BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses secara sadar dan terencana untuk proses pembelajaran peserta didik dan masyarakat dalam rangka membangun watak dan peradaban manusia yang bermartabat. Pendidikan sangat berperan penting dalam pembangunan nasional. Dengan pendidikan diharapkan dapat melahirkan calon-calon penerus bangsa yang kompeten, kritis, kreatif, rasional, mandiri, dan berpegang pada nilai-nilai religi. Tujuan pendidikan Indonesia dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh seluruh siswa yang melahirkan siswa yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cerdas, sehat jasmani dan rohani, kreatif, mandiri, cakap, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab, serta dapat menjadi warga negara yang mematuhi segala aturan pemerintah yang berlaku.

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan jasmani sebagai alat perantaranya. Pendidikan jasmani tidak lepas dari usaha pendidikan pada umumnya. Pendidikan jamani merupakan usaha mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak ke arah kehidupan jasmani atau fisik yang diprogram secara ilmiah, terarah dan sistematis, yang disusun oleh lembaga pendidikan yang berkompeten. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan

pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Tidak ada pendidikan yang tidak mempunyai sasaran pedagogis, dan tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, karena pendidikan jasmani sebagai dasar bagi manusia untuk melakukan kegiatan olahraga.

Pendidikan jasmani sering kali terkalahkan oleh pendidikan akademis lainnya, padahal aspek kesehatan jasmani merupakan aspek penting guna mendukung pendidikan di sekolah. Sebagaimana diketahui bersama bahwa di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang kuat, ungkapan itu mengandung arti jika tubuh dan pikiran sehat maka siswa pun mudah menyerap pelajaran yang disampaikan oleh guru. Tujuan pendidikan Jasmani yang ingin dicapai bukan hanya untuk mengembangkan individu dari segi fisik saja, melainkan dari segi mental, sosial, emosional, dan intelektual yang dilakukan melalui gerak tubuh atau melalui kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani mencakup beragam ruang lingkup. Ruang lingkup tersebut antara lain ada cabang olahraga atletik dan permainan. Cabang atletik tersebut antara lain lari, lempar, lompat, loncat dan cabang dari permainan antara lain sepakbola, bola basket, bola tangan dan lain-lain. Pada cabang Permainan terdiri dari permainan individu dan permainan beregu. Pembelajaran Pendidikan Jasmani yang mengutamakan permainan beregu diantaranya adalah permainan sepakbola (Kuswoyo, 2018: 6).

Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang pada dasarnya adalah perubahan pola pikir dan budaya mengajar dari kemampuan mengajar tenaga pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi dimana aspek afektif lebih ditekankan namun tidak juga mengesampingkan aspek-aspek yang lain. Berdasarkan kurikulum 2013, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan prilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Penjasorkes merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani merupakan komponen terpenting secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan terutama pada pendidikan jasmani dan olahraga khususnya dalam pembelajaran sepakbola.

Sepakbola berkembang dengan pesat dimasyarakat karena dapat dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Sucipto (2010: 7) menyatakan bahwa 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 (*out door*) dan di dalam ruangan terutup (*in door*).

Observasi yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan bahwa permainan sepakbola yang berdasarkan aturan sesungguhnya, kurang sesuai dengan karakteristik psikomotorik anak usia sekolah dasar. Permainan sepakbola yang didesain untuk orang dewasa, ketika diterapkan pada anak usia sekolah dasar yang cenderung memiliki postur yang jauh lebih kecil berjalan dengan kurang efektif. Hal itu dikarenakan lapangan yang terlalu luas, maka frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama untuk menendang bola juga sangat kurang. Mereka cenderung pasif menunggu bola datang dan bola pun selalu didominasi oleh beberapa siswa yang memiliki kemampuan lebih dibandingkan siswa lain.

Sarana dan prasarana yang ada di UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara, bisa dikatakan kurang untuk dapat dilangsungkan proses pembelajaran permainan sepakbola. Berdasarkan pengamatan, peneliti mendapatkan siswa yang antusias dalam pembelajaran pendidikan jasmani maupun aktivitas olahraga lain yang diadakan. Bahkan sepakbola menjadi olahraga yang paling diminati oleh siswa di sekolah tersebut. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola konvensional yang diterapkan tidak sesuai dengan kemampuan psikomotorik siswa. Selain itu dengan jarak yang jauh membuat pembelajaran berjalan kurang efektif dan efisien. Pendekatan modifikasi dalam pembelajaran harus dilakukan agar pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang siswa.

Berdasarkan observasi dan informasi yang didapat dari guru bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta, dari 21 siswa, tidak ada siswa (0%) yang tuntas pada mata pelajaran Penjasorkes sedangkan 21 siswa (100%) lainnya tidak tuntas.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Sepakbola Mini pada Mata Pelajaran Penjasorkes Siswa Kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dikaji dan dianalisis dalam penelitian ini adalah Bagaimana penerapan permainan sepakbola mini pada mata pelajaran penjasorkes siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini, yaitu: untuk mengetahui penerapan permainan sepakbola mini pada mata pelajaran penjasorkes siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan sesuatu yang diharapkan ketika sebuah penelitian sudah selesai. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi guru

a. Untuk meningkatkan kreatifitas guru di sekolah dalam membuat dan mengembangkan model pembelajaran yang dimodifikasi.
b. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif materi pembelajaran yang akan dilakukan.

c. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya secara profesional, terutama dalam pengembangan suatu model pembelajaran yang sudah ada.

2. Bagi siswa

a. Memberikan pemahaman bagi siswa bahwa dalam proses pembelajaran penjas tidak harus menggunakan aturan baku salah satu permainan, namun dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar. Yang terpenting adalah dapat mencapai setiap tujuan penjas terhadap para peserta didik.

b. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

3. Bagi sekolah

Sebagai masukan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk selalu mengadakan inovasi terhadap proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara. Serta untuk lebih memberi dukungan dalam proses pembelajaran penjas dengan melakukan penambahan alat dan fasilitas olahraga.

4. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian, sehingga dapat menjadi pertimbangan peneliti dalam pengembangan metode pembelajaran pada masa yang akan datang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)

2.1.1 Pengertian Penjasorkes

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai–nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas -spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang. Pada dasarnya mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan kegiatan pendidikan yang mengutamakan gerak fisik. Dengan proses belajar tersebut, diharapkan perkembangan anak akan menyeluruh meliputi gerak fisik, gerak motorik, pengembangan pengetahuan dan penalaran, serta perkembangan kepribadian yang biasa kita sebut psikomotorik, kognitif, dan afektif.

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) Pasal 1 ayat 11 menyatakan: Bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dilaksanakan sebagai bagian dari proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Artinya selain aspek fisik, masih ada target lain yang harus dicapai, yaitu Pengetahuan, kepribadian, keterampilan, dan kesehatan. Para ahli telah membuktikan bahwa hanya guru Penjasorkes berkomponen yang mampu mewujudkan fungsi ideal Penjasorkes di sekolah. Untuk pemenuhan kebutuhan guru, sarana dan prasarana, serta kegiatan

lomba kegiatan Pejasorkes di satuan pendidikan, Pasal 18 UU SKN mengamanatkan pada setiap satuan pendidikan untuk menyiapkan guru olahraga dan pembantunya, prasarana dan sarana olahraga pendidikan sesuai dengan tingkat kebutuhan, dan dapat melakukan kejuaraan olahraga sesuai dengan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik secara berkala antarsatuan pendidikan setingkat.

Pertumbuhan, perkembangan, dan belajar aktifitas jasmani akan mempengaruhi: (1) ranah kognitif, yang merupakan kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami, menyadari gerak, dan perbuatan akademik, (2) ranah psikomotor, yang merupakan pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak, dan (3) ranah afektif, yang berupa rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktifitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (aktualisasi diri), menghargai diri sendiri, dan konsep diri (Sukintaka, 2012: 10).

2.1.2 Tujuan Penjasorkes

Dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani yang sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman, terdapat pula didalam muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang wajib memuat salah satunya pendidikan jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai wadah penyempurnaan kepribadian dan sarana pengembangan sikap, kepribadian, dan perilaku meletakan landasan nilai moral yang kuat melalui nilai-nilai yang dikandungnya seperti sportivitas, kejujuran, kedisiplinan, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri,

dan demokratis. Tujuan penjasorkes menurut depdiknas yaitu meletakkan dan mengembangkan 1) landasan karakter melalui internalisasi nilai, 2) landasan kepribadian (cinta damai, sosial, toleransi dalam kemajemukan budaya etnis dan agama, 3) berpikir kritis, 4) sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis, 5) keterampilan gerak, teknik, strategi berbagai permainan dan olahraga, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas, 6) keterampilan pengelolaan diri, pemeliharaan kebugaran jasmani dan pola hidup sehat, 7) keterampilan menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain, 8) konsep aktivitas jasmani untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat, serta 9) mengisi waktu luang yang bersifat rekreatif (Surahni, 2017: 40).

Adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai salah satu muatan kurikulum sekolah, maka hal ini membuktikan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh dan sekaligus merupakan alat dari pendidikan itu sendiri. Tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya cakupan pendidikan tidak selalu pada aspek jasmaniah saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual (Suherman, 2010: 22). Secara umum tujuan pendidikan jasmani diklarifikasikan dalam kategori, yaitu :

1. Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang.
2. Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (kemampuan *full*)

3. Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterprestasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani kedalam lingkungan sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengertian, sikap dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyelesaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.2 Permainan Sepakbola

2.2.1. Pengertian Sepakbola

Sepakbola adalah salah satu olahraga yang popular di dunia yang banyak disenangi dan menarik minat masyarakat terlepas dari faktor usia, jenis kelamin dan faktor sosial. Sepakbola olahraga yang digemari anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua dengan tujuan yang berbeda-beda (Ridwan, 2020: 153). Sepakbola adalah olah raga yang universal sebab olah raga ini mudah untuk dipelajari dan dimainkan oleh siapapun serta dimanapun (Negari, 2020). Olahraga ini termasuk kedalam olahraga permainan bola besar yang dimainkan secara beregu dan mengandalkan kesolidan tim. Sepakbola dimainkan dengan 2 regu yang masing-masing regu beranggotakan 11 pemain dan juga pemain cadangan. Sepakbola merupakan suatu cabang olahraga yang dimainkan dengan 1 bola yang diperebutkan oleh 2 regu yang saling berhadapan, dengan tujuan mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, dan mempertahankan gawang dari serangan lawan agar tidak kemasukan gol. Selain itu, sepakbola merupakan permainan tim yang setiap pemainnya harus bekerjasama dan kompak agar menghasilkan sebuah kemenangan (Misbahuddin, 2020: 216).

Sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 pemain yang salah satunya berperan sebagai penjaga gawang. Karena itu sebuah

tim sepakbola yang sedang bermain bisa disebut sebagai “kesebelasan”. Di luar jumlah 11 pemain yang sedang bertanding itu masih ada beberapa pemain yang berada di luar lapangan yang disebut sebagai pemain cadangan. Fungsi dari pemain cadangan adalah sebagai pengganti jika ada pemain yang terpaksa tidak dapat meneruskan pertandingan. Pergantian pemain ini mungkin disebabkan ada pemain yang mendapat cedera atau juga stamina salah seorang pemain sudah mulai menurun.

Permainan Sepakbola hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kaki, kecuali pemainan yang berperan sebagai penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah penalti. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) dan di dalam ruangan (*in door*) yang populer dengan nama futsal. Untuk usia senior, babak yang masing-masing babak berdurasi 45 menit. Setelah menjalani 45 menit pertama dan sebelum menjalani 45 menit kedua, diberikan waktu jeda istirahat selama 15 menit. Jeda waktu ini dikenal dengan istilah “turun minum” (Salim, 2013: 45).

2.2.2. Lapangan Sepakbola

Gambar 2.1 Lapangan Sepakbola
Sumber: https://perpustakaan.id (2018)

Lapangan permainan Sepakbola berbentuk persegi panjang. Panjangnya 90 110 m dan lebaranya 45-90 m. Panjang lapangan selalu melebihi lebarnya. Lapangan diberi garis tegas yang lebarnya tidak lebih dari 12 cm. setiap sudut lapangan dipasangi sebuah bendera dengan tiang berujung tumpul setinggi tidak lebih dari 1,5 m. Tiang bendera yang sama bisa dipasang di kedua ujung tengah lapangan yang letaknya tidak boleh kurang dari 1 meter di luar garis pinggir. Garis tengah lapangan ditarik melintang. Titik tengah lapangan permainan diberi tanda dengan jelas, dan diberi lingkaran dengan jari-jari 9,15 m.

Pada setiap ujung lapangan ditarik dua garis yang membentuk sudut siku-siku terhadap garis gawang dengan jarak 5,5 meter dari setiap tiang gawang. Kedua garis ini memanjang sampai 5,5 meter ke lapangan permainan dan dihubungkan dengan garis yang sejajar dengan garis gawang. Bagian yang dikelilingi oleh garis-garis ini dan garis gawang disebut daerah gawang. Pada setiap ujung lapangan ditarik dua garis yang membentuk sudut siku-siku dengan garis gawang, dengan jarak 16 meter dari setiap tiang gawang. Kedua garis ini memanjang hingga 16 meter ke lapangan permainan dan dihubungkan dengan garis yang sejajar dengan garis gawang. Bagian yang dikelilingi oleh garis-garis ini dan garis gawang disebut dengan kotak penalti. Sebuah tanda titik yang jelas diberikan di daerah penalti, dengan jarang 11 meter dari titik tengah garis gawang dan berada di depan gawang yang menunjukkan tempat untuk melakukan tendangan penalti. Dari masing-masing titik penalti ditarik sebuah garis lengkung dengan diameter 18,3 meter di luar kotak penalti.

Pada masing-masing bendera sudut terdapat seperempat lingkaran dengan jari-jari 1 meter. Daerah ini disebut dengan busur tendangan sudut. Gawang

dipasang di tengah setiap garis gawang dan terdiri atas dua tiang tegak lurus yang jaraknya sama dari bendera sudut dan lebarnya 7,33 meter (ukuran bidang dalam), yang dihubungkan dengan tiang atas mendatar (horisontal). Tinggi tiang gawang adalah 2,44 meter dari tanah (Mielke, 2012: 7)

2.2.3. Bola

Gambar 2.2 Bola Sepakbola
Sumber: https://aturanpermainan.blogspot.com (2018)

Bola harus bulat, bagian luar terbuat dari kulit atau bahan-bahan lain yang sesuai. Tidak boleh dibuat (bola) dari bahan yang membahayakan pemain.Keliling bola tidak boleh lebih dari 71 cm dan tidak kurang dari 68 cm. Berat bola saat pertandingan dimulai tidak boleh lebih dari 450 gram dan tidak kurang dari 410 gram. Tekanan udara antara 0,6 – 1,1 atmosfer (600 – 1.100 gram/cm^2) di permukaan laut.

2.3 Modifikasi Permainan Sepakbola

2.3.1 Pengertian Modifikasi Permainan

Modifikasi ialah pengurangan atau penggantian unsur–unsur tertentu (Supandi, 2012:107). Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya 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.

2.3.2 Manfaat Modifikasi Permainan

Modifikasi permainan memiliki beberapa manfaat yang sangat penting. Menurut Yoyo (2010: 1) menyatakan bahwa modifikasi memiliki esensi untuk menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar secara potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajaranya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi. Berkaitan dengan modifikasi olahraga atau permainan yang diterapkan dalam pembelajaran Penjas di sekolah, Gusril (2014: 46) menyatakan bahwa modifikasi memiliki keuntungan dan keefektivitasan, yang meliputi:

1. Meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pembelajaran Penjas

   Orientasi pembelajaran olahraga dan permainan yang dimodifikasi ke dalam Penjas, yaitu: menimbulkan rasa senang. Anak yang mengikuti pembelajaran dengan rasa senang, tentu akan mendorong motivasinya untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran Penjas. Akhirnya anak akan memiliki kesempatan untuk aktif bergerak, sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran anak akan tercapai.

2. Meningkatkan aktivitas belajar siswa

Prinsip dalam modifikasi olahraga dan permainan adalah aktivitas belajar (*learning activities*). Oleh karena itu dalam pembelajaran Penjas, yang perlu ditekankan adalah memanfaatkan waktu dengan aktivitas gerak. Menurut Yoyo (2010: 47) menyatakan bahwa dalam pembelajaran Penjas guru harus dapat memanfaatkan 50% dari waktu yang tersedia dengan aktivitas gerak. Sebagai contoh apabila waktu yang tersedia dalam pembelajaran Penjas di SD adalah 70 menit, maka 35 menit harus dimanfaatkan untuk aktivitas gerak anak. Berkaitan dengan hal ini, maka seorang guru harus bisa dituntut untuk mendesain pembelajaran Penjas sedemikian rupa, baik materi, metode, dan organisasi pembelajaran yang efektif.

3. Meningkatkan hasil belajar Penjas siswa

Seperti telah dikemukakan di atas, bahwa prinsip pembelajaran yang menggunakan modifikasi adalah aktivitas belajar dan kesenangan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas tinggi dan memberikan pengalaman gerak yang banyak.

4. Mengatasi kekurangan sarana dan prasarana

Salah satu pendukung dalam proses pembelajaran Penjas adalah ketersediaan sarana dan prasarana yang ada. Sarana merupakan alat yang digunakan dalam Penjas, sedangkan prasarana menunjukkan kepada tempat atau lapangan yang digunakan dalam Penjas. Untuk menciptakan proses pembelajaran penjas yang berkualitas baik, maka diperlukan sarana dan prasarana yang memadai. Apabila ketersediaaan sarana dan prasarana tidak memadai, maka seorang guru perlu dituntut untuk berkreatifitas atau menciptakan suatu bentuk modifikasi untuk mengatasi permasalahan sarana dan prasarana tersebut. Sebagai contohnya, apabila

di sekolah tidak memiliki lempar cakram. Maka untuk mengajarkan materi lempar cakram, bisa menggunakan ban bekas sebagai pengganti cakram yang akan digunakan.

Menurut Mutohir (2010: 108) menyatakan bahwa modifikasi olahraga mendorong anak untuk melakukan tugas gerak dengan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi ketimbang pendekatan tradisional. Apabila pengalaman gerak anak sudah banyak tentu akan memberikan kontribusi pada peningkatan kebugaran jasmaninya. Kebugaran jasmani merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk modal dasar dalam mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan sangat bermanfaat untuk menganalisa dan mengembangkan materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran, meningkatkan aktivitas belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat mengatasi kekurangan saranan dan prasarana dalam pembelajaran Penjasorkes.

2.3.3 Pengertian Sepakbola Mini

Permainan sepakbola mini adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 14 orang yang masing-masing tim 7 orang, serta menggunakan bola plastik. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mencetak gol kegawang. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan sehingga didalam permainan tidak ada pemain yang bersantai (Mawa, 2020).

Sepakbola mini merupakan sebuah permainan olahraga yang diadopsi dari permainan sepakbola yang sebenarnya, akan tetapi ada beberapa aspek yang

dimodifikasi. Hal ini ditujukan untuk menyesuaikannya dengan kondisi siswa yang akan mengalami beberapa kesulitan jika melakukan permainan sepakbola yang sesungguhnya di dalam sebuah pembelajaran. Selain itu, pembelajaran pun akan kurang efektif karena siswa akan kesulitan untuk mendapatkan esensi dari permainan itu. Beberapa aspek yang dirubah dalam permainan ini antara lain dari segi jumlah pemain dalam sebuah timnya, ukuran lapangan yang digunakan, serta peraturan yang digunakan dalam permainan.

