

Model Pembelajaran Passing Sepakbola Berbasis Permainan di Sekolah Menengah Atas

¹Rendra Cahya Gumilar, ²Akhmad Olih Solihin✉, ³Bangbang Syamsudar
¹²³Program Studi Pendidikan Jasmani, Program Magister STKIP Pasundan
yoyoolih@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menguji efektivitas model pembelajaran *Passing* sepakbola berbasis permainan di Sekolah Menengah Atas dalam meningkatkan hasil belajar *Passing* sepakbola, dan (2) menghasilkan model pembelajaran *Passing* sepakbola berbasis permainan di Sekolah Menengah Atas dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R & D) yang di adopsi dari teori *Borg and Gall*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa Sekolah Menengah Atas di wilayah Kabupaten Bogor. Teknik sampling menggunakan *purposive sampling*, dengan rincian 20 guru PJOK di empat kecamatan Wilayah Kabupaten Bogor dan 72 siswa SMA Negeri 1 Cariu. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket tes keterampilan dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Efektivitas model pembelajaran *Passing* sepakbola berbasis permainan berada pada kategori baik dengan peningkatan hasil posttest pretest sebesar 54%, sehingga dapat digunakan peserta didik Sekolah Menengah Atas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. (2) Hasil penelitian menghasilkan produk berupa model pembelajaran *passing* sepakbola berbasis permainan di Sekolah Menengah Atas yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli sebanyak 27 model.

Kata Kunci: Passing, Sepakbola, Model Pembelajaran

ABSTRAC

This study aims to (1) test the effectiveness of the game-based football Passing learning model in Senior High Schools in improving football Passing learning outcomes, and (2) the model produces game-based football Passing learning in Senior High Schools using the Research and Development (R&D) research method that adopts the Borg and Gall theory. The subjects of this study were teachers and students of Senior High Schools in Bogor Regency. The sampling technique used purposive sampling, with details of 20 PJOK teachers in four sub-districts in Bogor Regency and 72 students of Senior High School 1 Cariu. The data collection technique used observation, interview, skills questionnaire test and documentation methods. The data analysis technique in this study was quantitative descriptive analysis. The results of the study showed that (1) The effectiveness of the game-based football Passing learning model was in the good category with an increase in posttest pretest results of 54%, so that it can be used by Senior High School students in improving student learning outcomes. (2) The results of the study produced a product in the form of a game-based football passing learning model in Senior High Schools that had been validated and revised by experts as many as 27 models.

Keyword: Soccer, Passing, Learning Model

Alamat Korespondensi: STKIP Pasundan

✉ Email: yoyoolih@gmail.com

© 2021 STKIP Pasundan
ISSN 2721-5660 (Cetak)
ISSN 2722-1202 (Online)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan, dan merupakan bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan (Munawar et al., 2024). Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas fisik melalui latihan yang sistematis, serta mengajarkan nilai-nilai sosial, etika, dan semangat kerja sama melalui berbagai kegiatan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa (Solihin & Sriningsih, 2019). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015). Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan bagian penting bagi kehidupan manusia saja. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna bagi pengisian waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang kondusif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Abduljabar, 2011).

Namun, pada pelaksanaannya masih terdapat kendala dan masalah yang sekiranya terjadi dilapangan berkaitan dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan jasmani sampai saat ini terutama di Indonesia adalah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya, terbatasnya kemampuan dan pengalaman guru dalam menyampaikan materi pada siswa, terbatasnya sumber/bahan ajar yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar, dan kurangnya penerapan metode-metode mengajar yang dilakukan di sekolah (Syafuruddin, 2023). Beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, diantaranya kurang kreatifitas guru dalam membuat dan mengembangkan setrategi belajar mengajar yang menyebabkan guru pendidikan jasmani miskin akan model-model dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dilaksanakan dalam kondisi monoton dan belum sepenuhnya melibatkan peserta didik secara fisik, kognitif dan mental dalam proses kegiatan belajar mengajar (Ikadarny et al., 2022). Penggunaan strategi pembelajaran yang monoton akan menyebabkan peserta didik kurang berpartisipasi dalam mengikuti KBM, disebabkan di dalam model ini peserta didik hanya mengikuti perintah/instruksi guru sesuai yang diperintahkan, pembelajaran seperti itu membuat peserta didik merasa jenuh, bosan dan kurangnya partisipasi selama KBM berlangsung, sehingga peserta didik cenderung kurang aktif dalam melakukan aktivitas gerak, kurang fokus terhadap materi yang dipelajarinya dan rendahnya pemahaman terhadap tugas ajar yang diberikan.

