

Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Permainan Sepak Bola Dengan *Make a Match* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya

Ade Candra Himawan¹ , Bambang Ferianto Tjahyo Kuntjoro², Yohanes Giovani Pion Makung³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213, Indonesia
SD Negeri Putat Gede I 94 Putat Gede Barat 3 -a/16, PUTAT GEDE, Kec. Sukomanunggal, Kota Surabaya Prov. Jawa Timur
Email : ppg.adehimawan91928@program.belajar.id

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran Penjas, guru diharapkan dapat mendidik siswa mengenai berbagai keterampilan dasar motorik, taktik permainan, dan strategi olahraga, serta menanamkan nilai-nilai seperti sportivitas, integritas, dan kolaborasi, serta menggalakkan penerapan pola hidup sehat. Implementasinya tidak bergantung pada metode pengajaran di kelas tradisional, yang terbatas pada pengajaran teoritis. Sebaliknya, itu mencakup dimensi fisik, mental, intelektual, emosional, dan sosial. Kegiatan pengajaran harus didekati dengan cara didaktik-metodis untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditargetkan secara efektif. Permasalahan penelitiannya adalah: Apakah penerapan metode *make a match* pada siswa kelas V SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya pada tahun ajaran 2023/2024 memberikan peningkatan kemampuan passing sepak bola? Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Jasmani olahraga sepak bola dengan menerapkan teknik pembelajaran *make a match*. Peneliti menjalin kerjasama berkelanjutan dengan dosen dan pembimbing PJOK sepanjang seluruh proses penelitian, mulai dari awal hingga selesai. Peneliti mengamati, mengalami, mengapresiasi, memikirkan, dan menilai kegiatan pembelajaran yang berlangsung bersama kelompok siswa berjumlah 28 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 13 perempuan. Pelaksanaan penelitian tindakan meliputi empat tahap yang berbeda: persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk mencapai hasil yang akurat, data yang dikumpulkan menjalani analisis statistik dengan menggunakan rumus rata-rata, yang biasa disebut mean. Pada siklus I nilai rata-ratanya sebesar 66,14 (46,33%), namun pada siklus II melonjak menjadi 91,29 (96,42%) yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Siswa kelas V SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya diharapkan dapat meningkatkan angka kelulusannya pada tahun ajaran 2023/2024 jika metode “*make a match*” diterapkan sesuai dengan hipotesis tindakan yang diajukan.

Kata kunci: Gerak Dasar, Sepak Bola, *Make A Match*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah suatu disiplin pendidikan yang mencakup kegiatan jasmani praktis memperoleh dan mencapai kemahiran dalam kemampuan dan kompetensi fisik. Pendidikan jasmani adalah bagian penting dari kehidupan manusia karena memungkinkan individu memperoleh pengetahuan dan kemampuan dalam domain emosional, intelektual, dan fisik, yang penting untuk mencapai tujuan hidup (Hanief & Sugito, 2015). Meski demikian, kemajuan teknologi yang terjadi saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Sejumlah besar siswa sekolah dasar menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap game online, konsol PlayStation, ponsel pintar, dan perangkat teknologi mutakhir lainnya. Ada banyak faktor yang berkontribusi terhadap hal ini. Instruktur, khususnya yang mengajar pendidikan jasmani, menghadapi kesulitan dalam situasi ini.

Pendidikan jasmani secara luas dianggap sebagai disiplin ilmu yang paling cocok untuk meringankan kesulitan saat ini. Penggunaan latihan gerak yang dilakukan guru akan memaksa siswa untuk melepaskan diri dari berbagai perangkat elektronik. Guru harus memiliki kemampuan menciptakan bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan menangkalkan keasyikan mereka dengan perangkat elektronik. Siswa sekolah dasar, biasanya berusia 6 hingga 12 tahun, umumnya memiliki kecenderungan yang kuat untuk bermain. Untuk memastikan hasil pembelajaran yang optimal, guru harus memiliki kemampuan untuk menumbuhkan pengalaman belajar yang efektif sekaligus menunjukkan kesadaran komprehensif tentang sifat dan kebutuhan individu siswa (Arifin, 2017).

