

Improving the Learning Outcomes of Junior High School Students in Landak Regency in Football Lessons With a Shooting Color Game Approach

**Marsianus Sugito¹⁾, Tri Asih Wahyu Hartati²⁾, Nurcholis Istiawan³⁾,
Diyah Ayu Widyaningrum⁴⁾**

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi/FPIEK, IKIP Budi Utomo, Jl. Simpang Arjuno 14B Malang, Jawa Timur, 65111, Indonesia

ABSTRACT

The purpose of this study to overcome the problem is to implement the color shooting game approach to improve student learning outcomes. Shooting Color is a game similar to a soccer game that is divided into 2 teams, each team consisting of 8-10 people. How to score points by inserting the ball towards the goal where the goal is divided into 3 different color sections, namely red and blue. The blue color is placed in the middle of the goal and the red color is placed on the right and left sides. This study uses a quantitative research approach with the type of Classroom Action Research (CAR). This research procedure uses two cycles. Cycle I and cycle II, using observation as a form of data collection. The results of observing the Shooting Color game for Class VIII Students of SMP Negeri 1 Sompak, in the implementation of the first and second meeting tests in cycle I (first) were still lacking. Based on the scores achieved in the psychomotor aspect, 11 students completed with a percentage of 37%. So it was concluded that cycle I was not successful and continued in cycle II. In cycle II students experienced an increase by obtaining a complete percentage of 21 students with a percentage of 70% and included in the good category.

Keywords: Football, Games, Shooting colour, Learning Outcomes.

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kabupaten Landak Pada Pelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan Shooting Colour

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk mengatasi permasalahan adalah melaksanakan pendekatan permainan shooting colour untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Shooting Colour* adalah permainan sejenis permainan sepak bola yang dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim beranggotakan 8-10 orang. Cara mencetak poin dengan memasukan bola kearah gawang dimana gawang tersebut dibagi menjadi 3 bagian warna yang berbeda, yaitu warna merah dan warna biru. Warna biru diletakkan di tengah gawang dan warna merah dibagian samping kanan dan samping kiri. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Prosedur penelitian ini menggunakan dua siklus. Siklus I dan siklus II, dengan menggunakan observasi sebagai bentuk dalam pengumpulan data. Hasil pengamatan permainan *Shooting Colour* Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sompak, pada pelaksanaan tes pertemuan pertama dan kedua pada siklus I (pertama) masih sangat kurang. Berdasarkan nilai yang dicapai pada aspek psikomotor sebanyak 11 siswa tuntas dengan presentase 37%. Maka disimpulkan bahwa siklus I belum berhasil dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh presentase ketuntasan sebanyak 21 siswa dengan presentase sebesar 70% dan termasuk kategori baik.

Kata Kunci: Sepak bola, Permainan, Shooting Colour, Hasil Belajar

Correspondence author: Marsianus Sugito, Tri Asih Wahyu Hartati, IKIP Budi Utomo, Indonesia.

Email: triasih@gmail.com



Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Keolahragaan is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral atau tidak terpisahkan dan memiliki kesamaan makna dengan olahraga pendidikan, sesuai dengan ketentuan dan peraturan perundang-undangan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari peranan penting bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan aspek psikomotor, apektif dan motorik (Harsuki, 2013). Siswa diharapkan memperoleh berbagai pengalaman dan kesan pribadi yang lebih menyenangkan, kreatif dan inovatif, terampil serta menumbuhkan jiwa sportivitas yang tinggi melalui pendidikan jasmani. Siswa dengan keadaan jasmani yang sehat akan memiliki jiwa atau rohani yang kuat (Asih 2022).

Saat proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung guru harus mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, mengembangkan nilai-nilai kepribadian (tanggung jawab, sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) sehingga menjadi pembiasaan pola hidup sehat. Permainan merupakan bagian di dalamnya dari bidang studi pendidikan jasmani yang memiliki banyak macam, dengan bermain secara tidak langsung memacu seseorang mengembangkan secara keseluruhan. Salah satunya mental, mental dalam suatu permainan terbentuk dalam suatu permainan secara keseluruhan yang terorganisir. Salah satu permainan olah raga yang merupakan perwujudan dari aktivitas jasmani adalah permainan sepak bola.

Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 (sebelas) orang pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan sepak bola hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. (Sucipto,dkk, 2000).

