
**Pengembangan Model Permainan Sepakbola Gagali Dalam Pembelajaran
Permainan Sepakbola**

Rudi Septa Pratama¹, Muhammad Soleh Fudin²

Program Studi Pendidikan Jasmani, STKIP PGRI Trenggalek, Indonesia ¹²

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan dan analisis kebutuhan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan khususnya pembelajaran sepak bola. Permasalahannya diantaranya terdapat gawang tetapi rusak dan tidak bisa digunakan dan juga belum adanya modifikasi pembelajaran dalam bentuk model permainan serta SDN 1 Karangsono dalam pembelajaran sepak bola membutuhkan model permainan yang baru atau yang belum pernah ada di sekolah tersebut. Sedangkan tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model permainan sepak bola gagali sebagai alternatif model pembelajaran sepak bola. Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam permainan sepak bola gagali yaitu : (1) lapangan, alat dan fasilitas yang digunakan dalam permainan (2) peraturan permainan (3) cara bermain. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, evaluasi. sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Karangsono yang berjumlah 29 siswa. Instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan kuesioner semi terbuka dan tertutup. Produk awal divalidasi oleh satu orang ahli pendidikan jasmani dan dua orang ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif deskriptif persentase. Berdasarkan analisis data dari uji lapangan mendapatkan persentase 87% yang menunjukkan kriteria baik dan bisa digunakan. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan sepak bola gagali dapat digunakan dan diterapkan sebagai alternatif dalam pembelajaran sepak bola.

Kata kunci: Pengembangan, Model Permainan Gagali, Pembelajaran Permainan Sepak Bola.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang menggunakan aktifitas jasmani sebagai media dalam mengembangkan potensi peserta didik baik psikomotor, kognitif dan afektif. (G Wiarto, 2015) Pendidikan jasmani selain mengembangkan potensi peserta didik baik psikomotor, kognitif dan afektif, juga dapat merubah pola pikir, perilaku dan karakter peserta didik melalui perencanaan aktivitas dalam pembelajaran yang sistematis dan terarah. Komponen-komponen dalam suatu kegiatan pembelajaran yaitu siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media, dan evaluasi. (Mulyasa, 2013) Guru merupakan komponen yang mempunyai peran utama untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Menurut Sudjana belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. (Trinova, 2012) Sedangkan mengajar adalah upaya guru dalam memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. (Husdarta & Saputra, 2013) Pembelajaran sebagai proses belajar yang diciptakan oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir peserta didik. (Fudin, 2016)

Guru tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja, tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. (Husdarta & Saputra, 2013) Guru dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas harus dapat melaksanakan empat komponen pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan tidak lanjut dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan empat komponen tersebut guru harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta

didik, tujuan pembelajaran, sarana dan prasarana pembelajaran. Salah satu pendukung profesionalisme seorang guru yaitu memahami karakteristik peserta didik. (Febrianto, 2018) Guru yang kreatif dan inovatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru dan atau memodifikasi sesuatu yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik sehingga peserta didik menjadi termotivasi mengikuti pembelajaran.

Minimnya sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang ada di sekolah menuntut guru untuk lebih kreatif dan berinovasi mengembangkan tentang model, metode dan pendekatan pembelajaran yang cocok dengan kondisi sekolah dan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh (Putra & Fudin, 2019) menyatakan *creative teacher will be able to create something new, or modify something that already exists but is presented in a more interesting way, so students do not feel bored*. Salah satu cara guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dengan menggunakan model permainan yang menarik dan dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani cocok menggunakan model permainan karena sesuai karakteristik anak usia sekolah yang suka bermain. Ada 5 manfaat nyata dari bermain, yaitu manfaat motorik, afektif, kognitif, spiritual, dan keseimbangan. (Trinova, 2012) Salah satu mata ajar dalam pendidikan jasmani yang cocok menggunakan model permainan dalam pembelajaran adalah permainan sepakbola.