2.3.4 Modifikasi Permainan Sepakbola Mini

Menurut Dietrich (2011: 12), kemungkinan diubah-ubahnya 'permainan sepakbola kecil-kecilan' memberi kemungkinan untuk mengajukan persyaratan prestasi itu dalam takaran yang selaras, yaitu melalui bentuk pemberian tugas. Apa yang bisa dimodifikasi pada suatu bentuk permainan, dan bagaimana cara melakukannya? Lalu apa yang bisa dicapai dengannya?

1. Perubahan Jumlah Pemain

Jumlah pemain yang lebih sedikit meningkatkan intensitas gerak masing-masing pemain. Ia akan lebih sering mendapatkan bola, dan siasat permainan menjadi lebih jelas. Jumlah pemain yang banyak memerlukan 'semangat kelompok' yang besar. Para pemain harus ikut berpikir dan bermain, apabila permainan yang dilangsungkan harus lebih terwujudnya daripada kumpulan aksi-aksi perseorangan belaka.

2. Perubahan Ukuran Lapangan dan Peralatan

Lapangan permainan yang luas memberi kemungkinan untuk bermain secara lapang, dalam mana pemain harus banyak berlari. Lapangan yang kecil menyebabkan timbulnya aksi-aksi permainan yang serba sempit, mendorong

ketrampilan mengolah bola serta pengambilan tindakan yang serba cepat. Gawang yang besar merangsang permainan dalam mana banyak dilakukan ke arah gawang. Dalam menghadapi gawang yang kecil, peluang untuk menembak harus diperolah dengan cepat dan cermat.

Bola karet yang elastis mendorong kepekaan mengendalikan bola. Sebaliknya bola kulit yang dipompa tidak terlalu keras lebih mudah pengendaliannya, sedang bola yang terbuat dari buntalan kain memberi peluang bahkan pada anak-anak didik yang belum terampil menahan bola untuk dapat bermain dengan baik.

3. Perubahan Peraturan Permainan

Di sini jalan permaian bisa diatur secara lain. Umpamanya untuk mendorong kerja sama antar pemain, setiap pemain hanya diperbolehkan menyentuh bola paling banyak tiga kali berturut-turut. Begitu sentuhan untuk keempat kali terjadi, bola berpindah ke pihak lawan.

Menurut Snow (2011: 20), konsep penyesuaian ukuran lapangan, gawang, dan bola; jumlah pemain di lapangan; dan durasi permainan untuk variasi kelompok umur untuk mengakomodasikannya dengan tingkat perkembangan dan kemampuan pemain. Berikut ini adalah penyesuaian tersebut:

Tabel 2.1 Penyesuaian Peraturan Sepakbola Mini

Umur Kategori	U6	U8	U10	U12	U14
Pemain dalam sebuah tim	Metode lapangan tunggal: 4-6 Metode lapangan ganda: 8-10	Metode lapangan tunggal: 6-8 Metode lapangan ganda: 10-12	Metode lapangan tunggal: 9-11 Metode lapangan ganda: 14-16	11-13	11-18
Ukuran bola	3	3	4	4	5
Ukuran gawang	1,8 × 5,5 m	1,8 × 5,5 m	1,8 × 5,5 m	1,8 × 5,5 m	2,4 × 7,3 m

	atau lebih kecil	atau lebih kecil			
Ukuran lapangan	23 × 18 m	32 × 23 m	50 × 37 m	73 × 45 m	91 × 59 m
Jumlah pemain di lapangan	3 tiap tim	4 tiap tim	6 tiap tim	8 tiap tim	11 tiap tim
Lama permainan	4 × 8 menit	4 × 12 menit	2 × 25 menit	2x30 menit	2 × 35 menit

Berdasarkan teori-teori di atas, maka permainan sepakbola mini sesungguhnya merupakan permainan sepakbola yang sudah dimodifikasi yang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Perubahan itu antara lain: 1) Lapangan yang digunakan berukuran 25 × 18 m, 2) gawang yang digunakan berukuran 2,5 × 1,5 m, 3) bola yang digunakan adalah bola plastik, 4) jumlah pemain dalam setiap tim adalah 8 pemain, 5) durasi permainan adalah 30 menit.

2.3.5 Teknik Dasar Permainan Sepakbola Mini

Pada umumnya permainan Sepakbola berjalan dengan tempo yang cepat. Oleh karena itu seseorang pemain Sepakbola harus memiliki keterampilan yang baik. Pemain harus dapat berlari dengan cepat, memiliki kelincahan, dapat menerima bola dengan mantap, dan dapat mengumpan bola dengan tepat ke sasaran (kawan) serta mampu melakukan tembakan yang jitu ke arah gawang lawan untuk mencetak skor. Selain itu juga pemain harus memiliki kordinasi tubuh yang baik agar dapat mengkordinasikan setiap teknik-teknik gerakkan Sepakbola dengan baik pula. Oleh karena itu, dalam permainan sepakbola mini ini yang pada dasarnya mengadopsi dari permainan sepakbola, menuntut keterampilan setiap siswa. Dalam garis besarnya, keterampilan dasar permainan Sepakbola Mini terdiri dari beberapa teknik dasar, yaitu :

1. Menggiring Bola (*Dribbling*)

Dribbling adalah keterampilan dasar karena semua pemain harus mampu menguasai bola pada saat bergerak, diam, ataupun dalam posisi siap untuk melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan dribbling secara efektif, maka dia akan menjadi salah satu pemain yang memiliki operan dan kontribusi yang sangat besar dalam sebuah pertandingan. Oleh karena itu dribbling merupakan salah satu teknik wajib yang harus dikuasai oleh setiap pemain.

2. Mengoper atau Mengumpan Bola (*Passing*)

Sepakbola mini adalah permainan tim. Walaupun pemain yang memiliki keterampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, pemain harus saling bergantung pada semua anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat. Agar bisa berhasil di dalam lingkungan tim ini, seorang pemain harus mengasah keterampilan mengoper bola (*passing*). *Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan seperti kepala ataupun dada. Peluang untuk dapat melakukan tendangan shooting ke gawang akan lebih banyak diperoleh jika dapat melakukan *passing* dengan keterampilan dan ketepatan yang tinggi

3. Menghentikan Bola (*Stopping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar yang penggunaanya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk *passing*.

4. Menyundul Bola (*Heading*)

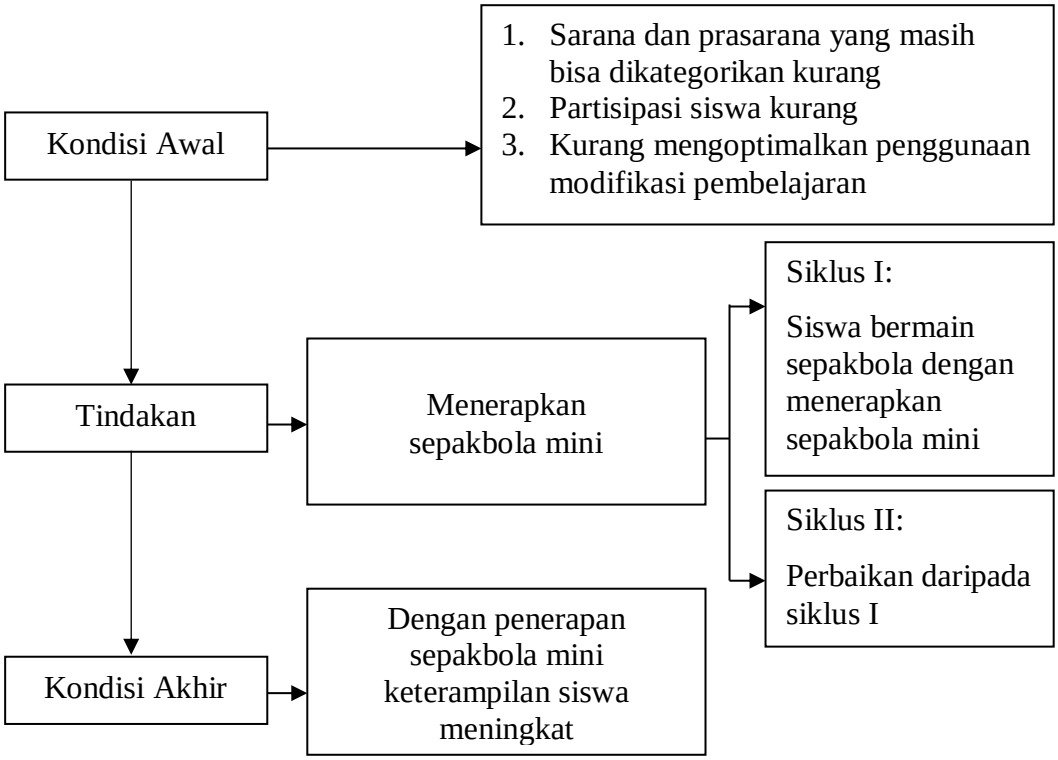
Menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala yang bertujuan untuk mengumpan, mencetak gol, dan untuk mematahkan serangan lawan / membuang bola. Menyundul bola dapat dilakukan dengan posisi berdiri, melompat, dan sambil meloncat.

5. Menembak (*Shooting*)

Shooting merupakan salah satu teknik yang mutlak harus dikuasai baik oleh pemain yang berposisi sebagai penyerang. Tembakan dilakukan jika pemain sudah menemukan waktu dan posisi yang tepat sehingga presentasi untuk menjadi gol pun akan semakin besar.