Maka dari itu, diperlukan suatu upaya inovasi pembelajaran dalam menghadapi permasalahan tersebut. Modifikasi dalam mata pelajaran atau pembelajaran Pendidikan Jasmani sangat diperlukan, dengan tujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar (Budi, 2021). Perlunya penggunaan pendekatan pedagogis yang berbeda saat mengajarkan gerak dasar. Sekolah dalam hal ini guru pendidikan jasmani pada satuan pendidikan dasar dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik pada satuan formal sekolah mengalami berbagai permasalahan klasikal maupun khusus terkait aktivitas mengajar mereka (Barnett et al., 2016). Khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Atas, salah satu materi dalam pelajaran pendidikan jasmani ada yang berupa berbentuk olahraga permainan, sehingga dalam penyampaian materi pelajaran pun dapat dilakukan melalui aktivitas bermain. Di Sekolah Menengah Atas, permainan sepakbola termasuk salahsatu mata pelajaran pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran nasional. Pembelajaran permainan aktivitas sepakbola dapat menyalurkan unsur hobi, bakat, dan kegembiraan siswa, selain itu dapat membuat siswa akan lebih bugar dan sehat.

Salah satu teknik yang perlu diberikan sebagai alat penyaluran kualitas pendidikan jasmani adalah teknik passing. Passing tidak hanya soal keterampilan teknis, tetapi juga melibatkan

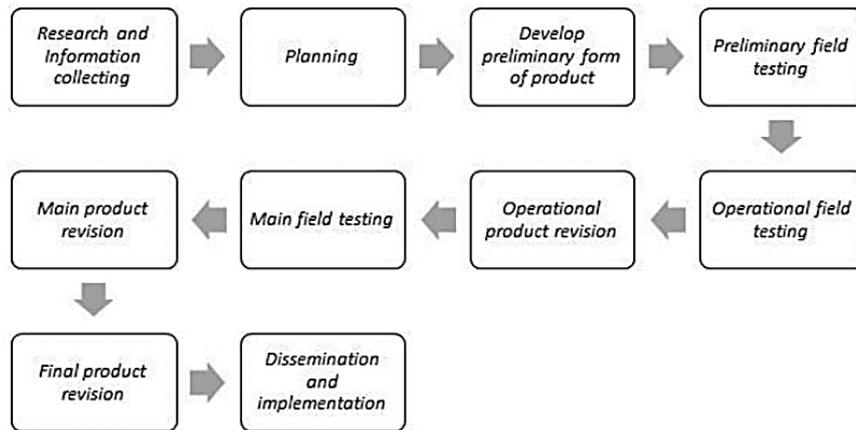
kecerdasan taktis pemain. Pemain harus bisa memprediksi pergerakan lawan dan rekan setim, sehingga dapat mengirimkan umpan yang tepat waktu. Di sisi lain, kontrol bola juga menjadi bagian penting dalam keberhasilan Passing (Syamsudar, 2019). Oleh karena itu, pertama kali harus dikuasai oleh setiap pemain adalah teknik dasar menendang bola. Berdasarkan fungsi dan tujuannya, menendang bola berfungsi sebagai operan untuk menghubungkan pemain satu dengan pemain lainnya dalam satu tim atau mencetak gol ke gawang lawan (Irianto, 2011). Menghubungkan pemain satu dengan lainnya dalam satu tim merupakan salah satu jalan vital untuk menjalin kerjasama dalam upaya menyerang pertahanan lawan untuk mencetak gol.

