

HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAK BOLA MELALUI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Fredik Edison Nope¹, Yahya Jacson Palinata², Alventur Baun³ Andry Sinlaeloe⁴

Universitas Kristen Artha Wacana^{1,2,3,4}

edinope04@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk hasil belajar teknik dasar sepak bola melalui pembelajaran berdiferensiasi. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dan metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan tahapan pelaksanaannya adalah mencari nilai variabel mandiri, baik dari satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain, lembar observasi dan lembar tes digunakan sebagai instrumen penelitian. Hasil Penelitian Menunjukkan bahwa: model pembelajaran berdiferensiasi terlaksana dengan “Baik” berdasarkan tes kognitif, Afektif dan Psikomotor. Tes Psikomotor memperlihatkan adanya peningkatan signifikan kemampuan motorik siswa, terutama pada hasil belajar teknik pasing, mengontrol dan menggiring. Simpulan, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil belajar teknik dasar sepak bola melalui pembelajaran berdiferensiasi maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran diferensiasi yang diterapkan di SMP Kristen 1 Mollo Utara kepada guru untuk indikator Content (Input), proses dan product (output) semuanya tersedia dan terlaksana dengan baik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran Berdiferensiasi

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine learning outcomes in basic soccer skills through differentiated instruction. This research uses a descriptive research design with a quantitative approach, and the research method used is quantitative with the implementation stages of finding the value of independent variables, either from one or more variables (independent) without making comparisons or connecting them to other variables. Observation sheets and test sheets are used as research instruments. The results of the study show that the differentiated learning model was implemented “well” based on cognitive, affective, and psychomotor tests. Psychomotor tests showed a significant improvement in students' motor skills, especially in learning passing, controlling, and dribbling techniques. Conclusion, based on the results of research and discussion on the learning outcomes of basic soccer techniques through differentiated learning, it can be concluded that the differentiated learning model applied at North Mollo 1 Christian Middle School to teachers for the Content (Input), process and product (output) indicators are all available and implemented well.

Keywords: Learning Outcomes, Differentiated Instruction

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan setiap orang, baik melalui kegiatan formal, non-formal maupun informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur, memiliki jenjang atau tingkatan, berada didalam priode waktu-waktu tertentu yang mencakup program pendidikan akademis, pelatihan teknis dan professional (Syaadah et al., 2023). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan menyediaan aneka pengalaman belajar dan kesempatan kepada

siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang sudah direncanakan secara terstruktur (Baun et al., 2023). Oleh sebab itu, pemilihan strategi, metode dan media pembelajaran haruslah tepat untuk menjawab kebutuhan dan sesuai karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran penjasorkes.

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran secara sistematis dalam penyelenggaraan sistem pembelajaran untuk ketercapaian tujuan pembelajaran (Sentosa & Norsandi., 2022). Oleh sebab itu, model pembelajaran sebagai struktur yang terorganisir dalam menyelenggarakan sistem pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran. Model pembelajaran penjasorkes menekan pada aspek jasmani yang memungkinkan peserta didik dalam menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan kemampuan estetis, mental, sosial dan emosional melalui pengalaman serta potensi yang dimilikinya (Sinlaeloe et al., 2023).

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sangat dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan modern (Santika & Khoiriyyah., 2023). Sehingga melalui pembelajaran berdiferensiasi memberikan pengalaman belajar yang cocok dengan karakteristik, minat, pilihan gaya belajar dan kebutuhan peserta didik dengan merespons perbedaan antar siswa. Dalam kelas diferensiasi, guru akan memperhatikan 3 elemen penting dalam pembelajaran diferensiasi di kelas yaitu (1) Content (input) yaitu mengenai apa yang murid pelajari, (2) Proses yaitu bagaimana murid akan mendapatkan informasi dan membuat ide mengenai hal yang dipelajarinya, (3) Product (output), bagaimana murid akan mendemonstrasikan apa yang sudah mereka pelajari (Andini, 2016).

Kegiatan pembelajaran penjasorkes dilaksanakan secara teori dan praktek, sehingga pemilihan strategi, metode dan media harusnya sesuai dengan karakteristik, minat dan kebutuhan karena akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu alat atau komponen untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran dengan tujuan menarik minat belajar siswa (Wulandari et al., 2023).

Game Based Learning merupakan salah satu dari beberapa metode pembelajaran yang menggunakan media aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran dengan pendekatan GBL, siswa dituntut belajar menggunakan media aplikasi untuk mengasah keterampilan berpikir dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan (Wibawa et al., 2021).

Kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran dengan penggunaan aplikasi-aplikasi edukatif berbasis games dapat menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar dan dapat dipandang sebagai sebuah kegiatan agar peserta didik berinteraksi dengan sesamanya yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal. Rumusan dalam penelitian ini adalah bagaimana keterampilan berpikir dan performa peserta didik melalui model pembelajaran berdiferensiasi? dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar teknik dasar sepak bola melalui model pembelajaran berdiferensiasi. Pelaksanaan dengan pendekatan bermain game digital (*Digital Game Based Learning-DGBL*) maka diharapkan siswa dapat lebih menjiwai materi dan tujuan pembelajaran dengan berinteraksi sosial bersama teman sebaya dalam konteks domain afektif, mengasah keterampilan berpikir pada domain kognitif dan mampu mendemonstrasikan dalam aspek psikomotor

KAJIAN TEORI

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian adanya model pembelajaran ini agar kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan dapat tercapai pada tujuan yang diharapkan (Maulidyah et al., 2020) (Nurhayati, 2021). Dalam pembelajaran terdapat beberapa model pembelajaran yang sering digunakan untuk membantu peserta didik mencapai tujuan akhir pembelajaran yang efektif, seperti model pembelajaran *Games Based Learning, Cooperative Learning, dan Cooperative Script*.

