

Upaya Meningkatkan Keterampilan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Pendekatan Permainan Gobak Sodor (Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 20 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024)

Efforts To Improve Passing Skill In Football Activities Using The Gobak Sodor Game Approach (For SMP Negeri 20 Semarang Class VII A Students For The Academic Year 2023/2024)

Dwita Bagus Widyanarko¹, Adiska Rani Ditya Candra², Ali Waidi³.

¹*Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia*

²*Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia*

³*Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia*

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana Meningkatkan minat belajar dan hasil belajar ketrampilan pada materi sepak bola; *passing* menggunakan kaki bagian dalam melalui model permainan "Gobak Sodor" pada Peserta Didik Kelas VII A SMPN 20 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Tujuan penelitian ini adalah

(1) untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, (2) meningkatkan hasil belajarketrampilan materi *passing* menggunakan kaki bagian dalam, dalam Permainan Sepak Bola dengan Menggunakan Model Permainan "Gobak Sodor" pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 20 Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah kelas VII A SMP Negeri 20 Semarang yang terdiri dari 32 peserta didik. Penelitian dilakukan dengan tahapan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Hasil belajarketrampilan dari pra siklus menunjukkan hasil yang kurang memuaskan yaitu hanya 17 peserta didik yang tuntas dalam pembelajaran dari 32 peserta didik dengan presentase ketuntasan 47%. Setelah siklus 1 dilakukan terjadi peningkatan ketrampilan yaitu 20 peserta didik yang tuntas dari hasil pembelajaran. Lalu pada siklus 2 terjadi peningkatan kemampuan ketrampilan yaitu 24 yang tuntas dari 32 peserta didik. Nilai rata-rata kelas pada siklus I yaitu 77 poin serta ketuntasan hasil belajar dari pencapaian siklus I sebesar 62,5 % dan nilai rata-rata kelas pada siklus II yaitu 81,84 poin serta Ketuntasan hasil belajar dari pencapaian siklus II sebesar 75 %. Artinya perbaikan proses pembelajaran secara bermakna sebagai inti dari penelitian tindakan kelas meningkat.

Kata kunci: PJOK, Gobak Sodor, Sepakbola.

Abstract

The problems in this research are: How to increase learning interest and skills learning outcomes in soccer material; passing using the inside of the foot through the "Gobak Sodor" game model for Class VII A Students at SMPN 20 Semarang for the 2023/2024 Academic Year. The aim of this research is

(1) to increase students' interest in learning, (2) to improve learning outcomes in passing skills using the inside of the foot, in the game of football using the "Gobak Sodor" game model for students in class VII A of SMP Negeri 20 Semarang, academic year 2023/ 2024.

This research method is classroom action research with the research subject being class VII A of SMP Negeri 20 Semarang consisting of 32 students. The research was carried out in the pre-cycle, cycle 1 and cycle 2 stages. The skills learning results from the pre-cycle showed unsatisfactory results, namely only 17 students completed the learning out of 32 students with a completion percentage of 47%. After cycle 1, there was an increase in skills, namely 20 students who completed the learning outcomes. Then in cycle 2 there was an increase in skill abilities, namely 24 completed out of 32 students. The average class score in cycle 1 was 77 points and the completeness of learning outcomes from the achievement of cycle I was 62.5% and the average value of the class in cycle II was 81.84 points and the completeness of learning outcomes from the achievement of cycle II was 75%. This means that improving the learning process in a meaningful way as the core of classroom action research is increasing.

Keywords: PJOK, Gobak Sodor, Football.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses pendidikan secara keseluruhan dan untuk mencapai tujuannya dengan menggunakan aktifitas jasmani, aktifitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Aktifitas jasmani juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Sedangkan tujuan yang ingin dicapai pada Pendidikan jasmani meliputi perkembangan, kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian maka mutu dari pendidikan jasmani dan Kesehatan baik dari materi dan penyampaian, bahan ajar, guru serta sarana dan prasarana maupun murid perlu pengkajian yang lebih mendalam lagi. Sebagai guru dalam menyampaikan pembelajaran tentunya harus membawa materi yang menarik dan menyenangkan. Guru dituntut harus kreatif dan berinovasi dengan kondisi lingkungan yang ada, baik dari segi sarana dan prasarana maupun karakteristik siswa saat pelaksanaan pembelajaran.