2.4 Kerangka Konseptual

Berikut adalah kerangka konseptual dalam penelitian ini yang dapat digambarkan secara sistematis sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka pikir

2.5 Hipotesis Tindakan

1. Hipotesis Alternatif (Ha): penerapan permainan sepakbola mini pada mata pelajaran penjasorkes dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.
2. Hipotesis Nihil (Ho): penerapan permainan sepakbola mini pada mata pelajaran penjasorkes tidak dapat meningkatkan keterampilan siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan bagian yang sangat penting dan syarat mutlak dari suatu penelitian. Berbobot tidaknya suatu penelitian tergantung pada pengambilan langkah-langkah dan metode penelitian. Seperti yang dikemukakan oleh Hadi (2011: 4) bahwa metode penelitian sebagaimana yang dikenal sekarang, memberikan garis-garis yang cermat dan mengajukan syarat-syarat yang benar, maksudnya adalah untuk menjaga agar pengetahuan yang dicapai dari suatu penelitian dapat mempunyai harga ilmiah yang setinggi-tingginya.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan data pengamatan secara langsung terhadap jalannya proses pembelajaran di kelas. Dari data tersebut kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan dalam siklus-siklus tahapan. Deskriptif yang dimaksud adalah untuk memberikan gambaran tentang kurangnya motivasi siswa pada pembelajaran Penjasorkes.

Menurut Ali (2012: 7), penelitian yang dilakukan terutama untuk mencari sesuatu dasar pengetahuan praktis dalam rangka memperbaiki keadaan atau situasi yang dilakukan secara terbatas hal ini biasanya dilakukan terhadap situasi atau keadaan yang sedang berlangsung. Kriteria pelaksanaan tindakan adalah :

1. Peneliti adalah pengguna dari hasil penelitian itu sendiri
2. Penelitian berlangsung pada situasi dimana pemecahan masalah perlu dilakukan dan hasilnya diperlukan untuk mengubah tindakan atau perilaku peneliti, perilaku orang lain maupun untuk menyusun kerangka kerja.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara sebanyak 21 siswa, terdiri dari 13 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 8 siswa berjenis kelamin perempuan.

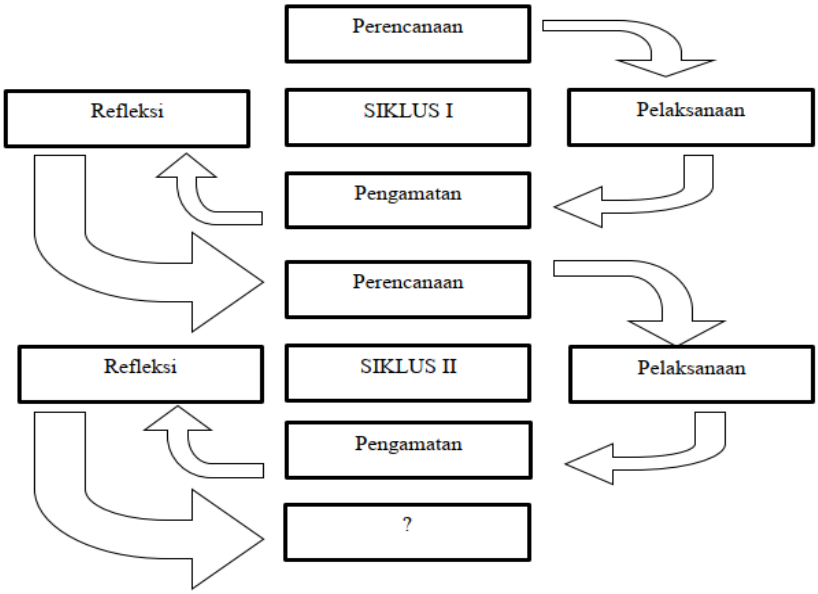
3.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan apa yang harus menjadi perhatian dalam penelitian. Dalam penelitian tindakan kelas meningkatkan keterampilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Penjasorkes. Keterampilan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keterampilan siswa sebelum diberikan penerapan sepakbola mini dan sesudah diberikan sepakbola mini dengan angket awal dan angket akhir.

3.5 Desain Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk siklus yang tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan Wardhani (2012: 35), setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*), dan seterusnya sampai tercapai hasil yang diharapkan.

Adapun siklus tindakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur siklus penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2010: 137)

3.6 Prosedur Kerja Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan dalam beberapa siklus untuk melihat bagaimana penerapan permainan Sepakbola Mini dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang sudah didesain dalam faktor yang diselidiki.

3.6.1. Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini dilakukan persiapan pembelajaran Sepakbola seperti :

a. Identifikasi keadaan awal siswa yang meliputi jumlah siswa dan informasi tentang proses pembelajaran yang telah dilakukan.

b. Membuat skenario pembelajaran modifikasi Sepakbola meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar evaluasi, dan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran modifikasi Sepakbola.

2. Pelaksanaan Tindakan

Merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan sesuai skenario pembelajaran. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

a. Guru menjelaskan rencana kegiatan yang akan digunakan serta menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa.
b. Guru menjelaskan teknik dasar permainan Sepakbola kepada siswa.
c. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 2 kelompok putra dan 2 kelompok putri.
d. Siswa mempraktikkan modifikasi permainan Sepakbola.

3. Pengamatan Tindakan

Observasi atau pengamatan adalah tindakan untuk mengamati jalannya pelaksanaan tindakan yaitu mengamati keterampilan proses siswa selama melakukan permainan Sepakbola yang dimodifikasi.

4. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap refleksi adalah menganalisis jalannya pembelajaran dan menganalisis perangkat evaluasi berupa tes hasil belajar Sepakbola. Berdasarakan perangkat evaluasi tersebut kemudian diidentifikasi dan dijadikan bahan masukkan untuk siklus berikutnya.

3.6.2. Siklus II

Pada siklus II perencanaan tindakan didasarkan pada hasil apa yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi

pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Hal ini diharapkan agar semua tujuan dalam penelitian dapat tercapai dan diperoleh data yang tepat. Demikian juga termasuk dalam proses tahap pelaksanaan, pengamatan, dan intepretasi, serta analisis, dan refleksi yang juga tidak bisa terlepas dan mengacu pada siklus sebelumnya yang sudah dilaksanakan.

3.7 Persiapan Penelitian Tindakan Kelas

Persiapan sebelum Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dan dibuat berbagai input instrumen yang akan dikenakan untuk memberikan perlakuan dalam Penelitian Tindakan Kelas, yaitu:

3.7.1 Afektif

Tes ini digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama mengikuti proses pembelajaran modifikasi permainan Sepakbola yang terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

1. Partisipasi
2. Perhatian
3. Keaktifan
4. Sportif
5. Percaya diri

Tabel 3.1 Penilaian sikap siswa SDN 041 dalam penerapan permainan sepakbola mini

No	Aktivitas Murid	Skor Perolehan (%)
1	Partisipasi	
2	Perhatian	
3	Keaktifan	
4	Sportif	
5	Percaya diri	

3.7.2 Kognitif

Tes kognitif digunakan untuk mengetahui kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran Sepakbola.

Tabel 3.2 Penilaian observasi pada siswa SDN 041 pada penerapan permainan sepakbola mini

Indikator	Pertanyaan yang diajukan	Skor	Nilai
Murid mampu menjelaskan teknik dasar dalam permainan sepakbola mini	10		

3.7.3 Psikomotor

Tes ini digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa terhadap teknik dasar dalam permainan Sepakbola yang meliputi :

1. Teknik dasar mengumpan atau *passing*
2. Teknik dasar menerima bola atau controlling
3. Teknik dasar membawa bola atau *dribble*
4. Teknik dasar menembak atau shooting

Tabel 3.3 Penilaian aspek psikomotor pada siswa SDN 041 pada permainan sepakbola mini

No	Nama Murid	Passing				Controlling				Dribble				Shooting				Jumlah	Nilai akhir (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			

Tabel 3.4 Interval Penilaian

Skor	Kategori
0-54	Sangat Kurang
55-64	Kurang
65-74	Cukup
75-84	Baik
85-100	Sangat Baik

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembaran observasi tentang penerapan permainan sepakbola mini menggunakan aspek afektif, kognitif dan psikomotor.

3.9 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati keterampilan siswa selama proses pembelajaran Sepakbola. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Keterampilan-keterampilan tersebut diamati dalam 2 siklus. Dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan), dan refleksi. Kedua siklus ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui adanya peningkatan dari keterampilan-keterampilan proses siswa selama proses pembelajaran Sepakbola.

3.10 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan kata-kata (narasi) menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal dampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan disesuaikan pada

karakteristik, fokus masalah serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan:

1. Pengamatan Sikap (Afektif)

   Nilai $= \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}$ x 100%

2. Tes Kognitif

   Nilai $= \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}$ x 100%

3. Tes Psikomotorik

   Nilai $= \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal}$ x 100%

4. Nilai akhir yang diperoleh siswa

   Nilai Akhir $= \frac{Psikomotorik + Afektif + Kognitif}{3}$

3.11 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas adalah terjadinya peningkatan keterampilan siswa melalui penerapan sepakbola mini pada siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, standar kelulusan untuk tiap individu yaitu nilai 75 dan mencapai tuntas klasikal 80% dari jumlah siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi pra tindakan

Siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 14 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 7 siswa berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan bermain sepakbola siswa masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah 75.

