

Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepak Bola melalui Modifikasi Gawang Skor Siswa Kelas V SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan

Yusmadi*

Sekolah Dasar Negeri 1 Setiap Pandawan

Hulu Sungai Tengah Kalimantan Selatan

• Terima: 5-1-2019

• Revisi: 15-1-2019

• Terbit Daring: 30-3-2019

Abstrak

Sepak bola merupakan salah satu materi permainan yang diajarkan dan diminati di sekolah dasar (SD), namun karena ukuran lapangan dan sarana penunjang lainnya tidak sesuai karakteristik anak sehingga menimbulkan masalah dalam pembelajarannya, termasuk hasil belajar yang tidak sesuai harapan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas V SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan dalam pembelajaran permainan sepak bola melalui modifikasi gawang skor. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 dengan subjek 24 orang siswa dan berlangsung dua siklus melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data aktivitas dan hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pengamatan dan tes dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan, hasil belajar siswa kelas VI SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan dapat meningkat dari ketuntasan 62,5% (tidak tuntas) pada siklus I menjadi 91,7% (tuntas) pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari cukup aktif pada siklus I menjadi sangat aktif pada siklus II.

Kata-kata kunci: Hasil belajar, sepak bola, modifikasi gawang skor

* Korespondensi. Yasmadi: E-mail: yusmadi@gmail.com

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neumuskular, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional (Ateng, 1992). Pendidikan jasmani merupakan media yang tepat untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran.

Guru perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajaran dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan. Di samping aspek psikomotor dan kognitif, pendidikan jasmani juga merupakan sarana yang tepat untuk mendorong perkembangan sikap, mental, dan sosial anak melalui berbagai materi permainan yang ada.

Bermain menjadi suatu kebutuhan utama bagi kehidupan anak, sementara PJOK yang diajarkan di sekolah dasar banyak disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Dengan demikian pelajaran ini mempunyai peran yang sangat strategis dalam membantu perkembangan fisik dan psikis anak, jadi guru perlu memahami konsep dasar dan strategi pembelajaran PJOK.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan di sekolah dasar (SD). Permainan ini banyak diminati oleh banyak orang termasuk oleh siswa SD. Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan sepak bola adalah menjaga gawang. Menurut Sucipto (2000) menjaga gawang merupakan pertahanan yang paling akhir dalam permainan sepak bola, teknik menjaga gawang meliputi menangkap, melempar, dan menendang bola.

Gawang terdiri dari dua tiang tegak dihubungkan dengan sebuah tiang horizontal dan dapat dipasangkan jaring. Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang antara 91,8 - 120 m dan lebar antara 46,9 - 91,8 m. Namun demikian ukuran gawang, bola, dan lapangan yang standar terkadang menimbulkan masalah dalam pembelajaran sepak bola untuk anak seusia SD.

Pada pembelajaran sepak bola di SD Negeri 1 Setiap Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah, umumnya siswa tidak bisa mengikuti secara maksimal, sebelum waktu permainan habis banyak siswa yang sudah berhenti karena merasa kelelahan. Beberapa siswa terlihat merasa takut dengan ukuran bola standar sehingga tidak bisa memainkan bola secara maksimal, apalagi siswa yang bertugas sebagai penjaga gawang. Akibatnya kompetensi yang diharapkan dikuasai siswa

dalam materi pelajaran ini menjadi tidak optimal. Berdasarkan ketuntasan belajarnya, hanya 33,3% siswa yang dapat menguasai kompetensi dalam permainan sepak bola.

Mengatasi masalah di atas, guru melakukan modifikasi gawang skor. Permainan sepak bola dilakukan dengan ukuran lapangan lebih kecil, jumlah pemain lebih sedikit, bola lebih ringan, dan peraturan permainan lebih sederhana. Melalui modifikasi permainan sepak bola dengan gawang skor ini diharapkan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dapat menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan begitu hasil belajar dapat dicapai siswa dengan lebih optimal, begitu juga dengan tujuan pembelajaran dalam permainan sepak bola lainnya.

Tujuan utama yang diharapkan dalam pelajaran sepak bola adalah merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu, diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi sosial, dan pendidikan moral (Sucipto, 2000).

Untuk dapat bermain bola dengan baik, pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik, pemain tersebut cenderung dapat bermain sepak bola dengan baik pula. Beberapa teknik dasar seperti teknik menendang, menghentikan bola, menggiring bola, menjaga gawang dan sebagainya. Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah dukungan sarana dan prasarana permainan sepak bola yang memadai, mulai dari lapangan, bola, gawang, dan perlengkapan pendukung lainnya.

Penggunaan sarana dan prasarana permainan sepak bola perlu memperhatikan karakteristik siswa seusia SD agar tujuan pembelajaran dapat tercapai seperti harapan. Salah satu upaya yang bisa dilakukan guru adalah dengan melakukan modifikasi. Memodifikasi sarana prasarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa (Safariatun, 2008).

Menurut Suryabrata (2002) belajar merupakan usaha yang dilakukan dalam rangka untuk mencapai suatu yang ingin di capai, yaitu belajar itu membawa perubahan. Modifikasi pada penelitian ini yaitu gawang skor. Permainan sepak bola dengan gawang skor adalah permainan sejenis sepak bola yang dimainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang yang merupakan modifikasi lapangan sepak bola berukuran panjang 20 m dan lebar 15 m.