Pemain perlu menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan sepak bola. Nasution (2018) mengemukakan bahwa teknik tersebut yaitu a) menendang bola, b) menggiring bola, c) menahan dan menghentikan

bola, dan d) menyundul bola. Teknik ini sangat diperlukan dalam sepak bola, salah satu faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi seseorang pemain sepakbola adalah penguasaan teknik dasar sepakbola yang baik dan benar.

Hasil observasi terhadap pembelajaran sepak bola di SMP di Kabupaten Landak menunjukkan bahwa sepak bola diajarkan oleh guru dengan menggunakan peraturan layaknya permainan sepak bola aslinya. Hal ini tentu terlihat konvensional sesuai dengan peraturan sepak bola yang sesungguhnya. Namun hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik masih rendah. Hal ini disebabkan siswa kurang menguasai teknik-teknik dalam permainan sepak bola dengan cara dan peraturan yang konvensional.

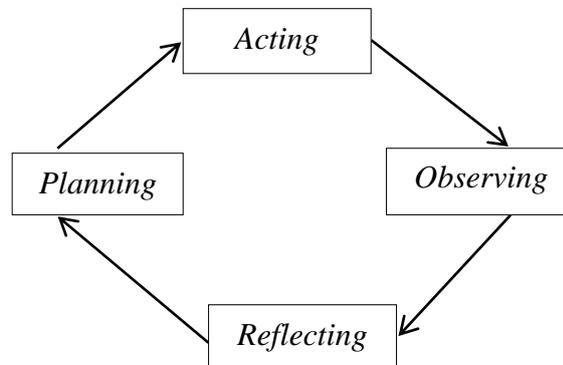
Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas adalah melakukan modifikasi permainan sepak bola yaitu dengan menggunakan permainan *shooting colour* selama membelajarkan permainan sepak bola. Berdasarkan latar belakang maka penulis mengambil judul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kabupaten Landak Pada Pelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan *Shooting Colour*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Jenis penelitian (PTK) ini mampu menawarkan cara dan prosedur baru untuk memperbaiki dan meningkatkan profesionalisme pendidik dalam proses belajar mengajar di kelas dengan melihat pada siswa. Pendidik atau guru dapat melihat sendiri terhadap praktik pembelajaran atau bersama guru lain yang ia dapat melakukan penelitian terhadap siswa dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) juga dapat menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan. Hal ini terjadi karena kegiatan tersebut dilaksanakan sendiri, di kelas sendiri dengan melibatkan siswa sendiri, maka dari itu desain PTK model Kurt Lewin menjadi acuan pokok utama. Konsep PTK Kurt Lewin terdiri dari empat komponen yaitu

perencanaan (*Planning*), tindakan (*Acting*), pengamatan (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*). Hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai suatu siklus.



Gambar 1. Model PTK Kurt Lewin
(Sumber: Widayati, 2008)

Prosedur penelitian meliputi siklus I dan siklus II.

Pada siklus I meliputi:

1. Tahap *Planning* (Perencanaan) antara lain: a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi permainan *shooting colour*, b) Menyusun instrumen tes dalam permainan *Shooting Colour*, c) Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran dan d) Menyiapkan alat pembelajaran.
2. Tahap *Acting* (Pelaksanaan) antara lain:
 - a) Kegiatan Awal: Siswa persiapan pembelajaran di lapangan.
 - b) Kegiatan Inti: Siswa di bagi menjadi 4 kelompok putra dan putri di gabung, masing-masing kelompok di berikan pita sebagai tanda dari kelompok masing-masing, kemudian 2 kelompok melakukan permainan *shooting colour* sesuai dengan peraturan yang sudah diberikan sebelum menuju ke lapangan dengan waktu 2 x10 menit, setiap babak memiliki waktu 10 menit dan waktu untuk pertukaran pemain 1 menit, 2 kelompok sisanya berada di pinggir lapangan untuk memberikan penilaian antar teman (aspek psikomotor) dengan menggunakan lembar penilaian yang telah di sediakan oleh peneliti, setelah kelompok pertama selesai main giliran kelompok berikutnya giliran bermain dan kelompok

yang telah selesai bermain bergantian untuk memberikan penilaian antar teman (aspek psikomotor) dengan menggunakan lembar penilaian yang telah di sediakan oleh peneliti, setelah semua kelompok selesai melakukan pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* siswa kemudian dikumpulkan untuk mengerjakan soal pengetahuan yang diberikan oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

3. Tahap Observing (Observasi): kegiatan ini dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung. Observer mengamati dan menilai proses pembelajaran.
4. Tahap Reflecting (Refleksi): kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan.