Anak-anak pada rentang usia sekolah dasar mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang penting, dimana pada masa tersebut mereka memiliki kapasitas yang cukup besar untuk meningkatkan perkembangannya di segala bidang. Oleh karena itu, sangat penting untuk menawarkan pengajaran yang ditargetkan dan bimbingan individual, terutama dari pendidik pendidikan jasmani yang bertanggung jawab untuk mengembangkan kemahiran siswa dalam keterampilan motorik dasar (Fadilah & Wibowo, 2018). Instruktur pendidikan jasmani harus memiliki pengetahuan tentang atribut siswa dan memiliki pengalaman dalam merumuskan pendekatan atau kerangka pedagogi yang efektif yang mendorong pencapaian tujuan pendidikan jasmani (Suherman, 2016).

Materi pembelajaran pendidikan jasmani hendaknya dikembangkan dengan mempertimbangkan sifat dan sifat khusus anak sekolah dasar. Siswa sekolah dasar menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap permainan, sehingga mengharuskan guru memiliki kemampuan untuk menciptakan sumber daya pendidikan yang dapat dimasukkan ke dalam permainan. Terlibat dalam bermain erat kaitannya dengan proses pendidikan. Salah satu keterkaitan ini berkaitan dengan pentingnya bermain dalam pendidikan. Bermain game juga mempunyai komponen edukatif, karena dapat meningkatkan kreativitas anak dalam memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan kognitif dan imajinasinya, menumbuhkan kolaborasi, menumbuhkan kejujuran, dan meningkatkan keterampilan sosialnya. Melakukan kegiatan yang dirancang untuk anak usia enam hingga 12 tahun merupakan metode pembelajaran yang sangat berhasil, sebagaimana dikemukakan oleh Pangestutik, H, & R.A. pada tahun 2018. Pembelajaran berbasis permainan dirancang untuk memuaskan kecenderungan siswa untuk melakukan aktivitas fisik dengan tetap memasukkan unsur pendidikan. Ketika siswa melakukan kegiatan belajar melalui permainan, mereka mengalami berbagai aspek seperti beradaptasi dengan lingkungan baru, mendapatkan teman baru, menikmati suasana sosial, dan mengembangkan disiplin dan tanggung jawab. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar sambil bersenang-senang (Pambudi & Pramudana, 2016).

Di zaman modern ini, permainan sepak bola tidak lagi semata-mata dilakukan untuk bersantai dan mengisi waktu, melainkan menuntut performa maksimal. Mencapai kinerja optimal hanya dapat dicapai melalui penerapan latihan yang direncanakan secara metodis yang dilaksanakan secara konsisten di bawah pengawasan ketat dan bimbingan ahli dari pelatih profesional. Seiring berjalannya waktu, sepak bola mengalami perubahan, khususnya di bidang peraturan pertandingan, perlengkapan lapangan, perlengkapan pemain, ofisial, dan organisasi sepak bola. Tujuan dari semua upaya ini adalah untuk meningkatkan kenikmatan, popularitas, dan pengalaman sepak bola secara keseluruhan. Di lapangan, para pemain merasakan peningkatan keamanan dan perlindungan sambil menunjukkan bakat mereka dalam menangani bola.

