

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *SHOOTING* SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN *SHOOTING COLOUR* PADA SISWA KELAS V SD

I Kadek Adi Wiranata¹, I Ketut Semarayasa², I Wayan Muliarta³, I Made Satyawan⁴

Universitas Pendidikan Ganesha^{1,2,3,4}
adiwiranataajus@gmail.com¹

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah dengan permainan *Shooting Colour* dapat hasil belajar *shooting* permainan sepakbola pada siswa kelas V SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), sedangkan subyek dalam penelitian ini adalah, siswa kelas kelas V SD yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian terlihat peningkatan hasil belajar *shooting* permainan sepakbola dengan permainan *shooting colour*, obervasi awal menunjukkan hanya 7 orang (23%) siswa yang mencapai nilai KKM. Pada siklus 1 terdapat peningkatan yang cukup signifikan hasil menunjukkan 13 orang siswa (43%) siswa yang mencapai nilai KKM. Sedangkan pada siklus 2 didapat hasil 25 orang siswa (83%) yang mencapai nilai KKM Pada siklus 2 hasil yang dicapai telah sesuai dengan apa yang di targetnya yaitu 75% siswa telah mencapai nilai KKM, dalam hal ini 83% siswa telah mencapai nilai KKM, sehingga tidak dilanjutkan pada siklus III. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa ada peningkatan partisipasi siswa di kegiatan pembelajaran *dribbling* sepakbola dengan permainan *shooting colour* dalam dua siklus, dari hasil pengamatan oleh kolaborator. Terbukti dengan siswa sudah baik dalam berpartisipasi secara aktif. Simpulan, hampir seluruh siswa bergerak dan berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran *shooting* permainan sepakbola dengan permainan *shooting colour* sudah mampu mendorong kreatifitas siswa untuk beraktivitas selama pembelajaran.

Kata Kunci: Bermain *Shooting Colour*, Hasil Belajar, Sepakbola, *Shooting*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether the Shooting Color game could improve soccer shooting skills among fifth-grade students at Public Elementary School. The method used in this study was classroom action research, while the subjects were 30 fifth-grade students at Public Elementary School. The results of the study showed an increase in learning outcomes in soccer shooting with the Shooting Color game. Initial observations showed that only 7 students (23%) achieved the minimum passing grade. In cycle 1, there was a significant increase, with 13 students (43%) achieving the minimum passing grade. Meanwhile, in cycle 2, 25 students (83%) achieved the minimum passing grade. The results achieved in cycle 2 were in line with the target of 75% of students achieving the minimum passing grade. In this case, 83% of students achieved the minimum passing grade, so cycle III was not continued. The results also showed that there was an increase in student participation in soccer dribbling learning activities with color shooting games in two cycles, based on observations by collaborators. This was evident in

the students' active participation. In conclusion, almost all students moved and participated actively. Soccer shooting learning with color shooting games was able to encourage students' creativity to be active during learning.

Keywords: *Playing Shooting Color, Learning Outcomes, Soccer, Shooting*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi pengendalian diri, kepribadian dan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, Bangsa dan Negara. Salah satu komponen pendidikan adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan sebagai pendidikan untuk mengembangkan gerak dasar siswa, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum dapat berjalan secara maksimal. Konsep dasar Pendidikan Jasmani dan model pembelajaran jasmani yang efektif perlu dikuasai oleh para guru yang hendak memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai seperti sportivitas, kerjasama, disiplin dan lain-lain menjadi pembiasaan pola hidup sehat. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Salah satu permainan olahraga yang merupakan perwujudan dari aktivitas jasmani adalah permainan sepakbola. “Sepakbola merupakan permainan beregu, masing- masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan sepakbola hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangan permainan sepakbola dapat dimainkan di luar lapangan (*outdoor*) dan di dalam ruangan tertutup (*indoor*)” (Sucipto, 2010).

Modifikasi ialah pengurangan atau penggantian unsur-unsur tertentu (Susanto, 2013). Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajaran yang diberikan guru mulai awal hingga akhir pelajaran. Selanjutnya guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dimodifikasi serta tahu bagaimana cara memodifikasinya.