Sumber data penelitian ini berbentuk dokumentasi dan tulisan berupa data primer dan data sekunder.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang didapat secara langsung oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung, data tersebut berbentuk tulisan dari hasil kegiatan siswa. Adapun data tersebut ialah permainan *Shooting Colour* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sompak Kabupaten Landak Tahun Ajaran 2021/2022.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang dapat melengkapi data primer, sehingga data tersebut bersifat real atau nyata. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam (*depth-interview*) dan dokumentasi terutama gambar permainan *Shooting Colour*.

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi 3 yaitu observasi, tes dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan instrumen lembar observasi yang dilakukan oleh observer. Tes dilakukan untuk menilai hasil belajar psikomotor yaitu keterampilan *shooting* sepak bola dengan menggunakan pendekatan permainan *shooting colour*. Tes dilakukan dengan metode penilaian antar teman. Dokumentasi dilakukan saat kegiatan wawancara

awal dan selama proses pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar tiap aspek pada setiap siklus digunakan rumus yakni;

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar
T = jumlah skor yang diperoleh siswa
T_t = jumlah skor total
(Trianto, 2012:60).

Setelah hasil diperoleh maka dapat dibandingkan ada atau tidaknya peningkatan tiap aspek pada tiap siklus.

HASIL

Hasil belajar aspek psikomotorik pada siklus I sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil belajar aspek psikomotorik siklus I

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
1	Aldi	75	78	Tuntas
2	Anggun Pebrinta	75	74	Tidak tuntas
3	Aprilia Z	75	72	Tidak tuntas
4	Aria	75	78	Tuntas
5	Ceri	75	60	Tidak tuntas
6	Daniel Perdi	75	60	Tidak tuntas
7	Desi Natalia	75	67	Tidak tuntas
8	Dewi Roswita	75	74	Tidak tuntas
9	Dika R	75	78	Tuntas
10	Dippa	75	70	Tidak tuntas
11	Pernando	75	82	Tuntas
12	Fina	75	70	Tidak tuntas
13	Fuji Aulia	75	70	Tidak tuntas
14	Henok	75	85	Tuntas
15	Jelesa Wila	75	70	Tidak tuntas
16	Karen S	75	70	Tidak tuntas
17	Kristansus	75	72	Tidak tuntas
18	Leo	75	78	Tuntas

19	Nela	75	74	Tidak tuntas
20	Paskris Palda	75	70	Tidak tuntas
21	Rama	75	80	Tuntas
22	Renowaldi	75	72	Tidak tuntas
23	Rino	75	84	Tuntas
24	Sanjaya	75	85	Tuntas
25	Stiven Rego	75	80	Tuntas
26	Tora	75	82	Tuntas
27	Tri Yuda T	75	72	Tidak tuntas
28	Vioni	75	74	Tidak tuntas
29	Yona Sela	75	72	Tidak tuntas
30	Yuliana S	75	71	Tidak tuntas

Tabel 2. Rekapitulasi hasil belajar aspek psikomotorik siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
30	75	95	75	80	11	19

Siswa yang tuntas belajar dengan model tersebut sebanyak 11 siswa atau 37%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 19 siswa atau 43%. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dengan permainan *shooting colour*. Siswa masih belum maksimal menggunakan teknik *shooting*.

Hasil observasi siklus I menunjukkan bahwa siswa masih belum maksimal pada saat melakukan *shooting*. Siswa terlihat masih bingung dalam memasukkan bola kearah gawang yang dituju dikarenakan belum terbiasa dalam permainan *shooting colour*. Siswa juga kurang memperhatikan penjelasan guru sehingga saat permainan berlangsung siswa banyak melanggar dan kurang tepat dalam teknik *shooting* yang dilakukan.

Hasil belajar aspek psikomotorik pada siklus II sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil belajar aspek psikomotorik siklus II