Demikian halnya yang terjadi pada pembelajaran PJOK khususnya pada materi *passing* dalam permainan sepak bola. Dalam proses pembelajaran tentunya banyak permasalahan yang dihadapi, seperti anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan mengumpan bola khususnya bagi siswi cewek yang menurut mereka materi permainan sepak bola tidak menarik dan membosankan. Pelajaran yang diberikan belum dikemas dalam bentuk modifikasi sehingga dijumpai terutama peserta didik putri kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran materi sepak bola. Sarana dan prasarana pun sangat kurang untuk memberikan materi sepak bola. Untuk sekolah sendiri tidak memiliki bola sehingga ketika mau memberikan materi sepak bola harus meminjam salah satu guru olahraga disini yang kebetulan memiliki SSB. Permasalahan ini yang menjadikan hasil belajar siswa rendah. Untuk mengatasi permasalahan ini sebagai guru tentunya harus memiliki inovasi untuk membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik yang diharapkan anak-anak menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti tertarik menerapkan permainan gobak sodor dalam penerapan pembelajaran materi passing dalam permainan sepak bola. Permainan gobak sodor merupakan permainan yang terdiri dari dua tim dengan masing-masing tim beranggotakan lima orang. Permainan ini dimainkan dengan cara menghadang lawan agar tidak bisa melewati kelima garis batas permainan yang sudah dijaga oleh tim penjaga agar lawan tidak bisa mendapatkan nilai. Jika lawan dapat melewati kelima garis batas tersebut maka permainan akan selesai dan tim lawan mendapatkan poin satu. Menurut Soetoto P (2008:5) Permainan gobak sodor adalah suatu permainan dimana satu kelompok orang berusaha menghambat atau menghalangi kelompok lain sewaktu melintas petak-petak permainan (daerah permainannya).

Dengan mengembangkan permainan gobak sodor ini peneliti akan mengembangkan teknik dasar permainan sepak bola yaitu mengumpan. Karena pada permainan tradisional gobak sodor terdapat unsur menghadang lawan yang bisa meningkatkan kualitas teknik bisa meningkatkan kualitas teknik mengumpan pada permainan sepak bola. Agar kualitas mengumpan itu sempurna maka harus ada penghalang, karena jika sudah bermain dalam permainan sesungguhnya pemain sepak bola dituntut mengumpan dengan tepat dengan adanya pemain lawan.