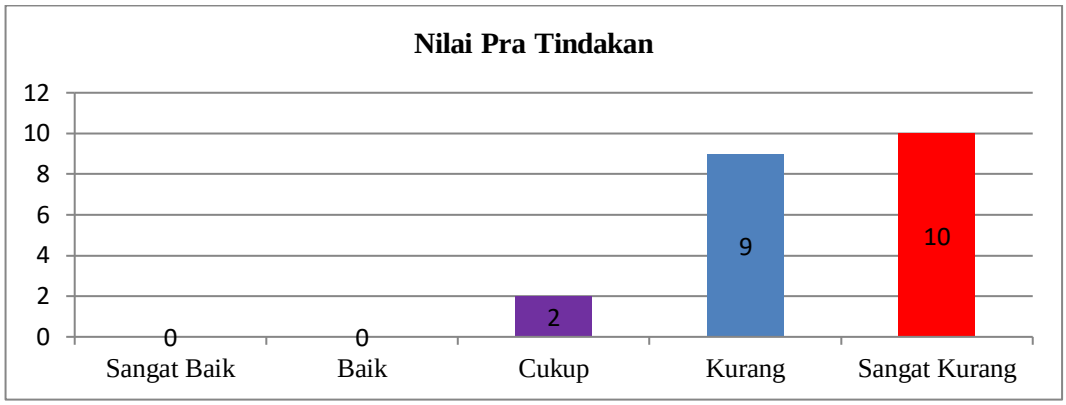
Hal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Frekuensi nilai kemampuan bermain sepakbola siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	10	47,6
55-64	Kurang	9	42,9
65-74	Cukup	2	9,5
75-84	Baik	0	0
85-100	Sangat baik	0	0
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2021)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang berjumlah 10 siswa (47,6%), nilai kurang berjumlah 9 siswa (42,9%) dan nilai cukup berjumlah 2 siswa (9,5%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram batang nilai pra tindakan (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

4.1.2 Data Siklus I

1. Paparan Perencanaan

Berdasarkan data dari hasil proses pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian disepakati oleh penulis dan mitra peneliti bahwan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan dengan menyusun serangkaian perencanaan pelaksanaan, antara lain:

a. Menetapkan materi pembelajaran yang ada hubungannya dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa disesuaikan dengan alokasi waktu KBM penjasorkes.
b. Membuat rencana pembelajaran dalam bentuk satuan rencana pembelajaran, adapun satuan rencana pembelajaran terlampir.
c. Mempersiapkan alat bantu yang akan digunakan seperti bola sepak dari plastik, peluit, dan nomor punggung.
d. Mendesain alat evaluasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.
e. Menyiapkan format observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.
f. Melakukan survei lokasi bersama mitra peneliti.

g. Bagi siswa yang mempunyai bola ditugaskan untuk membawa bola dari rumah masing-masing.

2. Pelaksanaan Siklus I

Tindakan	Tanggal	Hari	Jam
Siklus I	6 Oktober 2020	Selasa	07.30-09.00 WITA

Pertama-tama guru masuk ke lapangan, kemudian membariskan siswa, presensi dan apresepsi mulai dari ucapan salam, penyampaian materi, konsep, dan tujuan pembelajaran. Kemudian langsung melakukan pemanasan dinamis. Untuk siklus pertama, kehadiran siswa berjumlah 21. Untuk menyesuaikan jumlah tersebut, guru membagi menjadi empat kelompok yang terdiri dari dua kelompok putra dan dua kelompok putri. Kemudian guru mengatur dan memodifikasi ruang lapangan. Untuk lapangan sepakbola mini, guru membatasinya dengan kapur yang digariskan di tiap tepi lapangan. Gawang yang digunakan adalah gawang yang sudah dimodifikasi dengan ukuran 1,5 × 2,5 meter. Waktu yang digunakan dalam pembelajaran adalah 4 × 35 menit.

Kemudian guru memberikan contoh gerakan dribbling, passing, dan shooting secara bergantian yang kemudian dipraktekkan oleh para siswa. Kemudian baru siswa melakukan permainan sepakbola mini sesuai dengan kelompok yang sudah dibagi. Sebelum permainan sepakbola mini berlangsung, setiap siswa diberikan nomor punggung untuk memudahkan observer mengamati unjuk kerja yang dilakukan oleh masing-masing siswa. Pada saat permainan sepakbola mini berlangsung, observer mengamati unjuk kerja setiap siswa satu per satu secara

bergantian tanpa mengetahui bahwa kegiatan mereka sedang diamati. Aspek yang diamati antara lain: kualitas passing, controlling, dribbling, dan shooting.

3. Obsevasi (Pengamatan)

Dari data hasil observasi dan catatan lapangan, kemudian diskusi dengan obsever lainnya sebagai mitra peneliti, ditemukan beberapa hal yang menjadi kendala pembelajaran pada siklus petama yaitu:

a. Penguasaan kemampuan bermain yang beragam dari karakteristik siswa, baik dalam segi teknik maupun taktik. Ada siswa yang dapat dikategorikan memiliki teknik bermain yang cukup bagus, akan tetapi ada juga siswa yang masih sangat asing dengan permainan sepakbola.
b. Siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru.
c. Keragaman karakteristik siswa harus diperhatikan oleh guru dengan cara menjelaskan yang lebih singkat, jelas, dan dimengerti pemahaman pola permainan sepakbola baik dari segi teknik maupun taktik.

4. Refleksi

Dari hasil observasi dan diskusi dengan mitra peneliti didapat data yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi pembelajaran siklus pertama, yaitu sebagai berikut:

a. Berikan umpan balik (feed back), seperti pujian dan penghargaan dari apa yang sudah dilakukan oleh siswa.
b. Selalu memberikan kesempatan bergerak lebih banyak terhadap anak sehingga pengalaman belajar bisa meningkat seperti memanfaatkan jumlah bola untuk aktivitas gerak yang dilakukan siswa.

c. Berikan penjelasan dan contoh yang baik supaya siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan.

d. Eksplorasi potensi siswa seperti bertanya kepada siswa tentang pemahaman bermain sepakbola.

e. Posisi guru lebih ditingkatkan dengan berkeliling supaya aktivitas siswa dapat lebih terkontrol/terawasi.

f. Berikan tindak lanjut kepada siswa terkait materi yang telah disampaikan.

5. Aspek afektif

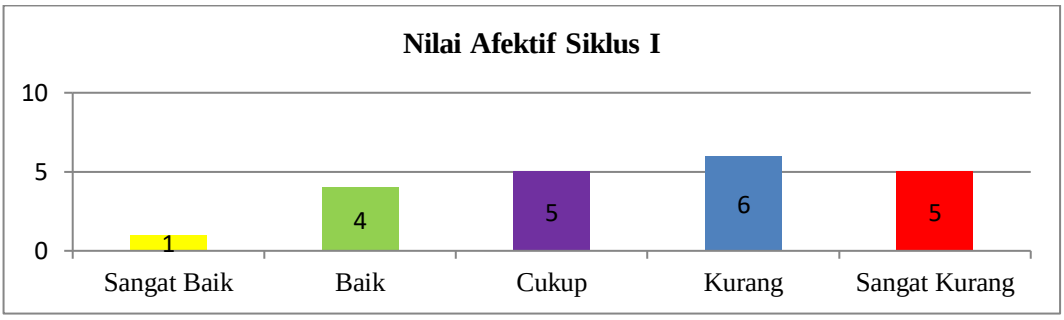
Pemahaman siswa pada siklus I aspek afektif dalam penerapan permainan sepakbola mini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Frekuensi nilai afektif penerapan permainan sepakbola mini siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara pada siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	5	23,8
55-64	Kurang	6	28,6
65-74	Cukup	5	23,8
75-84	Baik	4	19,1
85-100	Sangat baik	1	4,7
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2021)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang berjumlah 5 siswa (23,8%), nilai kurang berjumlah 6 siswa (28,6%), nilai cukup berjumlah 5 siswa (23,8%), nilai baik berjumlah 4 siswa (19,1%) dan nilai sangat baik berjumlah 1 siswa (4,7%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.2 Diagram batang nilai afektif siklus I (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

Penerapan permainan sepakbola mini pada siklus I aspek afektif diketahui bahwa siswa tergolong dalam kriteria tuntas sebanyak 5 siswa atau sebanyak 23,8%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 16 siswa atau sebanyak 76,2%. Jadi berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus I aspek afektif siswa yang memperoleh pembelajaran permainan sepakbola mini lebih banyak yang belum tuntas dibandingkan dengan siswa dengan pembelajaran sepakbola mini yang tuntas. Secara klasikal tingkat ketuntasan belum memenuhi kriteria ketuntasan, karena belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 80% dari keseluruhan siswa yang tuntas, maka dilakukan pembenahan pada siklus II.

6. Aspek kognitif

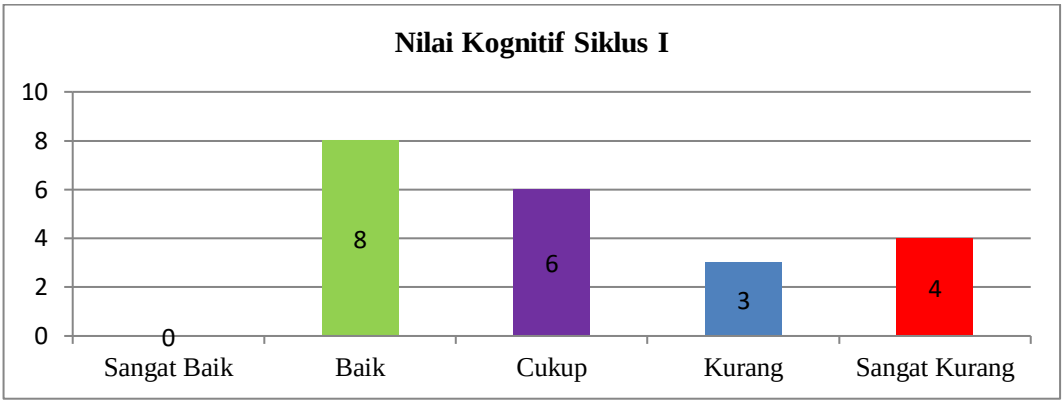
Pemahaman siswa pada siklus I aspek kognitif dalam penerapan permainan sepakbola mini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Frekuensi nilai kognitif penerapan permainan sepakbola mini siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara pada siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	4	19,1
55-64	Kurang	3	14,3
65-74	Cukup	6	28,6
75-84	Baik	8	38,0
85-100	Sangat baik	0	0
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang berjumlah 4 siswa (19,1%), nilai kurang berjumlah 3 siswa (14,3%), nilai cukup berjumlah 6 siswa (28,6%), nilai baik berjumlah 8 siswa (38,0%) dan nilai sangat baik tidak ada (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram batang nilai kognitif siklus I (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

Penerapan permainan sepakbola mini pada siklus I aspek kognitif diketahui bahwa siswa tergolong dalam kriteria tuntas sebanyak 8 siswa atau sebanyak 38,1%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau sebanyak 61,9%. Jadi berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus I aspek kognitif siswa yang memperoleh pembelajaran permainan sepakbola mini lebih banyak yang belum tuntas dibandingkan dengan siswa dengan pembelajaran sepakbola mini yang tuntas. Secara klasikal tingkat ketuntasan belum memenuhi kriteria ketuntasan, karena belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 80% dari keseluruhan siswa yang tuntas, maka dilakukan pembenahan pada siklus II.