No	Nama	KKM	Nilai	Kategori
----	------	-----	-------	----------

1	Aldi	75	76	Tuntas
2	Anggun Pebrinta	75	76	Tuntas
3	Aprilia Z	75	80	Tuntas
4	Aria	75	79	Tuntas
5	Ceri	75	72	Tidak tuntas
6	Daniel Perdi	75	76	Tuntas
7	Desi Natalia	75	76	Tuntas
8	Dewi Roswita	75	74	Tidak tuntas
9	Dika R	75	76	Tuntas
10	Dippa	75	70	Tidak tuntas
11	Pernando	75	90	Tuntas
12	Fina	75	74	Tidak tuntas
13	Fuji Aulia	75	75	Tuntas
14	Henok	75	85	Tuntas
15	Jelesa Wila	75	70	Tidak tuntas
16	Karen S	75	92	Tuntas
17	Kristansus	75	80	Tuntas
18	Leo	75	78	Tuntas
19	Nela	75	74	Tidak tuntas
20	Paskris Palda	75	90	Tuntas
21	Rama	75	76	Tuntas
22	Renowaldi	75	72	Tidak tuntas
23	Rino	75	77	Tuntas
24	Sanjaya	75	82	Tuntas
25	Stiven Rego	75	88	Tuntas
26	Tora	75	76	Tuntas
27	Tri Yuda T	75	74	Tidak tuntas
28	Vioni	75	75	Tuntas
29	Yona Sela	75	77	Tuntas
30	Yuliana S	75	72	Tidak tuntas

Tabel 4. Rekapitulasi hasil belajar aspek psikomotorik siklus II

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
30	75	92	70	76	21	9

Hasil menunjukkan bahwa sebanyak 70% siswa tuntas dan 30% siswa belum tuntas. Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa siswa dapat melaksanakan *shooting* dengan baik. Siswa terlatih untuk melakukan *shooting* dengan permainan *shooting colour*. Sehingga

ketuntasan siswa menjadi lebih besar persentasenya dibandingkan pada siklus I.

Tabel 5. Peningkatan Ketuntasan Belajar Siswa

Siklus I	Siklus II	Peningkatan
11	21	10
37%	70%	33%

Hasil peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 23% tidak terlepas dari peran guru dalam memodifikasi pembelajaran sepak bola menggunakan permainan *shooting colour*.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan *shooting colour* pada permainan sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa. Permainan *shooting colour* merupakan permainan yang melibatkan pendistribusian waktu dan pelibatan siswa dalam pembelajaran. Pemaksimalan pendistribusian waktu dan memaksimalkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di lapangan maka pembelajaran dalam permainan sepak bola dengan menerapkan pendekatan *shooting colour* mampu membantu peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan mampu meningkatkan kompetensi siswa. Pembelajaran olah raga bukan main-main tapi permainan yang memberi banyak manfaat bagi siswa dan menunjang aspek kehidupan lainnya (Asih, 2013).

Pada permainan sepak bola konvensional yang berdasarkan aturan sesungguhnya, kurang sesuai dengan karakteristik psikomotor anak usia Sekolah Menengah Pertama karena lapangan yang terlalu luas dan sarana seperti gawang terlalu besar sehingga frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama menendang bola sangat kurang apalagi untuk mencetak poin. Pada saat pembelajaran permainan sepak bola siswa kurang antusias, siswa lebih suka menunggu bola datang dari pada bergerak mengejar bola. Hanya siswa yang mempunyai kemampuan lebih yang mau bergerak mengejar bola (Yulherdi, 2021). Pada pendekatan

shooting colour siswa akan terbiasa melakukan *shooting* sehingga akan meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai teknik *shooting* dalam permainan sepak bola.

SIMPULAN

Permainan sepak bola dengan menggunakan pendekatan *shooting colour* dapat meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Asih, Rahayu. 2022. Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa dalam Permainan Sepak Bola dengan Pendekatan *Shooting Colour*. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*. 3 (2) : 92-97, (Online), <https://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPPM/article/view/906/510>
- Harsuki. 2013. Olahraga, pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi: Sebuah perdebatan etimologis. In T. C. Mutohir, A. Maksum, & M. Muhyi (Eds.), *Ilmu keolahragaan di Indonesia* (1st ed., pp. 42–53). Surabaya: Graha Media.
- Nasution, Ahmad. 2018. *Survei Teknik Dasar Berman Sepak Bola pada Siswa SMKT Somba Opu Kabupaten Gowa*. Tesis tidak diterbitkan. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar (Online), <http://eprints.unm.ac.id/11140/1/JURNAL%20NASUTION.pdf>.
- Sucipto dkk. 2000. Sepak Bola. Departemen Pendidikan Nasional.
- Yulherdi. 2021. Pembelajaran Sepak Bola dengan Pendekatan Permainan *Shooting Colour* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 18 kp. Baru. *EEJ Ekasakti Educational Journal*. 1(1): 269-277. (Online), <file:///C:/Users/WIN10/Downloads/462-Article%20Text-1710-1-10-20211224.pdf>
- Widayati, Ani. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. VI (1): 87-93, (Online), <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/1793/1487>