

Peningkatan Hasil Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum

¹Ferdi Mulya Oktavian Ningrat, ¹Lalu Hulfian, ¹Rusdiana Yusuf, ¹Adi Suriatno

¹Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat, UNDIKMA Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat

*Correspondence e-mail: ferdi490@gmail.com

Diterima: Maret 2021; Revisi: Juni 2021; Diterbitkan: Juni 2021

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi passing bawah sepak bola belum memenuhi kriteria ketuntasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki proses dan meningkatkan hasil belajar passing bawah sepak bola dengan menerapkan pendekatan permainan pada siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*class room action research*) dengan subjek penelitian sebanyak 25 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data dalam bentuk lembar observasi yaitu pengamatan dalam proses pembelajaran terhadap siswa; lembar observasi aspek afektif, aspek kognitif, dan psikomotor, serta poses pengajaran yang dilakukan guru; lembar observasi Aktivitas Kegiatan Guru (AKG). Analisis data dengan mereduksi data dan memaparkan data dalam bentuk tabel, sehingga dapat dicari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Hasil penelitian yang diperoleh pada kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, siswa yang tuntas belajar hanya 5 siswa atau 20%, pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa atau 72%, dan pada siklus II meningkat menjadi 22 siswa atau 88%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan permainan bolbum dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah sepak bola pada siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak Tahun 2020/2021.

Kata Kunci: Passing, Sepak Bola, Bolbum, Hasil Belajar

Improving Football Passing Learning Outcomes Through the Bolbum Game Approach

Abstract: The problem in this study is that the student learning outcomes on the subject of passing under football have not met the criteria for completeness. The purpose of this study was to improve the process and improve the learning outcomes of soccer passing by applying a game approach to the fifth grade students of SDN 1 Bagek Polak. This research is a class room action research with 25 research subjects. Data collection techniques used in this study were data in the form of observation sheets, namely observations in the learning process of students; observation sheets for affective, cognitive, and psychomotor aspects, as well as the teaching process carried out by the teacher; teacher activity observation sheet (AKG). Data analysis by reducing the data and presenting the data in tabular form, so that the average value and percentage of learning completeness can be found. The results obtained in the initial conditions before the action was taken, only 5 students or 20% completed the study, in the first cycle increased to 18 students or 72%, and in the second cycle increased to 22 students or 88%. So it can be concluded that the application of the ball game approach can improve the learning outcomes of football passing under the fifth grade students of SDN 1 Bagek Polak in 2020/2021

Keywords: Passing, Football, Bolbum, Learning Outcomes

How to Cite: Nigrat F.N.O., Hulfian L., Yusuf R., & Suriatno A. (2021). Peningkatan Hasil Pembelajaran *Passing* Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum. Reflection Journal. Vol 1(1), 1-7. doi: <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.485>



<https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.485>

Copyright© 2021, Nigrat et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah bukan hanya sebatas pengajaran di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, akan tetapi melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan social (Saputra 2015). Pendidikan jasmani di sekolah dasar memberikan kontribusi terhadap perkembangan peserta didik yang bersifat menyeluruh meliputi perkembangan psikomotorik, pengetahuan dan penalaran (kognitif), watak serta kepribadian (afektif) (Rosmi 2016). Keberadaan peran pendidikan jasmani di sekolah dasar sangat penting dalam mendukung tumbuh kembang anak, dimana perkembangan teknologi saat ini menjadikan anak cenderung pasif secara fisik (Anwar 2015).

Pendidikan jasmani di sekolah dasar menjadi alternatif mata pelajaran yang paling tepat untuk memberikan aktivitas gerak yang cukup bagi anak. Materi pelajaran pendidikan jasmani yang disampaikan guru melalui aktivitas gerak, akan mengurangi kecenderungan anak yang pasif (Yulingga Nanda Hanief, Hendra Mashuri 2018). Oleh sebab itu, guru pendidikan jasmani di sekolah dasar dituntut kreatif mengatasi anak yang cenderung pasif salah satunya dengan pendekatan bermain dalam materi pembelajaran yang diajarkan (Syaputra 2020). Pendidikan jasmani di sekolah dasar lebih mengutamakan aktivitas bermain dalam mengembangkan keterampilan gerak dasar karena pada dasarnya dunia anak-anak adalah dunia bermain (Hanief and Sugito 2015).

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar oleh guru hendaknya dilakukan dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga akan mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Ali Ma'mun 2015). Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran (Kuswanto 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat proses pembelajaran passing bawah sepak bola berlangsung, siswa terlihat kurang aktif dalam aktivitas belajar. Demikian pula dalam mengajar, pendekatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru hanya sebatas metode ceramah dan demonstrasi. Hal ini yang menjadikan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan.

