

PERBANDINGAN PEMBELAJARAN PENJAS DENGAN MODEL PERMAINAN SEPAKBOLA “STOP PASSING, EKO’S, GAWANG TIANG TUNGGAL” TERHADAP ASPEK PSIKOMOTOR SISWA SD KELAS V”

Pandu Kresnapati

PJKR, FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

Pandu_Kresnapati@yahoo.co.id

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap psikomotor siswa antara yang menggunakan model permainan sepakbola *Stop Passing*, yang menggunakan model permainan sepakbola *Eko’s* dan yang menggunakan model permainan sepakbola *Tiang tunggal* pada siswa kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen *One Group Posttest Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa tes keterampilan sepakbola dan analisis data menggunakan uji anova satu jalur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil akhir psikomotor siswa setelah diberikan perlakuan berupa model permainan sepakbola *Stop Passing*, model permainan sepakbola *Eko’s*, dan model permainan sepakbola *Tiang tunggal* berada pada tingkat kategori cukup dengan rata-rata skor 50.00. Dari hasil perhitungan uji anova, nilai F hitung sebesar 0,260 yang lebih besar dari taraf signifikansi 5% ($>0,05$) berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil psikomotor siswa antara yang menggunakan model permainan sepakbola *Eko’s*, yang menggunakan model permainan sepakbola *Stop Passing* dan yang menggunakan model permainan sepakbola *Tiang tunggal*.

Kata kunci: Perbandingan, Model, Stop Passing, *Eko’s* Tiang Tunggal, Psikomotor

PENDAHULUAN

Banyaknya model permainan yang ditawarkanpun mulai bermunculan berdasarkan jenis permainan. Mulai dari model permainan sepakbola, basket, voli dan sampai pada permainan tradisional. Misalnya model permainan sepakbola berupa *Stop passing*, *Tiang tunggal* dan *Eko’s*. Model permainan sepakbola yang telah diciptakan oleh beberapa peneliti tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan.

Berdasarkan hasil identifikasi kelebihan dan kekurangan dari 3 (tiga) jenis model permainan sepakbola “*Stop passing*, *Tiang Tunggal* dan *Eko’s*”. Model permainan sepakbola yang baik seharusnya memperhatikan keefektifan siswa dalam melakukan permainan. Namun sayangnya, dalam penggunaan model permainan

sepakbola aspek tersebut masih sering diabaikan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Dalam model permainan *Stop passing*, *Gawang Tiang tunggal* dan *Eko’s*, garis pembatas lapangan tidak permanen atau menggunakan tali sehingga mudah lepas. Hal ini menyebabkan keefektifan siswa dalam melakukan permainan akan terganggu. Model permainan *Stop passing*, *eko’s*, dan *Gawang Tiang Tunggal* juga tidak begitu memperhatikan penilaian aspek psikomotor. Dalam hal penilaian psikomotor ketiga model permainan tersebut hanya menggunakan instrument yang berupa kuesioner.

Dari uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui hasil psikomotor siswa setelah diterapkan model permainan sepakbola *Stop passing*, model

permainan sepakbola *Gawang Tiang tunggal* dan model permainan sepakbola *Eko's* terhadap psikomotor siswa, serta adakah perbedaan yang signifikan terhadap psikomotor siswa antara yang menggunakan model permainan sepakbola "*Stop passing*", model permainan sepakbola *Gawang Tiang tunggal* dan model permainan sepakbola *Eko's*.

Identifikasi masalah sesuai latar belakang masalah diatas adalah sebagai berikut : Kurangnya perhatian terhadap aspek psikomotor pada model permainan sepakbola *Stop passing*, model permainan sepakbola *Eko's*, dan model permainan sepakbola *Gawang Tiang Tunggal*. Instrument penilaian perilaku psikomotor yang kurang tepat mengakibatkan data hasil penilaian kurang valid dan relevan. Garis pembatas lapangan yang menggunakan tali sehingga mudah lepas menyebabkan keefektifan siswa dalam bermain terganggu.