Model pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan pendekatan praktis dan teoritis yang memadukan aktivitas fisik, pengetahuan tentang kesehatan, serta pemahaman akan pentingnya kebugaran serta kesehatan fisik.

Model pembelajaran yang umum digunakan dalam pendidikan jasmani sebagai berikut;

Model Pembelajaran Langsung

Model ini menekankan pada peran guru sebagai pusat pembelajaran, di mana instruksi diberikan secara langsung kepada peserta didik. Guru mengarahkan setiap tahap aktivitas fisik, memberikan contoh, serta memonitor kinerja peserta didik. Ciri-ciri utama dalam model ini adalah; a. Guru mendemonstrasikan teknik atau gerakan tertentu, b. Pengajaran berfokus pada keterampilan dasar, dan c. Peserta didik mengikuti instruksi yang jelas dan langsung.

Model *Games Based Learning* (GBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk mendukung dan memfasilitasi proses belajar. GBL memanfaatkan elemen-elemen game seperti tantangan, aturan, kompetisi, dan pencapaian untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik dengan cara yang menyenangkan.

Prensky (2001), menjelaskan bahwa *game-based learning* adalah metode yang mengintegrasikan prinsip-prinsip permainan ke dalam lingkungan pendidikan dengan tujuan memberikan pengalaman belajar yang imersif, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar melalui permainan. Ditegaskan lagi bahwa permainan dapat menciptakan konteks pembelajaran yang otentik, di mana peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kognitif, sosial, dan emosional dalam simulasi dunia nyata. Selanjutnya *Games Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen game ke dalam proses pembelajaran, GBL menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Meskipun GBL memiliki banyak keunggulan, implementasinya juga menghadapi tantangan, seperti keterbatasan teknologi dan kesulitan dalam pengukuran hasil belajar. Namun, dengan perencanaan yang baik, GBL dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan modern.

Model Pembelajaran Berdiferensiasi

Model Pembelajaran Berdiferensiasi berdiferensiasi adalah pendekatan yang menekankan pada penyesuaian strategi, metode, dan materi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individual peserta didik. Tomlinson, (2001), menjelaskan bahwa diferensiasi dapat dilakukan pada konten, proses, produk, dan lingkungan belajar, yang

semuanya dirancang untuk mendukung keberagaman gaya belajar, minat, dan kesiapan belajar peserta didik. Model ini bertujuan untuk memaksimalkan potensi setiap individu dalam kelas yang heterogen. Dengan mengakomodasi perbedaan tersebut, pembelajaran berdefensiasi dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, serta kreatif secara optimal.

Games Based Learning (GBL) adalah salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang menggunakan elemen permainan (games) sebagai alat atau sarana untuk mendukung proses belajar. GBL bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berfokus pada tujuan pendidikan, sambil memanfaatkan mekanika permainan untuk memperkuat keterlibatan peserta didik. *Games Based Learning* adalah integrasi antara permainan dan pembelajaran yang dirancang untuk menghasilkan peningkatan keterampilan dan pengetahuan melalui aktivitas berbasis permainan. GBL bukan hanya tentang bermain, melainkan juga mengedepankan tujuan pendidikan, di mana pembelajaran terjadi secara eksploratif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman langsung. Pendekatan ini memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar melalui pengalaman langsung dengan tantangan yang relevan dan kontekstual. (Prensky, 2001).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam Penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain. Lembar observasi dan lembar tes digunakan sebagai instrumen penelitian. Lembar observasi berfungsi sebagai alat untuk memantau kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan tahapan bersesuaian pada model pembelajaran serta pendekatannya. Lembaran observasi digunakan untuk mengetahui langkah-langkah pembelajaran berdefensiasi. Lemberan tes terdapat 4 indikator dalam keterampilan berpikir yaitu *Focus, Reason, Inference, Situation dan Clarity*. Untuk mengetahui kemampuan peserta didik maka dilakukan tes keterampilan teknik dasar menggiring bola. Dalam penelitian ini tes yang dilakukan adalah tes keterampilan berpikir menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan kemampuan menggiring bola dengan rubrik penilaian yang sudah ditentukan. Teknik analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data yang bersifat kuantitatif berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah bandingkan dengan yang diharapkan dan diperoleh persentase. Cara menentukan analisis data atau mencari besarnya persentase sebagai berikut;

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Pedoman Acuan Normatif

Nilai	Interval	Kategori
5	85-100	Baik Sekali
4	75-84	Baik
3	65-74	Cukup
2	55-64	Kurang
1	< 54	Buruk

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian tentang teknik dasar sepak bola melalui model pembelajaran berdiferensiasi di SMP Kristen 1 Mollo Utara, menitikberatkan pada teknik dasar menggiring, passing dan mengontrol serta aspek yang dinilai dari hasil belajar siswa meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Model pembelajaran berdiferensiasi dalam kelas, guru memperhatikan 3 elemen penting dalam pembelajaran diferensiasi di kelas yaitu

Content (*input*)

Pembelajaran penjasorkes, indikator kerberhasilan pembelajaran haruslah menjadi tujuan utama bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk setiap materi. Dalam penyampaian materi, guru sebagai konstruktur pembelajaran yang akan menyiapkan berupa: Administrasi Pembelajaran yang meliputi dokumen standar isi dan standar kompetensi lulusan, dokumen standar penilaian, kelender pendidikan, pemetaan standar kompetensi dan kompetensi dasar, program tahunan dan semester, silabus dan RPP, penentuan analisis KKM, bahan ajar, kisi-kisi dan lembaran kerja siswa, jadwal mengajar, daftar hadir siswa, daftar nilai siswa dan buku catatan supervisi. Pada komponen Silabus yang disiapkan meliputi: identitas silabus, komponen silabus, rumusan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), rumusan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), rumusan materi pokok, rumusan kegiatan pembelajaran, rumusan penilaian hasil belajar, rumusan alokasi waktu, rumusan sumber belajar dan rumusan nilai karakter yang dikembangkan atau ditambahkan berdasarkan SK/KD dan untuk komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disiapkan meliputi: Identitas RPP, rumusan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD), rumusan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, rumusan sumber belajar.