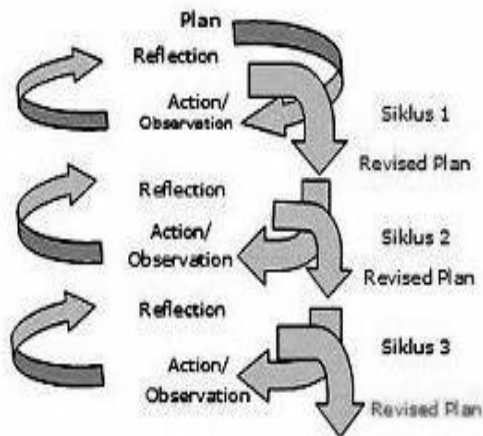
Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang perlu adanya pembaharuan dalam pengajaran oleh guru. Pemilihan model pembelajaran sangat mempengaruhi rasa ketertarikan dan memicu perhatian siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar (Eka Fratiwi, Herman Syah 2021). (Asep Saiful Alfazr, Dian Gusrayani 2016) efektivitas belajar bukan hanya menilai hasil belajar siswa, tetapi semua upaya yang menyebabkan anak belajar. Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu upaya yang mampu meningkatkan aktivitas, interaksi, dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Penerapan pendekatan bolbum dapat menjadi solusi alternative untuk mendorong kreatifitas guru serta menyenangkan bagi peserta didik dan pembelajaran lebih menarik. (Suratin 2016) Permainan bola bumerang (Bolbum) merupakan pembelajaran permainan sepak bola, yang dilaksanakan dalam lapangan segi empat sama sisi, dimana gerakan yang dilakukan adalah passing bawah dengan kaki bagian dalam dan berlari dengan arah lari bumerang. Tujuan dari permainan ini adalah memudahkan siswa untuk belajar salah satu tehnik dasar dalam permainan sepak bola yaitu passing bawah dengan kaki bagian dalam. Pada permainan ini anak setelah menerima, kemudian menendang dan berlari kearah yang sudah ditentukan, akurasi arah tendangan bola sangat dibutuhkan. Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok sama banyak, dengan dua lapangan yang berukuran sama, dan saling berkompetisi Permainan ini menggunakan bola plastik yang dilapisi spon dan dimainkan tanpa adanya kontak badan, sehingga baik siswa laki-laki maupun siswa perempuan dapat melakukan permainan ini dalam satu tim, sehingga tidak ada rasa takut bagi anak perempuan jika berhadapan dengan anak laki-laki. Selain permainan ini dapat melatih siswa menuju pada kebenaran gerak menerima dan menendang bola dengan kaki bagian dalam, juga dapat meningkatkan tingkat kebugaran fisik siswa yaitu melatih kecepatan, daya tahan, kelincahan dan ketepatan (akurasi).

Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran *passing* sepak bola melalui pendekatan permainan bolbum pada siswa kelas V SD Negeri1 Bagek Polak Tahun Pelajaran 2020/2021.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang meliputi empat tahap pelaksanaan yaitu: perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi dan refleksi (Arikunto 2017).



Gambar 1. Desain Penelitian Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto 2013)

Jenis penelitian ini mempunyai karakteristik yang berbeda dengan jenis penelitian deskriptif maupun eksperimen. Jika penelitian deskriptif bertugas memaparkan apa yang terjadi dalam objek yang diteliti, sedangkan penelitian eksperimen memaparkan sebab-akibat yang terjadi sesudah adanya perlakuan maka PTK dapat dikatakan gabungan dari keduanya (Arikunto 2017). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak yang berjumlah 25 siswa. Penelitian ini difokuskan pada proses penerapan pendekatan permainan Bolbum, aktivitas siswa, kinerja guru, dan peningkatan hasil belajar siswa.

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Siklus pertama dan kedua masing masing berlangsung dua minggu atau 4 kali pertemuan dengan memberikan tindakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Wibawa et al. 1993).

Pengumpulan data yang diperoleh dari lembar observasi hasil belajar diantaranya lembar observasi aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor serta aktivitas kegiatan guru (AKG) yang merupakan data pendukung (Suhartini. 2014).

Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi akan dianalisis secara kualitatif sedangkan data mengenai hasil belajar dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu skor rata-rata, presentase, nilai minimum dan nilai maksimum, yang dicapai setiap siklus. Dalam penelitian ini analisa dilakukan dengan mengelompokkan data yang diperoleh melalui observasi kemudian dipersentasekan setelah itu untuk ketuntasan belajar dihitung dengan menggunakan statistik sederhana. Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100$$

Indikator keberhasilan hasil penelitian ini diperoleh dari skor rata-rata hasil belajar siswa dan keaktifan siswa mengalami peningkatan setelah diberikan tindakan berupa metode pembelajaran tipe jigsaw dari pra-siklus (kondisi awal), siklus I, ke siklus II yaitu; apabila siswa secara individu memenuhi

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan skor 70 dan ketuntasan hasil belajar dalam satu kelas disebut dengan ketuntasan klasikal telah mencapai 80%.

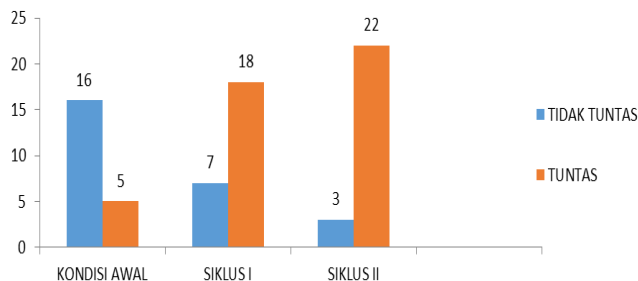
HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan pendekatan permainan bolbum, hasil belajar passing bawah sepak bola siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak diperoleh nilai terendah siswa 49 dan nilai tertinggi 79 dengan nilai rata-rata 63,3. Setelah diberikan tindakan, hasil belajar siswa pada Siklus I diperoleh nilai terendah 64 dan nilai tertinggi 94 dengan nilai rata-rata 75. Kemudian dilakukan Siklus II memberikan tindakan yang sama pada Siklus sebelumnya, diperoleh nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 84,5. Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Nilai

	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	49	64	65
Nilai Tertinggi	79	92	100
Nilai Rata-rata	63.3	75	84.5

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data berupa hasil belajar passing bawah sepak bola dari jumlah siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak sebanyak 25 orang; Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan pendekatan permainan bolbum, siswa yang mencapai nilai KKM hanya 5 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 16 orang. Setelah diberikan tindakan pendekatan permainan bolbum pada Siklus I siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 18 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM sebanyak 7 orang. Pada Siklus II siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 22 orang dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM 3 orang. Pada gambar 2:



Gambar 2. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Berdasarkan Capaian Nilai KKM

Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar passing bawah sepak bola siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak; Pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan pendekatan permainan bolbum dengan ketuntasan klasikal hanya mencapai 20%. Setelah diberikan tindakan pendekatan permainan bolbum pada siklus I dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 72%. Pada Siklus II dengan ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88%. Pada gambar 2:



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus I diperoleh rentang peningkatan sebanyak 13 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 52%. Pada tabel 2:

Tabel 2. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar dari Kondisi Awal ke Siklus I

Uraian	Kondisi Awal	Siklus I	Rentang Peningkatan
Capaian Nilai KKM	5 siswa	18 siswa	13 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	72%	52%

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari Siklus I ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 4 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 16%. Pada tabel 3:

Tabel 3. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar dari Siklus I ke Siklus II

Uraian	Siklus I	Siklus II	Rentang Peningkatan
Capaian Nilai KKM	18 siswa	22 siswa	4 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	72%	88%	16%

Dari data penelitian berdasarkan capaian nilai KKM diperoleh perbandingan ketuntasan hasil belajar dari kondisi awal ke Siklus II diperoleh rentang peningkatan sebanyak 17 siswa. Sementara berdasarkan persentase ketuntasan klasikal diperoleh rentang peningkatan sebesar 68%. Data analisis disajikan pada tabel 4:

Tabel 4. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar dari Kondisi Awal ke Siklus II

Uraian	Kondisi Awal	Siklus II	Rentang Peningkatan
Capaian Nilai KKM	5 siswa	22 siswa	17 siswa
Persentase Ketuntasan Klasikal	20%	88%	68%

Berdasarkan keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa hasil belajar passing bawah sepak bola siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan pendekatan permainan bolbun hanya 5 siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 70, dengan ketuntasan klasikal 20% dari jumlah siswa sebanyak 25 orang. Setelah diberikan tindakan pendekatan permainan bolbun pada Siklus I terjadi peningkatan hasil belajar dari 5 menjadi 18 siswa yang mencapai nilai KKM dan ketuntasan klasikal 20% menjadi 72%. Karena pada Siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal yaitu 80% maka dilakukan Siklus II dengan tindakan yang sama pada siklus sebelumnya, sehingga terjadi peningkatan dari 18 menjadi 22 siswa yang mencapai nilai KKM dengan ketuntasan klasikal 72% menjadi 88%. Sampai pada Siklus II penelitian dihentikan karena telah mencapai ketuntasan klasikal yaitu 80%.

