

# Peningkatan Prestasi Belajar Penjaskes materi Sepak Bola melalui Permainan *Shooting Colour* pada Siswa Kelas IV SDN 1 Nglampir Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Semester II Tahun 2021/2022

**Diterima:**  
20 Oktober 2022  
**Revisi:**  
26 Oktober 2022  
**Terbit:**  
2 Nopember 2022

**Sri Widayat**  
SDN 1 Nglampir  
Tulungagung, Indonesia  
E-mail: [sriwidayat@gmail.com](mailto:sriwidayat@gmail.com)

**Abstract**— *Physical education learning on soccer game material is still taught according to the original soccer game. Meanwhile, conventional soccer games based on real rules are not in accordance with the psychomotor characteristics of elementary school-aged children. Because the field is too wide and the facilities such as the goal are too big, so the frequency of students to feel the game, especially kicking the ball, is very less especially to score points. In learning the soccer game, students are less enthusiastic, students prefer to wait for the ball to come rather than move to chase the ball. Only students who have more ability want to move after the ball. This research was conducted with the aim of obtaining an objective picture of the Improvement of Physical Education Learning Achievement in Football through Shooting Color Games for Fourth Grade Students at SDN 1 Nglampir, Bandung District, Tulungagung Regency, Semester II Year 2021/2022.*

*The subjects in this study were Grade IV students of SDN 1 Nglampir. The number of research subjects was 18 first semester students in 2021/2022. The reason the researchers conducted research in Class IV was because the average score of the students in Football material was still much below the KKM 75. Based on the results of the research and discussions that have been described, it can be concluded that learning with the shooting color game approach is able to improve learning outcomes and is able to increase student movement activities in a soccer game for fourth graders at SDN 1 Nglampir, Bandung District, Tulungagung Regency. The increase in learning outcomes and student movement activity in the soccer game can be seen from the level of completeness of students' scores in the pre-cycle, cycle I and cycle II. In the pre-cycle aspects of knowledge, students obtained completeness of 50.00% while in the first cycle it increased to 72.22% and in the second cycle all students had completed learning with a percentage of 100%. In the aspect of attitude in pre-cycle learning, the percentage increased to 70.56% in the first cycle to 75.28% and increased in the second cycle to 85.00%. In the aspect of pre-cycle skills, the percentage is 66.67%, increasing in the first cycle to 72.22% and in the second cycle to 85.42%.*

**Keywords**— *Physical Education, Football, Shooting Color, IV Class*

## I. PENDAHULUAN

Minat siswa terhadap pendidikan jasmani yang masih rendah harus ditangkal mengingat banyaknya tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani dapat menjadi sebuah hal yang menarik bagi siswa, dibutuhkan kreatifitas yang tinggi dari guru pendidikan jasmani. Selain itu guru harus bisa mencari sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat

menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan ingin tahu. Pemahaman akan arti pendidikan jasmani pada siswa juga ikut berperan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Dengan metode yang tepat dan informasi yang benar akan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tidak kalah penting juga tersedianya prasarana dan sarana yang ada di sekolah masing-masing.

*Shooting Colour* adalah permainan sejenis permainan sepak bola yang dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim beranggotakan 8-10 orang. Teknik dasar yang digunakan yaitu shooting, passing, control. Cara mencetak poin dengan memasukan bola kearah gawang dimana gawang tersebut dibagi menjadi 3 bagian warna yang berbeda, yaitu warna merah dan warna biru, dimana biru di letakan di tengah gawang dan merah dibagian samping kanan dan samping kiri.

Setelah melakukan pengamatan dan observasi terhadap siswa kelas IV SDN I Nglampir Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung bahwa pembelajaran penjasorkes pada materi permainan sepak bola masih diajarkan sesuai dengan permainan sepak bola pada aslinya. Sedangkan permainan sepak bola konvensional yang berdasarkan aturan sesungguhnya, kurang sesuai dengan karakteristik psikomotor anak usia sekolah dasar. 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. Dalam pembelajaran permainan sepak bola siswa kurang antusias, siswa lebih suka menunggu bola datang daripada bergerak mengejar bola. Hanya siswa yang mempunyai kemampuan lebih yang mau bergerak mengejar bola.