Bersadarkan hasil penilaian dan pengamatan tentang persiapan guru sebelum proses pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, tujuan dari persiapan semuanya itu adalah untuk siswa. Dalam penyiapan proses pembelajaran, guru penjasorkes selalu menyampaikan materi untuk pertemuan ke depan pada akhir pembelajaran dengan tujuan siswa dapat belajar sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung.

Sesuai dengan indikator pembelajaran berdiferensiasi pada indikator content, siswa diberikan penjelasan akan setiap materi sesuai dengan perangkat yang guru siapkan. Guru menjelaskan akan materi teknik dasar menggiring, passing dan mengontrol bola sesuai dengan ketentuannya.

Proses

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas maupun di luar kelas haruslah mencerminkan konteks umpan balik, dimana dapat membantu kinerja peserta didik, memberikan informasi yang jelas dan tanggapan yang sesuai dengan informasi serta arahan dalam memperbaikinya.

Keberhasilan dalam menentukan kinerja siswa adalah strategi, metode dan media. Ketiga komponen ini telah terdapat dalam pembelajaran berdiferensiasi, sehingga siswa mendapatkan informasi melalui media, mengetahui tingkat pengetahuan akan materi, maupun dalam proses evaluasi pun melalui media agar siswa dapat termotivasi, menciptakan suasana pembelajaran yang menyangkan dan hasil belajar yang memuaskan.

Product (*output*)

Pembelajaran berdiferensiasi memberikan suasana pembelajaran yang berbeza, dimana siswa dapat memahami dan memproses perbedaan antara siswa yang lain dengan bersama mencapai tujuan pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Pengamatan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Guru

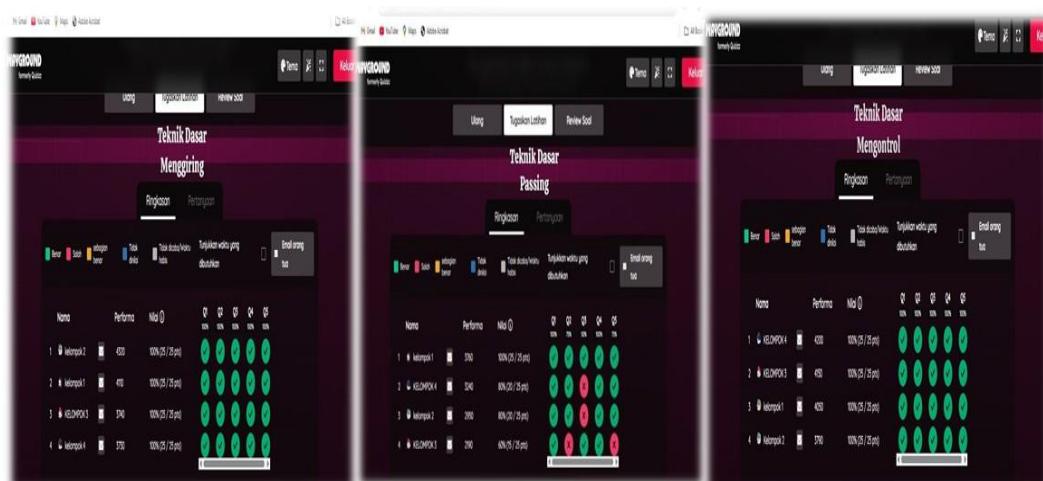
No	Indikator	Penilaian	Keterangan
1	Content	Administrasi perangkat pembelajaran	Tersedia
		Guru dapat menyampaikan tujuan pembelajaran	Terlaksana
		Guru menjelaskan alur pelaksanaan pembelajaran	Terlaksana
		Guru mengembangkan materi ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik	Terlaksana
		Guru memilih dan menggunakan sumber belajar yang relevan dan bermanfaat bagi peserta didik	Terlaksana
2		Guru menerapkan strategi belajar mengajar yang bervariasi dan efektif	Terlaksana
		Guru menggunakan metode mengajar yang menarik dan sesuai dengan materi	Terlaksana
		Melakukan diskusi sesuai kemampuan peserta didik	Terlaksana
		Memandu jalannya pembelajaran dengan memberikan pertanyaan menantang sesuai dengan karakteristik peserta didik	Terlaksana
3	Product (<i>output</i>)	Tugas dan penilaian yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan peserta didik	Terlaksana
		Guru memberikan umpan balik yang mendukung perkembangan peserta didik	Terlaksana
		Guru membahas hasil belajar yang melibatkan keaktifan peserta didik	Terlaksana
		Guru memberi kebebasan peserta didik untuk menyampaikan hasil belajar sesuai dengan kemampuannya	Terlaksana

Sumber Data: Hasil Peneliti 2025

Hasil belajar pada aspek kognitif

Dalam proses pembelajaran penjasorkes, model pembelajaran digunakan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh baik itu moral, mental, fisik, intelektual dan membantu dalam penguasaan keterampilan melalui aktivitas gerak. Pemilihan model yang tepat, sangatlah membantu guru dalam menciptakan pengalaman belajar bagi siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik yang pada akhirnya siswa termotivasi dalam belajar serta perubahan pada hasil belajar peserta didik.