Rumusan masalah : (1) Bagaimana hasil psikomotor siswa yang menggunakan model permainan sepakbola *Stop passing*, yang menggunakan model permainan sepakbola *Gawang Tiang tunggal* dan yang menggunakan model permainan sepakbola *Eko's*? (2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap psikomotor siswa antara yang menggunakan model permainan sepakbola *Stop passing*, yang menggunakan model permainan sepakbola *Gawang Tiang tunggal* dan yang menggunakan model permainan sepakbola *Eko's*?

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara saksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah

jasmani, psikomotor, kognitif, fisik, sosial dan afektif setiap peserta didik (Sukintaka, 2004:2).

Pangrazi (2004: 4) menyatakan bahwa Penjasorkes adalah tahapan dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi pada keseluruhan pertumbuhan dan perkembangan pada anak, terutama melalui pengalaman gerakan. Ini adalah sebuah program pembelajaran yang memberikan perhatian pada semua domain pembelajaran yaitu: fisik, sosial, psikomotorik, kognitif, dan afektif secara fisik. Selain itu juga dinyatakan tujuan Penjasorkes adalah memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Fairclough dan Stratton (2005:14) juga mengemukakan bahwa melalui program yang direncanakan secara baik, anak-anak dilibatkan dalam kegiatan fisik yang tinggi intensitasnya. Pendidikan jasmani juga tetap menyediakan ruang untuk belajar menjelajahi lingkungan yang ada disekitarnya dengan banyak mencoba, sehingga kegiatannya tetap sesuai dengan minat anak-anak, lewat pendidikan jasmani ini anak-anak menemukan saluran yang tepat untuk bergerak bebas dan meraih kembali keceriaannya, sambil terangsang perkembangan yang bersifat menyeluruh. Penyelenggaraan program pendidikan jasmani (Penjas) hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP). Artinya bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru penjas agar proses pembelajaran penjas dapat mencerminkan DAP (Mulyasa 2011:17).

(Digelidis 2008:3) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan salah satu bentuk kegiatan fisik dan banyak dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat, dari mulai anak-anak, remaja, dewasa, laki-laki, maupun wanita. Salah satu alasan mereka melakukan kegiatan olahraga adalah mereka mendapatkan kesegaran jasmani dari aktifitas olahraga tersebut, yang berpengaruh terhadap kesehatan tubuh sehingga mereka bisa melakukan kegiatan-kegiatan lain dengan lebih baik. Selain itu olahraga juga dimaksudkan untuk pencapaian prestasi bagi mereka yang menggelutinya. Samsudin (2008:35) menjelaskan bahwa hasil belajar keterampilan dapat diukur melalui (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, (3) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Penjaskes memiliki tujuan, antara lain: 1) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokratis, 2) Mengembangkan keterampilan gerakan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktifitas pengembangan, senam, aktifitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas, 3) Mengetahui dan memahami konsep aktifitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.

Salah satu fase yang harus dilalui anak untuk memulai belajar berbagai hal adalah Sekolah Dasar. Lembaga ini sesuai dengan namanya, memberikan pengetahuan yang sifatnya sangat dasar bagi anak. Dicantumkannya pendidikan jasmani dalam kurikulum, yang dilaksanakan di sekolah, terutama SD bertujuan untuk merangsang

pertumbuhan fisik para siswa, agar sehat, bugar, harmonis, memiliki kejujuran, keberanian, sportifitas, serta sikap social yang positif, seperti mau bergaul, bersedia bekerjasama, memenuhi peraturan.

Menurut E. Raffy Rustiana (2012:35) Siswa SD adalah anak yang berusia antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun atau 13 tahun. Pada masa ini perhatian pokok anak adalah dukungan dari teman sebaya dan keanggotaan dalam kelompok, maka anak berusaha untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebayanya. Guru pendidikan jasmani dapat memanfaatkan sifat perkembangan untuk menanamkan kerjasama antar teman dan perilaku menghargai teman.