Permainan sepakbola termasuk permainan bola besar. Permainan sepakbola selain untuk tujuan kebugaran

jasmani, permainan sepakbola mempunyai nilai-nilai yang bermanfaat baik secara fisik maupun sosial. Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang mengharuskan seseorang memiliki keterampilan tinggi dalam permainannya. (Roni Effendi & Rhamadhansyah, 2017) Permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat menarik dan populer di lingkup pendidikan sekolah.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan wawancara kepada guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SDN 1 Karangsono, mendapat informasi diantaranya gawang yang digunakan permainan sepak bola rusak dan tidak bisa digunakan, guru pernah menggunakan modifikasi permainan dengan mempersempit area permainan sesuai dengan keadaan sekolah, guru belum pernah mengembangkan sendiri terkait modifikasi permainan untuk pembelajaran sepakbola dan guru Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SDN 1 Karangsono membutuhkan referensi terkait modifikasi permainan sepakbola untuk menstimulus minat belajar dalam pembelajaran permainan sepakbola. Selain itu berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan yang bertujuan menghasilkan produk model permainan sepakbola empat gawang untuk pembelajaran pendidikan jasmani dapat digunakan sebagai alternatif model permainan dan efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. (Belhaj et al., 2015)

Berdasarkan analisis kebutuhan di lapangan dan hasil penelitian pengembangan Belhaj, dkk., kami tertarik untuk meneliti secara ilmiah dan mengembangkan produk model permainan sepakbola. Model permainan sepakbola

empat gawang yang dikembangkan (Belhaj et al., 2015) menggunakan empat gawang ukuran 1 meter x 1 meter dengan bahan pipa bekas dan peraturan permainan sepakbola menggunakan peraturan permainan sepakbola sesungguhnya. Perbedaan produk model permainan yang kami kembangkan dengan model permainan yang dikembangkan Belhaj, dkk. yaitu gawang yang digunakan dan peraturan permainannya yang dimodifikasi agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar gerak sesuai teknik dasar permainan sepakbola.

Model permainan sepakbola yang kami kembangkan dengan nama permainan sepak bola gagali (gawang tiga lingkaran) ini bertujuan supaya permainan ini bisa dimainkan banyak orang khususnya peserta didik sekolah dasar dalam pembelajaran permainan sepak bola, walaupun di sekolah terkendala sarana dan prasarana. Permainan sepak bola gagali adalah sebuah permainan sepak bola seperti pada umumnya, akan tetapi di dalam permainan ini ada yang di modifikasi, diantaranya yaitu bola yang di gunakan, ukuran lapangan, ukuran dan bentuk gawang, aturan permainan dan cara bermainnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2017) Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Menurut (Branch, 2009), model pengembangan *ADDIE* adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan dasar

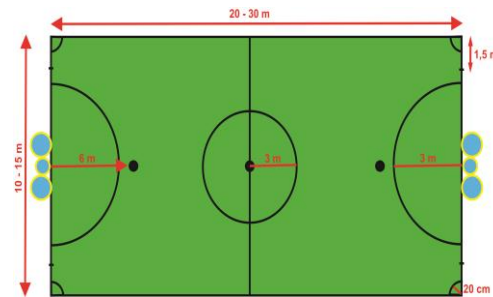
untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Model *ADDIE* memiliki 5 langkah utama dalam pelaksanaannya dalam penelitian yaitu 1) *Analyze* 2) *Design* 3) *Develop* 4) *Implement* 5) *Evaluate*.

Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Karangsono. Peneliti dalam menentukan sampel penelitian menggunakan teknik sampling yaitu teknik *simple random sampling* dan sampling jenuh. *Simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak. (Sugiyono, 2017) Teknik *simple random sampling* digunakan dalam uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 siswa. Sedangkan sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. (Sugiyono, 2017) Teknik sampling jenuh digunakan dalam uji coba kelompok besar yang berjumlah 29 siswa. Produk awal model permainan sepak bola gagali divalidasi oleh ahli pendidikan jasmani, ahli permainan sepakbola dan ahli pembelajaran sepakbola. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner semi terbuka. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2017)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data statistik deskriptif. Teknik analisis data statistik deskriptif terbagi deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif yang digunakan untuk memilah data yang berupa saran dan jawaban tertulis dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles dan

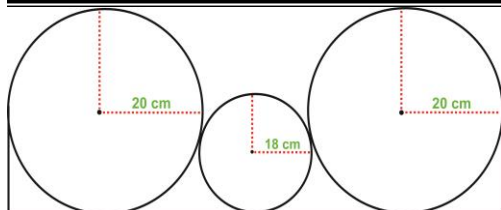
Huberman dengan langkah-langkah 1) data reduction 2) data display 3) conclusion drawing. (Sugiyono, 2018) Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil evaluasi produk media berupa deskriptif persentase. (Sudijono, 2011) Apabila datanya berupa persentase, proposi maupun rasio, maka kesimpulan dapat diambil, disesuaikan dengan permasalahannya. (Arikunto, 2013)

Prototipe model permainan gagali yang dikembangkan diantaranya bola yang di gunakan bisa bola plastik atau yang dimodifikasi, ukuran lapangan disesuaikan dengan keadaan prasarana sekolah, bentuk gawang berbentuk lingkaran sejumlah 3 lingkaran dengan ukuran 1 gawang ukuran jari-jari 18 cm dan 2 gawang ukuran 20 cm, marka lapangan yang dimodifikasi, aturan permainan dimodifikasi dan petunjuk cara bermainnya. Tampilan lapangan permainan sepakbola gagali sebagai berikut:



Gambar 1. Lapangan permainan sepakbola gagali

Sedangkan gawang yang digunakan dalam permainan sepakbola gagali ini, menggunakan gawang 3 lingkaran seperti gambar 2. Sebagai berikut:



Gambar 2. Gawang permainan sepakbola gagali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari produk awal yang dikembangkan yaitu model permainan sepak bola gagali mendapatkan divalidasi ahli dari ahli pendidikan jasmani, ahli pembelajaran sepakbola dan ahli permainan sepakbola. Hasil validasi ahli diperoleh penilaian dan saran untuk perbaikan produk model permainan sepak bola gagali yang dikembangkan.

Hasil validasi produk dari satu ahli pendidikan jasmani dan dua ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil validasi produk berupa penilaian kuantitatif ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Produk Model Permainan Sepakbola Gagali

Pernyataan	Ahli Pendidikan Jasmani	Ahli Pembelajaran Sepakbola	Ahli Permainan Sepakbola
Jumlah	58	71	64
%	77%	95%	85%
Rata-rata	3,667	4,733	4,267

Berdasarkan hasil analisis data berupa persentase seperti yang ditampilkan tabel 1, penilaian ahli pendidikan jasmani mendapatkan 77% dengan kategori baik

dan bisa digunakan. Penilaian ahli pembelajaran sepakbola mendapatkan 95% dengan kategori baik dan bisa digunakan, sedangkan penilaian ahli permainan sepakbola mendapatkan 85% dengan kategori baik dan bisa digunakan. Maka dari hasil analisis data berupa persentase yang dinyatakan dari semua ahli validasi produk disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan permainan sepak bola gagali termasuk kategori baik dan bisa digunakan dalam pembelajaran sepak bola.

Hasil validasi produk dari satu ahli pendidikan jasmani dan dua ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil validasi produk berupa pernyataan kualitatif untuk saran perbaikan produk yang dikembangkan ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Saran Perbaikan Produk Model Permainan Sepakbola Gagali

No	Ahli	Saran Perbaikan
1.	Ahli Pendidikan Jasmani	Sebaiknya ada video permainan untuk validasi ahli.
2.	Ahli Pembelajaran sepakbola	Kostum harus dibedakan kostum setiap tim. Harap peraturan umum dilengkapi supaya bisa maksimal
3.	Ahli permainan sepakbola	Gawang diletakan tepat pada garis lapangan dan penyangga dibelakang garis Jumlah pemain jangan terlalu banyak mengingat lapangan sempit. Kalau menggunakan pemain 5 sebaiknya lapangan diperlebar. Waktu permainan maksimal 10 menit.