Penentu penting kesuksesan seorang pemain sepak bola, apakah itu luar biasa atau di bawah standar, adalah penguasaan metode dasar sepak bola yang mahir dan akurat. Menurut A. Sarumpaet dkk. (1992:17), teknik dasar dalam sepak bola mengacu pada tugas-

tugas mendasar yang, bila dilakukan secara efektif, memungkinkan seorang pemain unggul dalam posisi apa pun. Seseorang yang kurang mahir dalam metode dan keterampilan dasar sepak bola tidak akan mampu mencapai tingkat kemahiran yang tinggi sebagai pemain sepak bola. Seorang pemain sepak bola berprestasi harus memenuhi kriteria baik sebagai individu maupun sebagai anggota tim. Hal ini memerlukan keterampilan fisik dan teknis yang sempurna sebagai individu, dan berkolaborasi secara efektif dengan pemain lain untuk membentuk skuad yang tangguh.

Sucipto (2010) menyatakan bahwa seorang pemain sepak bola perlu memiliki banyak keterampilan, antara lain menendang, menghentikan, menggiring bola, menyundul, menangani, melempar ke dalam, dan menjaga gawang.

Menggiring bola adalah keterampilan dasar yang sering digunakan dalam olahraga sepak bola. Awang Roni (2017:66) menegaskan bahwa passing merupakan teknik fundamental dalam sepak bola yang harus dikuasai oleh semua pemain. Keterampilan ini sangat penting untuk membangun permainan ofensif melawan pertahanan tim lain dan dapat menghasilkan peluang mencetak gol. Mengingat pentingnya memperoleh kemahiran dalam prinsip-prinsip dasar sepak bola, setiap pemain pemula (yaitu siswa di sekolah) harus mendapatkan pelatihan yang menyeluruh dan akurat.

Mengajarkan keterampilan passing secara efektif memerlukan penggunaan teknik pengajaran inventif yang mendorong keterlibatan siswa dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menilai kemandirian pengajaran pendidikan jasmani melibatkan analisis sejauh mana siswa terlibat aktif dan berhasil dalam proses pembelajaran. Ali Ma'mun dan Ipang Setiawan (2015:2095) menyatakan bahwa kreativitas guru dan pemanfaatan strategi pembelajaran yang sesuai menentukan efektivitas program pendidikan jasmani di sekolah. Penguasaan siswa terhadap materi dan kemampuan mereka menerapkan apa yang telah dipelajari merupakan indikator lain keberhasilan ini. Derajat keberhasilan belajar erat kaitannya dengan tingkat pemahaman, penguasaan materi pelajaran, dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Sejauh mana siswa memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan bergantung pada proses pembelajaran yang mereka jalani. Dalam dunia pendidikan jasmani, khususnya dalam bidang sepak bola, sangat penting bagi para pendidik untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran yang diajarkannya. Selain itu,

pendidik dituntut untuk menunjukkan kecerdikan dengan mengintegrasikan beragam pendekatan pengajaran yang secara efektif menghilangkan rasa bosan dan ketidakpedulian siswa sepanjang proses pendidikan. Menurut Muhamat Rizal (2014: 560), tugas utama seorang guru dalam meningkatkan pembelajaran adalah berperan sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang merangsang sehingga menumbuhkan iklim yang menyenangkan dan mendukung siswa.

Penerapan strategi pengajaran dalam lingkungan pendidikan diduga mempengaruhi prestasi akademik yang dicapai siswa. Hal ini disebabkan pendekatan pembelajaran ditandai dengan tingginya tingkat keterlibatan antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pembelajaran (sebagaimana disebutkan oleh Sudirman N, dkk: 1991: 111). Kemanjuran pendekatan pedagogi yang digunakan oleh seorang instruktur pada dasarnya tidak ditentukan oleh tingkat intensitasnya, melainkan oleh sejauh mana guru dan siswa mampu berpartisipasi aktif secara intelektual. Metodologi Pendidikan Meskipun memiliki keberhasilan yang tinggi bagi siswa, pendekatan menggunakan a-match tidak banyak dimanfaatkan oleh guru. Strategi ini mendorong keterlibatan mahasiswa dan mendorong profesor untuk berperan sebagai fasilitator. Ketika siswa menemui kesulitan, guru mengambil posisi sebagai mentor atau penasihat.