7. Aspek psikomotor

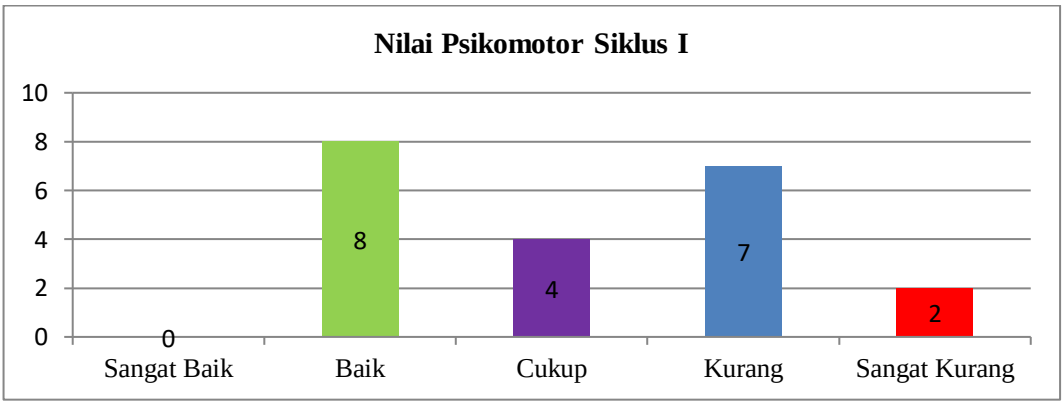
Pemahaman siswa pada siklus I aspek psikomotor dalam penerapan permainan sepakbola mini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Frekuensi nilai psikomotor penerapan permainan sepakbola mini siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara pada siklus I

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	2	9,5
55-64	Kurang	7	33,3
65-74	Cukup	4	19,1
75-84	Baik	8	38,1
85-100	Sangat baik	0	0
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang berjumlah 2 siswa (9,5%), nilai kurang berjumlah 7 siswa (33,3%), nilai cukup berjumlah 4 siswa (19,1%), nilai baik berjumlah 8 siswa (38,1%) dan nilai sangat baik tidak ada (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:

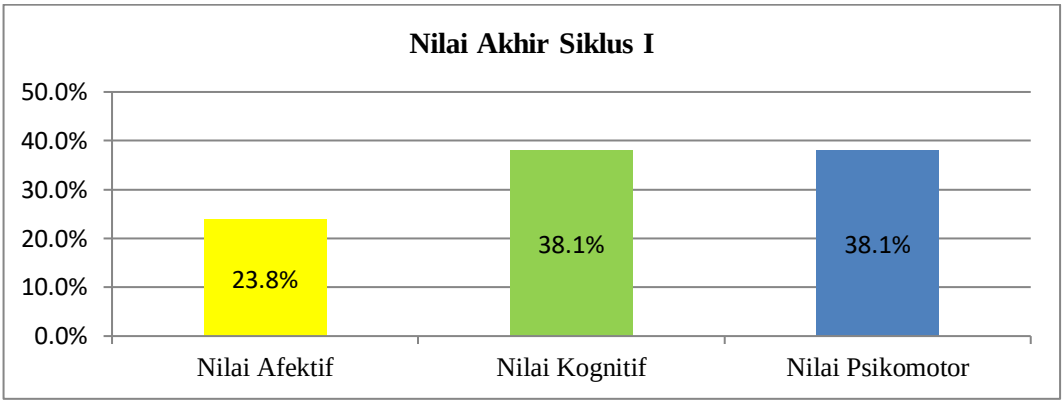


Gambar 4.4 Diagram batang nilai psikomotor siklus I (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

Penerapan permainan sepakbola mini pada siklus I aspek psikomotor diketahui bahwa siswa tergolong dalam kriteria tuntas sebanyak 8 siswa atau

sebanyak 38,1%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau sebanyak 61,9%. Jadi berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus I aspek psikomotor siswa yang memperoleh pembelajaran permainan sepakbola mini lebih banyak yang belum tuntas dibandingkan dengan siswa dengan pembelajaran sepakbola mini yang tuntas. Secara klasikal tingkat ketuntasan belum memenuhi kriteria ketuntasan, karena belum mencapai tingkat ketuntasan sebesar 80% dari keseluruhan siswa yang tuntas, maka dilakukan pembenahan pada siklus II.

Pada siklus I, nilai afektif, kognitif dan psikomotor dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.5 Diagram batang nilai akhir siklus I (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

4.1.3 Data Siklus II

1. Paparan Perencanaan

Perencanaan penelitian kelas yang dilakukan sama seperti kegiatan sebelumnya yaitu pada penetapan materi pembelajaran yang ada hubungannya dengan materi pembelajaran sebelumnya, akan tetapi dengan instruksi yang lebih singkat dari guru serta pemberian contoh gerakan yang lebih jelas kepada siswa.

2. Pelaksanaan Siklus II

Tindakan	Tanggal	Hari	Jam
Siklus II	13 Oktober 2020	Selasa	07.30-09.00 WITA

Pertama-tama guru masuk ke lapangan, kemudian membariskan siswa, presensi dan apresepsi mulai dari ucapan salam, penyampaian materi, konsep, dan tujuan pembelajaran. Kemudian langsung melakukan pemanasan dinamis dan statis. Untuk siklus kedua, kehadiran siswa komplit berjumlah 21 siswa dari awal pembelajaran sampai akhir. Kemudian guru mengatur barisan dan memberikan contoh teknik gerakan yang kemudian diikuti oleh siswa.

3. Observasi Pengamatan

Dari hasil observasi dan catatan lapangan, yang kemudian didiskusikan dengan observer sebagai mitra peneliti, ditemukan beberapa hal mengenai pembelajaran pada siklus II ini, yaitu:

a. Kemampuan bermain yang dilakukan siswa mulai terlihat adanya peningkatan khususya terhadap siswa laki-laki.
b. Siswa mulai bisa memahami tentang materi permainan sepakbola mini.
c. Penambahan suasana kompetisi membuat pembelajaran lebih bergairah.

4. Refleksi

Refleksi pembelajaran, yaitu:

a. Aktivitas siswa dari segi afektif, kognitif, dan psikomotor menunjukkan arah yang lebih baik.
b. Bermain adalah dunia anak, pembelajaran melalui pendekatan bermain bisa meningkatkan ranah sikap, pengetahuan materi, dan keterampilan gerak siswa.

5. Aspek afektif

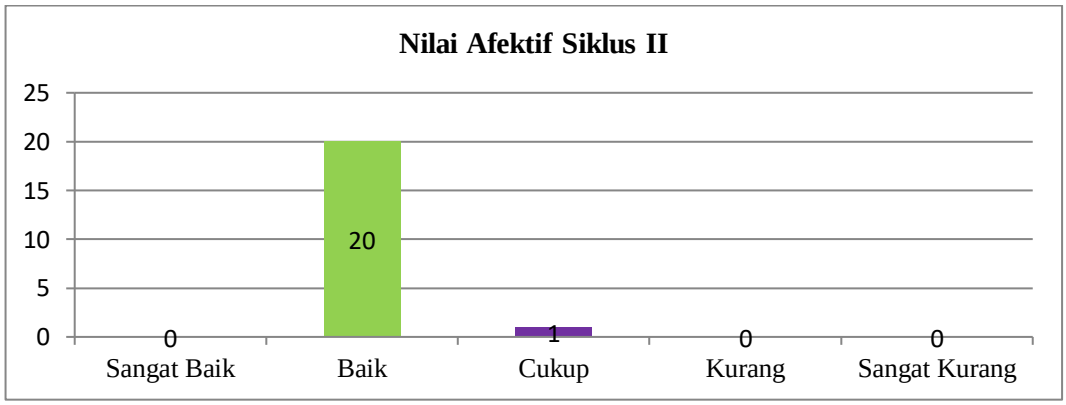
Pemahaman siswa pada siklus II aspek afektif dalam penerapan permainan sepakbola mini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Frekuensi nilai afektif penerapan permainan sepakbola mini siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara pada siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	0	0
55-64	Kurang	0	0
65-74	Cukup	1	4,8
75-84	Baik	20	95,2
85-100	Sangat baik	0	0
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang tidak ada (0%), nilai kurang tidak ada (0%), nilai cukup berjumlah 1 siswa (4,8%), nilai baik berjumlah 20 siswa (95,2%) dan nilai sangat baik tidak ada (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.6 Diagram batang nilai afektif siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

Pada siklus II aspek afektif penerapan permainan sepakbola mini diketahui bahwa siswa tergolong dalam kriteria tuntas sebanyak 20 siswa atau sebanyak

95,2%, sedangkan yang belum tuntas 1 siswa atau sebanyak 4,8%. Jadi berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II aspek afektif siswa yang memperoleh penerapan permainan sepakbola mini lebih banyak yang tuntas, terjadi peningkatan ketuntasan baik dengan secara klasikal pada kelas yang telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

