

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SHOOTING SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN MENEMBAKKAN BOLA KE GAWANG PADA SISWA SDI AL-KAUTSAR TELUK KODEK

Agus Nulhadi^{1*}, Herlina¹, Zakir Burhan¹, L. Hasan Ashari¹

¹Program Studi Pendidikan Jasmani, Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

*Corresponding author email: nulbadiagus13@gmail.com

Article History

Received: 5 May 2024

Revised: 23 May 2024

Published: 31 May 2024

ABSTRACT

This research aims to produce a shooting learning model in football games to improve shooting accuracy learning outcomes in football games through developing learning models. This research is research and development or better known as R&D. The development method that the author uses is the Borg & Gall development model which has been varied, namely (1) conducting initial model research, (2) creating a new model in the form of a shooting learning model in football games, (3) validating football learning experts and learning experts (physical education teacher), (4) conducting small-scale trials with 10 students, (5) product revision by football learning experts and learning experts (PJOK teachers), (6) conducting large-scale trials with 30 students, (7) product revisions based on trials large group. The data analysis technique uses quantitative data in the form of scores converted into percentages. The results of the research show that the soccer shooting learning model for training shooting accuracy in learning the game of soccer for junior high school students is very good/usable. These results were obtained from validation by football learning experts who showed a percentage of (model I) 90.6% (model II) 86.6% and physical education teacher learning experts (model I) 93.3% (model II) 90.6%. The assessment from small-scale trials obtained a percentage of 94.3%. And the assessment from large-scale trials obtained a percentage of 95.6%.

Keywords: Development, Learning Model, Shooting Accuracy

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Nulhadi, A., Herlina, H., Burhan, Z., & Ashari, L. H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Shooting Sepakbola Melalui Permainan Menembakkan Bola ke Gawang Pada Siswa SDI Al-Kautsar Teluk Kodek. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 868–874. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2710>



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

LATAR BELAKANG

Permainan sepak bola merupakan salah satu olahraga terpopuler di dunia dan juga merupakan bagian dari kelas pendidikan jasmani di sekolah. Game ini identik dengan gol yang paling dinantikan oleh para penggemar sepak bola di seluruh dunia. Namun mencetak gol tidak semudah membalikkan telapak tangan. Sebab banyak sekali pemain dan kiper yang bertahan untuk mencegah terjadinya gol. Oleh karena itu, untuk mencetak gol diperlukan tendangan yang ganas dan akurasi tembakan yang tepat. Saat bermain sepak bola, menendang bola merupakan teknik dasar permainan yang paling sering digunakan. Untuk mencapai tembakan tepat sasaran yang kuat dan akurat, latihan harus dilakukan secara sistematis dan teratur.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, penulis menemukan permasalahan yang muncul melalui wawancara dengan guru pendidikan jasmani dan observasi langsung terhadap pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bola besar (sepak bola) di SD Islam Al-Kautsar. Saat bermain sepak bola, sangat sulit bagi siswa untuk mengarahkan bola langsung ke gawang dan mencetak gol. Fenomena ini menjelaskan buruknya hasil belajar menembak sepak bola, terutama dalam hal kekuatan dan akurasi tembakan. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran pendidikan jasmani masih jauh dari harapan dan cita-cita di atas. Sebagian besar proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani diyakini tidak mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam prakteknya masih kita jumpai guru penjas yang “meninggalkan tugas” dan membatasi pembelajaran, serta pendekatan tradisional; latihan olahraga masih digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan situasi permasalahan tersebut, maka

diperlukan beberapa strategi pemecahan masalah untuk meningkatkan mutu pendidikan jasmani menggunakan materi menembak sepak bola. Salah satunya adalah mengembangkan model pembelajaran yang memenuhi kebutuhan, kondisi, dan karakteristik siswa.

Solusi lain dari permasalahan tersebut diterapkan dengan menggunakan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Wahjoedi (2000: 121), pendekatan bermain mengacu pada pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk permainan atau situasi. Dalam melaksanakan pembelajaran sambil bermain, metode ini menekankan penggunaan teknik olah raga dalam bentuk permainan. Permainan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta menjamin hasil belajar yang optimal. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengembangkan model pembelajaran shooting sepak bola menendang bola ke gawang yang memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa SD Islam Al-Kautsar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan akurasi shooting sepak bola siswa pada saat pembelajaran tendangan sepak bola, memberikan alternatif model pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran menembak sepak bola siswa SD, dan memudahkan guru penjas dalam memberikan materi pembelajaran menembak sepak bola. Dalam praktiknya, setiap tim terdiri dari sepuluh orang pemain dan seorang penjaga gawang yang dapat menangkap bola dengan tangannya. Tugas penjaga gawang adalah menjaga gawang agar tidak memberikan gol kepada lawan. Menurut Sucipto dkk (2000: 17), sepak bola merupakan permainan tim dan setiap tim terdiri dari 11 pemain, salah satunya adalah

penjaga gawang. Permainan ini dimainkan hampir seluruhnya dengan kaki, kecuali penjaga gawang, yang diperbolehkan menggunakan tangannya di dalam kotak penalti. Menurut Sukintaka dkk, 1979 (Darkani Magazine 2014) Sepak bola adalah permainan menendang bola. Merupakan kompetisi antar pemain yang tujuannya adalah mengirim bola maju mundur dan memasukkannya ke gawang lawan. Saat bermain bola, pemain dapat menggunakan seluruh bagian tubuhnya kecuali tangan dan lengannya, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan tangannya di dalam kotak penalti. Tujuan setiap tim adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, sekaligus mencegah penyerang lawan kebobolan poin.

Gol dicetak dengan menendang atau menyundul bola ke gawang lawan. Setiap gol dihitung satu, dan tim yang mencetak lebih banyak gol memenangkan permainan. Dalam pertandingan sepak bola, tujuan semua tim yang bertanding adalah untuk menang. Oleh karena itu, pemain dan pelatih menggunakan cara, teknik, dan strategi yang berbeda-beda untuk memenangkan pertandingan. Menembak bola ke gawang dengan kaki dapat dilakukan dengan bagian kaki manapun, namun secara teknis, agar berhasil menembak bola, kita dapat menggunakan telapak kaki atau bagian atas kaki saat menembak bola. Menurut Sardjono (1982; 12), bola dapat ditendang ke segala arah, dan kekerasan serta lambatnya tendangan dapat disesuaikan dengan preferensi pemain. Menurut Parrish (2011, Anam. K dan Suharjana), tujuan menendang bola adalah (1) memberikan atau mengoper bola kepada teman, atau (2) mengirim bola ke gawang lawan, yaitu untuk poin skor. (3) Menghidupkan kembali bola setelah terjadi pelanggaran seperti tendangan bebas,

tendangan sudut, atau tendangan penalti; (4) Membersihkan area dengan menghalau bola berbahaya ke dalam pertahanan Anda sendiri; daerah. Sunarsono (2010) menyatakan bahwa pada saat menembak, bola ditembakkan dengan kaki sekuat tenaga ke arah sasaran atau gawang. Menembak biasanya berarti memasukkan bola ke gawang lawan. Menurut Herdiansyah dan Nurasyfa (2010), “Menembak merupakan gerakan yang paling dominan dalam suatu pertandingan sepak bola, dan tujuan utamanya adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.” Dalam melakukan gerak menembak, terlebih dahulu memperhatikan gerakan dasar yaitu postur awal, gerakan pelaksanaan, dan gerakan selanjutnya, serta mengatur kaki, tangan, badan, kepala, dan garis pandang sehingga menghasilkan hasil yang baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D), yaitu suatu proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010). Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (Sushiyono, 2016: 297) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Formulir evaluasi dan kuesioner berfungsi sebagai sarana pengumpulan data. Formulir evaluasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli pembelajaran sepak bola dan guru PJOK.

Data untuk laporan dan eksperimen dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Survei dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan secara bersamaan dan dalam waktu singkat.

Kuesioner dibagikan kepada profesional (coach, guru, dll) dan pelajar dengan pertanyaan kuesioner yang berbeda. Kuesioner ahli terdiri dari banyak aspek yang harus dinilai kesesuaiannya. Faktor yang digunakan dalam survei adalah kualitas model permainan sepak bola moving goal. Rentang penilaian dimulai dari “Buruk” hingga “Sangat Baik” dengan memasukkan “√” pada kolom yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum mengikuti proses pengembangan untuk merancang produk yang ingin dikembangkan, penulis terlebih dahulu melakukan riset awal dan kumpulkan informasi mengenai produk yang ingin dikembangkan. Dalam hal ini SD Islam Al-Kautsar mempertimbangkan apakah mereka benar-benar membutuhkan produk yang dikembangkannya. Dari hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari teknik shooting sepak bola karena guru menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional.
2. Siswa hendaknya menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan ruang yang cukup untuk bergerak dan bermain.
3. Model pembelajaran yang ada saat ini belum memenuhi syarat pendidikan jasmani.
4. Perlu dikembangkan model pembelajaran pendidikan jasmani yang menunjang ketuntasan pembelajaran.

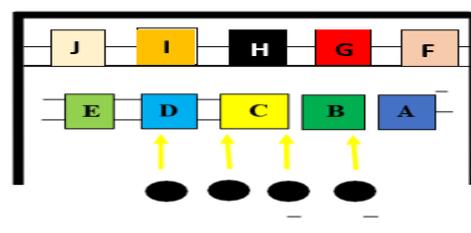
Selanjutnya dilakukan penelusuran literatur mengenai penggabungan model pembelajaran yang sudah ada sebelumnya melalui penelusuran penelitian yang relevan,

buku, dan media internet terpercaya berupa data elektronik dan video YouTube. Hal ini membantu dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada. Produk akhir R&D berupa model pembelajaran menembak yang dikemas dalam bentuk game. Model pembelajaran menembak yang dikembangkan merupakan evolusi dari model pembelajaran menembak sebelumnya yang diterapkan di SD Islam Al-Kautsar. Setelah produk pertama tercipta, kami meminta ahli materi sepak bola dan ahli pembelajaran (guru pendidikan jasmani) untuk membuat produk yang cocok dijadikan model pembelajaran menembak pada pertandingan sepak bola yaitu Akurasi dan Intensitas Latihan. Selanjutnya dilakukan dua pengujian: pengujian kecil dan pengujian besar.

Sebelum melakukan uji coba skala kecil, produk harus divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi sepak bola dan ahli pembelajaran (guru olahraga). Setelah melakukan uji coba skala kecil, kami akan melakukan perbaikan berdasarkan saran dan pendapat dan dilanjutkan dengan tahap uji coba skala besar. Hasil coba skala besar menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mendapat penilaian “sangat baik” artinya dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Berikut ini adalah produk akhir dari model pembelajaran shooting yang telah dikembangkan:

MODEL PEMBELAJARAN 1 (Permainan Menembak dan Menyusun Kata)



Gambar 1: Permainan Menembak dan Menyusun Kata

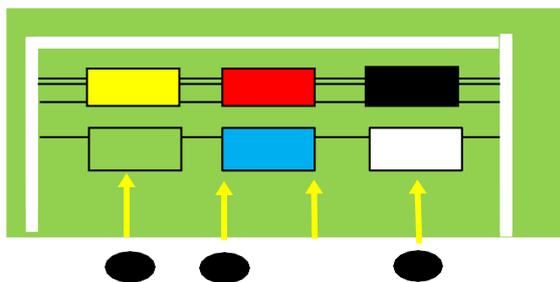
a. Pelaksanaan

Pertama, salah satu tim berdiri di depan gawang dan menghadap ke arah gawang dengan keadaan sudah siap menendang dengan jarak 5 m dan regu yang lain mencatat skor sesuai dengan sistem skor yang ditentukan. Sebelumnya guru menyiapkan kata-kata yang ingin disusun dan dilakukan undian antar kedua tim.

b. Sistem poin

Tim yang paling banyak menyusun huruf menjadi kata sesuai dengan undian keluar menjadi pemenang. Tetapi jika kedua tim tidak ada yang berhasil mengumpulkan kata, maka tim yang paling mendekati huruf yang disusun keluar sebagai pemenang.

MODEL PEMBELAJARAN 2 (Permainan Menembak Merobek Sasaran)



Gambar 2: Permainan Merobek Sasaran

a. Pelaksanaan

Pertama salah satu regu berdiri didepan gawang dan menghadap ke arah gawang dengan keadaan sudah siap menendang dengan jarak 10 m dan regu yang lain mencatat skor. Kemudian apabila peluit sudah berbunyi maka pemain menendang langsung ke arah sasaran dan berusaha merobeknya.

b. Sistem Poin

Tim yang paling banyak merobek sasaran keluar sebagai pemenang.

Pembahasan

Teknik shooting dalam sepak bola dengan model permainan menembak bola ke gawang dapat dikatakan valid dan efektif. Efektif karena dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan penelitian pendahuluan berdasarkan situasi yang ada dan permasalahan yang dihadapi pada penyelidikan awal. Setelah produk ini dikembangkan, dievaluasi dan direvisi oleh ahli bahan ajar dan ahli pembelajaran, dan dipastikan dapat digunakan sebagai produk pendidikan.

Dianggap valid karena diujikan di SD Islam Al Kautsar dalam berbagai tahapan yang terdiri dari ujian skala kecil dan besar. Hasil pengujian menunjukkan bahwa pembelajaran model permainan menembak bola ke gawang meningkatkan akurasi tembakan pada materi permainan sepak bola. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan karena model pembelajaran through games shooting the ball at the goal dikembangkan berdasarkan analisis masalah dan kebutuhan belajar siswa, serta desain pembelajaran model learning through games ini menyediakan prototipe pemecahan masalah bagi pembelajaran siswa, sehingga pelaksanaannya sangat sesuai dengan kebutuhan siswa. Strategi pembelajaran permainan taktis berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terutama siswa yang hasil belajar awal rendah. Dengan menerapkan pendekatan permainan dan strategi permainan yang strategis, proses pembelajaran yang kompleks menjadi proses permainan yang menarik. Bahkan siswa yang hasil belajar awalnya rendah menjadi lebih termotivasi untuk melakukan berbagai tugas gerak yang

sulit. Membagi kelas menjadi kelompok siswa yang heterogen dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah akan meningkatkan daya saing proses pembelajaran, memungkinkan proses peer-teaching berlangsung dalam kelompok, dan memungkinkan siswa yang lebih pintar dapat terhubung dengan keluarga siswa yang lebih pintar. Menjadi seorang guru, artinya pembelajaran tidak hanya didominasi oleh siswa yang kurang cerdas saja. Pembelajaran kelompok juga membangun komunikasi dan kolaborasi antar individu. Dalam permainan kelompok, siswa belajar berkomunikasi dan memposisikan diri sebagai makhluk sosial. Siswa akan memahami bahwa keberhasilan kelompok merupakan cerminan keberhasilan individu. Hal ini sesuai dengan teori Vygotsky bahwa siswa hendaknya belajar dan bekerja dalam kelompok agar mereka dapat saling berinteraksi dalam kegiatan belajar dengan bantuan guru.

Selain itu, peningkatan hasil belajar juga disebabkan oleh penerapan modifikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip model pembelajaran melalui permainan telah dimodifikasi dalam beberapa aspek, antara lain tujuan, karakteristik bahan ajar, dan media pembelajaran. Pembelajaran melalui permainan, dengan menggunakan media dan prasarana yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan adanya perubahan peraturan dan aktivitas permainan, proses pembelajaran memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Pembelajaran tradisional menggunakan media pembelajaran berukuran standar, sedangkan pembelajaran model permainan menggunakan media sederhana dan menyesuaikan jumlah dan ukurannya dengan kebutuhan siswa, sehingga tidak berbahaya bagi siswa dan

mudah dipelajari. Dari analisis kuantitatif data survei yang diberikan kepada responden pada aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik diperoleh rata-rata sebesar 94,3% dengan menggunakan model pembelajaran melalui permainan menembak bola ke gawang dalam usaha kecil. Pada uji coba besar rata-rata persentasenya adalah 95,6% artinya sangat baik atau dapat digunakan untuk pembelajaran.

Keunggulan Produk:

1. Model pembelajaran yang dikembangkan dikemas dalam bentuk permainan, sehingga memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan bagi siswa.
2. Model pembelajaran memenuhi standar penilaian dan pengujian profesional.
3. Bahan yang digunakan untuk peralatan mudah didapat.
4. Aturan mainnya mudah dipahami.

Kelemahan produk:

1. Penerapan model ini dalam pembelajaran terutama bergantung pada unsur kolaboratif antara guru dan siswa.
2. Guru perlu menjadi fasilitator yang baik, dan siswa didorong untuk menjadi kreatif dan eksperimental.
3. Model ini membutuhkan banyak waktu dalam pembuatan media pembelajaran.
4. Tujuan merupakan syarat utama dalam model ini, sehingga sekolah yang tidak memiliki tujuan harus mengubah tujuannya

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan serta pembahasan hasil penelitian,

dapat disimpulkan bahwa: Model pembelajaran shooting sepakbola melalui permainan menembakkan bola kearah gawang, siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Model pembelajaran ini layak digunakan untuk bahan pengajaran materi shooting sepakbola. Model pembelajaran yang telah peneliti kembangkan, siswa lebih termotivasi serta aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, K. (2013). Pengembangan latihan ketepatan tendangan dalam sepakbola untuk anak kelompok umur 13-14 tahun. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3(2).
- Belhaj, M. M. S., & Hidayah, T. (2015). Pengembangan Model Permainan Sepakbola Empat Gawang Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical Education and Sports*, 4(2).
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1984). Educational research: An introduction. *British Journal of Educational Studies*, 32(3).
- Damanik, S. (2014). Olahraga Rekreasi Prinsip dan Aplikasi”, Medan.
- Husdarta, J. S., & Saputra, Y. M. (2013). Belajar dan pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Irawan, A. Y., & Hariadi, I. (2019). Hubungan antara kecepatan dan kelincahan dengan keterampilan menggiring bola. *Sport Science and Health*, 1(3), 222-226.
- Koger, R. (2007). Latihan dasar andal sepakbola remaja. *Klaten: Saka Mitra Kompetensi*.
- Listyarini, E. (2006). Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola Disekolah Menengah Pertama. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*, 5(1).
- Lutan, R. (1988). Belajar keterampilan motorik, pengantar teori dan metode. *Jakarta: Depdikbud*.
- Meyer, J., & Klatt, S. (2024). Additional substitutions in elite European football. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 19(2), 769-778.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Nurhasanah, S., Rukmana, A., & Lengkana, A. S. (2017). Meningkatkan Gerak Dasar Shooting Bagian Punggung Kaki Dalam Sepakbola Melalui Modifikasi Menggunakan Team Game Tournament (Penelitian Tindakan Keas Pada siswa Kelas VB SDN Cikoneng I Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang). *SpoRTIVE*, 2(1), 21-30.
- Pradipta, D. (2014). Pengembangan Model Permainan Sepak Bola Gawang Skor Dalam Penjasorkes Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Tubanan Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara 2012/2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(5).
- Santoso, N. (2014). Tingkat Keterampilan Passing-Stoping Dalampermainan Sepakbola Pada Mahasiswa Pjkr Bangkatan 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(2).
- Sjafri, I. (2017). Panduan Kepelatihan Sepak Bola Anak. *Jakarta: Erlangga Group*.