Siswa SD adalah anak yang berusia antara 6 atau 7 tahun sampai 12 tahun atau 13 tahun. Pada masa ini perhatian pokok anak adalah dukungan dari teman sebaya dan keanggotaan dalam kelompok, maka anak berusaha untuk menyesuaikan diri dengan teman-teman sebayanya. Guru pendidikan jasmani dapat memanfaatkan sifat perkembangan untuk menanamkan kerjasama antar teman dan perilaku menghargai teman (E. Raffy Rustiana, 2012:35).

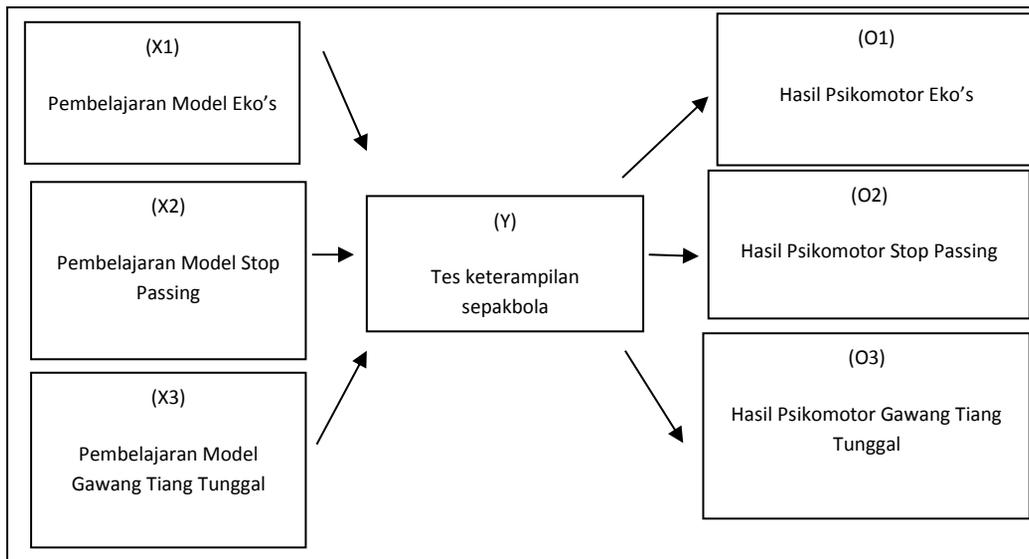
METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen (*Experimental Research*) merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui atau menilai suatu pengaruh dari suatu perlakuan/tindakan/treatment pendidikan terhadap perilaku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan yang lain. Desain penelitian eksperimen dengan factorial 3 kali 1 yang akan digunakan untuk meneliti masalah perbandingan model permainan sepak bola *Stop passing*, *Gawang Tiang tunggal* dan *Eko's* terhadap

psikomotor siswa adalah *One Shot Case Study* yang merupakan desain penelitian eksperimental

yang didasarkan pada hasil postes pada kelas *One Group* eksperimen.

Tabel 1. Rancangan Faktorial 3 x 1



Agar penelitian ini dapat memenuhi pengujian hipotesis, dan hasilnya dapat mencerminkan hasil perlakuan yang diberikan, serta dapat digeneralisasikan ke populasi yang ada, maka perlu dilakukan kontrol terhadap validitas internal dan eksternal.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari Variabel bebas adalah: Model permainan Eko's, Model permainan *Stop Passing*, Model Permainan Gawang Tiang Tunggal. Variabel Terikat adalah aspek psikomotor siswa SD.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 1 Mayangan, SD Negeri 1 Pekuncen dan SD Negeri 1 Pesanggrahan yang keseluruhannya berjumlah 70 orang yang terbagi atas 25 siswa kelas V di SD Negeri Mayangan 1 dan 25 siswa kelas V SD Negeri 1 Pekuncen dan 20 Kelas V SD Negeri 1 Pesanggrahan. Sampel dari penelitian ini adalah total keseluruhan dari kelas V dari 3 sekolah yang berbeda yang jumlah keseluruhan

70 siswa. Kelas sampel tersebut kemudian diberikan tiga perlakuan yang berbeda dengan disisipkan waktu *rest*. Setelah sampel diberikan perlakuan pertama (model permainan sepakbola *Stop passing*), sampel diberikan waktu *rest* selama 3 minggu. Kemudian sampel diberikan perlakuan kedua (model permainan sepakbola *Eko's*) lalu diberikan waktu *rest* selama 3 minggu. Kemudian diberikan perlakuan ketiga (model permainan sepak bola *Gawang Tiang tunggal*).

