



Journal Physical Health Recreation (JPHR)

Volume 5 Nomor 1 ; November 2024

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JP>

e-ISSN : 2747- 013X

Penerapan Model Pembelajaran Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Pada Siswa SMP AL Azhar Medan

Implementation of Play Learning Model to Improve Football Passing Learning Outcomes in AL Azhar Medan Middle School Students

Arti Kurniaty Bangun¹, Willy Ramadi Gultom², Wilman Agus Zebua³, Wanda Oktavian Gulo⁴, Yongki Fardila⁵, Yoga Pranata Sabattilat⁶

{artikurniatybangun201@gmail.com¹, willyramadi@gmail.com², wilmanagus@gmail.com³, wandaokta@gmail.com⁴, yongkifar@gmail.com⁵, yogapranata@gmail.com⁶}

Sekolah Tinggi Olahraga & Kesehatan Bina Guna, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241¹, Sekolah Tinggi Olahraga & Kesehatan Bina Guna, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241¹, Sekolah Tinggi Olahraga & Kesehatan Bina Guna, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241¹, Sekolah Tinggi Olahraga & Kesehatan Bina Guna, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241¹, Sekolah Tinggi Olahraga & Kesehatan Bina Guna, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241¹

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan passing sepak bola siswa kelas VII SMP Al Azhar Kota Medan, yang saat ini tampil di bawah Kriteria Kelalaian Minimum (KKM). Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (CAR), yang dirancang untuk mengatasi tantangan pembelajaran di dalam kelas. Populasi penelitian ini terdiri dari semua siswa kelas VII di SMP Al Azhar, berjumlah 150 siswa. Teknik pengambilan sampel acak digunakan untuk memilih sampel 30 siswa, mewakili 20% dari populasi. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini menggabungkan model pembelajaran berbasis bermain dengan model audio-visual, yang dikenal karena kemampuannya untuk meningkatkan persepsi, pemahaman, dan retensi materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis bermain secara efektif meningkatkan keterampilan passing sepak bola siswa kelas VII SMP Al Azhar Kota Medan, dengan skor individu rata-rata 85 pada siklus pertama. Kesimpulannya, model pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan kemampuan passing sepak bola siswa.

Kata Kunci: pembelajaran berbasis bermain, sepak bola, passing, model audio-visual, PTK.

1 Pendahuluan

Pendidikan Jasmani (Penjas) merupakan proses pendidikan yang, melalui proses pendidikan jasmani yang kondusif, siswa dibantu untuk mewujudkan diri mereka sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal, sehingga siswa mencapai tingkat kematangan tertentu. Tingkat kematangan ini tidak hanya ditandai oleh pertumbuhan aspek fisik yang optimal dan proporsional, tetapi juga oleh perkembangan mental, emosional, dan sosial yang seimbang (Green, 2019). Penjas adalah pendidikan melalui aktivitas fisik. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetika, mengembangkan keterampilan generik, serta nilai-nilai dan sikap positif, dan meningkatkan kondisi fisik untuk mencapai tujuan fisik (Kirk, 2020).

Namun, pembelajaran Pendidikan Jasmani masih cenderung dilakukan dengan pendekatan teknis yang hanya mengajarkan keterampilan dalam satu cabang olahraga. Artinya, pembelajaran ini menekankan penguasaan teknik dasar dari cabang olahraga tersebut dan kurang memperhatikan pemahaman siswa terhadap esensi permainan itu sendiri. Menurut teori pedagogi kontemporer, pembelajaran yang terlalu berfokus pada teknik dapat mengurangi motivasi intrinsik siswa karena mereka tidak memahami makna dari aktivitas yang dilakukan (Robinson, 2021).

Hal ini mengakibatkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani, karena mereka masih memiliki keinginan yang sangat tinggi untuk bermain, sehingga pendidikan jasmani yang dilaksanakan di sekolah cenderung tidak efektif. Sifat naluriah siswa tersebut, yaitu bermain, seharusnya menjadi pusat perhatian dalam desain kurikulum pendidikan jasmani (Bailey, 2020).

Dengan demikian, guru harus menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran berbasis pengalaman yang menekankan pentingnya interaksi antara siswa dan lingkungan belajar mereka (Brown & Clark, 2018). Hal ini akan membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dilaksanakan, sekaligus mengembangkan kreativitas setiap siswa, meningkatkan keterampilan pengambilan keputusan, dan meningkatkan keterampilan fisik mereka. Menurut Edwards dan Thorpe (2022), penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan, terutama dalam pendidikan jasmani.

Tidak efektifnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama disebabkan karena pada dasarnya guru pendidikan jasmani belum mampu melihat karakteristik siswanya yang masih mengikuti naluri alami mereka, yaitu bermain saat melakukan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada materi sepak bola yang merupakan salah satu cabang populer dalam kurikulum pendidikan di tingkat SD, SMP, SMA, dan SMK. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pengajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, seperti pembelajaran yang melibatkan aktivitas bermain, dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Johnson et al., 2021).

Dari hasil observasi dan informasi yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa siswa kelas VII di SMP Al Azhar Kota Medan yang berjumlah 5 kelas, dalam materi sepak bola pada penilaian teknik passing masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 80

(sumber guru PJOK SMP Al Azhar Medan) dari 150 siswa, hanya 15 orang yang nilainya di atas 80, sedangkan sisanya 105 siswa berada di bawah nilai KKM, selama proses pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi sepak bola, di mana siswa masih belum memahami teknik dasar passing dalam sepak bola karena karakteristik siswa yang masih ingin berlama-lama dengan bola yang mereka kuasai. Siswa enggan memberikan bola kepada teman-temannya karena dalam pikiran mereka, jika bola diberikan atau dioper ke teman/tim, maka siswa tersebut tidak bisa lagi bermain dengan bola tersebut sehingga cenderung memegang bola atau menggiring bola selama mungkin dalam permainan.

Menurut penelitian terbaru, siswa SMP berada dalam tahap perkembangan kognitif di mana pembelajaran melalui aktivitas fisik dan bermain dapat lebih efektif daripada metode tradisional (Whitehead & Goodway, 2019). Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus mampu melihat karakteristik siswanya agar dapat memperhatikan atau merespons gejala ini dengan tidak menganggapnya sebagai hal yang normal. Jika hal ini dibiarkan, dikhawatirkan akan mengurangi hasil belajar siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani. Maka dari itu, perlu dicari solusi yang tepat dalam masalah ini, agar siswa lebih tertarik pada proses pendidikan jasmani, terutama dalam materi passing dalam sepak bola. Salah satu alternatif yang baik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam mengajarkan materi passing dalam permainan sepak bola.

2 Method

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, karena dilakukan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di dalam kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, karena menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diharapkan dapat dicapai. Menurut Tampubolon (2018: 15), "Penelitian Tindakan Kelas adalah pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk siklus melalui proses pendeteksian dan penyelesaian masalah. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Al Azhar yang berjumlah 150 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik random sampling, yaitu teknik pengambilan sampel secara acak. Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 20% dari total populasi, yaitu 150 siswa kelas VII SMP Al Azhar Kota Langsa yang berjumlah 30 orang.

1. Observasi

Observasi adalah salah satu model pembelajaran utama dalam penelitian kualitatif. Secara umum, observasi adalah pengamatan, melihat. Sementara itu, dalam dunia penelitian, observasi adalah mengamati dan mendengar untuk memahami, menemukan jawaban, dan menemukan bukti fenomena sosial keagamaan (perilaku, peristiwa, kondisi, objek, dan simbol) dengan mencatat, merekam, dan memotret fenomena tersebut untuk menemukan data analisis (Sugiyono, 2018: 110). Observasi dilakukan dengan mengamati siswa selama kegiatan belajar mengajar.

2. Tes

Secara teori, tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka kegiatan pengukuran dan penilaian. Tes merupakan bagian terkecil dari penilaian. Menurut Arikunto (2010: 67), "Tes adalah salah satu cara untuk memperkirakan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respons seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan". Tes adalah salah satu cara untuk menilai besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung,

yaitu melalui tes hasil belajar passing sepak bola setelah penerapan model pembelajaran bermain.

Sumber: Luxbacher: 2011:8

Informasi

Skor 5 : melakukan 5 deskriptor

Skor 4 : melakukan 4 deskriptor

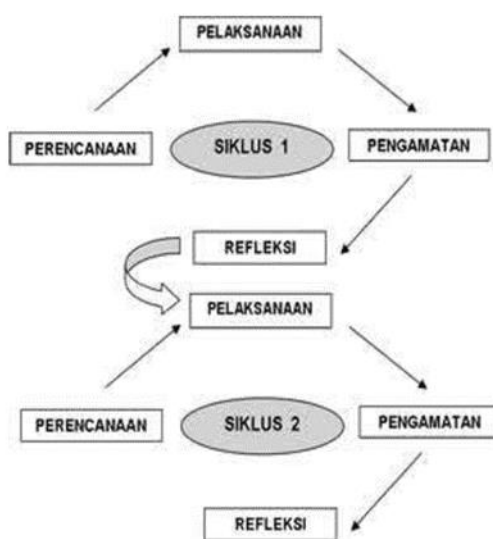
Skor 3 : melakukan 3 deskriptor

Skor 2 : melakukan 2 deskriptor

Skor 1 : melakukan 1 deskriptor

3. Dokumentasi

Proses dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan meninjau dokumen kegiatan optimalisasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran bermain pada materi passing dalam sepak bola.



Gambar 1. Desain Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Tagart (Sumber: Tanureja, dkk, 2013:24)

Desain penelitian ini sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan kelas, sehingga penelitian ini menggunakan model pembelajaran tindakan dari Kemmis dan Tagart (Sanjaya, 2009: 56), yang berbentuk spiral dari satu siklus ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Langkah selanjutnya dalam siklus ini adalah perencanaan yang direvisi, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum memasuki siklus 1, dilakukan tindakan pendahuluan berupa identifikasi masalah. Siklus spiral dari tahapan penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Untuk mengetahui efektivitas suatu model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, perlu dilakukan analisis data. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif, yaitu model pembelajaran penelitian yang menggambarkan realitas atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui capaian pembelajaran yang dicapai oleh siswa serta untuk mendapatkan respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (Sugiyono, 2018: 113).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis. Pengolahan dan analisis data ini dilakukan selama penelitian dari awal hingga akhir kegiatan. Selanjutnya, hasil skor Pemrosesan dan analisis data ini dilakukan selama penelitian dari awal hingga akhir kegiatan. Selanjutnya, hasil skor evaluasi ditentukan dengan nilai rata-rata menggunakan rumus berikut:

(Sumber: Sudjana, 2016:121)

Informasi

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah total nilai semua siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk ketuntasan belajar terdapat dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara individual dan klasikal. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus berikut:

Sumber: Sudijono, 2011:43

Informasi:

P = Keberhasilan anak

F = Anak yang menyelesaikan pembelajaran

N = Jumlah keseluruhan

Berdasarkan indikator pencapaian, yaitu standar nilai KKM di kelas VII SMP Al Azhar Langsa khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani, nilai yang dinyatakan lulus harus mencapai 80. Kriteria tingkat pembelajaran dan latihan siswa sesuai dengan tujuan akhir dari latihan dalam penelitian ini dikelompokkan ke dalam lima kategori, sebagai berikut:

Tabel 2. Indikator Keberhasilan Tindakan

Tidak	Interval	Tingkat keberhasilan
1	100-80	Sangat Tinggi
2	65-79	Tinggi
3	45-64	Cukup/Sedeang
4	20-44	Rendah
5	19-0	Sangat Rendah

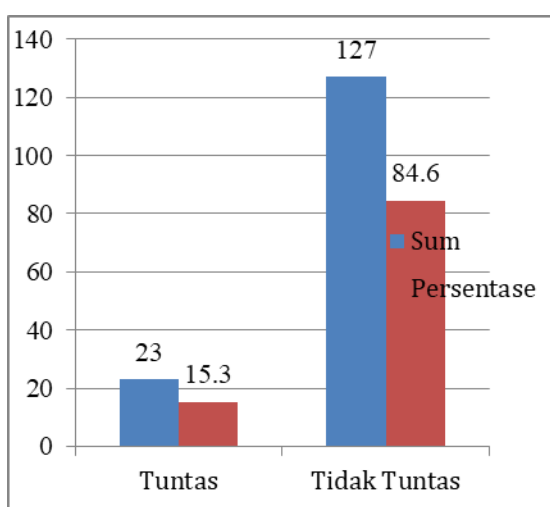
3 Result

Data hasil pembelajaran prasiklus adalah data yang diambil dari nilai mentah hasil belajar bottom passing. Rekapitulasi hasil belajar siswa kelas VII SMP Al Azhar Kota Langsa dapat dilihat pada tabel 3. bawah.

Tabel 3. Hasil tes Pra-Siklus

No	Ketuntasan	Jumlah Siswa	
		Jumlah	Persentase
1	Tuntas	23	15,3
2	Tidak Tuntas	127	84,6
Jumlah		150	100%

Berdasarkan tabel 3, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya mencapai 15,3% atau hanya 23 siswa, yang masih jauh dari indikator keberhasilan 80%. Sementara itu, sebanyak 84,6% atau 127 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Demi siswa yang memiliki hasil belajar yang sangat minim lengkap, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk mengatasi hasil belajar yang rendah. Berikut ini dijelaskan dengan histogram analisis data yang diperoleh dengan tes prasiklus.



Gambar 2. Bagan Batang Kelengkapan Hasil Pembelajaran Prasiklus

Tabel 4. Hasil Skor Tes Prasiklus

No	Prese tase	Hasil	Klasifi kasi	Jumlah Siswa	%
1	90- 100	A	Unggul	3	2

2	80-89	B	Bagus	20	13,3
3	66-79	C	Cukup	120	80
4	56-65	D	Kurang	7	4,66
5	≥ 55	E	Sangat kurang	-	-
					100%

Data hasil belajar prasiklus adalah data yang diambil dari nilai baku hasil belajar passing sepak bola yang diperoleh dari data nilai oleh guru. Rekapitulasi hasil belajar siswa kelas VII SMP Al Azhar Kota Medan pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

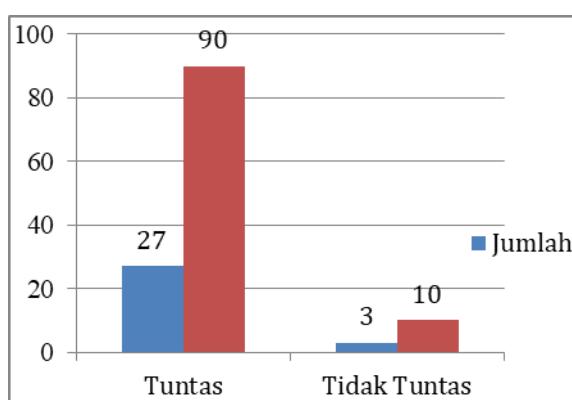


Table 6. Hasil Tes Siklus I

No	Presen tase	Hasil	Klasifi kasi	Jum lah	%
1	86-100	A	Unggul	20	66,6
2	76-85	B	Bagus	7	23,3
3	66-75	C	Cukup	3	10
4	56-65	D	Kurang	0	0
5	≥ 55	E	Sangat kurang		
				30	100%

Berdasarkan tabel 43, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar telah mencapai 90% atau sebanyak 27 orang yang telah mencapai nilai KKM, sedangkan sebanyak 10% atau 3 siswa yang belum mencapai nilai KKM 80. Dengan demikian, hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan 80%. Hasil pembelajaran siklus 1 telah meningkat dibandingkan dengan prasiklus.

Dari hasil uji perhitungan 1 dan berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel 4.5 di atas, pada siklus 1 hasil yang meraih nilai A (sangat baik) 20 orang (66,6%), sedangkan yang mendapatkan nilai bagus (B) 7 siswa (23,3%) dan yang mendapatkan nilai C (Cukup) adalah 3 siswa (10%), dan mereka yang mendapatkan nilai D (Less) dan E (sangat kurang) tidak ada (0%).

4 Pembahasan

Sebagai model pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, model audio-visual memiliki sifat-sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan untuk meningkatkan transfer (diturn) pembelajaran, kemampuan untuk memberikan penguatan (penguatan) atau pengetahuan tentang hasil yang dicapai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (memori).

Konsep pengajaran bermain bermakna sejauh alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman ditangkap oleh indera penglihatan dan pendengar," Penekanan utama dalam pengajaran bermain adalah pada nilai pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman konkret, tidak hanya berdasarkan kata-kata belaka, selanjutnya pengajaran dengan model bermain dapat bermakna ketika digunakan sebagai bagian dari proses pengajaran, Peralatan bermain tidak boleh diklasifikasikan sebagai pengalaman belajar yang diperoleh dari indera penglihatan dan pendengaran, tetapi sebagai alat teknologi yang dapat memperkaya dan memberikan pengalaman konkret kepada siswa.

5 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran bermain dalam materi passing sepak bola untuk siswa kelas VII SMP Al Azhar Langsa dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penerapan model ini, siswa lebih mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 80. Penggunaan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, seperti mengintegrasikan aktivitas bermain dalam pembelajaran, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian ini juga menekankan pentingnya identifikasi awal masalah dan penggunaan siklus reflektif dalam penelitian tindakan kelas untuk mengatasi tantangan pembelajaran secara efektif.

References

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bailey, R. (2020). Physical Education and Play: Ensuring Effective Learning through Play-Based Activities. *Journal of Physical Education and Sport Pedagogy*, 25(2), 115-128.
- Bangun, A. K., Syahputri, S., & Rangkuti, Y. A. (2022). Level of Elementary School Students Physical Fitness. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(2), 161-173.
- Brown, T., & Clark, E. (2018). Experiential Learning in Physical Education: A Contemporary Approach. *Educational Research Review*, 23, 93-108.

- Dani Wardani. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Edukasia.
- Danny Mielke. (2010). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Jakarta: PT Pakar Raya.
- Edwards, L., & Thorpe, S. (2022). Interactive Learning Models in Physical Education: Enhancing Student Engagement and Outcomes. *International Journal of Physical Education, Fitness, and Sports*, 45(3), 145-160.
- Ega Trisna Rahayu. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: ALFABETA.
- Green, K. (2019). Holistic Development in Physical Education: A Balanced Approach to Growth. *Journal of Education and Development*, 18(1), 54-70.
- Hustrada, Js., & Saputra, M. Y. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Hustrada, Js., & Saputra, M. Y. (2010). *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: ALFABETA.
- Johnson, A., Smith, L., & Carlson, R. (2021). Teaching Physical Education to Adolescents: A Developmental Perspective. *Journal of Physical Activity and Health*, 18(5), 512-528.
- Joseph A. Luxbacher. (2011). *Sepak Bola*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Julia C. Biskop & Marvis Cortis. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Gramodel Widiaswara.
- Kirk, D. (2020). *Physical Education Futures: New Directions in Curriculum and Pedagogy*. Routledge.
- Kusnamdar. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.
- Nana Sudjana. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Rangkuti, Y. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran dan Koordinasi Mata Kaki terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 5(1), 85-94.
- Roberto, J., Kurniawan, R., & Rangkuti, Y. A. (2023). Peningkatan Dribbling dalam Permainan Sepakbola dengan Menggunakan Metode Variasi Latihan Running with the Ball Atlet Usia 10-12. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 101-112.
- Robinson, P. (2021). The Role of Pedagogy in Physical Education: Moving Beyond Technical Approaches. *Educational Psychology in Practice*, 37(4), 421-435.
- Robert Koger. (2007). *Latihan Andal Sepak Bola Remaja*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Whitehead, M., & Goodway, J. (2019). *Physical Literacy across the World: Implications for Practice and Policy*. Routledge.