Dari pendapat tersebut di atas dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan dapat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira. Setelah melakukan pengamatan dan observasi dengan melakukan wawancara kepada Guru

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD, bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada materi permainan sepakbola masih diajarkan sesuai dengan permainan sepakbola pada aslinya. Sedangkan permainan sepakbola konvensional yang berdasarkan aturan sesungguhnya, kurang sesuai dengan karakteristik psikomotor anak usia sekolah menengah pertama. Karena lapangan yang terlalu luas dan sarana seperti gawang terlalu besar sehingga frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama menendang bola sangat kurang apalagi untuk mencetak poin. Dalam pembelajaran permainan sepakbola siswa kurang antusias, siswa lebih suka menunggu bola datang dari pada bergerak mengejar bola. Hanya siswa yang mempunyai kemampuan lebih yang mau bergerak mengejar bola.

Prasarana dan sarana yang tersedia untuk pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD bisa dikatakan cukup, karena tersedianya lapangan sepakbola untuk para siswa SD. Sesuai dari penjelasan latar belakang tersebut, pendekatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan melakukan modifikasi permainan sangat diperlukan untuk kebutuhan gerak siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Shooting Sepakbola Melalui Permainan Shooting Colour* Pada Siswa Kelas V SD.

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan permainan *Shooting Colour* dapat hasil belajar *shooting* permainan sepakbola pada siswa kelas V SD. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan permainan *Shooting Colour* sebagai bentuk modifikasi pembelajaran yang belum banyak diterapkan dalam pembelajaran sepak bola di tingkat sekolah dasar.

KAJIAN TEORI

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik melalui aktivitas fisik. Melalui pendidikan jasmani, siswa tidak hanya dilatih keterampilan gerak, tetapi juga dibentuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif harus mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk aktif bergerak dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Sucipto, 2010).

Selain itu, pendidikan jasmani juga memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai seperti sportivitas, kerja sama, disiplin, serta pola hidup sehat. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran Sepak Bola dalam Pendidikan Jasmani

Sepak bola merupakan salah satu materi dalam pendidikan jasmani yang banyak diminati siswa. Permainan ini dimainkan secara beregu dengan melibatkan keterampilan dasar seperti menggiring, mengoper, dan menembak (*shooting*). Keterampilan *shooting* menjadi salah satu teknik penting dalam permainan sepak bola karena berhubungan langsung dengan upaya mencetak gol.

Namun, dalam praktiknya pembelajaran sepak bola di sekolah sering kali masih menggunakan pendekatan konvensional yang kurang sesuai dengan

karakteristik siswa. Ukuran lapangan, jumlah pemain, serta aturan permainan yang kompleks dapat menghambat keterlibatan aktif siswa, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan dasar yang diajarkan.

Konsep Modifikasi dalam Pembelajaran

Modifikasi pembelajaran merupakan upaya penyesuaian terhadap unsur-unsur pembelajaran agar sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Modifikasi dapat dilakukan pada sarana, prasarana, aturan permainan, maupun strategi pembelajaran. Tujuan utama modifikasi adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan keterampilan secara bertahap (Susanto, 2013).

Dengan adanya modifikasi, siswa akan memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk berlatih, sehingga frekuensi keterlibatan dalam pembelajaran meningkat. Hal ini berdampak pada meningkatnya motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Modifikasi juga memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Permainan Shooting Colour sebagai Model Pembelajaran

Permainan *shooting colour* merupakan salah satu bentuk modifikasi dalam pembelajaran sepak bola yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan shooting siswa. Dalam permainan ini, unsur warna digunakan sebagai variasi untuk menarik perhatian siswa sekaligus memberikan tantangan dalam melakukan shooting secara tepat sasaran.

