



PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN SEPAK BOLA AMPAT

Bayu Hidayat Basuki ¹⁾, Hariadi Said ²⁾, Aisah R. Pomatahu ³⁾, Mirdayani Pauweni ⁴⁾

¹⁾ SMAN 1 Toili Sulawesi Tengah, ^{2), 3)} dan ⁴⁾ Universitas Negeri Gorontalo

E-mail : ¹⁾ bayubhb@gmail.com, ²⁾ hariadi.said@ung.ac.id, ³⁾ aisahpomatahu@ung.ac.id,

⁴⁾ mirdayani.pauweni@ung.ac.id

ABSTRAK

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada muatan pembelajaran sepak bola siswa kelas atas SDN 88 Sipatana terdapat Temuan-temuan yang menjadi penghambat pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini, yakni : 1) mengembangkan model permainan Sepak bola *Ampat*; 2) menguji keefektifan model; 3) menguji keterterimaan model. Penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan model melalui pengujian keefektifan dan keterterimaan produk. Uji keefektifan model menggunakan *Product Moment Pearson* dan *Cronbach's Alpha*. Uji keterterimaan model menggunakan konversi data kualitatif skala 5. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa : 1) 70,69% atau 22 siswa merespon model dengan sangat baik; 2) 29,03% atau 9 siswa merespon model dengan baik.

Kata kunci : pengembangan; model; sepak bola

ABSTRACT

Based on observations made on the football learning content of upper class students at state elementary school number 88 Sipatana, there were findings that were obstacles to learning and achieving the learning objectives of physical education, sports and health. The objectives to be achieved through this research are : 1) developing the Ampat Football game model; 2) testing the effectiveness of the model; 3) testing the acceptability of the model. Research and development is the method used in this research to produce a model through testing product effectiveness and acceptability. Test the effectiveness of the model using Pearson's Product Moment and Cronbach's Alpha. The model acceptability test used qualitative data conversion on a scale of 5. Based on the research results, it was found that : 1) 70,69% or 22 students responded very well to the model; 2) 29,03% or 9 students responded well to the model.

Keywords : development; model; football

PENDAHULUAN

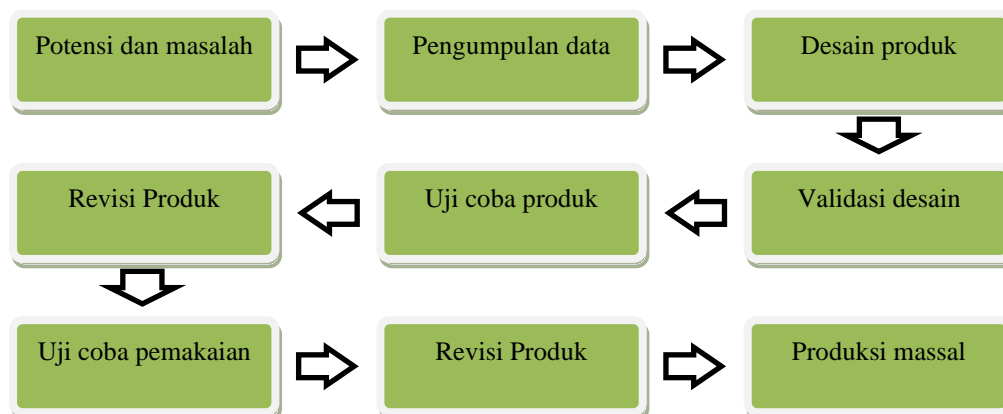
Pendidikan jasmani dapat meningkatkan mutu sumber daya manusia seutuhnya, melalui aktivitas jasmani atau fisik untuk pencapaian tujuan yaitu pengetahuan, perkembangan fisik dan kebugaran, perkembangan keterampilan gerak, perkembangan mental, emosional, intelektual dan sosial, serta tidak menganggap peserta didik terpisah fisik dan mental (Suherman, 2000; Husdarta, 2009; Adi & Fathoni, 2019, 2020a, 2020c; Haris, 2018; Kuswoyo & Fadlih, 2018). Oleh sebab itu, Pendidikan ini menjadi bagian integral dari Sistem Pendidikan Indonesia (Herlina & Suherman, 2020).

Pendidikan jasmani yang kemudian berkembang sebagai Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau PJOK, memiliki muatan pembelajaran berupa aktivitas fisik sebagai media pembelajaran (Kuswoyo, 2021). Salah satu muatan pembelajaran adalah permainan bola besar. Permainan bola besar terdiri dari bola voli, sepak bola, dan bola basket. Sepak bola merupakan permainan yang populer, banyak digemari anak dan dewasa (Nugraha, 2012; Pratama, 2019; Gunawan, 2021; Sumerta et al., 2021).

Pembelajaran muatan sepak bola pada siswa sekolah dasar kelas atas, disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Temuan observasi dan wawancara pada muatan pembelajaran sepak bola siswa kelas atas SDN 88 Sipatana, yakni : 1) sekolah tidak memiliki fasilitas lapangan yang memadai; 2) lapangan yang tersedia adalah lapangan sepaktakraw; 3) siswa putri enggan aktif dalam pembelajaran materi sepak bola; 4) persepsi siswa putri bahwa permainan sepak bola adalah permainan anak laki-laki. Temuan-temuan ini merupakan kekurangan yang menjadi penghambat pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Untuk menangani masalah ini, maka solusi yang dianggap tepat adalah mengembangkan model permainan Sepak bola *Ampat* bagi siswa kelas atas SDN 88 Sipatana, sehingga ditetapkan tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini, yakni : 1) mengembangkan model permainan Sepak bola *Ampat*, 2) menguji keefektifan model, 3) menguji keterterimaan model.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan model melalui pengujian keefektifan dan keterterimaan produk. Uji validasi desain oleh ahli menggunakan skala *likert* skor 1, 2, 3, 4. Desain model divalidasi oleh 3 (tiga) ahli, yakni 2 (dua) ahli pembelajaran pendidikan jasmani, dan 1 (satu) guru pendidikan jasmani. Uji keefektifan model dilakukan pada uji coba kelompok kecil melalui uji validitas (*Product Moment Pearson*) dan reliabilitas (*Cronbach Alpha*). Uji keterterimaan model pada uji kelompok besar menggunakan skala *guttman* "Ya-Tidak". Tahapan penelitian dan pengembangan dijelaskan pada gambar berikut.



Gambar 1
Tahapan penelitian dan pengembangan (Soegiyono, 2017a)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validasi Ahli Terhadap Model Awal

Lembar validasi desain model sepak bola *Ampat* digunakan oleh ahli untuk memvalidasi model. Nilai rata-rata diperoleh dari masing-masing ahli, yakni : a) ahli 1 dengan nilai rata-rata 3,93; b) ahli 2 dengan nilai rata-rata 3,66 dan c) guru Penjas dengan nilai rata-rata 3,26, sehingga diperoleh total nilai rata-rata ahli 1, ahli 2 dan guru adalah 3.62 atau masuk dalam kategori "Baik/Tepat/Jelas". Berdasarkan data tersebut disimpulkan, model permainan Sepak

bola *Ampat* dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Komentar umum oleh ahli dan guru Penjas dijabarkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Komentar Umum Ahli dan Guru Penjas

No	Penilaian	Komentar
1	Ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan I	Dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.
2	Ahli Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan II	Dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.
3	Guru Pendidikan Jasmani	Dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Uji Kefektifan Model

Keefektifan model Sepak bola *Ampat* diuji melalui validitas dan reliabilitas kelompok kecil. Uji kelompok kecil dilakukan pada 14 siswa kelas IV. Uji validitas menggunakan Program *Microsoft excel Analysis Product Moment Pearson*. Diketahui r tabel untuk subyek kelompok kecil berjumlah 14 orang adalah 0,532. Berdasarkan penghitungan uji validitas, diperoleh koefisien korelasi setiap butir pertanyaan tersebar dalam r hitung 0,62 hingga 0,66. Dalam uji validitas setiap item pertanyaan membandingkan r hitung dengan r tabel. Soegiyono (2017b) kriteria atau syarat suatu item tersebut dinyatakan valid adalah bila korelasi tiap faktor tersebut bernilai positif dan besarnya 0,3 keatas. Uji reliabilitas menggunakan Program *Microsoft excel Analysis Cronbach's Alpha*. Diketahui koefisien α menunjukkan koefisien yang tinggi, yaitu 0,837. Ghozali (2018), jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0.6, maka instrumen penelitian reliabel. Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0.6, maka instrumen penelitian tidak reliable. Dengan demikian, model Sepak bola *Ampat* dinyatakan efektif untuk pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, melalui uji validitas dan reliabilitas kelompok kecil.

Uji Keterterimaan Model

Keterterimaan model Sepak bola *Ampat* diuji melalui sebaran jawaban 31 orang siswa kelas atas SDN 88 Sipatana pada ujicoba kelompok besar. Rentangan skor untuk penentuan kategori skor total respon siswa terhadap model permainan sepak bola *Ampat* menggunakan konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 (Siahaya, 2021). Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2
Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Skala 5

Data Kuantitatif	Skor Rumus	Kriteria
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,60 < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60 < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i + 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang

Sumber : (Siahaya, 2021)

Tabel 3
Kategori Skor Skala 5

Data Kuantitatif	Skor		Kriteria
	Rumus	Rerata Skor	
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$X > 26,4$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,60 < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$19,8 < X \leq 26,4$	Baik
3	$X_i - 0,60 < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$16,1 < X \leq 19,8$	Cukup
2	$X_i + 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	$6,6 < X \leq 16,1$	Kurang
1	$X \leq - 1,80 S_{bi}$	$X \leq 6,6$	Sangat Kurang

Distribusi frekuensi skor total respon siswa terhadap model permainan sepak bola *Ampat* berdasarkan kategori skor total, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Skor Respon Siswa

Nilai	Rerata Skor	Kriteria	Frekuensi	%
5	$X > 26,4$	Sangat Baik	22	70,69
4	$19,8 < X \leq 26,4$	Baik	9	29,03
3	$16,1 < X \leq 19,8$	Cukup	-	-
2	$6,6 < X \leq 16,1$	Kurang	-	-
1	$X \leq 6,6$	Sangat Kurang	-	-

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor respon siswa berdasarkan skala 5, ditemukan bahwa : 1) siswa yang merespon model pada kriteria sangat baik berjumlah 22 siswa atau sekitar 70,69%; 2) siswa yang merespon model pada kriteria baik berjumlah 9 siswa atau sekitar 29,03% dan (3) tidak ada siswa yang merespon model pada kriteria cukup, kurang dan sangat kurang. Penelitian ini sesuai dengan yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya dalam mengatasi masalah pendidikan jasmani (Abdurrochim & Rachman, 2016; Atmaja & Anggorowati, 2019; Sinaga, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa : 1) telah dikembangkan model permainan Sepak bola *Ampat* bagi siswa kelas atas SDN 88 Sipatana; 2) model permainan Sepak bola *Ampat* telah diuji keefektifan pada ujicoba kelompok kecil; 3) model permainan Sepak bola *Ampat* telah diuji keterterimaan pada ujicoba kelompok besar. Selanjutnya, model permainan ini dapat digunakan oleh guru Penjas di SDN 88 Sipatana. Terima kasih kepada SDN 88 Sipatana dan Dinas Pendidikan Kota Gorontalo, telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrochim, M., & Rachman, H. A. (2016). Pengembangan Model Permainan Bola Tangan Untuk Anak Usia Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 60–73. <https://doi.org/10.21831/jk.v4i1.8136>

- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2019). Development of Learning Model Based on Blended Learning in Sports School. <https://doi.org/10.2991/acpes-19.2019.2>
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020a). Blended Learning Analysis for Sports Schools in Indonesia. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 14(12), 149–164. Retrieved from <https://www.online-journals.org/index.php/i-jim/index>
- Adi, S., & Fathoni, A. F. (2020c). The effectiveness and efficiency of blended learning at sport schools in Indonesia. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Atmaja, N. M. K., & Anggorowati, K. D. (2019). Pengembangan Model Permainan Sepaktakraw Sebagai Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 6(1).
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25, Edisi Kesembilan*. Semarang : penerbit Undip
- Gunawan, D.C., Wiguno, L.T.H., Kurniawan, A.W., Mu'arifin. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sepak bola Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Jurnal Sport Science and Health*, 3(4). <https://doi.org/10.17977/um062v3i42021p167-179>
- Haris, I. N. (2018). Model Pembelajaran Peer Teaching Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4(1), 2461–3961. <http://www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/191>
- Herlina, H., & Suherman, M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Di Tengah Masa Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Science and Physical Education*, 8(1), 1–7.
- Husdarta, H. J. S. (2009). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung : Alfabeta.
- Kuswoyo, D. D. (2018). Identifikasi Tingkat Keterampilan Sepak Bola Siswa Putra Kelas V SDN Monta Kecamatan Monta Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 6–10. <https://doi.org/10.24114/jik.v17i2.12297>
- Kuswoyo, D. D., Fadlih, A.M. (2021). Pengembangan Permainan Sepak bola Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *Musamus Journal of Physical Education and Sport*, 03(02) 2021. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v3i02.3650>
- Nugraha, A. C. (2012). *Mahir Sepak Bola* (D. Anggoro, Ed.; 1st ed.). Nuansa Cendekia.
- Pratama, R. R. (2019). Pengaruh Gizi, Motivasi dan Percaya Diri Terhadap Prestasi Atlet Sepak bola Universitas Sriwijaya. *Journal Of Sport Education (JOPE)*, 1(2), 37. <https://doi.org/10.31258/jope.1.2.37-42>
- Siahaya, A. (2021). *Bahan Ajar Interaktif Berbasis Karakter (Konsep dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen)*. E-Book Halaman 40. Indramayu-Jawa Barat : Penerbit Adab
- Sinaga, O. (2017). Pengembangan Model Permainan “tembak Kaleng” Sebagai Alternatif Variasi Permainan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Tebing Tinggi. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 7(3). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v7i3.9262>
- Soegiyono. (2017a). *Metode Penelitian dan Pengembangan, Research and Development. Untuk Bidang : Pendidikan Manajemen Sosial Teknik*. Cetakan ke-5. Bandung : CV. Alfabeta
- Soegiyono. (2017b). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Suherman, A. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta : Depdiknas
- Sumerta, I. K., Santika, I. G. P. N. A., Dei, A., Prananta, I. G. N. A. C., Artawan, I. K. S., & Sudiarta, I. G. N. (2021). Pengaruh Pelatihan Circuit Training Terhadap Kelincahan Atlet

Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(1), 230-238.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.4460071>