No	Ahli	Saran Perbaikan
		Tendangan sudut dihilangkan diganti dengan tendangan gawang.

Setelah melakukan validasi ke ahli maka peneliti merevisi produk sesuai dengan saran ahli. Hasil produk yang sudah direvisi peneliti kemudian diujicobakan ke peserta didik dengan menggunakan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar untuk mengetahui apakah model permainan sepak bola gagali yang dikembangkan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan dan dapat digunakan sebagai alternatif model permainan sepak bola. Berikut ini adalah paparan data hasil penelitian uji coba kelompok kecil di SDN 1 Karangsoko dengan jumlah siswa 10 anak.

Tabel 3. Data Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil. (N=10)

Aspek Penilaian	Jumlah
Psikomotor	540
Kognitif	720
Afektif	830
Jumlah	2090
Persentase	77%
Kategori	Baik

Berdasarkan hasil analisis data berupa persentase seperti yang ditampilkan tabel3, penilaian uji coba kelompok kecil mendapatkan 77% dengan kategori baik dan bisa digunakan. Sedangkan data hasil penelitian uji coba kelompok besar ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar. (N=29)

Aspek Penilaian	Jumlah
Psikomotor	666
Kognitif	790
Afektif	893
Jumlah	2348
Persentase	87%
Kategori	Baik

Berdasarkan hasil analisis data berupa persentase seperti yang ditampilkan tabel 4, penilaian uji coba kelompok besar mendapatkan 87% dengan kategori baik dan bisa digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata yaitu 77%, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk pengembangan permainan sepak bola gagali ini memenuhi kriteria baik dan bisa digunakan. Sehingga pengembangan model permainan sepak bola gagali ini dapat dilanjutkan untuk diujikan ke uji coba kelompok besar. (2) Hasil analisis data uji coba kelompok besar didapat rata-rata yaitu 87%, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka produk model pengembangan permainan sepak bola gagali ini memenuhi kriteria baik dan bisa digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan model permainan sepak bola gagali ini dapat diterapkan dan digunakan sebagai alternatif model permainan dalam pembelajaran sepak bola pada peserta didik kelas V SDN 1 Karangsoko.

Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta:PT. Rieneka Cipta.
- Belhaj, Taufiq, & Hidayah. (2015). Pengembangan Model Permainan Sepakbola Empat Gawang dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education and Sports*, 122(2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *New York:Spinger*.
- Febrianto, R. (2018). Pengembangan Handout Mata Kuliah Perkembangan Peserta Didik untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 2(2), 64–74. <https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/ej/article/view/122>
- Fudin, M. S. (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Lari Jarak Pendek dengan Pendekatan Permainan Petani dan kancil. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 4(1), 27–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.32682/bravos.v4i1.235>
- G Wiarto. (2015). *Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta:Laksitas.
- Husdarta, & Saputra. (2013). *Belajar dan pembelajaran : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung:Remaja.
- Putra, R. E.,Fudin, M. S. (2019). Development of Football Bowling Game for Football Learning Approaches. *Sport, Health and Recreation*, 8(3), 143–147. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Roni Effendi, A., & Rhamadhansyah, F. (2017). Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Modifiikkasi Boola Plastik. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(1), 54–64. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/olahraga/article/view/574>
- Sudijono, A. (2011). Pengantar Statistik Pendidikan. In *Jakarta:Raja Grafindo Persada*.
- Sugiyono. (2017a). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi dan R&D. In *Bandung:Alfabeta CV*.
- Sugiyono. (2017b). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. In *Bandung: Alfabeta CV* (Vol. 53, Issue 9).
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Bandung: Alfabeta CV*.
- Trinova, Z. (2012). HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. *Al-Ta Lim*, 19(3), 209–215. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>