Prasarana dan sarana yang tersedia untuk pembelajaran penjasorkes di SDN I Nglampir Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung bisa dikatakan cukup, karena tersedianya lapangan sepak bola untuk para siswa. Sesuai dari penjelasan latar belakang tersebut, pendekatan pembelajaran penjasorkes dengan melakukan modifikasi permainan sangat diperlukan untuk kebutuhan gerak siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Peningkatan Prestasi Belajar Penjaskes materi Sepak Bola melalui Permainan *Shooting Colour* pada Siswa Kelas IV SDN I Nglampir Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Semester II Tahun 2021/2022.

## II. METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas IV SDN 1 Nglampir. Jumlah subyek penelitian sebanyak 18 siswa semester I tahun 2021/2022. Alasan peneliti melakukan penelitian di Kelas IV karena nilai rata rata siswa materi Sepak Bola masih banyak yang dibawah KKM 75. Penelitian mengenai pembelajaran melalui Permainan *Shooting Colour* merupakan Penelitian

Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Ada empat tahapan penting dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas yakni: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, 4) Refleksi. (Arikunto, 2006: 16).

Dalam penelitian ini ada 2 jenis teknik analisis data yang digunakan untuk menghasilkan kesimpulan, yaitu:

1. Teknik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar dalam permainan sepak bola dengan menggunakan permainan shooting colour yang dilihat dari aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan.
2. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir berupa nilai yang mencakup tiga aspek dalam belajar, yaitu aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan dari pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola menggunakan permainan shooting colour yang telah dilakukan. Hasil tersebut dapat dibandingkan dengan hasil belajar permainan sepak bola yang diperoleh sebelumnya.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar tiap aspek pada setiap siklus digunakan rumus di bawah ini:

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

Keterangan:

KB = ketuntasan belajar

T = jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = jumlah skor total

(Trianto, 2012:63).

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

Aspek pengetahuan

Siswa mengerjakan soal yang bersifat tertutup, artinya jawaban sudah disediakan sehingga siswa tinggal memilih.

Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil dari aspek kognitif adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor max}} \times 100.$$

#### Aspek sikap

Data observasi diperoleh dari setiap tindakan yaitu dengan menggunakan check list yang dilakukan pada setiap siklus, untuk menilai ada perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Berikan tanda cek pada setiap kolom yang sudah disediakan, apabila setiap siswa menunjukkan perilaku yang diharapkan dan mendapatkan skor sesuai dengan perilakunya. Rumus yang digunakan untuk memperoleh hasil pada aspek afektif adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor max}} \times 100.$$

#### Aspek Keterampilan

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa dalam melakukan permainan sepak bola menggunakan permainan shooting colour dengan rentang nilai 70 sampai dengan 100. Dari jumlah skor siswa yang didapat kemudian digunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor max}} \times 100.$$

#### Nilai Akhir

Nilai akhir hasil pembelajaran dalam permainan sepak bola menggunakan permainan shooting colour diperoleh dari rata-rata ketiga aspek di atas. Untuk menentukan nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Nilai Pengetahuan} + \text{Nilai Sikap} + \text{Nilai Keterampilan}}{3}$
--

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pra Siklus

Berdasarkan kegiatan prasiklus, kolaborator peneliti mencatat aktifitas pembelajaran prasiklus yaitu lapangan yang terlalu luas dan sarana seperti gawang terlalu besar menyebabkan frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama menendang bola sangat kurang apalagi

untuk mencetak poin. Dalam pembelajaran permainan sepak bola siswa kurang antusias, siswa lebih suka menunggu bola datang daripada bergerak mengejar bola. Hanya siswa yang mempunyai kemampuan lebih yang mau bergerak mengejar bola..