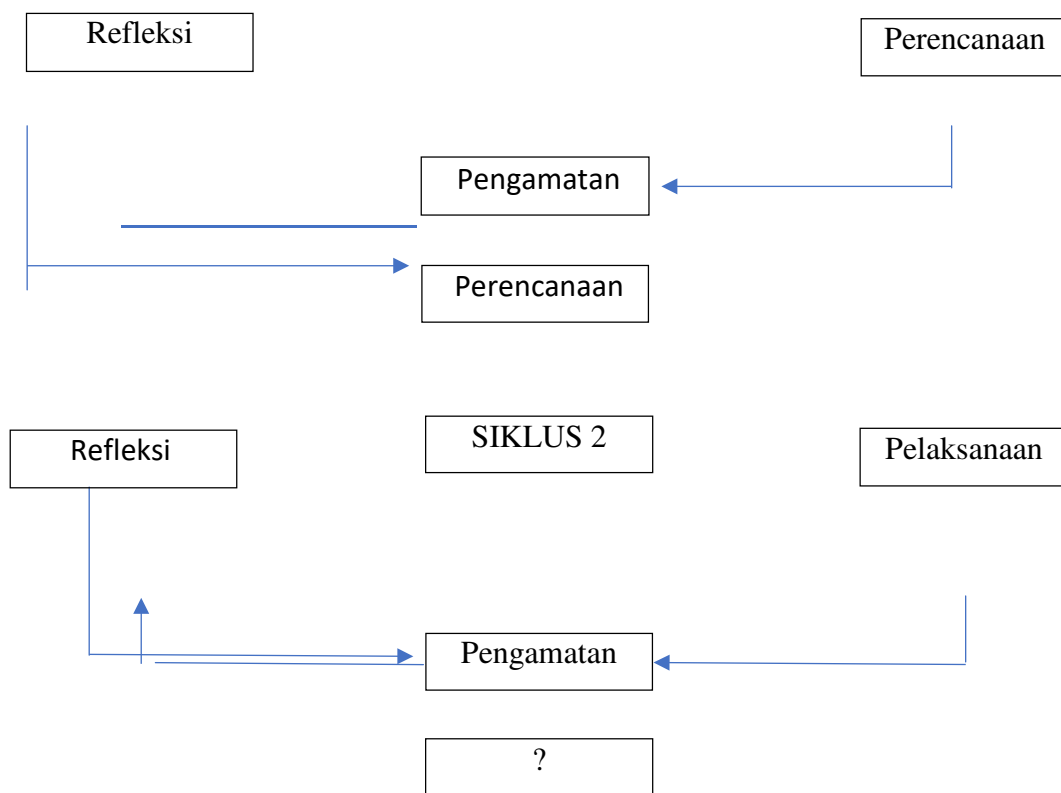
Selain untuk meningkatkan kualitas keterampilan mengumpan, peneliti juga bertujuan untuk membuat variasi baru dalam memberikan pembelajaran PJOK supaya dalam pembelajaran PJOK tidak monoton sehingga diharapkan dengan memodifikasi permainan gobak sodor dalam materi mengumpan bola, siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih maksimal baik dalam proses maupun hasil.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di

kelas, proses pemecahan masalah itu dilakukan secara persiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Menurut Suharsimi Arikunto (2012) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara Bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Arikunto (2012) mengatakan secara garis besar terdapat empat tahapan didalam PTK yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, dan (4) Refleksi. Adapun model masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

Penelitian ini direncanakan terdiri dari dua siklus, pada siklus pertama dilakukan tindakan dengan menggunakan dan mengacu pada permainan Gobak Sodor dengan bola. Selanjutnya siklus kedua dilakukan Tindakan berdasarkan refleksi dari siklus pertama. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII A SMP Negeri 20 Semarang 2023/2024 yang berjumlah 32 siswa dengan pengambilan subjek penelitian yaitu menerapkan permainan Gobak Sodor untuk meningkatkan keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola dan guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Teknik Pengumpulan Data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah metode pernyataan melalui angket, wawancara serta sumber data lain yang diperoleh dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Observasi

Dalam penelitian ini, observasi yaitu pengumpulan informasi dari subjek peneliti dengan pengumpulan data yang kompleks. Teknik ini biasanya digunakan peneliti untuk mempelajari perilaku siswa, proses pembelajaran dan gejala sosial atau alam.

2. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui peningkatan keterampilan *passing* pada permainan sepak bola dengan menggunakan pendekatan Gobak Sodor pada siswa.

3. Metode Dokumentasi

Data yang diperoleh berupa foto-foto pada saat pembelajaran berlangsung.

Nilai yang diperoleh siswa dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah siswa sehingga diperoleh rata-ratanya. Nilai rata-rata diperoleh dengan rumus sebagai berikut. (Zainal Aqib, 2009).

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ Nilai Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai secara keseluruhan

N = Jumlah Siswa secara keseluruhan

Persamaan dan rumus

Ada dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasial. Pada penelitian ini digunakan deskripsi presentasi dengan rumus sebagai berikut (Zainal Aqib, 2009).

$$\text{ketuntasan belajar} = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Analisis ini digunakan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan pada siklus selanjutnya.