Peningkatan yang terjadi dari kondisi awal ke Siklus I dan ke Siklus II dimana proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan skenario pembelajaran yaitu langkah-langkah pembelajaran dengan pendekatan permainan bolbun telah dilakukan dengan baik, dimana pendekatan permainan bolbun merupakan suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang dikonseptkan dalam bentuk permainan dimana didalamnya menstimulus siswa melakukan teknik passing bawah sepak bola dengan baik. Dengan bermain hasrat anak akan terpenuhi namun didalam permainan tersebut terkandung unsur pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan (Hanief and Sugito 2015) bahwa Permainan bertujuan untuk memenuhi hasrat gerak siswa yang didalamnya terdapat unsur belajar, terlebih dalam mengikuti aktivitas belajar banyak hal yang dirasakan oleh para siswa mulai dari perubahan situasi lingkungan, teman baru, suasana pergaulan dalam konteks bermain yang menyenangkan, hingga situasi kedisiplinan dan tanggung jawab yang kadang dirasakan begitu mengikat atau dengan kata lain bermain sambil belajar.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian-penelitian sebelumnya yang telah dilakukan, diantaranya (Ahmad Rithaudin 2016) dalam penelitiannya bahwa penerapan metode permainan hasil belajar passing bawah permainan bolavoli dapat meningkat. Hal senada juga di ungkapkan oleh (Yusmar and Yusmar 2017) dalam penelitiannya melalui modifikasi permainan dapat meningkatkan keterampilan dasar permainan bola voli.

KESIMPULAN

Penerapan pendekatan permainan bolbum dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar passing bawah sepak bola pada siswa kelas V SDN 1 Bagek Polak dengan hasil ketuntasan belajar siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rithaudin, Bernadicta Sri Hartati. 2016. "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli Dengan Permainan Bola Pantul Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 12(1):51–57. doi: 10.21831/JPJI.V12I1.10216.
- Ali Ma'mun, Ipang Setiawan. 2015. "Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi." *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations* 4(10):2094–99. doi: 10.15294/active.v4i10.8134.
- Anwar, M. Hamid. 2015. "Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Sebagai Wahana Kompensasi Gerak Anak." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 3(1):45–53.
- Arikunto, Suarsimi. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Bina Adiaksara dan PT Rineka Cipta.
- Asep Saiful Alfazr, Dian Gusrayani, Dede Tatang Sunarya. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf." *Jurnal Pena Ilmiah* 1(1):111–20. doi: 10.17509/JPI.V1I1.2937.
- Eka Fratiwi, Herman Syah, Muhsan. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai Roll Depan." *Sportify Journal* 1(1):19–28.
- Hanief, Yulingga Nanda, and Sugito Sugito. 2015. "Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional." *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran* 1(1):60–73. doi: 10.29407/js_unpgri.v1i1.575.
- Kuswanto, Ari. 2019. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Ssiswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019."
- Rosmi, Yandika Fefrian. 2016. "Pendidikan Jasmani Dan Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar." *WAHANA* 66(1):55–61.
- Saputra, Iwan. 2015. "Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar." 14(2):35–41.
- Suhartini., Sukanti. 2014. "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XII, No. 1, Tahun 2014." XII(1):1–11.
- Suratin. 2016. "Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Passing Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum Pada Siswa Kelas v SD Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016."
- Syaputra, Roni. 2020. "Kompetensi Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Sekecamatan Luas, Kabupaten Kaur, Provinsi Bengkulu." *E-SPORT: Jurnal Kesehatan Jasmani, Kesehatan Rekreasi* 1(1):6–20.
- Wibawa, Oleh Sutrisna, F. B. S. Uny, Bahan Pendidikan, Latihan Profesi, Guru Mata, Pelajaran Bahasa, Pengantar Salah, Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan, Kelas Beberapa, and Gede Harja Subrata. 1993. "Penelitian Tindakan Kelas." (1970).
- Yulingga Nanda Hanief, Hendra Mashuri, Tri Bagus Agiasta Subekti. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar

Passing Bawah Bola Voli Melalui Permainan 3 on 3 Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 3(76):161–66.

Yusmar, Ali, and Ali Yusmar. 2017. “Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Kampar.” *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)* 1(1):143–52. doi: 10.33578/pjr.v1i1.4381.