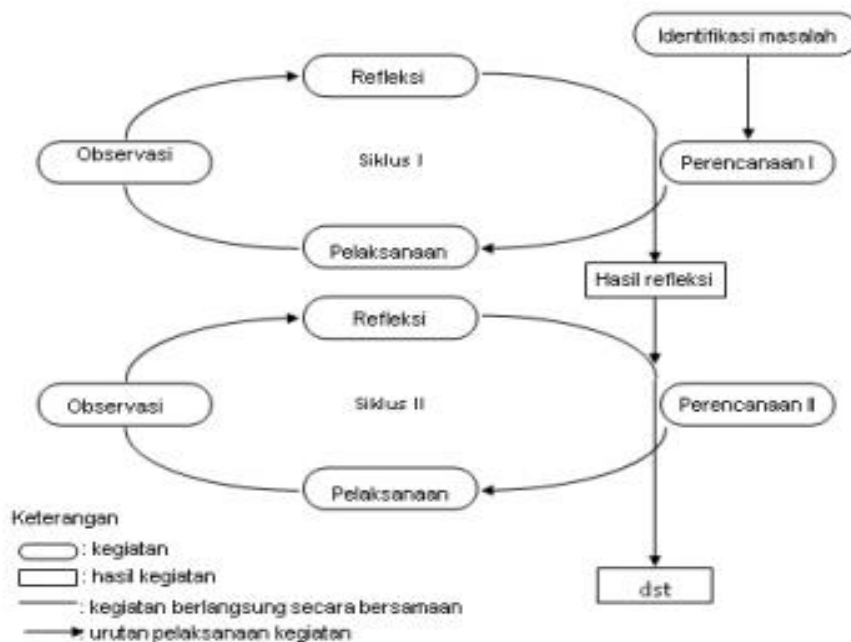
Melalui permainan *shooting colour*, siswa didorong untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat langsung dalam pembelajaran. Model ini juga membantu siswa memahami konsep shooting dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Dengan demikian, permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi shooting sepak bola.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* adalah penelitian tindakan dalam pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Subjek penelitian adalah sesuatu, baik orang, benda ataupun lembaga, yang sifat-keadaannya akan diteliti. Dengan kata lain subjek penelitian adalah sesuatu yang di dalam dirinya melekat atau terkandung objek penelitian. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 30 orang.

Dalam hal ini penulis merencanakan mengenai hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Perencanaan ini sangat penting sebab proses penelitian ditentukan oleh unsur-unsur yang ada dalam perencanaan yang kemudian berdampak pada tujuan dari hasil penelitian. Perencanaan memberikan arahan kepada pelaku Tindakan penelitian agar dalam melaksanakan tidak terjadi kebingungan mengenai hal yang harus dilakukan.



Gambar 1 Model Spiral Kemmis dan Taggart

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Observasi, Catatan lapangan, tes, foto.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik atau cara untuk mengamati suatu keadaan atau suatu kegiatan (tingkah laku) sebagai upaya merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung. Observasi berupa lembar panduan observasi yang telah dibuat dan ditentukan terlebih dahulu sebelum melakukan tindakan. Perencanaan data dengan menggunakan observasi dilakukan subjektif agar mendapat data yang valid dan akurat.

2. Catatan lapangan

Catatan lapangan yaitu catatan otentik hasil observasi, yang menggambarkan tingkah laku murid atau kejadian-kejadian pada saat penelitian berlangsung yang tidak dapat terekam melalui lembar observasi. Hal yang dicatat adalah tentang aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, interaksi guru dengan siswa dan interaksi peserta dengan peserta didik.

3. Tes

Tes digunakan bertujuan untuk mengukur kemampuan dari semua aspek yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Penilaian dilakukan terhadap hasil kerja peserta didik selama proses tindakan berlangsung. Dengan teknik penilaian ini dapat dihasilkan data secara kuantitatif mengenai perkembangan hasil belajar peserta didik setelah tindakan dilaksanakan. Dengan teknik penilaian ini juga dapat terlihat jelas kesesuaian antara pendekatan atau metode yang digunakan terhadap hasil belajar peserta didik, berikut instrument penilaian permainan sepakbola. Rubrik penilaian perilaku dalam permainan sepakbola dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1.
Rubrik Penilaian Prilaku dalam Permainan Sepakbola