Salah satu faktor penentu keberhasilan dari belajar peserta didik adalah model pembelajaran (Arifin, 2016). Model pembelajaran merupakan sebuah cara yang dapat dilakukan dalam interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Barkah et al., 2020). Sehingga, penerapan model pembelajaran yang tepat dan efektif tentunya dapat meningkatkan belajar gerak peserta didik. Media alat juga sangat berperan penting dalam pembelajaran penjas. Dimana dalam pengajarannya memiliki tujuan yang sangat kompleks dan menyeluruh untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Bentuk-bentuk permainan harus dikemas secara menarik dan menyenangkan, serta membuat peserta didik merasa termotivasi untuk melakukannya. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri atau karakteristik usia Sekolah Menengah Atas adalah sebagai berikut: (1) Senang melakukan aktivitas yang aktif; (2) Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif; (3) Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir; (4) Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya; (5) Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa; (6) Mempercayai orang dewasa; dan (7) Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai sesuatu, dan kecewa bila mendapatkan kegagalan (Hambali, 2016).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan bahasan mengenai penerapan model Pembelajaran *Passing* sepakbola dengan menggunakan berbagai bentuk Permainan, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas.

METODE

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah Guru PJOK sebanyak 20 orang yang tersebar di 4 Kecamatan di Wilayah Kabupaten Bogor dan Siswa kelas X SMA Negeri 1 Cariu Kabupaten Bogor yang berjumlah 72 akan dijadikan sebagai responden penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan (research and development) Borg and Gall. Serangkaian tahap atau langkah harus ditempuh dalam penelitian ini. Tahap penelitian dan pengembangan menggunakan metode Borg dan Gall (1983) dengan terdiri dari 10 tahapan, antara lain: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) Perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) merevisi hasil uji coba, (6) uji coba lapangan utama, (7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi (Aka, 2019). Hal tersebut tertuang dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall (Gall et al., 2003)

Tes untuk mengetahui apakah desain model telah diterapkan dengan baik dan benar, dan seberapa efektif hasil penerapan model untuk meningkatkan hasil belajar. Efektivitas produk didapatkan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh 3 orang ahli terhadap model yang dikembangkan. Penilaian tersebut berupa angket yang diberikan kepada setiap ahli untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. cara menskor hasil dari seluruh instrument penilaian adalah sebagai berikut: Skala yang digunakan untuk mengukur kuesioner adalah skala likert. “Dengan skala likert variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan” Sugiyono dalam Lindawati (2023). Tes untuk mengetahui apakah desain model telah diterapkan dengan baik dan benar, dan seberapa efektif hasil penerapan model untuk meningkatkan hasil belajar. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes keterampilan sepak bola (Johnson Soccer Tes).

HASIL PENELITIAN

1. Rancangan Produk

Rancangan produk ini disusun dengan cara melakukan pengkajian pustaka, menentukan komposisi produk, menyusun draf awal, dan melakukan diskusi dengan guru serta ahli. Hasil dari pengkajian pustaka dalam merancang produk ini menetapkan lingkup produk yang dikembangkan sesuai dengan kompetensi inti dan dasar yang terdapat pada kurikulum yang berlaku. Rancangan produk model pembelajaran sepakbola didesain berdasarkan kurikulum dan teori yang telah ada. Ruang lingkup rancangan produk terdiri dari: 1) kurikulum yang berlaku, 2) sistematika produk, 2) kerangka produk yang dikembangkan. Sedangkan draft produk awal pada rancangan produk disajikan dalam bentuk kerangka produk sebagai berikut:

Tabel 1. Draft produk awal item model pembelajaran Passing Sepakbola (Permainan Statis)

No	Model	Tujuan
1	Model pembelajaran passing sederhana	Melatih teknik dasar passing dengan benar (posisi kaki, arah, dan kekuatan umpan).
2	Model pembelajaran Passing Triangle	Meningkatkan kerja sama tim dan pemahaman posisi melalui pola segitiga.
3	Model pembelajaran Passing berlastik	Melatih kekuatan, kontrol, dan koordinasi menggunakan hambatan elastik.
4	Model pembelajaran Passing melalui konus	Meningkatkan akurasi passing dengan target tertentu.
5	Model pembelajaran passing one touch	Mengasah kecepatan reaksi dan kontrol dalam passing satu sentuhan.

6	Model pembelajaran passing terburu-buru	Melatih pengambilan keputusan cepat di bawah tekanan waktu.
7	Model pembelajaran passing zig-zag	Mengembangkan kelincahan, kontrol bola, dan passing saat bergerak. Melatih passing dalam situasi tekanan dan mengasah kecerdasan bermain.
8	Model pembelajaran passing menghadapi musuh	Melatih passing dalam situasi tekanan dan mengasah kecerdasan bermain.
9	Model pembelajaran keberbagai arah	Meningkatkan fleksibilitas dan visibilitas dalam mengoper ke semua arah.
10	Model pembelajaran passing dalam lingkaran	Melatih kerja sama, kecepatan passing, dan kontrol dalam ruang terbatas.