Aspek kognitif sangat penting dalam pembelajaran penjasorkes, dimana dapat mendorong peserta didik menjadi aktif yang tidak hanya melakukan gerakan, tetapi juga perkembangan pengetahuan. Hasil belajar siswa pada aspek kognitif melalui pembelajaran berdiferensiasi untuk materi menggiring, passing dan mengontrol, guru membagi siswa dalam 4 kelompok. Guru menyiapkan materi yang dimuat dalam bentuk pertanyaan kepada siswa pada aplikasi mentimeter sehingga bisa mengukur keberhasilan siswa dalam menjawab sesuai pengetahuannya. Pembagian siswa dalam kelompok dapat memungkinkan guru untuk mengukur pengetahuan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Dilihat berdasarkan diagram tes menggunakan aplikasi mentimeter dibawah ini:



Gambar 1. Hasil Aspek Kognitif melalui Quiz

Berdasarkan hasil tes kognitif melalui aplikasi mentimeter yang dilakukan oleh siswa dalam bentuk kelompok, maka diperoleh hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Pada Aspek Kognitif

Kelompok	Nama Siswa	Teknik Dasar			Σ	%
		Menggiring	Pasing	Mengontrol		
1	Agustinus D. Besi	5	5	5	15	100
	Alexa S. Mangi	5	5	5	15	100
	Ariyadin Bessi	5	5	5	15	100
	Arsoni S Apu	5	5	5	15	100
	Asti Bien	5	5	5	15	100
	Delastri A Banoet	5	5	5	15	100
	Elisto Besi	5	5	5	15	100

	Fetri M Tualaka	5	5	5	15	100
2	Grenada Liunokas	5	4	5	14	93,3
	Jalfer Bani	5	4	5	14	93,3
	Jenth R. Bani	5	4	5	14	93,3
	Jeshen R. Liubana	5	4	5	14	93,3
3	Jidon Y. Lassa	5	4	5	14	93,3
	Maikel A.R.Taopan	5	4	5	14	93,3
	Marvel I Nitsae	5	4	5	14	93,3
	Meti E. Tfaukani	5	4	5	14	93,3
4	Mirania E. Bessi	5	4	5	14	93,3
	Nando Sonlai	5	4	5	14	93,3
	Nofanres A. Bessi	5	4	5	14	93,3
	Ofir M. Oematan	5	4	5	14	93,3
	Orbinto Y Bani	5	4	5	14	93,3
	Oris Lassa	5	4	5	14	93,3
	Oskar Banoet	5	4	5	14	93,3
	Roy A. Ly Ratu	5	4	5	14	93,3
	Sendi Y.Y. Lasaa	5	4	5	14	93,3
	Stefen Nau	5	3	5	13	86,7
	Susanti Bessi	5	3	5	13	86,7
	Tirstan P. Oematniu	5	3	5	13	86,7
	Turidius TY.Irawan	5	3	5	13	86,7
	Yanto Toto	5	3	5	13	86,7
	Yori M. Nenobais	5	3	5	13	86,7
	Yunti Tapatab	5	3	5	13	86,7
	Yunita Tfaukani	5	3	5	13	86,7
	Marvel I Nitsae	5	3	5	13	86,7

Sumber Data: Hasil Peneliti, 2025

Hasil belajar pada aspek afektif

Kegiatan pembelajaran berdiferensiasi merupakan pendekatan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tentang keberagaman kemampuan peserta didik, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, dan melatih peserta didik dalam berpendapat. Dalam pembelajaran berdiferensiasi untuk materi teknik dasar sepak bola yang meliputi teknik dasar menggiring, passing dan mengontrol, aspek afektif merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari penilaian hasil belajar siswa yang menjadi perhatian guru. Hasil belajar pada aspek afektif akan tampak pada setiap tingkah laku peserta didik. Hasil pengamatan saat pelaksanaan penelitian, aspek afektif yang terlihat pada kegiatan pembelajaran berdiferensiasi di kelas maupun dalam melaksanakan praktek lapangan sebagai berikut: saling menghargai, disiplin, percaya diri, tanggung jawab dan sportivitas.

Indikator saling menghargai pada aspek afektif dalam pembelajaran berdiferensiasi tampak saat siswa dapat menghormati dan mendengar dengan seksama setiap pendapat dari siswa yang lain, berkomunikasi dengan sopan serta bersikap jujur.

Hasil pengamatan pada indikator disiplin saat kegiatan pembelajaran berdiferensiasi dalam kelas maupun pretek lapangan bahwa peserta didik menunjukkan sikap ketelitian, ketaatan, kepatuhan, kesetiaan dan ketertiban. Indikator percaya diri meliputi: termotivasi, bersikap aktif, keterbukaan, mandiri, kritis dan berani mengambil keputusan. Indikator tanggung jawab: membantu sesama baik dalam kelompok maupun di luar kelompok belajar, bersikap konsisten dan bersikap menerima resiko atau konsekuensi. Indikator sportivitas: mengakui kelebihan dan kekurangan peserta didik lainnya, bersikap adil, mengapresiasi pencapaian peserta didik lainnya dan membangun kekompakkan dalam tim.

Oleh sebab itu, aspek afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan sikap, watak, karakter, emosi, dan perilaku sehingga dalam kegiatan pembelajaran, ranah tersebut menjadi hal penting yang harus menjadi perhatian guru karena tujuan pendidikan tidak hanya mencerdaskan peserta didik, melainkan juga meningkatkan moralnya.

Tabel 4. Hasil Pengamatan Aspek Afektif

No	Nama Siswa	Indikator Aspek Afektif					Σ	%
		A	B	C	D	E		
1	Agustinus D. Besi	3	5	6	3	3	20	100
2	Alexa S. Mangi	3	5	6	3	3	20	100
3	Ariyadin Bessi	3	5	6	3	3	20	100
4	Arsoni S. Apu	3	5	6	3	3	20	100
5	Asti Bien	3	5	6	3	3	20	100
6	Delastria Banoet	3	5	6	3	3	20	100
7	Elisto Besi	2	4	6	3	3	18	90
8	Fetri M. Tualaka	3	4	6	3	3	19	95
9	Grenada Liunokas	3	5	6	3	3	20	100
10	Jalfer Bani	2	5	6	3	3	19	95
11	Jentho R. Bani	2	3	6	3	3	17	85
12	Jeshen R. Liubana	2	5	6	3	3	19	95
13	Jidon Y. Lassa	2	5	6	3	3	19	95
14	Maikel Taopan	2	5	6	3	3	19	95
15	Marvel I Nitsae	2	4	5	3	3	17	85
16	Meti E. Tfaukani	3	4	5	3	3	18	90
17	Mirania E. Bessi	3	4	5	3	3	18	90
18	Nando Sonlai	3	4	5	3	3	18	90
19	Nofanres A. Bessi	3	4	5	3	3	18	90
20	Ofir M. Oematan	3	5	5	3	3	19	95
21	Orbinto Y Bani	2	5	5	3	3	18	90
22	Oris Lassa	3	3	5	3	3	17	85
23	Oskar Banoet	3	3	5	3	3	17	85
24	Roy A. Ly Ratu	3	3	6	3	3	18	90
25	Sendi Y.Y.Lasa	3	4	6	3	3	19	95
26	Stefen Nau	3	4	6	3	3	19	95
27	Susanti Bessi	3	4	6	3	3	19	95
28	Tirstan Oematniu	3	5	6	3	3	20	100
29	Turidius Irawan	2	4	5	3	3	17	85
30	Yanto Toto	2	4	5	3	3	17	85
31	Yori M. Nenobais	3	5	6	3	3	20	100
32	Yunti Tapatab	3	5	6	3	3	20	100
33	Yunita Tfaukani	3	5	6	3	3	20	100
34	Marvel I Nitsae	3	5	6	3	3	20	100

Sumber Data: Hasil Peneliti, 2025

Keterangan:

- A: Saling menghargai
- B: Disiplin
- C: Percaya diri
- D: Tanggung jawab
- E: Sportivitas



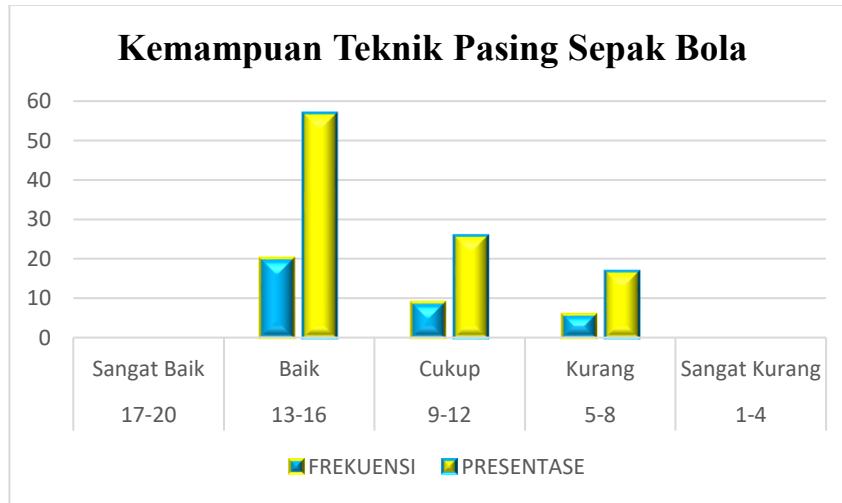
Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa

Hasil belajar siswa pada aspek psikomotor

Data hasil yang diperoleh melalui kemampuan teknik dasar pasing sepak bola dengan model pembelajaran berreferensi terhadap 35 orang siswa SMP kristen 1 Mollo Utara Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS). Hasil pembelajaran teknik pasing sepak bola dihitung menggunakan media Microsoft Exel sehingga lebih menghemat waktu dan efisien. Data lapangan yang diperoleh selama 5 hari lewat Latihan model pasing secara berreferensi ditentukan dengan skala interval dalam bentuk tabel distribusi frekuensi pasing sepak bola dengan model pembelajaran berreferensi.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kelas Interval Teknik Dasar Pasing Sepak Bola Berreferensi

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
17-20	Sangat baik	0	0
13-16	Baik	20	57
9-12	Cukup	9	26
5-8	Kurang	5	14
1-4	Kurang baik	0	0
Jumlah		34	100



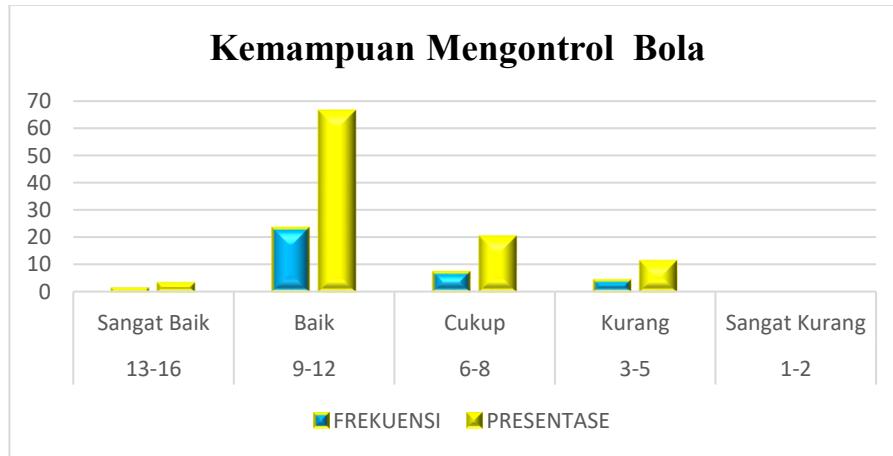
Gambar 3. Kemampuan Teknik Pasing Sepak Bola