Strategi pembelajaran make a match merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan pendekatan mencari pasangan pada saat proses pembelajaran. Lorna Curran membuat program pendidikan ini pada tahun 1994. Untuk mendapatkan gambaran yang tidak bias, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan kemampuan passing dalam permainan sepak bola dengan make a-match siswa kelas V SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya." Berdasarkan uraian yang diberikan, maka pertanyaan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut: 1. Bagaimanakah kemampuan gerak dasar dalam permainan sepak bola siswa Kelas V SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya 2. Bagaimanakah penerapan teknik atau model pembelajaran make a match dalam pendidikan jasmani Dengan menerapkan strategi pembelajaran make-a-match untuk meningkatkan performa permainan sepak bola, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran olahraga.

METODE PENELITIAN

1. Setting

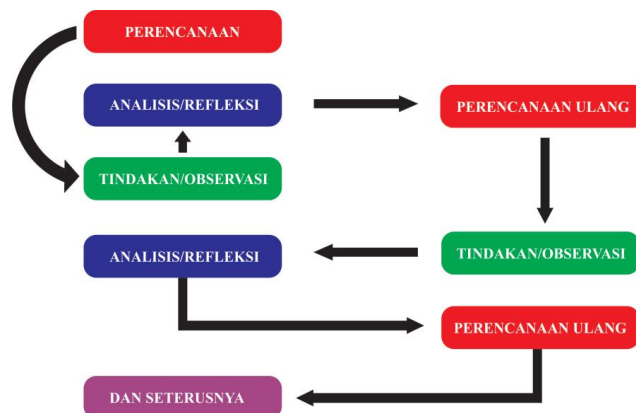
Penelitian Penelitian dilakukan oleh SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya dengan fokus pada bidang pendidikan jasmani pada semester awal tahun pelajaran 2024/2025. Rata-rata kehadiran guru dan anak di sekolah meningkat secara signifikan. Anak-anak tersebut memiliki kemampuan akademis yang memadai dan berasal dari berbagai latar belakang ekonomi. Penelitian ini berlangsung dari bulan Juli hingga Agustus 2024, pada semester I Tahun Ajaran 2024/2025.

2. Persiapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, khususnya menggunakan metodologi penelitian tindakan. Peneliti terlibat dalam kolaborasi dengan guru dan pengawas pendidikan jasmani lainnya. Peneliti berpartisipasi aktif sepanjang seluruh proses pembelajaran, melakukan observasi langsung, persepsi indrawi, apresiasi, refleksi, dan evaluasi kegiatan pembelajaran berkelanjutan. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai alat utama pengumpulan data sehingga mengharuskan kehadirannya secara penuh di lapangan. Peneliti memenuhi berbagai peran dalam proses penelitian, termasuk merencanakan, mengumpulkan, menganalisis, menafsirkan, dan melaporkan temuan.

3. Siklus Penelitian

Komponen utama penelitian tindakan meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi, analisis, dan refleksi. Proses berurutan dalam mengadopsi tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Gambar. 1. Desain PTK

4. Metode Pengumpulan

Data Lembar observasi untuk mendokumentasikan aktivitas siswa selama belajar, dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) untuk mengarahkan siswa dalam mengerjakan tugas, dan lembar penilaian untuk mengukur kemampuan kognitif, emosional, dan afektif siswa merupakan beberapa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. komponen psikomotorik.

5. Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pendekatan reduksi data yang meliputi pemilahan indikator data, penyajian data untuk menggambarkan hasil analisis, mengkomunikasikan hasilnya kepada siswa melalui penyajian data, kemudian menarik kesimpulan, memvalidasi, dan mengomentari prosesnya. Temuan penelitian diperoleh dari data yang dikumpulkan melalui observasi aktivitas siswa dan analisis perubahan perilaku siswa dengan menggunakan pendekatan teknik "make a-match". Metode ini memerlukan identifikasi pola, tema, keterkaitan, atau elemen berulang yang berulang. Selanjutnya, analisis atau prosedur validasi yang ketat dilakukan untuk mendapatkan hasil yang konklusif. Hasil akhir dari kesimpulan ini akan digunakan untuk merumuskan atau mengembangkan strategi tindakan tambahan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

a. Rencana Tindakan I

Tindakan strategis Saya menggunakan kegiatan pembelajaran langsung yang mencakup teknik seperti menendang, menggiring bola, menahan dan menghentikan bola, dan menyundul. Selain itu, saya memfasilitasi permainan sepak bola dengan adaptasi menggunakan pendekatan Make A-Match yang melibatkan pengelompokan siswa. Pendidikan dikategorikan menjadi lima kelompok berbeda. Dalam menjalankan tugas ini, media Make A-Match memanfaatkan keterampilan dasar seperti melakukan berbagai tindakan dasar selama pertandingan bola besar berbasis tim dengan peraturan yang disesuaikan. Mengevaluasi pentingnya kolaborasi, fair play, dan integritas. Skenario dan

kegiatan pembelajaran yang sesuai diterapkan untuk memudahkan proses pembelajaran ini.

b. Implementasi

Tindakan Proses pembelajaran dalam konteks ini menggunakan media Make A-Match, dengan fokus khusus pada keterampilan dasar sebagai berikut: • Melakukan manuver mendasar dalam olahraga bola beregu skala besar dengan peraturan yang disesuaikan. • Menekankan pentingnya kolaborasi, fair play, dan integritas. Kurikulumnya mencakup berbagai aspek sepak bola, termasuk latar belakang sejarah, peralatan yang digunakan, dan ukuran lapangan sepak bola. 2. Melakukan pukulan kuat terhadap bola, 3. Melakukan manuver bola dengan penguasaan yang terampil, 4. Mengendalikan dan menghentikan bola, 5. Melakukan sundulan 6. Melakukan permainan sepak bola dengan peraturan yang tidak rumit.

c. Observasi I

- 1) Tahap awal instruktur menunjukkan dasar-dasar menendang, menggiring bola, mengontrol bola, dan menyundul dengan menggunakan alat bantu visual.
- 2) Pada tahap penutup, instruktur memberikan ujian praktek pada pertandingan sepak bola untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

d. Analisis dan Refleksi I

Pemanfaatan media Make A-Match untuk pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Manfaatnya mencakup peningkatan keterlibatan siswa dan suasana kelas yang menyenangkan. Temuan evaluasi pada siklus I ditampilkan pada tabel selanjutnya:

Tabel 1. Hasil Penilaian Siswa dalam Proses Aktivitas Belajar

Nilai Maksimal	: 76
Nilai Minimal	: 48
Rata-Rata	: 66,14
Jumlah	: 1852
Presentase	: 46,42

Siklus II

a. Rencana Tindakan II

Persiapan tindakan II diperoleh dari refleksi yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan introspeksi, terlihat bahwa siswa lebih tertarik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang difasilitasi oleh media Make A-Match akan berkelanjutan, sekaligus menyertakan penyempurnaan lainnya pada iterasi mendatang. Melalui introspeksi, terlihat bahwa guru kurang menyediakan bahan bacaan dan media pembelajaran yang diperlukan. Setelah direnungkan, terlihat bahwa siswa menunjukkan berkurangnya fokus pada studi mereka. Akibatnya, penyempurnaan yang diadopsi dipusatkan pada mengarahkan siswa untuk lebih berhati-hati dalam analisis mereka. Guru memberikan instruksi kepada siswa dan berkeliling di antara masing-masing kelompok untuk menanyakan tantangan apa pun yang mungkin mereka hadapi, memastikan tidak adanya masalah apa pun. Pada awalnya, setiap kelompok diberi kesempatan untuk menampilkan hasil usahanya.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Kegiatan yang dilakukan meliputi pemanfaatan media Make A-Match untuk memudahkan pembelajaran. Media ini mencakup eksplorasi kemampuan-kemampuan mendasar, seperti melakukan gerakan-gerakan dasar untuk berbagai tindakan dalam permainan bola beregu dengan peraturan yang dimodifikasi. Selain itu, kegiatan tersebut bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran. Hal-hal yang termasuk di dalamnya adalah: 1. Memahami latar belakang sejarah, peralatan, dan ukuran lapangan sepak bola, 2. Melakukan tendangan pada bola, 3. Memanuver bola dengan terampil dengan menggerakkannya dengan sentuhan pendek dan terkontrol. 4. Menguasai dan menghentikan bola, 5. Melakukan sundulan 6. Bermain sepak bola dengan peraturan yang tidak rumit.