Tabel 2. Draf produk awal item model pembelajaran Passing Sepakbola (Permainan Dinamis)

No	Model	Tujuan
1	Model pembelajaran 1vs1 passing drill	Melatih keakuratan passing dalam situasi satu lawan satu serta meningkatkan ketepatan waktu dan antisipasi.
2	Model pembelajaran passing rantai	Mengembangkan kerja sama antar pemain secara berurutan dengan ritme passing yang terstruktur.
3	Model pembelajaran passing dan menyerang	Melatih kombinasi passing dan transisi cepat ke posisi menyerang.
4	Model pembelajaran passing sirkuit	Meningkatkan konsentrasi, ketahanan, dan kecepatan berpikir dalam pola latihan sirkuit.
5	Model pembelajaran passing terarah	Mengasah akurasi passing ke target spesifik dan meningkatkan kesadaran posisi teman.
6	Model pembelajaran drill passing dengan penghalang	Melatih kontrol bola dan passing saat menghadapi penghalang.
7	Model pembelajaran passing rotasi	Mengembangkan rotasi pemain dan koordinasi posisi dalam passing berurutan.
8	Model pembelajaran passing dalam luas area	Melatih passing jarak jauh, kekuatan umpan, dan penguasaan ruang besar.
9	Model pembelajaran passing menyerang dan bertahan	Menanamkan pemahaman transisi cepat antara menyerang dan bertahan melalui passing.
10	Model pembelajaran permainan passing dengan rintangan	Mengasah kreativitas dan ketepatan passing dalam permainan yang melibatkan rintangan.

Tabel 3. Draf produk awal item model pembelajaran Passing Sepakbola (Permainan Manipulatif)

No	Model	Tujuan
1	Model pembelajaran passing dengan sentuhan beragam	Melatih penguasaan teknik sentuhan berbeda dalam passing (kaki dalam, luar, punggung).
2	Model pembelajaran passing melalui rintangan	Meningkatkan akurasi dan konsentrasi saat passing melewati rintangan.
3	Model pembelajaran permainan passing target	Melatih fokus dan akurasi passing ke target spesifik dalam permainan kompetitif.

4	Model pembelajaran passing rhyme	Mengembangkan koordinasi dan ritme passing dengan irama tertentu.
5	Model pembelajaran passing dalam lingkaran dengan intervensi	Melatih pemain menghadapi tekanan dan intervensi lawan dalam passing cepat melingkar.
6	Model pembelajaran passing keberuntungan	Melatih kreativitas dan spontanitas dalam situasi passing dengan hasil acak atau tidak terduga.
7	Model pembelajaran passing berkombinasi	Melatih variasi passing pendek dan panjang dalam pola kombinasi tertentu.
8	Model pembelajaran passing miring	Mengasah teknik passing diagonal untuk membuka ruang dan menciptakan peluang.
9	Model pembelajaran permainan passing bervariasi	Meningkatkan fleksibilitas dan kemampuan adaptasi terhadap berbagai bentuk passing.
10	Model pembelajaran drill passing berputar	Melatih kelincahan, komunikasi, dan rotasi dinamis dalam passing berputar.

2. Validasi dan Revisi Produk

Setelah mengembangkan produk utama, para peneliti melakukan validasi produk menggunakan metode validasi konten dengan melibatkan para ahli. Dua orang ahli yang terlibat dalam validasi produk ini adalah ahli pembelajaran dan ahli sepakbola. Validasi ini mengacu pada landasan dasar Kurikulum Merdeka, yaitu Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 12 Tahun 2024 dan Landasan BSNP. Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh ahli dengan mengisi angket validasi terkait produk yang dikembangkan. Angket tersebut memiliki 5 indikator dengan 18 kriteria penilaian. Berdasarkan hasil secara keseluruhan produk yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan namun dengan catatan beberapa perbaikan. Dengan demikian menurut validasi ahli, maka produk ini layak untuk diujicobakan. Kemudian validasi ahli dalam bidang sepakbola dilakukan dengan menggunakan angket validasi yang dirancang untuk menilai produk yang dikembangkan. Angket ini mencakup evaluasi terhadap semua komponen model yang ada. Berdasarkan hasil analisis produk secara keseluruhan dinyatakan layak untuk digunakan, meskipun terdapat beberapa rekomendasi perbaikan yang perlu diperhatikan. Dengan demikian, produk tersebut dianggap memenuhi kriteria untuk diuji coba lebih lanjut. Selain itu, ahli pembelajaran juga memberikan sejumlah saran terkait hasil pengembangan model passing sepakbola yang menggunakan pendekatan berbasis permainan. Saran-saran ini diarahkan untuk meningkatkan efektivitas model dalam mendukung pembelajaran siswa SMA. Hal ini mencakup penyesuaian teknik, strategi implementasi, dan peningkatan elemen interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil validasi oleh para ahli, yang dilakukan melalui angket penilaian, menghasilkan sejumlah masukan untuk penyempurnaan produk. Berdasarkan saran dan rekomendasi yang diberikan, revisi dilakukan pada draft awal model. Dari total 36 item yang ada pada draft awal, beberapa item yang dianggap kurang relevan atau perlu penyederhanaan dihilangkan, sehingga jumlahnya menjadi 30 item model yang lebih terfokus dan efektif.

Sedangkan untuk proses revisi ini sepenuhnya didasarkan pada catatan dan masukan dari para ahli untuk memastikan model memenuhi standar kualitas dan relevansi. Setelah revisi selesai, model disempurnakan menjadi produk akhir yang siap digunakan dalam tahap uji coba. Langkah ini bertujuan untuk menjamin bahwa produk yang dihasilkan tidak hanya sesuai dengan kebutuhan pengguna tetapi juga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

3. Uji Coba Awal

Tahap uji coba awal, yang dikenal juga sebagai uji coba kelompok kecil, dilakukan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan awal dari produk yang dikembangkan. Uji ini melibatkan 20 peserta didik sebagai subjek utama. Dalam pelaksanaannya, tiga orang guru penjas bertindak sebagai pengamat (observer) untuk memberikan masukan terkait implementasi dan

hasil penggunaan produk. Pada tahap ini, fokus utama adalah mengumpulkan umpan balik tentang sejauh mana produk dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik serta memastikan bahwa produk tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil dari uji coba awal menjadi landasan untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Pengujian awal ini sangat penting untuk mengevaluasi aspek teknis, keberlanjutan, serta kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil observasi dan umpan balik dari guru serta peserta didik menjadi acuan dalam menyempurnakan produk sehingga lebih siap untuk diujicobakan di skala yang lebih besar.

Berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik, diperoleh hasil yang sangat positif. Mayoritas peserta tidak hanya mampu mengikuti dan melakukan aktivitas dengan baik, tetapi juga melaporkan pengalaman yang menyenangkan selama penggunaan model. Mereka tidak merasa bosan dengan kegiatan tersebut, dan bahkan menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk mengulangi aktivitas yang sama.

Hasil ini menunjukkan bahwa model yang dikembangkan memiliki potensi besar untuk menarik minat dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Oleh karena itu, model ini dinilai layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba berikutnya, yakni pada kelompok dengan skala yang lebih besar. Langkah ini bertujuan untuk menguji efektivitas model dalam kondisi yang lebih beragam dan memastikan kesesuaiannya untuk implementasi yang lebih luas.

Namun demikian, ada beberapa hal yang menjadi catatan peneliti dan observer untuk melakukan perbaikan produk setelah uji coba kelompok kecil. Beberapa hal yang menjadi catatan perbaikan model adalah sebagai berikut:

- a. Sistematis pelaksanaan item model perlu dikelompokkan dan diurutkan.
- b. Pelaksanaan tiap item model perlu ditentukan durasi pelaksanaannya.
- c. Akan lebih baik jika item model dibuat kelompok-kelompok satu paket yang dapat dimasukkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