## 2. Siklus I

Dari data hasil observasi dan catatan lapangan, ditemukan beberapa hal yang menjadi kendala pembelajaran pada siklus pertama yaitu:

- a. Penguasaan kemampuan bermain yang beragam dari karakteristik siswa, baik dalam segi teknik maupun taktik. Ada siswa yang dapat dikategorikan memiliki teknik bermain yang cukup bagus, akan tetapi ada juga siswa yang masih sangat asing dengan permainan sepak bola.
- b. Siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru.
- c. Keragaman karakteristik siswa harus diperhatikan oleh guru dengan cara menjelaskan yang lebih singkat, jelas, dan dimengerti pemahaman pola permainan sepak bola baik dari segi teknik maupun taktik.

Dari hasil observasi dan diskusi dengan mitra peneliti didapat data yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi pembelajaran siklus I, yaitu sebagai berikut:

- a. Memberikan umpan balik (feed back), seperti pujian dengan penghargaan dari apa yang sudah dilakukan oleh siswa.
- b. Selalu memberikan kesempatan bergerak lebih banyak terhadap anak sehingga pengalaman belajar bisa meningkat seperti memanfaatkan jumlah bola untuk aktivitas gerak siswa.
- c. Berikan penjelasan dan contoh yang baik supaya siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan.
- d. Eksplorasi potensi siswa seperti bertanya kepada siswa tentang pemahaman bermain sepak bola.
- e. Posisi guru lebih ditingkatkan dengan berkeliling supaya aktivitas siswa dapat lebih terkontrol/ terawasi.
- f. Memberikan tindak lanjut kepada siswa terkait materi yang telah disampaikan.

## 3. Siklus II

Hasil dari pengamatan pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan shooting colour pada siklus II, siswa sudah lebih aktif dalam bergerak mencari dan membawa bola dan dengan itu juga perolehan nilai siswa pada aspek psikomotor diatas batas

minimal. Siswa lebih banyak aktif dalam bergerak mencari dan menerima bola sehingga hasilnya meningkat di bandingkan pertemuan sebelumnya. Kolaborator Peneliti juga melakukan pengambilan dokumentasi untuk memperkuat dan sebagai bukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

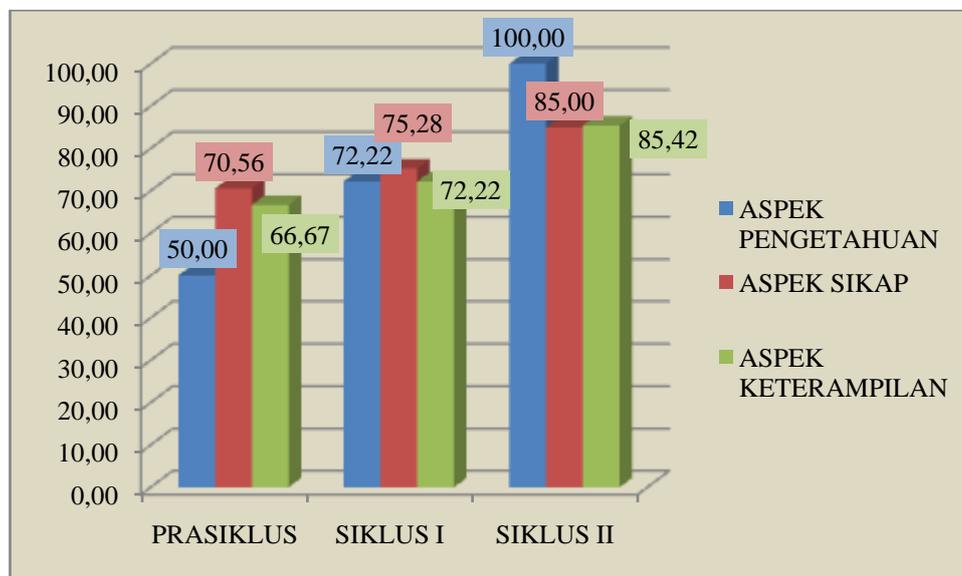
Dari hasil observasi dan diskusi dengan guru penjas orkes didapat data yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Aktivitas siswa dari aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor menunjukkan arah yang lebih baik.
- b. Bermain adalah dunia anak, pembelajaran melalui pendekatan permainan bisa meningkatkan ranah sikap, pengetahuan materi, dan ketrampilan gerak siswa.