Permainan ini dimainkan oleh 12 orang terdiri dari 2 tim dan masing-masing tim 6 orang. Gawang skor merupakan gawang yang telah dimodifikasi dengan

bentuk papan persegi panjang yang memiliki panjang 2 m, di dalam papan tersebut terdapat 3 lubang yang berbentuk setengah lingkaran yang berjajar, yaitu lubang 1 berukuran 30 cm, lubang 2 berukuran 40 cm, lubang 3 berukuran 50 cm lubang tersebut yang menjadikan nama permainan sepak bola gawang skor, karena dengan lebih kecil lubang yang dimasuki bola oleh pemain, maka skor yang didapat semakin banyak, serta menggunakan bola kecil yang lebih ringan.

2. Metodologi

Metodologi memberikan gambaran yang jelas terhadap pencapaian tujuan penelitian (Dalle, 2010; Dalle et al., 2017). Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan pada semester I tahun pelajaran 2018/2019 dengan subjek 24 orang siswa kelas V SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Penelitian dilaksanakan dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2010).

Hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan seperti menyusun skenario pembelajaran melalui modifikasi gawang skor, menyiapkan fasilitas pendukung serta lembar observasi pelaksanaan penelitian. Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti melaksanakan skenario pembelajaran seperti yang telah dirancang sebelumnya dan berkolaborasi dengan guru lain sebagai observer bertugas melakukan pengamatan aktivitas siswa. Pada tahap akhir dilakukan refleksi atas hasil dan proses pelaksanaan tindakan. Temuan-temuan yang diperoleh digunakan sebagai bahan perbaikan pada pelaksanaan siklus berikutnya.

Data penelitian berupa aktivitas dan hasil belajar siswa dikumpulkan melalui pengamatan dan tes dianalisis secara deskriptif. Data aktivitas siswa dianalisis berdasarkan nilai persen (%) yang tercapai, sedangkan data hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan ketuntasan belajar yang tercapai. Siswa tuntas belajar jika nilai yang diperolehnya setidaknya mencapai KKM yaitu 75 dan tuntas secara klasikal tercapai jika siswa yang tuntas belajar mencapai 80%.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian Siklus I

Pada pertemuan 1, siswa masih tampak kurang aktif dan hasil belajar secara klasikal belum tuntas

dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 45,78% serta rata-rata nilai sebesar 70,8. Selanjutnya pada pertemuan 2 siswa sudah terlihat cukup aktif, hasil belajar secara klasikal belum tuntas, karena jumlah siswa yang tuntas belajar hanya 62,5%. Namun sudah terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya sebesar 16,7%. Adapun rata-rata nilai yang didapat siswa sebesar 75,4. Hasil ini belum sesuai dengan yang diharapkan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan memperhatikan kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya.

3.2 Hasil Penelitian Siklus II

Pada pertemuan 1 siswa sudah terlihat aktif, namun hasil belajar secara klasikal masih belum tuntas jumlah siswa yang tuntas masih 79,2% dengan nilai rata-rata sebesar 80,8. Pada pertemuan 2 siswa terlihat semakin aktif dan hasil belajar secara klasikal dapat tuntas dengan jumlah siswa yang tuntas belajar mencapai 91,7% dan rata-rata nilai sebesar 85,4.

3.3 Pembahasan

Penggunaan modifikasi gawang skor dalam proses pembelajaran permainan sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan. Hasil penelitian menunjukkan, pada siklus I pertemuan 1 siswa yang tuntas belajar 45,78% dan pada pertemuan 2 dapat meningkat menjadi 62,5%. Pada siklus II pertemuan 1 siswa yang tuntas belajar 79,2% dan pada pertemuan 2 dapat meningkat menjadi 91,7%.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan di atas terjadi karena melalui modifikasi gawang skor siswa terlihat senang dan termotivasi sehingga dapat terlibat secara aktif selama mengikuti permainan. Hal demikian sesuai pendapat Husdarta (2011), bahwa tujuan memodifikasi dalam pelajaran pendidikan jasmani yaitu agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi karena kekurangan-kekurangan pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I, khususnya dalam menyajikan modifikasi gawang skor dapat diperbaiki pada siklus II sehingga proses dan hasil pembelajaran menjadi lebih baik. Modifikasi artinya adalah merencanakan sesuatu agar lebih sederhana, lebih mudah, lebih efektif dan lebih efisien dalam pelaksanaannya.

Memodifikasi sarana prasarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa (Safariatun, 2008).

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan, melalui modifikasi gawang skor dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Setiap Kecamatan Pandawan dari ketuntasan 62,5% (tidak tuntas) pada siklus I menjadi 91,7% (tuntas) pada siklus II. Aktivitas siswa meningkat dari cukup aktif pada siklus I menjadi sangat aktif pada siklus II. Disarankan kepada guru PJOK di SD agar dapat memodifikasi sarana dan prasarana dalam pelajaran permainan sepak bola untuk menyesuaikan karakteristik anak seusia SD agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai harapan.

Daftar Rujukan

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ateng, A. (1992). *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdikbud, Dirjendikti.
- Dalle, J. (2010). Metodologi umum penyelidikan reka bentuk bertokok penilaian dalaman dan luaran: Kajian kes sistem pendaftaran siswa Indonesia. Thesis PhD Universiti Utara Malaysia.
- Dalle, J., Hadi, S., Baharuddin, & Hayati, N. (2017). The Development of Interactive Multimedia Learning Pyramid and Prism for Junior High School Using Macromedia Authorware. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, November. 714-721.
- Husdarta, J.S. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Safariatun, S. (2008). *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sucipto. (2000). *Sepak Bola*. Jakarta: Depdikbud, Dirjendikti.
- Suryabrata, S. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.