4. Uji Coba Utama

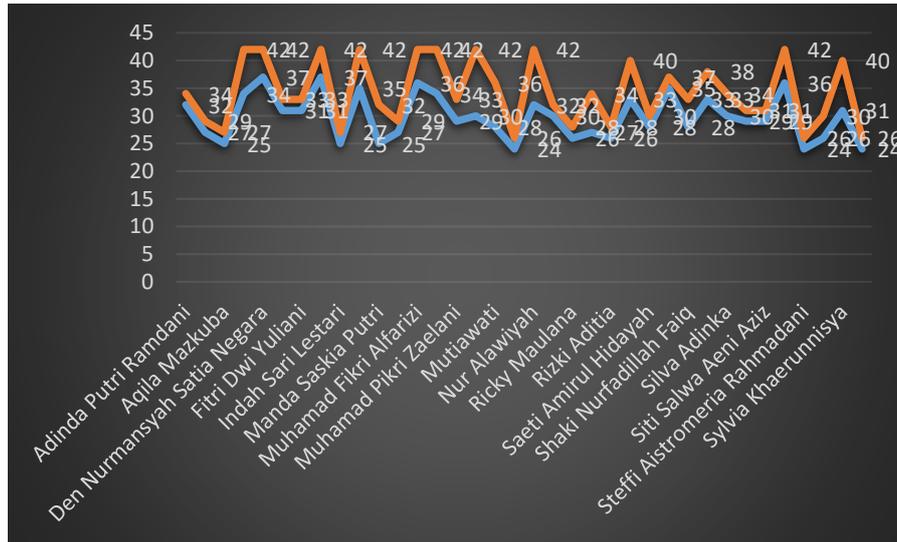
Uji coba utama, atau yang dikenal sebagai uji coba pada kelompok besar, dilakukan setelah menyelesaikan revisi teknis berdasarkan masukan dari uji coba kelompok kecil. Tahap ini dirancang untuk menguji implementasi model secara lebih luas dan mengidentifikasi sejauh mana model dapat diterapkan secara efektif dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya. Pada tahap ini, tiga orang observer dilibatkan untuk memantau dan mencatat proses pembelajaran selama model diterapkan. Tugas mereka meliputi mengamati interaksi antara peserta didik, respons terhadap model, serta efisiensi dan efektivitas pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model tersebut.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh para observer menjadi data penting untuk mengevaluasi keberhasilan penerapan model pada skala besar. Data ini juga akan digunakan untuk menyusun rekomendasi lebih lanjut guna memastikan bahwa model yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran secara optimal dalam berbagai konteks.

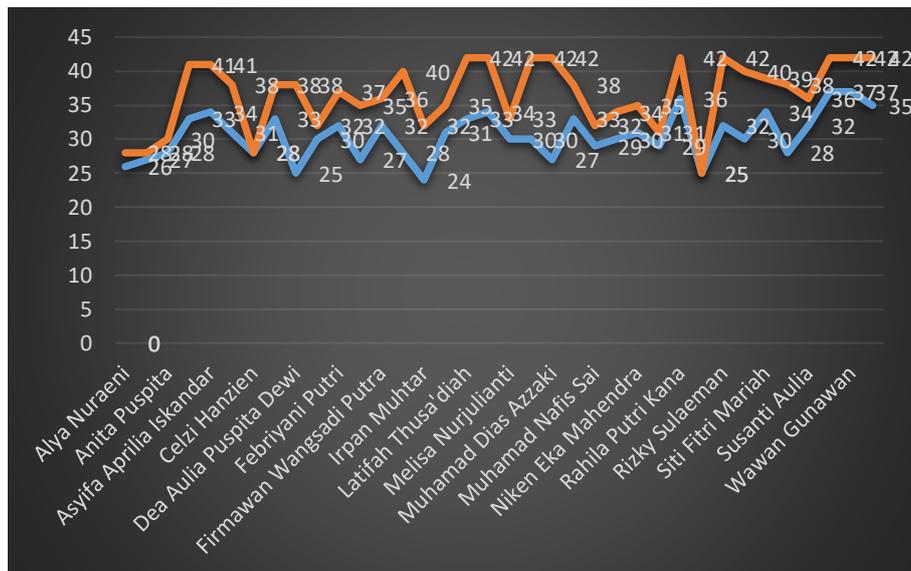
Berdasarkan hasil respon peserta didik pada uji coba kelompok besar, diperoleh hasil yang sangat baik, dimana sebagian besar peserta dapat melakukan, merasa senang, tidak merasa bosan dan bahkan cenderung ingin mengulangi kembali. Dengan demikian maka model yang dikembangkan dapat diujicobakan pada kelompok yang lebih besar. Dalam pelaksanaan uji coba kelompok besar, semua item model dapat terlaksana dengan baik, sehingga tidak ada revisi.

5. Uji Efektivitas Produk

Efektifitas produk dilakukan pada saat uji coba operasional. Uji coba operasional menerapkan model pembelajaran pada lingkungan belajar yang sebenarnya. Metode yang digunakan adalah eksperimen one group pretest posttest. Berdasarkan hasil uji kelayakan model belajar Sepakbola yang dilakukan pada saat pretest, nilai rata-rata sebesar 29,8 untuk kelas X.1 dan 30,6 untuk kelas X.4, sedangkan untuk posttest nilai rata-rata sebesar 34,3 untuk kelas X.1 dan 36,6 untuk kelas X.4. Hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata terhadap efektifitas model belajar Sepakbola ditunjukkan pada tabel berikut:



Gambar 2. Hasil Pretest dan Postes X.1



Gambar 2. Hasil Pretest dan Postes X.4

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Tes Keseluruhan

No	Kategori	Skor Pretest	Skor Postest	% Pretest	% Postest	
1	> 42	Baik Sekali	0	15	0%	21%
2	37 - 41	Baik	3	39	4%	54%
3	31 - 36	Sedang	31	18	43%	25%
4	25 - 30	Kurang	30	0	42%	0%
5	< 24	Kurang Sekali	8	0	11%	0%
	Jumlah		72	72	100%	100%

Berdasarkan table di atas didapat hasil perolehan skor pretes dari 72 siswa terdapat 3 siswa mendapatkan kategori baik, 31 siswa mendapatkan kategori cukup baik, 30 siswa mendapatkan kategori Kurang dan 8 siswa mendapatkan kategori kurang sekali. Salah satu penyebab yang menjadi kurangnya skor yang diperoleh oleh siswa dalam melaksanakan tes keterampilan passing sepakbola adalah teknik yang kurang baik dalam melakukan pssing sehingga bola yang ditendang tidak tepat pada sasaran dan tidak memantul Kembali dengan baik.

Setelah diberikan perlakuan terhadap 72 siswa terdapat 15 siswa mendapatkan kategori sangat baik, 39 siswa mendapatkan kategori baik, 18 siswa mendapatkan kategori cukup baik. Peningkatan yang terjadi pada siswa setelah diberikan perlakuan berupa 27 bentuk permainan passing dalam sepakbola.

PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan dilakukan secara sistematis dan terus-menerus, diawali dengan analisis lingkungan belajar yang ada. Pada tahap ini, terdapat beberapa masalah yang mengurangi efektivitas pembelajaran, seperti kurangnya variasi dalam metode dan gaya mengajar yang digunakan guru, dan kekurangan sarana prasarana yang mendukung modifikasi pembelajaran, khususnya untuk pengembangan teknik dasar sepakbola.

Berikutnya, para peneliti mengadakan analisis terkait kebutuhan pengembangan dengan menyebarkan kuesioner kepada para guru pendidikan jasmani di sekolah menengah atas pada 4 Kecamatan di Kabupaten Bogor. Hasil kuesioner tersebut mengungkapkan bahwa seluruh guru yang ikut dalam survey tersebut berminat dan setuju untuk mengembangkan proses pembelajaran, terutama dalam konteks mengajarkan teknik passing dalam permainan sepakbola. Data primer yang diperoleh dari angket ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk memulai penyusunan rancangan produk awal yang bertujuan untuk mengatasi masalah-masalah yang teridentifikasi dan memenuhi kebutuhan yang ada di lapangan.

Rancangan produk awal yang dihasilkan oleh peneliti merupakan hasil dari pemikiran mendalam yang didasarkan pada kajian pustaka yang komprehensif serta diskusi konstruktif dengan berbagai pihak terkait. Draft awal ini terdiri dari 30 item model pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk meningkatkan literasi gerak peserta didik melalui aktivitas bermain, khususnya dalam olahraga sepakbola. Proses pengembangan item model ini menghadapi tantangan yang tidak sedikit, sebab setiap item harus dilengkapi dengan deskripsi yang jelas mencakup nama item, jenis peralatan yang diperlukan, serta prosedur operasional yang harus diikuti, termasuk gambar ilustratif yang dapat memandu pelaksanaan. Dengan demikian, peneliti tidak bekerja sendiri dalam merancang produk ini, melainkan dibantu oleh guru-guru yang memiliki pengalaman, para ahli di bidang terkait, serta rekan-rekan sejawat yang bersedia memberikan masukan dan kritik yang konstruktif.