Gambar 3 dari hasil tabel 5 menunjukkan hasil kemampuan Teknik dasar pasing sepak bola dengan model pembelajaran berdiferensiasi pada 34 siswa SMP Kristen 1 Mollo Utara Kabupaten TTS dapat disimpulkan kemampuan pasing dalam kategori sangat baik dengan interval penilaian 17-20 sebanyak 0 siswa mencakup 0%, kategori baik dengan interval penilaian 13-16 berjumlah 20 orang siswa mencakup 57 % serta 9 orang siswa dengan kategori cukup dari interval penilaian 9-12 mencakup 26% dan 5 orang siswa dengan kategori kurang dari interval penilaian 5-8 mencakup 17% dan 0 siswa dengan kategori sangat kurang dari interval penilaian 1-4 mencakup 0%.

Data hasil yang diperoleh melalui kemampuan Teknik dasar mengontrol sepak bola dengan modelel pembelajaran berdeferensiasi terhadap 35 orang siswa SMP Kristen 1 Mollo Utara Kabupaten TTS. Hasil pembelajaran Teknik mengontrol sepak bola dihitung menggunakan media Microsoft Exel sehingga lebih menghemat watu dan efesien. Data lapangan yang diperoleh selama 2 hari lewat Latihan model pasing secara berdeferensiasi ditentukan dengan skala interval dalam bentuk tabel distribusi frekuensi mengontrol bola dengan model pembelajaran berdeferensiasi.

Tabel 6 Distribusi frekuensi kelas interval teknik dasar mengontrol sepak bola berdeferensiasi

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
13-16	Sangat baik	1	5
9-12	Baik	23	66
6-8	Cukup	7	20
3-5	Kurang	3	9
1-2	Kurang baik		
Jumlah		34	100



Gambar. 4 Diagram Kemampuan Mengontrol Siswa

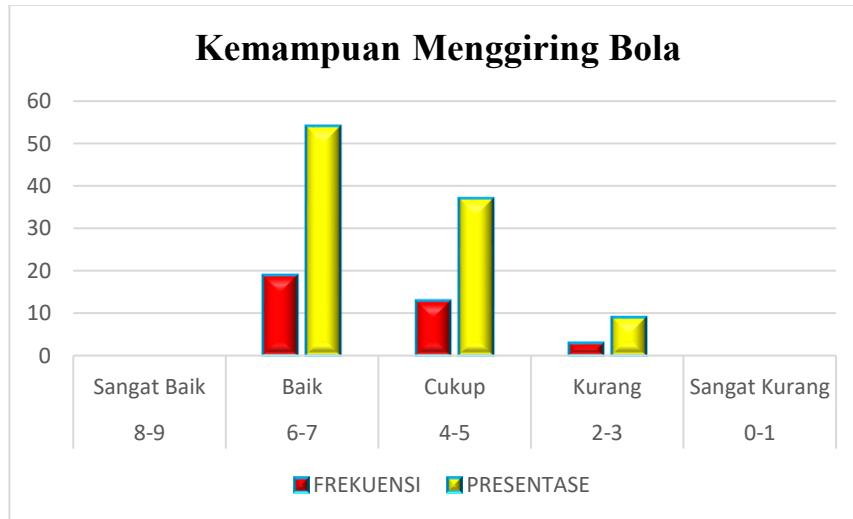
Gambar 4. dari hasil tabel 6 menunjukkan hasil kemampuan mengontrol bola dengan model pembelajaran berdiferensiasi pada 34 siswa SMP Kristen 1 Mollo Utara Kabupaten TTS dapat disimpulkan kemampuan mengontrol bola dalam kategori sangat baik dengan interval penilaian 13-16 sebanyak 1 siswa mencakup 5%, kategori baik dengan interval penilaian 9-12 berjumlah 23 orang siswa mencakup 66 % serta 7 orang siswa dengan kategori cukup dari interval penilaian 6-8 mencakup 20% dan 4 orang siswa dengan kategori kurang dari interval penilaian 3-5 mencakup 9% dan 0 siswa dengan kategori sangat kurang dari interval penilaian 1-4 mencakup 0%.

Data hasil yang diperoleh melalui kemampuan Teknik dasar menggiring sepak bola dengan modelel pembelajaran berdeferensiasi terhadap 35 orang siswa SMP Kristen 1 Mollo Utara Kabupaten TTS. Hasil pembelajaran

Teknik menggiring bola dihitung menggunakan media Microsoft Exel sehingga lebih menghemat watu dan efesien. Data lapangan yang diperoleh selama 5 hari lewat Latihan model pasing secara berdeferensiasi ditentukan dengan skala interval dalam bentuk tabel distribusi frekuensi menggiring bola dengan model pembelajaran berdeferensiasi.

Tabel 7 Distribusi frekuensi kelas interval Teknik dasar menggiring sepak bola berdeferensiasi

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
8-9	Sangat baik	0	0
6-7	Baik	19	54
4-5	Cukup	13	37
2-3	Kurang	2	9
0-1	Kurang baik	0	0
Jumlah		34	100



Gambar 5 Diagram Menggiring Bola

Gambar 5 dari hasil tabel 7 menunjukkan hasil kemampuan Teknik dasar menggiring sepak bola dengan model pembelajaran berdiferensiasi pada 35 siswa SMP Kristen 1 Mollo Utara Kabupaten TTS dapat disimpulkan kemampuan menggiring bola dalam kategori sangat baik dengan interval penilaian 8-9 sebanyak 0 siswa mencakup 0%, kategori baik dengan interval penilaian 6-7 berjumlah 19 orang siswa mencakup 54% serta 13 orang siswa dengan kategori cukup dari interval penilaian 4-5 mencakup 37% dan 3 orang siswa dengan kategori kurang dari interval penilaian 2-3 mencakup 9% dan 0 siswa dengan kategori sangat kurang dari interval penilaian 0-1 mencakup 0%.