## B. Pembahasan

Prosentase rata-rata aspek sikap siswa siklus II selama pembelajaran Shooting Colour sebesar 85,00%. Berdasarkan hasil siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sudah baik. Prosentase aspek keterampilan siswa sebesar 85,42%. Berdasarkan hasil belajar aspek keterampilan pada siklus II tersebut dapat disimpulkan mengalami peningkatan dari siklus I.

Peningkatan perkembangan Sepak Bola yang dilakukan peneliti dari prasiklus siklus pertama sampai siklus kedua dapat dilihat dalam grafik berikut ini:



Gambar 1. Grafik Peningkatan Prestasi Hasil Belajar Siswa

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan pendekatan permainan shooting colour mampu meningkatkan hasil belajar dan mampu meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam permainan sepak bola bagi siswa kelas IV SDN I Nglampir Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Peningkatan hasil belajar dan keaktifan gerak siswa dalam permainan sepak bola tersebut dapat dilihat dari tingkat ketuntasan nilai siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada prasiklus aspek pengetahuan siswa memperoleh ketuntasan sebesar 50,00% sedangkan pada siklus I meningkat menjadi 72,22% dan pada siklus II seluruh siswa telah tuntas belajar dengan prosentase sebesar 100%. Pada aspek sikap dipembelajaran prasiklus prosentasenya sebesar 70,56% meningkat pada siklus I menjadi 75,28% dan meningkat pada siklus II menjadi 85,00%. Pada aspek keterampilan prasiklus memperoleh prosentase sebesar 66,67% meningkat pada siklus I menjadi 72,22% dan pada siklus II menjadi 85,42%.

Berdasarkan kesimpulan yang tersebut, maka dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut :

1. Sebaiknya pembelajaran melalui bermain dapat diterapkan secara optimal kepada siswa dalam proses pembelajaran.
2. Bagi siswa hendaknya pembelajaran melalui bermain sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.
3. Pembelajaran melalui bermain dapat diterapkan di oleh guru-guru pendidikan jasmani di sekolah dasar lainnya, khususnya pembelajaran Sepak Bola.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008: Bermain Sepak Bola. Semarang: CV. Aneka Ilmu
- Achmad Rifa'i dan Chatarina Tri Anni. 2010. Psikologi Pendidikan. Semarang:Unnes Press.
- Adang Suherman. 2000: Dasar-dasar Penjaskes. Jakarta: Depdikbud.
- Ade (2015). Identitas dan karakteristik siswa SMP Serta Metode Pembelajaran.  
(online). Tersedia: <http://www.scribd.com/doc/26566827/Identitas-DanKarakteristik-Siswa-Smp-Metode-Pembelajaran>. (acesed: 16/09/2015)
- Agus Salim. 2008. Buku Pintar Sepak Bola. Bandung:Nuansa
- Ali Maksun. 2008. Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi.Surabaya: UnesaUniversity Press.
- Amung Ma'mun, Yudha M. Saputra. 2000. Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdiknas.

- Husdarta. 2009. Menejemen Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Milke Danny. 2007. Dasar Dasar Sepak Bola. Bandung: Pecan Raya
- Sucipto dkk. 2000. Sepak Bola. Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimi Arikunto dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2013. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Penjaskes. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.
- Trianto.2012. Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek.Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdikbud