat tidak menarik karena tidak menggunakan permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *Passing* Dan *Control* sepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam melalui Metode Permainan Bagi Siswa Kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondok gede Bekasi yang berjumlah 33 siswa. Dari hasil penelitian siklus I dan II, diketahui mengalami peningkatan dari 45% pada siklus I dan 87% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan menyimpulkan bahwa belajar *passing* dan *control* melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dan *control* dengan menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas V kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondok Gede Bekasi.

Kata kunci : *passing* dan *control*, hasil belajar, permainan.

Pendahuluan

Sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Sepak bola adalah permainan yang sangat populer, karena permainan sepak bola sering dilakukan oleh anak-anak, orang dewasa maupun orang tua.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, materi sepak bola telah diajarkan sejak dini. Pembelajaran pendidikan jasmani memberikan modal dasar bagi para siswa yang memiliki minat dalam permainan sepak bola. Seorang pemain bukan saja dituntut harus mempunyai fisik serta mental yang kuat, akan tetapi juga teknik dasar permainan yang baik dan benar. Salah satu unsur yang perlu dilatih dalam permainan sepak bola adalah cara teknik *passing* dan teknik *control* bola, Menurut Muhajir (2007) Pada umumnya teknik menendang bola dengan kaki bagian dalam digunakan untuk mengumpan jarak pendek. Menurut Yulia (2018) menghentikan bola dengan kaki bagian dalam pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yang datangnya menggelayinding, bola pantul ke tanah, dan bola di udara sampai setinggi paha.

Jika seseorang mampu *passing* dan *control* dengan baik maka di senyalir pemain tersebut cenderung dapat bermain sepak bola. Penerapan latihan dribelnya harus dilakukan dimulai dari usia Sekolah Dasar, karena pada anak usia Sekolah Dasar komponen tubuh masih muda untuk dilatih dan diolah. Menurut Benyamin Bloom (dalam Jihad & Haris, 2008) ada tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sudjana (2016) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamalik (2007) Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku siswa melalui proses belajarnya. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Jadi hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar psikomotor teknik dasar passing dan control sepak bola dengan metode permainan pada siswa kelas V SD Jatiwaringin VII. Hampir setiap hari di sekolah pada waktu istirahat dan waktu luang digunakan anak-anak bermain sepak bola. Pada kenyataannya masih terdapat beberapa siswa dalam permainan sepak bola memiliki kemampuan kurang dalam melakukan teknik passing dan teknik control, menandakan bahwa ada faktor yang mempengaruhi terhadap ketrampilan tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah bahwa siswa kelas V SD Jatiwaringin VII dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani khususnya sepak bola pada saat melakukan passing dan control masih sering melakukan kesalahan dan terkesan asal-asalan khususnya passing dan control menggunakan kaki bagian dalam, sehingga nilai rata-rata siswa kelas V SD Jatiwaringin VII dalam pembelajaran sepak bola teknik dasar passing dan control menggunakan kaki bagian dalam masih rendah dibawah dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75, hanya 10 (30%) orang siswa dari 33 siswa yang mendapat nilai mencapai KKM dan 23 (70%) orang siswa yang kurang mencapai KKM.

Penyebab terbentuknya kurang ketrampilan siswa dalam menggiring bola adalah dari siswa itu sendiri, siswa masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran passing dan control. Di samping itu guru juga merupakan salah satu penyebab kurangnya ketrampilan siswa dalam melakukan passing dan control. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional sehingga pembelajaran yang disajikan kurang menarik. Supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sepak bola khusus passing dan control perlu dilakukan identifikasi materi yang dipelajari. Materi dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode permainan.

Menurut Hidayatullah (2008), bermain adalah aktivitas yang menyenangkan, serius, dan sukarela, dimana anak berada dalam dunia yang tidak nyata atau sesungguhnya. Bermain bersifat menyenangkan karena anak diikat oleh sesuatu yang menyenangkan, dengan tidak banyak memerlukan pemikiran. Bermain bersifat serius karena bermain memberikan kesempatan untuk meningkatkan perasaan anak untuk menguasai sesuatu dan untuk memunculkan rasa manusia penting. Bermain bersifat tidak nyata karena anak berada diluar kenyataan, dan memasuki suatu dunia imajiner.

Menurut Anggani (2000), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang harus diajarkan kepada anak karena bermain itu sifatnya menyenangkan, serius, sukarela.

Menurut Charles & Rook (2012) cara melakukan permainan Jaga Dua Bola Peraturan yaitu buat lapangan berbentuk persegi. Bagi lapangan menjadi dua dan tandai batasnya dengan garis. Di setiap paruh lapangan, pemain bermain 4 lawan

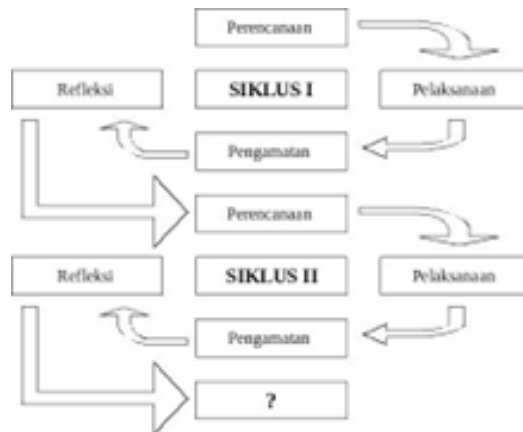
2, dengan satu bola. Peralatan yaitu Rompi, cone, bola. Deskripsi adalah empat pemain (X) di setiap paruh lapangan saling mengoperkan bola dan bola tidak boleh direbut oleh dua pemain bertahan (Y). Jika Y bisa merebut bola, mereka harus mengoperkannya melewati garis tengah, menuju pemain Y lain yang berada diparuh lain. Poin latihannya yaitu kembangkan kerja sama tim bermainlah sebagai tim, dalam menyerang maupun bertahan. Oper bola dengan kadar yang tepat secara akurat. Para pemain harus saling berkomunikasi dan meminta bola, bola hanya boleh menyentuh kaki pemain sebanyak dua atau tiga kali setelah pemain menerima bola.

Menurut Muhajir (2007) dan Wisahati & Santosa (2010), cara melakukan permainan 3 lawan 3 sebagai berikut: ukuran lapangan permainan 30 X 20 meter. Di tengah lapangan dibuat sebuah lingkaran dengan diameter 8 meter, Di tengah lingkaran tersebut diletakkan sebuah bola, Tim yang terdiri dari 3 atau 4 pemain, bermain dengan cara biasa dan masing-masing tim berusaha untuk mengenai bola yang berada dilingkaran tersebut dengan bola yang dimainkan, Pemain dilarang memasuki lingkaran. Tim yang bolanya paling banyak mengenai bola selama waktu tertentu dinyatakan sebagai pemenang.

Berdasarkan pemahaman diatas, maka peneliti ingin menerapkan metode permainan sebagai pembelajaran pendidikan jasmani, dalam mata pelajaran *passing* dan *control* pada sepak bola. Harapanya dengan adanya metode permainan dapat melihat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik *passing* dan teknik *control* pada sepak bola, serta untuk mengetahui afektifitas dari pembelajaran yang diberikan guru sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari metode yang diterapkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* dan *control* menggunakan kaki bagian dalam pada sepak bola melalui metode permainan pada siswa kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondokgede Bekasi

Metode Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), prosedur atau langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini dilaksanakan dalam kegiatan yang berbentuk siklus penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Jatiwaringin VII Pondokgede Bekasi. Siswa berjumlah 33 siswa. Alasan peneliti memilih subjek tersebut berdasarkan observasi awal bahwa terdapat banyak siswa siswa masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran sepak bola khususnya *passing* dan *control*. Disamping itu guru juga merupakan salah satu penyebab kurangnya ketrampilan siswa dalam melakukan *passing* dan *control*. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional, sehingga peneliti ingin menggunakan metode permainan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus dan pada masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), *reflection* (refleksi) (Arikunto, Suhardjono & Supardi, 2015). Berikut ini gambar alur langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

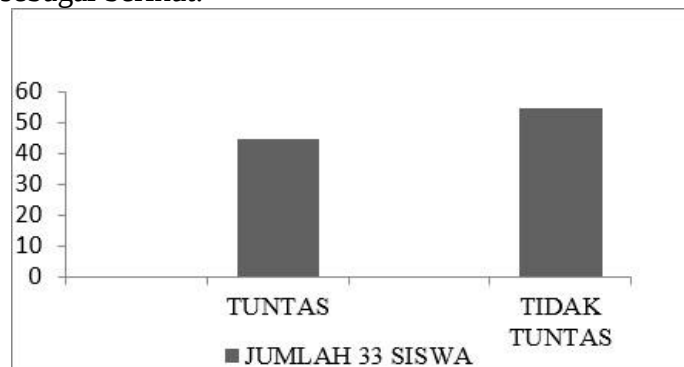
Teknik pengumpulan data yang dilakukan penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Observasi peneliti mencatat segala perubahan selama pembelajaran dan disesuaikan dengan konsep atas indikatornya. Dokumentasi untuk memperoleh data tentang nama-nama siswa, jenis kelamin dan jumlah seluruh siswa. Sedangkan tes dilakukan supaya mengetahui hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan metode permainan. Instrumen untuk pengambilan data di penelitian ini yaitu berupa lembar pengamatan/observasi.