Hasil belajar pada aspek psikomotor berupa keterampilan dalam bertindak, siswa juga melakukan praktek sesuai dengan materi yang diajarkan oleh guru berdasarkan model pembelajaran yang diterapkan. Melalui model pembelajaran tersebut siswa dapat mempraktekkannya dengan memanfaatkan tiang gawang modifikasi dan bola sesuai dengan materi ajar yang disampaikan pada model yang diterapkan berdasarkan kelompok yang sudah dibentuk oleh guru. Guru memberikan berbagai pilihan bagi siswa-siswi agar dapat menunjukkan pemahamannya. Siswa diberikan kebebasan untuk memilih kemudian mengekspresikan dalam bentuk praktek langsung di lapangan melalui materi menggiring, pasing dan mengontrol bola. Hal ini ditemukan bahwa dalam produk akhir membantu siswa untuk percaya diri melalui kelompok praktek yang dilaksanakan.

PEMBAHASAN

Model Pembelajaran berdiferensiasi

Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan pembelajaran ini dilihat dari observasi peneliti bahwa dari *Content (input)*, persiapan guru sebelum proses pembelajaran semuanya sesuai dengan indikator pembelajaran berdiferensiasi, siswa diberikan penjelasan akan setiap materi sesuai dengan perangkat yang guru siapkan. Guru menjelaskan akan materi teknik dasar menggiring, passing dan mengontrol bola sesuai dengan ketentuannya. *Proses* yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran berdiferensiasi terlaksana dalam kelas dan di luar kelas, ada umpan balik yang terdapat dalam pembelajaran dimana dapat membantu kinerja peserta didik, memberikan

informasi yang jelas dan tanggapan yang sesuai dengan informasi serta arahan dalam memperbaiknya. Product (*output*) dalam pembelajaran berdiferensiasi memberikan suasana pembelajaran yang berbeada, dimana siswa dapat memahami dan memproses perbedaan antara siswa yang lain dengan bersama mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil Pembelajaran Berdiferensiasi

Aspek Kognitif

Pembelajaran berdiferensiasi untuk materi menggiring, passing dan mengontrol, guru membagi siswa dalam 4 kelompok. Guru menyiapkan materi yang dimuat dalam bentuk pertanyaan kepada siswa pada aplikasi mentimeter sehingga bisa mengukur keberhasilan siswa dalam menjawab sesuai pengetahuannya. Berdasarkan hasil tes pada aspek kognitif dalam bentuk quis, maka diperoleh nilai 100 (8 orang siswa), nilai 93,3 (17 orang siswa) dan nilai 86,7 (9 orang siswa). Sesuai dengan hasil tersebut, maka penilaian aspek kognitif untuk 34 orang siswa berada pada kategori Baik Sekali berdasarkan pedoman acuan normatif.

Aspek Afektif

Indikator saling menghargai pada aspek afektif dalam pembelajaran berdiferensiasi tampak saat siswa dapat menghormati dan mendengar dengan seksama setiap pendapat dari siswa yang lain, berkomunikasi dengan sopan serta bersikap jujur. Sikap disiplin saat kegiatan pembelajaran berdiferensiasi dalam kelas maupun praktek lapangan bahwa peserta didik menunjukkan sikap keteladanan, ketataan, kepatuhan, kesetiaan dan ketertiban. Kepercayaan diri termotivasi, bersikap aktif, keterbukaan, mandiri, kritis dan berani mengambil keputusan dapat terlaksana. Rasa tanggungjawab membantu sesama teman terlaksana dengan baik dalam kelompok maupun di luar kelompok belajar, bersikap konsisten dan bersikap menerima resiko atau konsekuensi. Menunjukan sportivitas: mengakui kelebihan dan kekurangan peserta didik lainnya, bersikap adil, mengapresiasi pencapaian peserta didik lainnya dan membangun kekompakkan dalam tim dapat terlaksana dengan baik. Hasil perolehan melalui lembaran pengamatan untuk aspek afektif siswa dalam proses pembelajaran berdiferensiasi untuk materi sepak bola maka diperoleh nilai 100 (12 orang siswa), nilai 95 (9 orang siswa), nilai 90 (7 orang siswa) dan nilai 85 (6 orang siswa).

Aspek Psikomotor

Pasing Bola

Model pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan guru bahwa aspek psikomotor siswa-siswi SMP Kristen 1 Mollo Utara menunjukan kemampuan praktek pasing bola dari total siswa 34 orang yaitu kemampuan pasing dalam kategori sangat baik dengan interval penilaian 17-20 sebanyak 0 siswa mencakup 0%, kategori baik dengan interval penilaian 13-16 berjumlah 20 orang siswa mencakup 57 % serta 9 orang siswa dengan kategori cukup dari interval penilaian 9-12 mencakup 26% dan 5 orang siswa dengan kategori kurang dari interval penilaian 5-8 mencakup 17% dan 0 siswa dengan kategori sangat kurang dari interval penilaian 1-4 mencakup 0%.

Mengontrol Bola

Model pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan guru bahwa aspek psikomotor siswa-siswi SMP Kristen 1 Mollo Utara menunjukan kemampuan praktek mengontrol bola dari total siswa 34 orang yaitu kemampuan mengontrol bola dalam

kategori sangat baik dengan interval penilaian 13-16 sebanyak 1 siswa mencakup 3%, kategori baik dengan interval penilaian 9-12 berjumlah 23 orang siswa mencakup 66 % serta 7 orang siswa dengan kategori cukup dari interval penilaian 6-8 mencakup 20% dan 3 orang siswa dengan kategori kurang dari interval penilaian 3-5 mencakup 11% dan 0 siswa dengan kategori sangat kurang dari interval penilaian 1-4 mencakup 0%.