6. Aspek kognitif

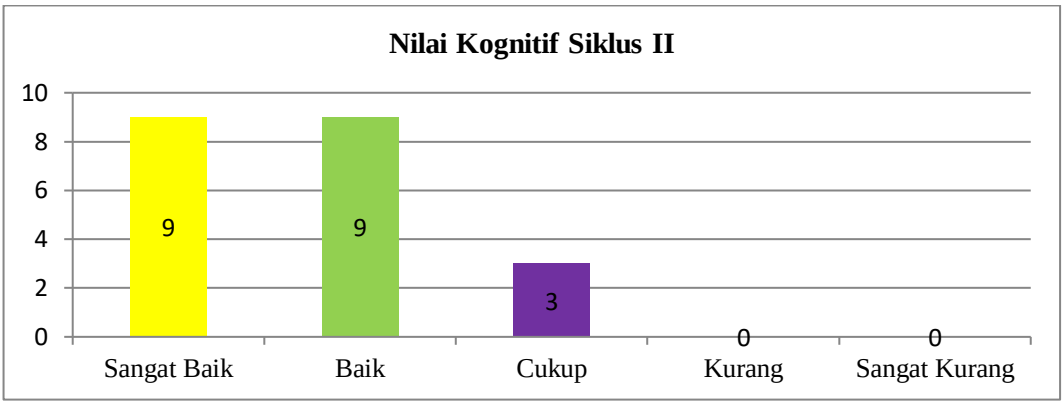
Pemahaman siswa pada siklus II aspek kognitif dalam penerapan permainan sepakbola mini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Frekuensi nilai kognitif penerapan permainan sepakbola mini siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara pada siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	0	0
55-64	Kurang	0	0
65-74	Cukup	3	14,2
75-84	Baik	9	42,9
85-100	Sangat baik	9	42,9
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2020)

Berdasarkan tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang tidak ada (0%), nilai kurang tidak ada (0%), nilai cukup berjumlah 3 siswa (14,2%), nilai baik berjumlah 9 siswa (42,9%) dan nilai sangat baik berjumlah 9 siswa (42,9%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.7 Diagram batang nilai kognitif siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

Pada siklus II aspek kognitif penerapan permainan sepakbola mini diketahui bahwa siswa tergolong dalam kriteria tuntas sebanyak 18 siswa atau sebanyak 85,7%, sedangkan yang belum tuntas 3 siswa atau sebanyak 14,3%. Jadi berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II aspek kognitif siswa yang memperoleh penerapan permainan sepakbola mini lebih banyak yang tuntas, terjadi peningkatan ketuntasan baik dengan secara klasikal pada kelas yang telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

7. Aspek psikomotor

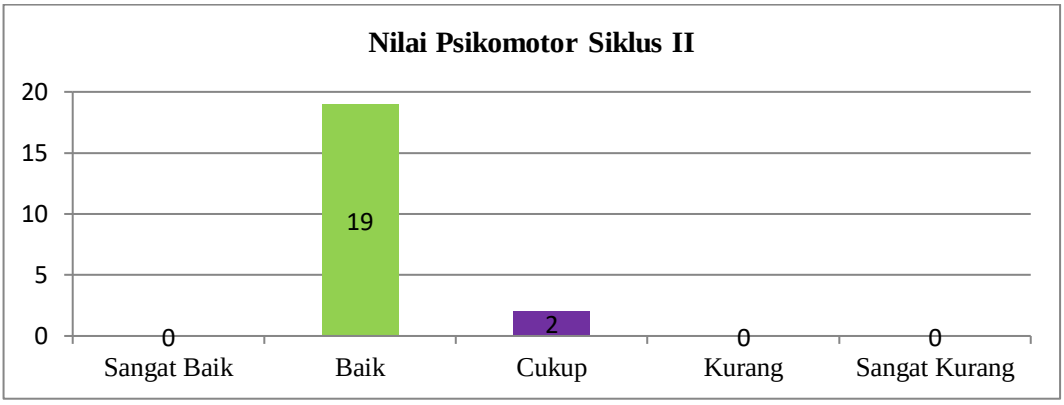
Pemahaman siswa pada siklus II aspek psikomotor dalam penerapan permainan sepakbola mini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.7 Frekuensi nilai psikomotor penerapan permainan sepakbola mini siswa kelas V UPT SD Negeri 041 Kecamatan Baebunta Kabupaten Luwu Utara pada siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0-54	Sangat kurang	0	0
55-64	Kurang	0	0
65-74	Cukup	2	9,5
75-84	Baik	19	90,5
85-100	Sangat baik	0	0
Jumlah		21	100

Sumber: Hasil data primer setelah diolah (2020)

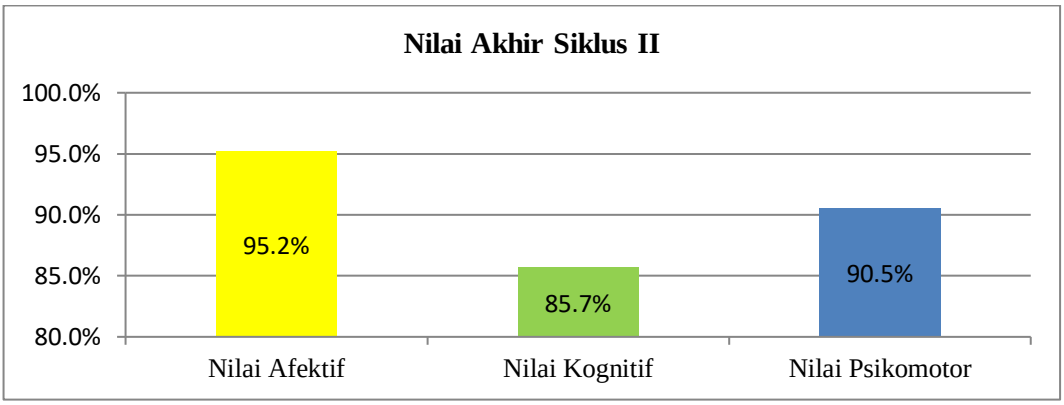
Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat kurang tidak ada (0%), nilai kurang tidak ada (0%), nilai cukup berjumlah 2 siswa (9,5%), nilai baik berjumlah 19 siswa (90,5%) dan nilai sangat baik tidak ada (0%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam diagram batang berikut ini:



Gambar 4.8 Diagram batang nilai psikomotor siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

Pada siklus II aspek psikomotor penerapan permainan sepakbola mini diketahui bahwa siswa tergolong dalam kriteria tuntas sebanyak 19 siswa atau sebanyak 90,5%, sedangkan yang belum tuntas 2 siswa atau sebanyak 9,5%. Jadi berdasarkan hasil tersebut di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pada siklus II aspek psikomotor siswa yang memperoleh penerapan permainan sepakbola mini lebih banyak yang tuntas, terjadi peningkatan ketuntasan baik dengan secara klasikal pada kelas yang telah mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80%.

Pada siklus II, nilai afektif, kognitif dan psikomotor dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.9 Diagram batang nilai akhir siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

4.2 Pembahasan

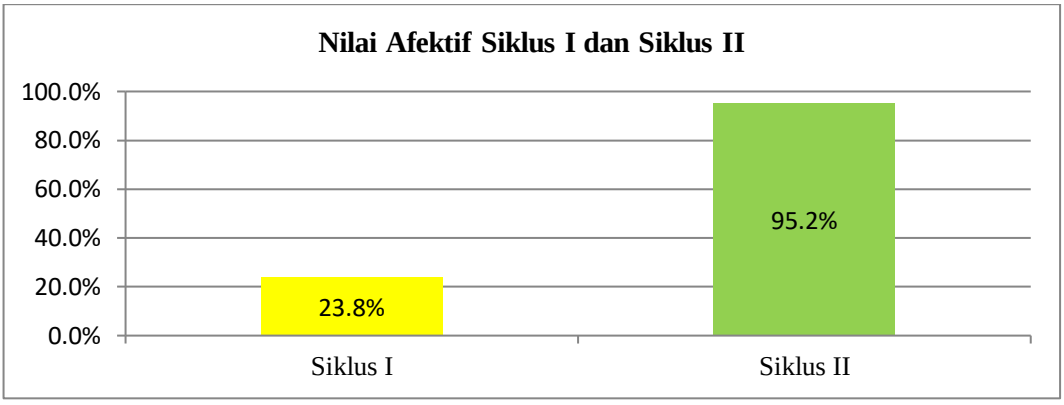
4.2.1 Aspek Perilaku Sikap (Afektif)

Pada aspek afektif ini, yang diamati adalah sikap dan perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati tingkah laku yang dilakukan satu per satu siswa secara bergantian. Sebagian besar siswa sudah menunjukkan perilaku yang baik selama proses pembelajaran. Misalnya, siswa sudah datang tepat waktu saat pembelajaran, memperhatikan setiap instruksi dan perintah yang diberikan guru, menghargai sesama teman, dan sebagainya.

Melihat dari hasil pengamatan perilaku siswa pada siklus I, persentase rata-rata siswa mencapai 23,8% yang dinyatakan dengan kriteria kurang, ini menunjukkan siswa belum terlalu mengerti terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan demikian, pada siklus II perlu ditingkatkan dari apa yang sudah diterapkan oleh siswa, akan tetapi guru harus tetap selalu memberikan motivasi yang dapat mendorong siswa lebih berkompetensi secara sportif. Hal ini yang mengharuskan peneliti untuk melanjutkannya pada siklus II. Setelah

dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu Sepakbola mini, persentase rata-rata siswa mencapai 95,2% yang dinyatakan baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah paham terhadap tujuan pembelajaran yang dilaksanakan.

Perbandingan nilai afektif siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.10 Diagram batang nilai afektif siklus I dan siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

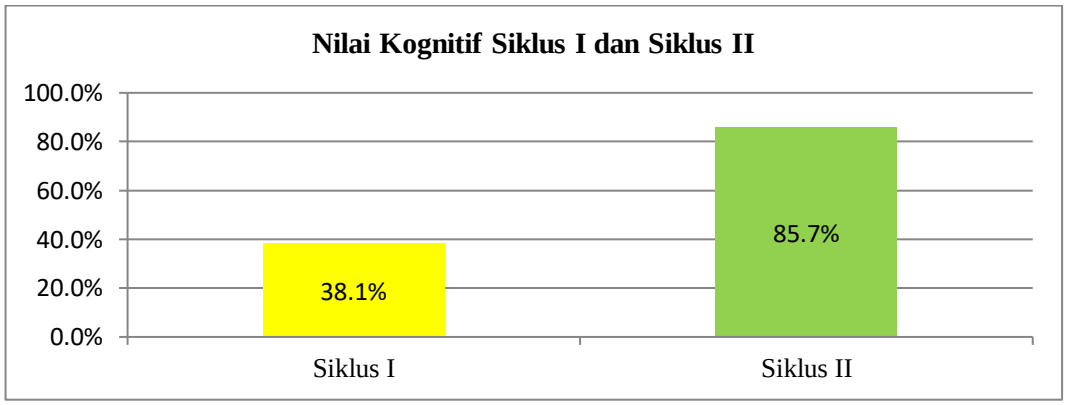
4.2.2 Aspek Kognitif

Untuk aspek kognitif ini, yang diamati adalah pengetahuan siswa tentang permainan sepakbola. Untuk mendapatkan data tentang pengetahuan siswa, peneliti memberikan lembar kuesioner kepada setiap siswa yang berisi soal-soal tentang permainan sepakbola. Kegiatan ini dilaksanakan setelah pelaksanaan permainan sepakbola, dialokasikan waktu 15 menit pada saat sesi evaluasi pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa sudah mengetahui tentang pengetahuan dasar permainan sepakbola yang ada, misalnya berapa ukuran lapangan sepakbola, berapa jumlah pemain dalam sebuah tim, dan beberapa peraturan yang ada di dalam sebuah pertandingan sepakbola.

Melihat dari hasil penilaian terhadap pemahaman siswa pada siklus I, pengetahuan siswa terhadap modifikasi permainan sepakbola, persentase rata rata siswa mencapai 38,1% yang dinyatakan dengan kriteria kurang. Hal ini menunjukkan pengetahuan siswa terhadap modifikasi permainan masih kurang baik. Dengan demikian, pada siklus II perlu adanya motivasi yang dapat mendorong siswa lebih giat lagi belajar supaya nilai yang sudah didapat bisa dipertahankan. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melanjutkannya pada siklus II.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu Sepakbola persentase rata-rata siswa terhadap pembelajaran Sepakbola mencapai 85,7% yang juga dinyatakan dengan kriteria baik, ini menunjukkan bahwa siswa sudah paham terhadap permainan Sepakbola.

Perbandingan nilai kognitif siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.11 Diagram batang nilai kognitif siklus I dan siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

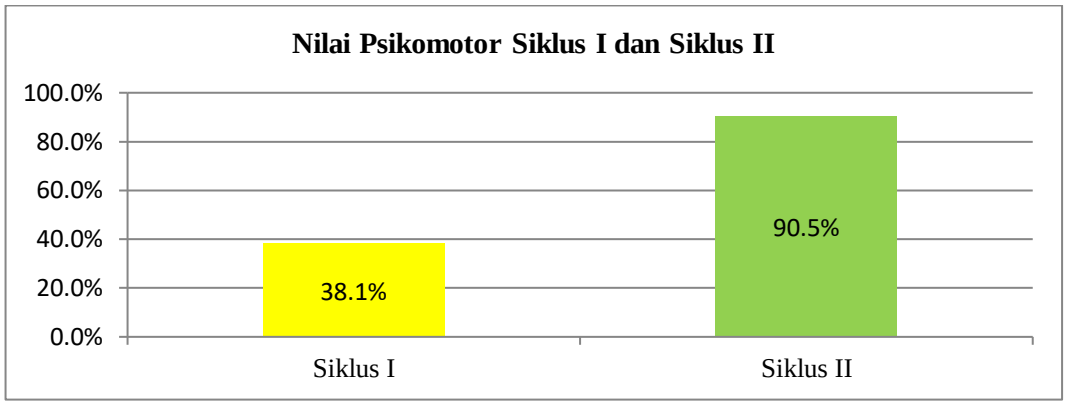
4.2.3 Aspek Keterampilan Psikomotor

Pada aspek psikomotor ini, yang diamati adalah unjuk kerja gerak siswa selama mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, peneliti mengamati setiap gerakan psikomotorik yang dilakukan oleh siswa. Sebagian besar siswa belum dapat melakukan teknik dasar permainan sepakbola dengan baik selama proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa asing dengan teknik dasar sepakbola yang sesungguhnya. Namun siswa tetap merasa antusias untuk melakukan permainan sepakbola mini.

Melihat dari hasil pengamatan keterampilan psikomotor pada siklus I, teknik dasar siswa dalam bermain modifikasi permainan sepakbola persentase rata-rata siswa mencapai 38,1% yang dinyatakan dengan kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih merasa kesulitan dan belum siap dalam memainkan modifikasi permainan sepakbola. Dengan demikian, pada siklus II perlu adanya motivasi yang dapat mendorong siswa lebih berkompetensi. Hal ini yang mendorong peneliti untuk melanjutkannya pada siklus II.

Setelah dilakukan pembelajaran pada siklus II dengan materi yang sama yaitu Sepakbola mini, persentase rata-rata siswa terhadap pembelajaran Sepakbola mencapai 90,5% yang juga dinyatakan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mendapatkan peningkatan dalam melaksanakan model pembelajaran modifikasi permainan Sepakbola. Dengan demikian terjadi peningkatan antara siklus I dan siklus II.

Perbandingan nilai psikomotor siklus I dan siklus II dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 4.12 Diagram batang nilai psikomotor siklus I dan siklus II (Sumber: Hasil data primer setelah diolah, 2021)

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Pembelajaran Penjasorkes dengan modifikasi permainan Sepakbola mini dapat diterima oleh siswa dan dapat diterapkan di SD Negeri 041 Kecamatan baebunta. Permainan ini dapat mencakup semua aspek baik afektif, kognitif, dan psikomotor. Hasil pengamatan siklus I, nilai afektif siswa sebesar 23,8%. Nilai kognitif sebesar 38,1% dan nilai psikomotorik sebesar 38,1%. Pada siklus II, hasil akhir pengamatan perilaku siswa (afektif) dengan pencapaian sebesar 95,2% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik. Hasil akhir pengamatan pemahaman siswa (kognitif) dengan pencapaian sebesar 85,7% yang masuk ke dalam kriteria baik. Hasil akhir pengamatan keterampilan siswa (psikomotor) dengan pencapaian sebesar 90,5% yang masuk ke dalam kriteria sangat baik.

5.2 Saran

1. Saran yang dapat diberikan adalah pembelajaran dengan modifikasi permainan Sepakbola mini dapat dijadikan alternatif untuk diterapkan. Hal ini dikarenakan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung pada siswa melalui bermain dan pengembangan keterampilan serta sikap sportif dan ilmiah yang baik bagi siswa.
2. Pembelajaran Penjasorkes dengan modifikasi permainan Sepakbola mini juga dapat dijadikan alternatif untuk mengatasi sarana dan prasarana yang kurang mendukung di sekolah sehingga dapat diterapkan sebagai variasi pembelajaran bola besar.

3. Bagi guru Penjasorkes diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan sepakbola yang menarik lainnya untuk digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar.

DAFTAR RUJUKAN

Ali, Mohammad. 2012. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Angkasa. Bandung.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

Dietrich, Knut. 2011. *Sepakbola Aturan dan Latihan*. Gramedia. Jakarta.

Gusril. 2014. *Efektivitas Ancangan Modifikasi Olahraga ke dalam Penjas*. Jurnal Nasional Penjas dan Ilmu Keolahragaan. Volume 3, Nomor 1.

Hadi, Sutrisno. 2011. *Metodologi Penelitian*. ANDI. Yogyakarta.

Hidayat. 2013. *Metode Penelitian dan Teknik Analisis Data*. Salemba Medika. Jakarta.

Kuswoyo, Dilli Dwi. 2018. *Identifikasi Tingkat Keterampilan Sepakbola Siswa Putra Kelas V SDN Monta Kecamatan Monta Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2018-2019. Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 17 (2)*.

Mawa, Maria Noo. 2020. *Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Dengan Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Iligetang*. Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora, Vol. 1 No. 11.

Mielke, Danny. 2012. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Pakar Raya. Bandung.

Misbahuddin, M. Hafidz. 2020. *Studi Kemampuan Teknik Dasar Sepakbola Pemain SSB Unibraw 82 Kota Malang Kelompok Usia 15-16 Tahun*. Jurnal Sport Science and Health, Vol. 2 No. 4.

Mutohir, Cholik. 2010. *Undang-Undang Sistem Keolahragaan*. Sunda Kelapa Pustaka. Jakarta.

Negari, Iqbal Paksi. 2020. *Persepsi Masyarakat Terhadap Fanatisme Suporter Sepakbola*. Jurnal Publikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Vol. 1 No. 1.

Ridwan, Mochamad. 2020. *Persepsi Orang Tua Terhadap Sekolah Sepakbola Mitra Surabaya*. Jurnal Olahraga Vol. 5 No. 2.

Salim, Agus. 2013. *Buku Pintar Sepakbola*. Nuansa. Bandung.

Saryono. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Nuha Medika. Jakarta.

Snow, Sam. 2011. *Coaching Youth Soccer*. United States: Human Kinetics.

Sucipto. 2010. *Sepakbola*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

Suherman, Adang. 2010. *D* 50 *Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

Sukintaka. 2012. *Teori Pendidikan Jasmani*. Esa Grafika. Solo.

Supandi. 2012. *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Depdikbud Dirjen. Jakarta.

Surahni. 2017. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral. University Research Colloquium Universitas Muhammadiyah Magelang

Walgito, Bimo. *2014. Pengantar Psikologi Umum.* ANDI. Jakarta.

Wardhani, IGK. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.

Yoyo, Bahagia. 2010. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depdikbud. Jakarta.