Teknik nalisis data pada penelitian ini dianalisa secara deskriptif dengan menggunakan teknik presentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Teknik keabsahan data ini peeneliti menjelaskan proses memvalidas (menguji keabsahan) data melalui trianggulasi dengan membandingkan data yang dikumpulkan dari berbagai sumber antara lain: tes, hasil observasi, dan hasil, sebuah penelitian ini benar dan konkrit sesuai dangan data yang tercantum pada sebuah sekolah.

kriteria keberhasilan penelitian adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar dikelas. Adapun indikator yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan yaitu 75%.

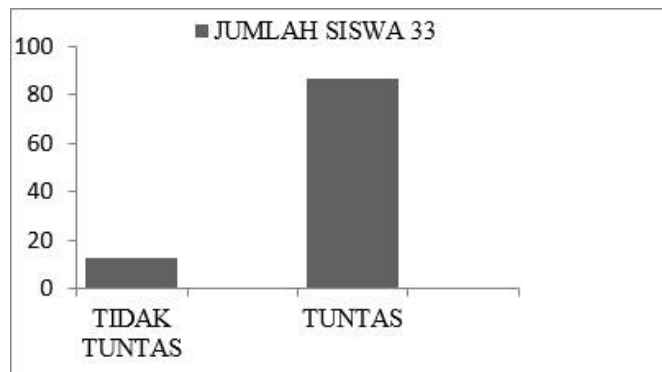
Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari hasil pengamatan pada siklus I dan siklus II maka diperoleh hasil yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Siswa pada Siklus I

Pada Gambar 1 di atas menunjukkan tingkat keberhasilan atau ketuntasannya mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelum dilakukannya siklus I. Walaupun pada siklus I hasil belajar siswa masih rendah yaitu tingkat keberhasilannya 45% dengan nilai rata-rata 72. Maka dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus II harus ada perubahan dan peningkatan untuk mencapai tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Dikarenakan siswa kurang fokus dan kurang banyak kesempatan dalam melakukan latihan passing dan control dengan menggunakan permainan.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Siswa pada Siklus II

Pada Gambar 2 di atas, terlihat bahwa dari 33 siswa kelas V SDN Jatiwaringin VII, ada 4 siswa (13%) tidak tuntas atau belum mencapai nilai KKM yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum mencapai kompetensi dasar melakukan passing dan control. Sedangkan yang dapat mencapai nilai tuntas yaitu 29 siswa (87%) dari jumlah siswa dikelas.

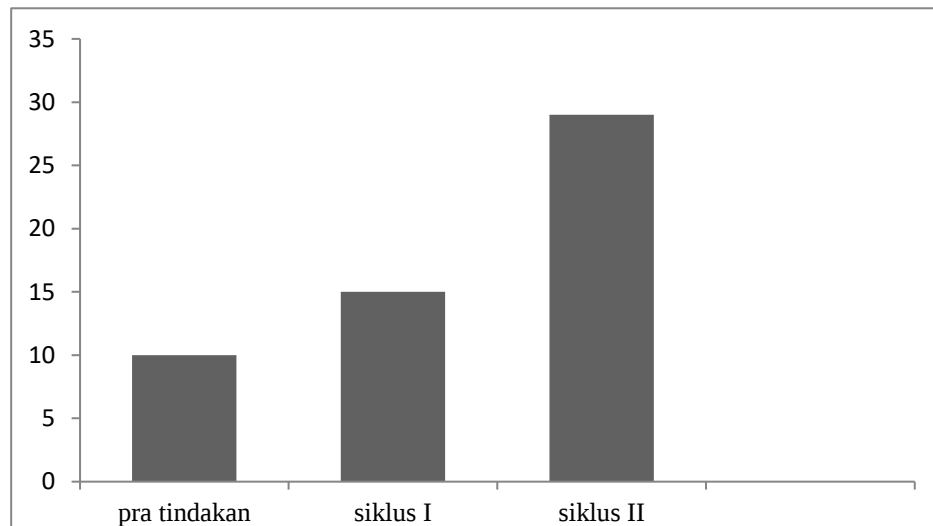
Melihat hasil yang dicapai pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan hasil peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan permainan yang bertujuan meningkatkan hasil belajar, membuat pembelajaran terlihat menyenangkan sehingga aktivitas siswa cukup terlihat dalam menerima dan melaksanakan tugas. Selain itu hasil evaluasi passing dan control melalui permainan cukup memuaskan bagi peneliti karena 29 siswa (87%) yang mampu mendapatkan penilaian minimum. Berdasarkan hal tersebut, maka sesuai hasil pengamatan dan diskusi dengan kolaborator. Maka penelitian tindakan kelas tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus ada peningkatan mutu keterampilan passing dan control melalui permainan kelas V SDN Jatiwaringin VII sebesar 87%. Data tersebut berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan kolaborator, yang kemudian dikategorikan dan dihitung berdasarkan jumlah siswa dalam bentuk persentase. Selain itu, hal tersebut dapat dilihat pada pembahasan tiap siklus sebagai berikut:

Pada siklus I tindakan dalam proses keterampilan belajar passing dan control melalui permainan sudah tepat. Pada siklus I peneliti menggunakan permainan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar passing dan control. Dalam proses keterampilan siswa terlihat aktif dalam mengikuti semua permainan yang diberikan oleh peneliti. Pada siklus II hasil belajar siswa melalui permainan

sudah sangat baik dan memuaskan, semua siswa terlihat baik dalam aktivitas dan sikap dalam penelitian proses pembelajaran. Tindakan yang diberikan pada siklus II ini dengan menggunakan permainan Jaga Dua Bola dan 3 lawan 3. Dengan bertujuan permainan tersebut adalah untuk meningkatkan hasil belajar, pada siklus II hasil belajar sudah semakin baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi yang mencapai 87% pada akhir siklus.

Untuk jelasnya, dapat ditampilkan dalam hasil observasi dan evaluasi pada siklus I dan II sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil Observasi

Hasil rekapitulasi hasil belajar siswa tersebut membuktikan bahwa disetiap siklus mengalami peningkatan, walaupun ada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan disebabkan oleh faktor diantaranya kondisi siswa yang kurang sehat dan kurang minatnya dalam pembelajaran sepak bola passing dan control. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar passing dan control dengan menggunakan permainan Jaga Dua Bola dan 3 lawan 3 dapat dijadikan salah satu modifikasi pembelajaran passing dan control pada sepak bola untuk kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondok Gede Bekasi.

Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondok gede Bekasi dilaksanakan II siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: (1) Perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui metode permainan dapat meningkatkan efektifitas belajar siswa kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondok gede Bekasi. Hasil analisis yang diperoleh pada siklus I, siswa yang tuntas sebanyak 15 anak (45%) siswa yang tidak tuntas sebanyak 18 anak (55%). Pada siklus ke II, siswa yang tuntas sebanyak 29 anak (87%) dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 4 anak (13%). Berdasarkan data peneliti peroleh dari hasil observasi lapangan, maka secara umum hasil belajar siswa dapat tercapai melalui metode permainan yang telah dilaksanakan oleh peneliti langsung mulai dua tahap siklus. Dimana pada tiap siklus, peneliti memperoleh suatu data yang pada awalnya merupakan suatu permasalahan, setelah dilakukan tindakan lanjut, maka mengalami perubahan, meskipun harus melalui pemantauan dan bimbingan langsung

terhadap siswa yang bermasalah baik pada siklus I dan terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa pada siklus ke II. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui permainan dapat meningkatkan passing dan control pada sepak bola pada kelas V SDN Jatiwaringin VII Pondok gede Bekasi.

Daftar Pustaka

- Anggani, S. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. *Jakarta. Grasindo.*
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Asep jihad-Abdul haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Charles, T., & Rook, S. (2012). *101 Sesi Latihan Sepak Bola untuk Pemain Muda*. Jakarta: PT Indeks.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayatullah, M. F. (2008). Mendidik Anak dengan Bermain. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan dan UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Jihad, A.. & Haris, A. (2008). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Muhajir, M. (2007). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Yudistira
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Wisahati, A. S., & Santosa, T. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan.
- Yulia, K. E. (2018). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Kelas IV SD dan MI*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.