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian menurut Nurhasan (2007:209). Tes ini mengukur keterampilan dasar bermain sepakbola anak sekolah dasar usia 10-12 tahun yang meliputi. (1) Tes Sepak dan Tahan Bola (*Passing and Stopping*) (2) Tes Menggiring Bola (*Dribbling*). Keterampilan menendang bola dan menahan bola (*Passing dan stopping*) adalah kemampuan menendang dan menahan bola pada daerah yang telah ditentukan dengan norma.

Tabel 3.1 Penentuan Kategori dan Rentang Skor

Kategori	Rentang Skor
Baik sekali	$X \geq M + 1,5 SD$
Baik	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
Cukup	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Kurang	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
Sangat kurang	$X < M - 1,5 SD$

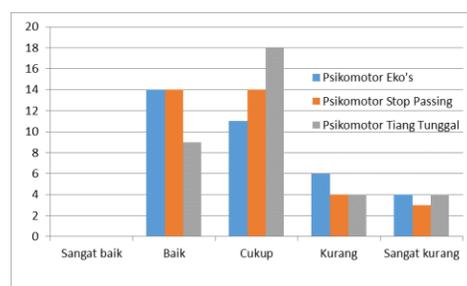
(Sumber: Nurhasan 2007:213)

Dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan analisis uji Anova satu jalur. Data yang terkumpul tersebut perlu dianalisis secara statistik deskriptif dengan memberikan persentasi setiap item tes yang dilaksanakan yang selanjutnya diberikan pengkategorian berdasarkan skala penentuan untuk keperluan pengujian hipotesis penelitian yang telah dirumuskan. Analisis data secara deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran umum tentang data yang meliputi rata-rata, standar deviasi, varians, nilai minimum, dan nilai maksimum. Setelah seluruh data mengikuti sebaran normal, selanjutnya diadakan analisis setiap data pada item tes dalam keterampilan bermain sepakbola, Statistik untuk pengujian hipotesis menggunakan analisis varian satu jalan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penyajian data aspek psikomotor model permainan *Stop Passing*, model permainan *Eko's*, dan model permainan Gawang Tiang Tunggal peneliti menyajikan data yang meliputi kategori yang berupa kategori sangat baik, kategori baik, kategori cukup, kategori kurang dan kategori sangat kurang. Jumlah peserta didik yang berjumlah 70 peserta didik

akan terbagi dalam lima kategori tersebut. Berikut ini adalah penyajian data aspek psikomotor pada model model permainan *Stop Passing* model permainan *Eko's*, dan model permainan Gawang Tiang Tunggal yang meliputi keterampilan dribbling dan keterampilan stoping berdasarkan tingkat kategori adalah sebagai berikut :



Gambar 4.10

Frekuensi Psikomotor Masing-masing Model
 (Sumber: Hasil Penelitian 2016)

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data aspek psikomotor pada masing masing model serta jumlah peserta didik yang berjumlah 70 orang didapatkan hasil sebagai berikut :

Pada kategori sangat kurang, sebaran jumlah peserta didik pada penerapan model permainan *Eko's* berjumlah 4 orang, pada

penerapan model permainan *Stop Passing* jumlah peserta didik yaitu 3 orang, sedangkan pada penerapan model permainan Gawang Tiang tunggal jumlah peseta didik yaitu 4 orang.

Pada kategori kurang, sebaran jumlah peserta didik pada penerapan model permainan Eko's berjumlah 6 orang, pada penerapan model permainan *Stop Passing* jumlah peserta didik yaitu 4 orang, sedangkan pada penerapan model permainan Gawang Tiang tunggal jumlah peseta didik yaitu 4 orang.