c. Observasi II

- 1) Pada tahap awal, instruktur memberikan ilustrasi visual yang menunjukkan teknik dasar menendang, menggiring bola, mengontrol bola, dan menyundul.
- 2) Pada tahap menyimpulkan, guru melakukan ujian simulasi permainan sepak bola untuk mengevaluasi pemahaman siswa.

d. Analisis dan Refleksi II

Selama sesi tersebut, para siswa menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan bola voli. Hal ini berbeda dengan pengalaman belajar mereka di masa lalu yang ditandai dengan suasana yang lebih serius dan penuh tekanan sehingga mengakibatkan terbatasnya partisipasi siswa. Identifikasi yang sebelumnya dianggap menantang, ternyata lebih mudah dilakukan dengan pemanfaatan media Make A-Match untuk pembelajaran. Siswa telah meningkatkan keterlibatan dan kepuasan dengan sesi Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, sehingga mengurangi potensi kebosanan. Temuan penelitian yang dilaksanakan selama siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Siswa dalam Proses Aktivitas Belajar

Nilai Maksimal	: 96
Nilai Minimal	: 68
Rata-Rata	: 91,29
Jumlah	: 2556
Presentase	: 96,42

Data yang dikumpulkan selama penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

Untuk setiap ukuran individu:

1. Menendang

Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 3,79, sedangkan pada siklus II sebesar 4,50, artinya terjadi peningkatan sebesar 0,71%.

2. Menggiring

Nilai rata-rata pada siklus I adalah 1,43, namun pada siklus II meningkat menjadi 4,50 atau meningkat 3,07%.

3. Menahan

Nilai rata-rata pada siklus I adalah 3,79, namun pada siklus II meningkat menjadi 4,75 atau meningkat 0,96%.

4. Menyundul

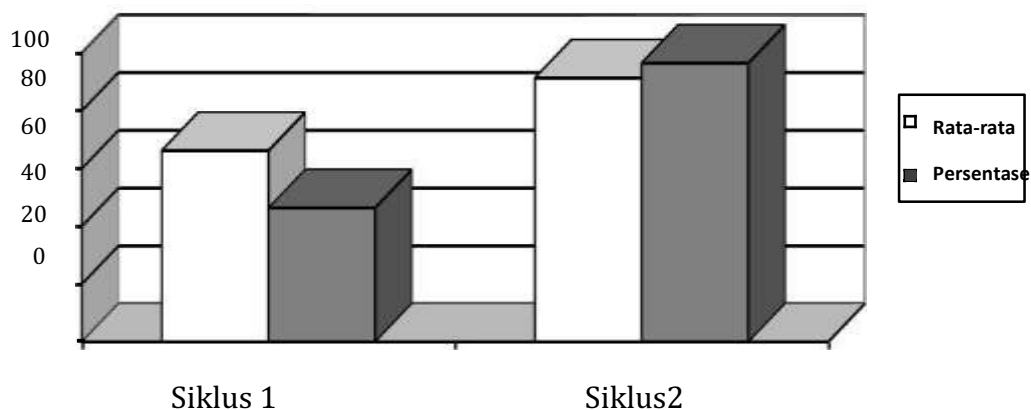
Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 3,89, sedangkan pada siklus II sebesar 4,43, yang berarti terjadi peningkatan sebesar 0,54%.

