

**UPAYA MENINGKATKAN *PASSING* DALAM PERMAINAN
SEPAKBOLA MELALUI MEDIA SASARAN
PADA SISWA KELAS VII MTsN
MODEL PALOPO**

ABDULLAH JIZAL

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Palopo

abdullahjizal@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan *passing* dalam permainan sepakbola melalui media sasaran pada siswa kelas VII MTsN MODEL Palopo. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian yang berjumlah 32 orang siswa dimana siswa laki-laki berjumlah 18 orang dan siswa perempuan berjumlah 14 orang. Dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan teknik *passing* dalam permainan sepakbola melalui media sasaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi teknik *passing* menggunakan media sasaran pada permainan sepakbola kelas VII MTsN Model Palopo dapat meningkatkan pembelajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan media pembelajaran *passing* menggunakan media sasaran pada permainan sepakbola pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Persentase keberhasilan siswa pada siklus I yaitu 63% dan presentase keberhasilan siswa pada siklus II yaitu 91%.

Kata Kunci : *Media Sasaran, Passing, Sepakbola*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the increase in passing in football through target media in class VII MTsN MODEL Palopo. This research applied classroom action research (CAR). The research subjects were 32 students consisting of 18 male students and 14 female students. It can be concluded that the efforts to improve the ability of passing techniques in soccer games through target media in physical education subjects for class VII MTsN Palopo Model can improve student learning. This is shown by the increasing results of research that has been carried out in cycle I and cycle II by applying passing learning media using target media in football in physical education learning in schools. The percentage of student success in the first cycle is 63% and the percentage of student success in the second cycle is 91%.

Keywords: *target media, passing, football*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi dibawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Indonesia adalah negara yang sedang berkembang dan sedang giat dalam membangun di berbagai bidang, yang termasuk di dalamnya yaitu bidang pendidikan. Jadi pendidikan wajib kita miliki dalam

kehidupan, baik kehidupan seseorang, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan umum lewat program pendidikan jasmani dapat di upayakan peranan pendidikan jasmani untuk mengembangkan kepribadian individu. Sumbangan nyata dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan psikomotorik. Oleh karena itu posisi pendidikan sebagai seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki keterampilan dalam setiap bidang

olahraga, terutama pada teknik-teknik dasarnya dengan memiliki keterampilan serta teknik dasar tersebut guru sangat diharapkan dapat memberikan contoh yang baik untuk para peserta didik dalam melakukan olahraga yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini.

Kurikulum 2013 ini pemerintah menuntut guru untuk lebih menerapkan bagaimana agar siswa lebih berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Sehingga siswa pada akhirnya akan mendapatkan sebuah hasil yang maksimal. Tetapi yang terjadi saat ini lebih banyak yang sering melakukan gerakan tambahan diluar dari yang diharapkan oleh guru. Kurikulum 2013 memiliki tiga aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap. Di dalam kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum 2013 adalah sepakbola.

Mengoper bola atau *passing* adalah salah satu gerakan dasar dalam permainan sepakbola. Dimana teknik ini merupakan keterampilan untuk memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya. Passing dapat dilakukan dengan menggunakan kaki atau bagian tubuh lainnya, kecuali tangan.

Secara umum media mempunyai kegunaan dapat memperjelas atau mempermudah pesan agar tidak terlalu rumit. Namun kenyatannya pada pelajaran sepakbola ini justru siswa kurang memperoleh pembelajaran sehingga mereka hanya sekedar mengenal permainan sepakbola tanpa mendalami berbagai teknik-teknik seperti melakukan, *passing, control, heading, dribbling*, dan *shooting*.

Dari hasil observasi yang telah saya lakukan terdapat dalam mata pelajaran sepakbola seluruh siswa kelas VII di MTsN MODEL Palopo ada beberapa siswa yang kurang menguasai tehnik dalam sepakbola sehingga peneliti

memiliki kesempatan untuk melakukan modifikasi media pembelajaran pada sepakbola khususnya pada tehnik dasar *passing*. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di MTsN MODEL Palopo nilai rata-rata siswa kelas VII dalam pembelajaran sepakbola teknik dasar *passing* masih rendah berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75, terdapat 22 siswa (69%) yang mendapatkan nilai di bawah KKM 75 dan hanya 10 siswa (31%) mendapat nilai 75 yang berarti mendapat nilai di atas nilai KKM yaitu 75 dari jumlah 32 siswa.