No	Perilaku Yang Diharapkan	Cek (√)
1	Bekerjasama dengan teman satu tim untuk membangun serangan dalam permainan menggunakan passing bawah	
2	Menaati peraturan yang telah disepakati dengan guru	
3	Menghormati wasit dalam hal ini teman sendiri	
4	Menunjukkan sikap bersungguh-sungguh dalam bermain	
Jumlah Skor Maksimal : 4		

Keterangan:

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta ujian menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di cek (√) mendapat nilai 1.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 30$$

Rubrik penilaian pemahaman konsep gerak *shooting* dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2.
Rubrik Penilaian Pemahaman Konsep Gerak *Shooting*

No	Pertanyaan Yang Diajukan	Kualitas Jawaban			
		1	2	3	4
1	Bagaimana posisi kaki tumpu pada saat shooting dalam permainan sepakbola?				
	a. Berada di belakang bola jika diinginkan hasil shooting mendatar				
	b. Berada di samping bola jika diinginkan hasil shooting melambung				
	c. Bertumpu dengan kuat ke tanah				
	d. Dapat menjaga keseimbangan				
2	Kaki bagian mana yang paling baik digunakan untuk shooting dalam permainan sepakbola?				
	a. Tergantung hasil shooting				
	b. Tergantung jalan shooting yang diinginkan				
	c. Tergantung jarak shooting				
	d. Bagian dalam, luar dan punggung kaki bisa digunakan				
3	Bagaimana jalan bola yang terbaik dalam shooting sepakbola?				
	a. Tergantung jarak shooting				
	b. Tergantung arah bola				
	c. Tergantung kecepatan shooting				
	d. Tergantung bagian kaki yang digunakan				
Jumlah Skor Maksimal : 12					

Keterangan:

Nilai 4, jika 4 komponen jawaban dapat dijelaskan

Nilai 3, jika 3 komponen jawaban dapat dijelaskan

Nilai 2, jika 2 komponen jawaban dapat dijelaskan

Nilai 1, jika 1 komponen jawaban dapat dijelaskan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20$$

Rubrik penilaian unjuk kerja *shooting* permainan sepakbola dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Rubrik Penilaian Unjuk Kerja *Shooting* Permainan Sepakbola

Aspek	Indikator	Kualitas Gerak			
		1	2	3	4
Sikap Awal	1. Berdiri dengan sikap salah satu kaki di samping bola mengarah ke target				
	2. Lutut kaki ditekuk, bahu dan pinggul lurus dengan target				
	3. Kaki yang akan menendang ke belakang, bagian kura-kura kaki lurus				
	4. Lutut kaki berada di atas bola dan tangan direntangkan				
Sikap Pelaksanaan	1. Berat badan dipindahkan ke depan				
	2. Mengayunkan kaki ke depan untuk menendang				
	3. Kaki tetap lurus				
	4. Menendang bagian tengah bola dengan bagian kura-kura kaki				
Sikap Akhir	1. Berat badan pada kaki yang menahan keseimbangan				
	2. Kedua lutut diluruskan				
	3. Pandangan melihat ke arah bola menuju sasaran				
	4. Badan berdiri rileks dan kembali ke sikap awal				
Jumlah Skor Maksimal : 12					

Sumber: (Luxbacher, 2016)

Keterangan:

Nilai 4, jika 4 standar gerakan dapat dilakukan

Nilai 3, jika 3 standar gerakan dapat dilakukan

Nilai 2, jika 2 standar gerakan dapat dilakukan

Nilai 1, jika 1 standar gerakan dapat dilakukan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 50$$

Nilai akhir yang diperoleh siswa:

Nilai tes unjuk kerja + Nilai Afeksi + Nilai Kognisi

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis adalah dengan perhitungan statistik menggunakan analisis deskriptif prosentase. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$DP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

n = jumlah nilai faktor faktual

N = jumlah seluruh nilai jawaban ideal

% = tingkat prosentase yang dicapai

Berdasarkan uraian di atas bahwa permainan *shooting colour* dalam pembelajaran permainan sepakbola materi *shooting* di Sekolah Dasar dapat merangsang siswa untuk memahami dan menemukan pemecahan masalah yang ditemuinya selama proses pembelajaran permainan sepakbola materi *shooting*, seta menumbuhkan sifat kritis yang dinyatakan dalam wujud kemauan bertanya dan mengemukakan pendapat serta melatih keterampilan siswa dalam mengkomunikasikan hasil suatu kegiatan baik secara lisan, tertulis maupun praktek.