Menggiring Bola

Model pembelajaran berdiferensiasi yang diterapkan guru bahwa aspek psikomotor siswa-siswi SMP Kristen 1 Mollo Utara menunjukkan kemampuan praktek menggiring bola dari total siswa 34 orang yaitu kemampuan menggiring bola dalam kategori sangat baik dengan interval penilaian 8-9 sebanyak 0 siswa mencakup 0%, kategori baik dengan interval penilaian 6-7 berjumlah 19 orang siswa mencakup 54 % serta 13 orang siswa dengan kategori cukup dari interval penilaian 4-5 mencakup 37% dan 2 orang siswa dengan kategori kurang dari interval penilaian 2-3 mencakup 9% dan 0 siswa dengan kategori sangat kurang dari interval penilaian 0-1 mencakup 0%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hasil belajar teknik dasar sepak bola melalui pembelajaran berdiferensiasi maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran diferensiasi yang diterapkan di SMP Kristen 1 Mollo Utara kepada guru untuk indikator Content (Input), proses dan product (output) semuanya tersedia dan terlaksana dengan baik. Hasil belajar teknik dasar sepak bola melalui pembelajaran berdiferensiasi pada aspek kognitif diperoleh nilai 100 (8 orang siswa), nilai 93,3 (17 orang siswa) dan nilai 86,7 (9 orang siswa). Aspek afektif dengan indikator saling menghargai, disiplin, percaya diri, tanggung jawab dan sportivitas maka diperoleh nilai 100 (12 orang siswa), nilai 95 (9 orang siswa), nilai 90 (7 orang siswa) dan nilai 85 (6 orang siswa). Aspek psikomotor dengan indikator passing, mengontrol dan menggiring maka dari ke tiga indikator tersebut, diperoleh hasil rekapitulasi sebagai berikut 1% (1 orang siswa) dengan kategori sangat baik, 60,8% (21 orang siswa) dengan kategori baik, 28,4% (9 orang siswa) dengan kategori cukup dan 9,8% (3 orang siswa) dengan kategori kurang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisjam & Saparia, A. (2023). Penerapan pembelajaran diferensiasi mengoptimalkan minat dan bakat murid dalam pembelajaran PJOK SMP Al Azhar Mandiri Palu. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 54-61. DOI: <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16571>
- Agustiani, N., Setiani, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan Instrumen Tes PLSV Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. *JAMBURA Journal Of Mathematics Education*, 3(2), 107-119. DOI: <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15837>
- Andini, D. W. (2016). “Differentiated Instruction”: Solusi Pembelajaran dalam Keberagaman Siswa di Kelas Inklusif. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 2(3), 340-349. DOI: 10.30738/trihayu.v2i3.725
- Azwar S. 2007. Metode penelitian, Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Elok Maulidyah, Muhammad Thamrin Hidayat, Suharmono Kariyun, Sri Hartatik Jurnal

- DIDIKA Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar, 2020. DOI.
<https://doi.org/10.29408/didika.v6i2.2379>
- Fauzan, M., Rahmat, A., & Carsiwan, C. (2023). Pembelajaran Media Audio Visual Dalam Penjas Systematic. *Jurnal MensSana Jurnal ilmiah Bidang Pendidikan Olahraga*, 8(2), 147-160. DOI: <https://doi.org/10.24036/MensSana.08022023.20>
- Heinich, Molenda, dan Russell. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan TPACK. *Jurnal teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*, 4(2), 141-146. DOI. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8761>
- Nurhayati, L., & Chotimah, S. (2020). Analisis Pengaruh Penggunaan visual basic application terhadap minat belajar matematika siswa SD pada materi bilangan prima. *Edumatica. Jurnal pendidikan matematika*, 10(01), 19-26. DOI. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i01.7948>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313-321. DOI: <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Prensky, (2001). *Digital Game-Based Learning*. USA: McGraw Hill. *Jurnal Computer In entertainmen*. DOI. <https://doi.org/10.1145/950566.95056>
- Radityastuti, E. Y., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2023). Implementasi Digital GameBased Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 12(1), 96-105. DOI: <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v12i1.16047>
- Samosir, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Keterampilan Berkolaborasi Siswa di Kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja Tahun Ajaran 2022/2023. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 48–62. <https://pelitaaksara.or.id/index.php/terpadu/article/view/8>
- Sarie, F. N. (2022). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Model Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar Kelas VI. *Tunas Nusantara*, 4(2), 492–498. DOI: <https://doi.org/10.34001/jtn.v4i2.3782>
- Sinlaeloe, A., Palinata Y.J., Baun A., Selan M. & Lika J.K. (2023). Sosialisasi Model Kreativitas Permainan Dalam Pembelajaran Lari Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Ejoin. Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(12), 1427 -1437. DOI: <https://doi.org/10.55681/ejoin.v1i12.1965>
- Sugiyono, (2016). Metode penelitian tindakan komprehensif Yogyakarta: Alfabeta Bandung
- Suryianto, S., Haetami, M., & Triansya, A. (2018). Peningkatan Pembelajaran Teknik Passing Padasiswa Sekolah Dasar. *Jurnal Khatulistiwa*, 7(1), 1–13. DOI. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/23305>
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. ASCD. Tomlinson. (Modul 2.1 PGP, 2020)
- Wibawa, A. C. P., Mumtaziah, H. Q., Sholaihah, L. A., & Hikmawan, R. (2021). Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education*, 3(1), 17-22. DOI: <https://doi.org/10.17509/integrated.v3i1.32729>
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. DOI. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>