Berdasarkan hasil tersebut siswa lebih banyak tidak mendapatkan nilai standar KKM dalam olahraga khususnya di materi sepakbola. Metode yang diterapkan oleh guru, siswa kurang memahami sehingga siswa banyak yang tidak mendapatkan nilai standar. Maka dari itu peneliti mengambil judul **“Upaya Meningkatkan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Melalui Media Sasaran Pada Siswa Kela VII MTsN MODEL Palopo.”**

RUMUSAN MASALAH

Sesuai latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah media sasaran dapat meningkatkan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas VII di MTsN Model Palopo ?

TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, sehingga tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya Peningkatan *Passing* Dalam Permainan Sepakbola Melalui Media Sasaran Pada Siswa Kela VII MTsN MODEL Palopo.

MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara praktis maupun teoritis yang dijabarkan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan yang berguna untuk meningkatkan *passing* dalam permainan sepakbola melalui media

sasaran pada siswa kelas VII MTsN
MODEL Palopo.

2. Secara praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini
adalah sebagai berikut :

- Bagi siswa

Diharapkan penelitian ini dapat
bermanfaat dalam meningkatkan
pembelajaran teknik dasar *passing*
pada permainan Sepakbola.

- Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini
dapat dijadikan bahan evaluasi
untuk meningkatkan pembelajaran
bermain sepakbola siswa.

- Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan
sumbangan pemikiran di sekolah
sebagai bahan masukan dan
referensi bagi guru olahraga
mengenai usaha meningkatkan
pembelajaran teknik
dasar *passing* pada permainan
sepakbola.

- Bagi Peneliti

Berikutnya dapat diharapkan hasil
penelitian ini bisa di jadikan
referensi dan acuan untuk
memperoleh hasil penelitian yang
baik.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Sepakbola

Sepakbola berkembang di negara Inggris
sekitar pertengahan abad ke-13 dengan
berbagai aturan sederhana dan menjadi
kegemaran banyak orang. Sepakbola
sempat dilarang karena cara bermain yang
kasar dan menimbulkan perkelahian
.Pertengahan abad ke-18, sekelompok
Universitas dan sekolah merumuskan
aturan baru mengenai sepakbola.

Pada tahun 1904 *Federation
Internationale de Football Association*
(FIFA) resmi di bentuk sebagai asosiasi
sepakbola tertinggi yang bertugas
mengatur segala sesuatu tentang sepakbola
di seluruh dunia. Kini setelah semakin
berkembang, sepakbola tidak hanya
menjadi olahraga yang populer tetapi juga

sebuah industri yang dapat menghasilkan keuntungan komersial (Sener, 2015 :10).

Teknik Dasar Permainan Sepakbola

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat lima teknik dasar dalam bermain sepakbola yaitu menguasai bola, menggiring, mengoper, menyundul, menembak. Adapun penjelasan setiap teknik dasar sebagai berikut:

1. Teknik Menguasai Bola (Controlling)

Menguasai bola dilakukan pemain setelah menerima bola dari teman atau setelah berhasil merebut bola dari lawan. Tim dikatakan mengendalikan permainan apabila salah satu dari pemain mereka menguasai bola (Bridle et al., 2011:72). Menguasai bola memerlukan kemampuan khusus yang melibatkan berbagai anggota tubuh seperti menggunakan bagian dada, tungkai atas dan kepala apabila bola yang didapat berasal dari bola melambung /diudara.

2. Teknik Menggiring (Dribbling)

Menggiring merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai untuk bermain sepakbola. Menggiring merupakan gerakan dorongan terhadap bola diikuti dengan perpindahan gerak pemain mengikuti arah bola. Mempertahankan kepemilikan bola dengan terus bergerak sampai ada kesempatan untuk *passing* atau *shooting* disebut *dribble* (Uberroth, 2012:108).

3. Teknik Mengumpan (Passing)

Sepakbola merupakan olahraga tim yang menuntut kerja sama di dalam pemain terdiri dari sebelas pemain yang secara bersamaan memiliki tujuan sama. Memiliki *passing* yang akurat sangat penting untuk kesuksesan pemain sepak bola (Dooley& Titz, 2010:8).

4. Teknik Menyundul (Heading)

Sepakbola tidak hanya dimainkan menggunakan kaki tetapi anggota badan yang lain tidak terkecuali kepala. Teknik memainkan bola dengan kepala dinamakan *heading* (Watson, 2015:154). Teknik ini digunakan saat bola berada

diudara dan memiliki dua tujuan untuk ofensif maupun defensif. Tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan bebas, penerimaan lemparan kedalam, operan sundulan, *clearance* dapat dimainkan dengan kepala secara langsung (Luxbacher 2013: 78).