Adapun hasil dari perhitungan rumus tersebut masih harus dikonsultasikan dengan tabel kriteria tingkat keberhasilan siswa untuk mengetahui kualitas keberhasilan yang diperoleh.

Tabel Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

Tingkat Keberhasilan (%)	Tingkat Keberhasilan
> 80%	Sangat Baik
60% – 79%	Baik
40% – 59%	Cukup atau Sedang
20% – 39%	Buruk
< 20%	Sangat Buruk

Sumber: (Zainal Aqib, 2009)

PTK dinyatakan berhasil apabila nilai rata-rata hasil belajar siswa 75% dan siswa yang mendapatkan nilai miniman KKM 75%.

HASIL

Berikut table perbandingan presentase ketuntasan hasil belajar passing menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola kelas VII A SMP Negeri 20 Semarang tahun ajaran 2023/2024 dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

Tabel Perbandingan hasil belajar

Keterangan	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	jumlah	prosentase	jumlah	prosentase	Jumlah	prosentase

Jumlah siswa yang tuntas	15	47%	20	62,5%	24	75%
--------------------------	----	-----	----	-------	----	-----

PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

A. Nilai Pra Siklus

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada kondisi awal atau pra siklus adalah sebesar 71,56 yang diperoleh dari jumlah total nilai dibagi dengan jumlah siswa.

B. Nilai Ketuntasan Belajar

Sebanyak 15 atau 47% siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya, diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan seluruh jumlah siswa.

2. Siklus 1

A. Nilai Siklus 1

Nilai tes rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 1 adalah sebesar 77 yang diperoleh dengan jumlah dari jumlah total nilai dibagi jumlah total siswa.

B. Nilai Ketuntasan Belajar

Sebanyak 20 atau 62,5% siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya, diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi seluruh jumlah siswa.

3. Siklus 2

A. Nilai Siklus 2

Nilai tes rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus 2 adalah sebesar 81,8 yang diperoleh dengan jumlah dari jumlah total nilai dibagi jumlah total siswa.

B. Nilai Ketuntasan Belajar

Sebanyak 24 atau 75% siswa dinyatakan tuntas hasil belajarnya, diperoleh dari perhitungan jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi seluruh jumlah siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data serta memperhatikan hasil penelitian seperti yang sudah

diuraikan sebelumnya, bahwa peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa tiap siklus mengalami peningkatan yang berarti, yaiturata-rata hasil belajar pada kondisi awal atau pra siklus adalah 71,56 kemudian meningkat pada siklus I menjadi 77 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 81,84 , jumlah siswa yang tuntas pada kondisi awal atau prasiklus sebanyak 15 siswa atau sebesar 47% meningkat pada siklus I menjadi 20 siswa atau sebesar 62,5% dan mengalami peningkatan lagi pada siklus II menjadi 24 anak atau sebesar 75%. Jadi dapat disimpulkann bahwa upaya meningkatkan passing dalam permainan sepak bola menggunakan pendekatan permainan Gobak Sodor pada kelas VII A SMP Negeri 20 Semarang tahun ajaran 2023/2024 berhasil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa dan kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan, dan terimakasih kepada pihak SMP Negeri 20 Semarang yang telah menjadi tempat Penelitian Tindakan Kelas ini, dan semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
 Jakarta: Rineka Cipta. Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian tindakan kelas untuk Guru SD, SLB, TK. Bandung*.
 Yrama Widya.
 Bloom. Dalam Sudjana 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
 Nasution. 1998. *Metode Research*. Jakarta. Bumi Aksara.
 Soetoto P 2008. *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
 Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional DirektoratJendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Guru SLTP Setara D-III
 Tulus, Tu'tu. 2004. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Jakarta: Rineka Cipta.