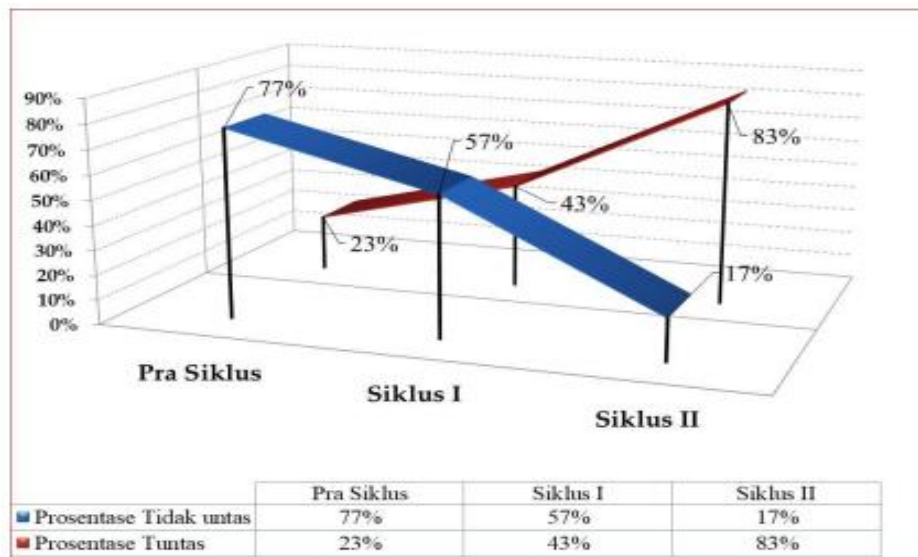
HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan proses pembelajaran berdasarkan pengamatan kolaborator, mulai dari kegiatan membuka hingga menutup pembelajaran permainan sepak bola materi *shooting* dengan permainan *shooting colour*. Peningkatan ini terlihat signifikan selama dua siklus pembelajaran. Guru mampu memotivasi siswa, mengelola kelas dengan baik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa menjadi antusias.

Selain itu, terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi, hampir seluruh siswa terlibat dalam kegiatan, serta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Suasana pembelajaran juga menjadi lebih menyenangkan, ditandai dengan semangat, kesungguhan, dan tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis, prestasi belajar siswa mengalami peningkatan sebagai berikut:

- Pra siklus: 23%
- Siklus I: 43%
- Siklus II: 83%



Gambar 2. Peningkatan Keterampilan Permainan Sepakbola Materi *Shooting* Siswa Kelas V

PEMBAHASAN

Peningkatan proses pembelajaran dan partisipasi siswa menunjukkan bahwa penerapan permainan *shooting colour* efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sepak bola materi *shooting*. Model pembelajaran ini mampu menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga mendorong motivasi dan keterlibatan aktif siswa.

Selain itu, permainan *shooting colour* juga berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa serta membantu mereka memahami materi melalui pengalaman langsung. Pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknik, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, seperti bertanya, mengemukakan pendapat, dan memecahkan masalah.

Dengan demikian, metode ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif, karena mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

SIMPULAN

Pembelajaran permainan sepak bola materi *shooting* melalui permainan *shooting colour* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Penerapan metode ini mampu mendorong peningkatan keterampilan siswa secara bertahap hingga mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Selain itu, penggunaan permainan *shooting colour* juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Permainan *shooting colour* dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Luxbacher, A. J. (2016). *Sepak Bola Edisi Kedua*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sucipto. (2010). *Permainan Sepakbola*. Bandung: FPOK UPI.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.