Pada kategori cukup, sebaran jumlah peserta didik pada penerapan model permainan Eko's berjumlah 11 orang, pada penerapan model permainan *Stop Passing* jumlah peserta didik yaitu 14 orang, sedangkan pada penerapan model permainan Gawang Tiang tunggal jumlah peseta didik yaitu 18 orang.

Pada kategori baik, sebaran jumlah peserta didik pada penerapan model permainan Eko's berjumlah 14 orang, pada penerapan model permainan *Stop Passing* jumlah peserta didik yaitu 14 orang, sedangkan pada penerapan model permainan Gawang Tiang tunggal jumlah peseta didik yaitu 9 orang.

Pada kategori sangat baik, sebaran jumlah peserta didik pada penerapan model permainan Eko', model permainan *Stop Passing*, dan model permainan Gawang Tiang tunggal jumlah peseta didik yaitu 0, yang berarti tidak ada peserta didik yang memperoleh pencapaian pada kategori sangat baik.

Untuk menguji Hipotesis dari hasil perhitungan statistik pada tabel diatas memberikan nilai F hitung sebesar 0,260 dengan signifikansi sebesar 0,771 ($>0,05$) berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan data hasil psikomotor siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya penolakan untuk hipotesis dalam penelitian ini.

Maka hipotesis (H_a) yang menyatakan: "Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap

hasil psikomotor siswa antara yang menggunakan model permainan sepakbola Eko's, yang menggunakan model permainan sepakbola *Stop passing* dan yang menggunakan model permainan sepakbola Gawang Tiang tunggal pada siswa kelas V SD Negeri 1 Mayangan, SD Negeri 1 Pekuncen, SD Negeri 1 Pesanggrahan "ditolak".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang perbandingan model permainan sepakbola Eko's, model permainan sepakbola *Stop passing* dan model permainan sepakbola Tiang tunggal terhadap aspek psikomotor siswa kelas V sekolah dasar, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

Data hasil psikomotor siswa setelah diberikan perlakuan berupa model permainan sepakbola Eko's berada pada tingkat kategori cukup dengan rata-rata skor 49,27. Data hasil psikomotor siswa setelah diberikan perlakuan berupa model permainan sepakbola *Stop passing* berada pada tingkat kategori cukup dengan rata-rata skor 50,70. Dan data hasil psikomotor siswa setelah diberikan perlakuan berupa model permainan sepakbola Gawang Tiang tunggal berada pada tingkat kategori cukup dengan rata-rata skor 49,93.

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil psikomotor siswa antara yang menggunakan model permainan sepakbola *Stop passing*, yang menggunakan model permainan sepakbola Gawang Tiang tunggal dan yang menggunakan model permainan sepakbola Eko's.

DAFTAR PUSTAKA

Digelidid. 2008. The influence of Metacognitive Prompting on Students' Performance in a Motor Skills Test in Physical

- Education. *International Journal of Sports Science And Engineering*. 05/02:093-098.
- Fairclough1 and G. Stratton. 2005. Physical education makes you fit and healthy'. Physical education's contribution to young people's physical activity levels *International Journal Of Human Sports & Exercise Vol.20 no.1 2005 Theory & Practice Pages 14–23 Advance Access publication 14 July 2004*.
- Mulyasa, 2011. *Prektik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Nurhasan, H., dan Cholli, D. Hasanudin. 2007. *Tes dan Pengukura Keolahragaan*. Bandung : Universitas Pendidikan Inonesia.
- Pangrazi P. Robert. 2004. *Dynamic Physical Education For Elementary school Children*. Arizona State University. Benjamin Cummings.
- Rustiana, E, R, 2012. *Pengembangan Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani*. Semarang: Prima Nusantara.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Pranada Madia Group.
- Sukintaka. 2004. *Filosofi, Pembelajaran, dan Masa Depan Teori Pendidikan Jasmani*. Bandung. Nuansa.