5. Teknik Menembak (*Shooting*)

Scoring goal tetap menjadi tugas paling sulit dalam sepakbola (Luxbacher, 2013: 94). Karena tujuan dari permainan sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya dalam durasi waktu yang ada. Teknik yang paling efektif untuk mencetak gol adalah *shooting*.

Pengertian Peningkatan

Menurut Adi S, (2003:67) peningkatan berasal dari kata tingkat. Yang berarti lapis atau lapisan dari sesuatu yang kemudian membentuk susunan. Tingkat juga dapat berarti pangkat, taraf, dan kelas. Sedangkan peningkatan berarti kemajuan. Secara umum, peningkatan merupakan upaya untuk menambah derajat, tingkat, dan kualitas maupun kuantitas.

Peningkatan juga dapat berarti penambahan keterampilan dan kemampuan agar menjadi lebih baik. Selain itu, peningkatan juga berarti pencapaian dalam proses, ukuran, sifat, hubungan dan sebagainya.

Pengertian Mengoper (*Passing*) Bola

passing adalah mengumpan atau mengoper bola ke teman. Passing yang dilakukan dengan baik sangat diandalkan ketika bermain sepakbola, karena dengan passing yang terukur dengan sempurna akan memudahkan rekan kita untuk menerima bola tersebut. Maka sebaliknya bola yang ditendang dengan asal-asalan akan memudahkan pihak lawan untuk merebut dan menguasai bola. Disitulah pentingnya seorang pemain harus benar-benar mengukur kecepatan dan kekuatan ketika hendak mengoper bola.

Media Sasaran

Permainan target merupakan salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan *teaching games for understanding* yang memfokuskan pada

aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya. Misalnya, permainan bolabasket, sepakbola dan sebagainya.

Hipotesis

Adanya peningkatan *passing* dalam permainan sepakbola melalui media sasaran pada siswa kelas VII MTsN Model Palopo.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan (*Action Research*) atau dikenal dalam lingkup persekolahan dengan penelitian tindakan kelas (*Class Room Research*). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan praktek pengajaran dan melakukan refleksi kemudian mempraktekan secara sistematis mengenai berbagai permasalahan yang ada di dalam kelas. Adapun fokus penelitian ini yaitu

untuk meningkatkan *passing* dalam permainan sepakbola melalui media sasaran pada siswa kelas VII MTsN Model Palopo.

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTsN Model Palopo pada siswa kelas VII E yang berjumlah 32 orang siswa dimana siswa laki-laki berjumlah 18 orang dan siswa perempuan berjumlah 14 orang. Sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan *passing*, tujuan peneliti ingin melihat apakah siswa MTsN Model Palopo khususnya kelas VII mampu melakukan *passing* bola dengan benar, setelah siswa kelas VII melakukan *passing* ternyata masih ada sebagian siswa yang masih kurang mampu melakukan *passing* dengan benar, dan nilai hasil belajarnya masih dibawa standar nilai KKM yang ada disekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas, ditemukan permasalahan seperti rendahnya

hasil kemampuan *passing* siswa mata pelajaran PENJAS materi sepakbola. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi maka peneliti mencari solusi atas rendahnya belajar siswa peserta didik untuk meningkatkan belajar pada mata pelajaran PENJAS khususnya pada materi sepakbola. Metode pembelajaran yang dipilih adalah metode pembelajaran menggunakan media sasaran pada siswa kelas VII MTsN Model Palopo.

Tabel 4.2 Interval Nilai Kemampuan teknik *passing* Siklus I

| No | Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase % |
|---------------|----------------|-------------|-----------|--------------|
| 1 | 93-100 | Sangat Baik | 0 | 0% |
| 2 | 84-92 | Baik | 1 | 3% |
| 3 | 75-83 | Cukup | 19 | 59% |
| 4 | < 74 | Kurang | 12 | 38% |
| Jumlah | | | 32 | 100% |

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak (12) 38% siswa sedangkan kategori cukup sebanyak (19) 59% siswa

kemudian kategori baik sebanyak (1) 3% Siswa

Tabel 4.3 Nilai *Passing* Sepakbola Siklus II

| No | Interval Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase% |
|---------------|----------------|-------------|-----------|-------------|
| 1 | 93 – 100 | Sangat Baik | 0 | 0% |
| 2 | 84 – 92 | Baik | 15 | 47% |
| 3 | 75– 83 | Cukup | 14 | 44% |
| 4 | <75 | Kurang | 3 | 9% |
| Jumlah | | | 32 | 100% |

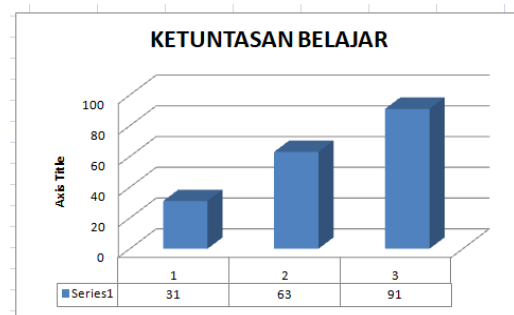
Dari data nilai interval diatas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang 9% sebanyak 3 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori cukup 44% sebanyak 14 siswa. Jumlah siswa memperoleh nilai diatas KKM 75 dalam kategori baik 47% sebanyak 15 orang.