5. Bermain sepak bola dengan peraturan sederhana Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I sebesar 3,64, sedangkan pada siklus II sebesar 4,67 yang berarti mengalami peningkatan sebesar 1,00%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain sepak bola yang menggunakan media Make A-Match dalam latihan mempunyai hasil yang lebih baik di lapangan. Uraian yang diberikan jelas menunjukkan adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2024–2025, siswa kelas V–A SD Negeri Putat Gede 1/94 Surabaya dapat memanfaatkan materi pembelajaran Make A-Match untuk mengasah kemampuan sepakbolanya.

Tabel 3. Hasil Penilaian Rata-rata dan Persentase Siklus I dan II

	SIKLUS I	SIKLUSII
Rata-rata	66.14	91.29
Persentase	46.33	96.43



Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain sepak bola yang menggunakan media Make A-Match dalam latihan mempunyai hasil yang lebih baik di lapangan. Uraian yang diberikan jelas menunjukkan adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2024–2025, siswa kelas V–A SD Negeri Putat Gede

1/94 Surabaya dapat memanfaatkan materi pembelajaran Make A-Match untuk mengasah kemampuan sepakbolanya.

Metode pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar-mengajar di sekolah (Maesaroh, 2013). Ada berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah model pembelajaran "make a match." Metode ini dikembangkan oleh Lorna Curran dan memiliki keunggulan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, di mana peserta didik mencari pasangan sambil mempelajari konsep atau topik tertentu.

Model pembelajaran "make a match" terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian menunjukkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD (Khoirudin, 2019). Selain itu, metode ini juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Lestari et al., 2019). Penelitian lainnya menyatakan bahwa metode ini dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa (Yuniawati & Kristin, 2017). Penelitian yang dilakukan ini mendukung temuan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa metode "make a match" efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Baturetno, terutama pada mata pelajaran IPA. Setelah diterapkannya metode ini selama dua siklus, indikator keberhasilan penelitian tercapai. Oleh karena itu, model pembelajaran "make a match" dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan psikomotorik dan kognitif siswa kelas V SD Negeri Putat Gede 1/94 pada mata pelajaran olahraga khususnya sepak bola dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran *make a match*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, S. (2017). *Internalisasi Nilai Sportivitas Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. *Jurnal Sosioreligi*, 15(2), 20–29.
- Awang Roni. (2017). *Meningkatkan Keterampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Drill*. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6, 65-74.
- Fadilah, M., & Wibowo, R. (2018). *Kontribusi Keterampilan Gerak Fundamental Terhadap Keterampilan Bermain Small-Sided Handball Games*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 60–68. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/2018-04-07/pdf>
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). *Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional*. *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 100-113. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Huda, Miftahul. (2015). *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Ma'mun, Ali dan Ipang Setiawan. (2015). *Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi*. *Journal Unnes*, 4, 2095.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Pambudi, P. S., & Pramudana, J. (2016). *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(2), 98–110. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v2i2.514
- Pangestutik, S., H, M., & R.A., R. (2018). *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*. Psikodimensia (Vol. 16). Indonesia Soegijapranata Catholic University. Retrieved from <http://journal.unika.ac.id/index.php/psi/article/view/976/7922>
- Rizal, Muhamat. (2014). *Peran Guru Kelas Dalam Menangani Kesulitan Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2016). *Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dan TGT (Teams Game Tournament) Terhadap Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Bermain Sepak Bola*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1(2), 8–15. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/article/view/2216/3884>.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran D-III.
- Sudirman dkk. (1991). *Ilmu Pendidikan, Cet. I; Bandung: Sinar Baru*.
- Surampaet dkk. (1991). *Permainan Besar*. Depdikbud, Jakarta.