Pembahasan

Setelah menerapkan media sasaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi psikomotorik. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran

berlangsung dan hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Peningkatan kemampuan teknik *passing* melalui media sasaran siswa meningkat karena adanya kerjasama peneliti dengan guru kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Ada beberapa pertemuan yang masih belum maksimal karena masih ada kekurangan – kekurangan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, namun hal tersebut diperbaiki melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai yaitu peningkatan kemampuan teknik *passing* melalui media sasaran. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dalam mata pelajaran sepakbola kelas VII MTsN Model Palopo dengan menerapkan media sasaran untuk peningkatan kemampuan teknik *passing*.



Gambar Diagram Ketuntasan Siswa

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola dengan menggunakan media sasaran, yang terjadi pada setiap siklus I dan siklus II hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM 75.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data tiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan teknik *passing* dalam permainan sepakbola melalaui media sasaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani dengan materi teknik *passing* menggunakan media sasaran pada permainan sepakbola kelas VII MTsN Model Palopo dapat meningkatkan pembelajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari

meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dengan menerapkan media pembelajaran *passing* menggunakan media sasaran pada permainan sepakbola pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Presentase keberhasilan siswa pada siklus I yaitu 63% dan presentase keberhasilan siswa pada siklus II yaitu 91%

Saran

Adapun beberapa saran yang dianggap perlu dipertimbangkan berdasarkan hasil penelitian yaitu :

1. bagi guru, dalam melakukan kegiatan mengajar sebisa mungkin menerapkan media pembelajaran yang lebih beragam, terkhusus pada materi yang dianggap kurang diminati atau menarik bagi siswa.
2. Bagi siswa, pada saat proses pembelajaran, sebisa mungkin memperhatikan apa yang di jelaskan atau di praktekkkan oleh gurunya

3. Bagi peneliti berikutnya, agar kiranya media sasaran ini dapat dimodifikasi dalam bentuk yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Sener, i.& Karapolatgil. A. A. (2015). Rules Of the Game : Strategy in Football Industri. *11thInternational Strategic Management Conference 2015*, 10-19.

Luxbacher, Joseph. (2011). *Sepakbola Soccer steps to success* Agusta Wibawa PT Rajagrafindo persada Jakarta

Muhajir, M. dan Jaja, M. 2011. *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Erlangga

Danurwindo, Indra Sapri. 2017. *Panduan Kepelatihan Sepak Bola*. Erlangga Group.

Agus, Irianto. 2010. *Statistika Konsep Dasar, Aplikasi, dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Rocco, C. L. (2014). Rings of Power: Peter Ueberroth and the 1984 Los Angeles Olympic Games. *Financial History*, hal. 10-12, 36.

Tutorials Point. (2015). Web Services Web Application Components. Retrieved May29,2017,from

https://www.tutorialspoint.com/web-services/what_are_web_services.htm

A.Luxbacher, Joseph (1997). *Sepak bola*, Jakarta

Alberts, B., D. Bray, J. Lewis, M. Raff, K. Roberts, J. D. Watson. 1994. *Biologi Molekuler Sel*. Volume ke-2. Mengenal Sel. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Martin, E. 1999. *Managing Information Technology What Managers Need to Know*. 3rd ed. New Jersey: Pearson Education International.

Adi, S. *Pengertian Peningkatan Menurut Ahli*. (08 Agustus 2014), [Http://www.duniapelajar.com/pengertian-peningkatan-menurut-ParaAhli.html](http://www.duniapelajar.com/pengertian-peningkatan-menurut-para-ahli.html)

Schulze et al. 2015. *Use of refractometry as a new management tool in AI boarcenters for quality assurance of extender preparations*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0378432014003765>.

Tilaar, H.A.R. 2011. *Pedagogik Kritis*. Jakarta : Rineka Cipta

Riduwan. (2015). *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.

Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suhardjono, dan Supardi. 2015. *Penelitian Pendidikan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