Selama proses perancangan ini, peneliti menemukan sejumlah kendala, terutama dalam mencari sumber-sumber informasi yang relevan yang sesuai dengan tujuan pengembangan. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti merasa perlunya melakukan pencarian yang lebih luas, termasuk memanfaatkan video pembelajaran dan mengadakan diskusi langsung dengan para praktisi di lapangan, demi mendapatkan wawasan yang lebih mendalam dan akurat tentang implementasi model pembelajaran yang tengah dikembangkan.

Setelah penyusunan draf produk, langkah berikutnya adalah melaksanakan proses validasi yang melibatkan tiga orang ahli yang dipilih secara selektif berdasarkan keahlian masing-masing dalam bidang yang relevan. Ahli yang dilibatkan terdiri dari pakar pembelajaran, pakar sepakbola, dan pakar motorik, yang semuanya memberikan kontribusi signifikan dalam mengevaluasi serta merekomendasikan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Hasil evaluasi dari ketiga ahli tersebut menunjukkan bahwa produk awal yang terdiri dari 30 item model pembelajaran, setelah melalui diskusi dan pertimbangan yang matang, mengalami pengurangan menjadi 27 item model pembelajaran yang memenuhi kriteria kelayakan dan validitas. Beberapa model dinyatakan tidak sesuai, dan dua dari ketiga ahli sepakat untuk merekomendasikan penghapusan satu model khusus yang dinilai terlalu kompleks atau bahkan berisiko terhadap keselamatan peserta didik.

Setelah melakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi, produk tersebut diuji coba dalam skala terbatas yang melibatkan 20 peserta didik. Pengujian ini dilaksanakan oleh guru yang berperan sebagai pengajar dan diobservasi oleh tiga pengamat, termasuk seorang guru dan rekan sejawat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa semua model dapat dilaksanakan dengan baik didalam praktik pembelajaran, dan perlu adanya pengaturan yang lebih efektif terkait manajemen model dalam proses belajar mengajar. Setelah dilakukan revisi berdasar pada feedback dari uji coba kelompok kecil tersebut, peneliti menemukan bahwa masalah-masalah

yang ada sebelumnya tidak signifikan, sehingga produk dinyatakan siap untuk menjalani uji operasional yang lebih luas. Uji operasional ini bertujuan untuk mengevaluasi secara komprehensif seberapa besar kontribusi produk tersebut terhadap peningkatan hasil belajar para peserta didik. Semua proses ini menunjukkan pentingnya kolaborasi antara berbagai pihak dalam memastikan produk yang dihasilkan tidak hanya valid, tetapi juga praktis dan bermanfaat dalam konteks pendidikan.

Dalam pelaksanaan model yang telah dirancang, dilakukan serangkaian langkah yang terdiri dari pengujian awal atau pretest, penerapan perlakuan, dan diakhiri dengan pengujian akhir atau posttest pada satu kelompok peserta didik. Melalui analisis yang cermat terhadap data hasil pretest dan posttest, diperoleh indikasi yang jelas mengenai peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Temuan ini memberikan gambaran bahwa model yang telah dikembangkan tidak hanya relevan, namun juga terbukti memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap pencapaian pembelajaran anak-anak. Dengan demikian, hasil dari evaluasi ini menegaskan bahwa pendekatan yang diadopsi dalam model tersebut mampu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, sehingga layak untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam konteks pendidikan yang lebih besar.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Efektivitas model pembelajaran Passing sepakbola berbasis permainan berada pada kategori baik dengan peningkatan hasil posttest pretest sebesar 54%, kategori sangat baik 21% dan Cukup baik di kategori 25%. Sehingga dapat digunakan peserta didik Sekolah Menengah Atas dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Hasil penelitian menghasilkan produk berupa model pembelajaran passing sepakbola berbasis permainan di sekolah menengah atas yang telah divalidasi dan direvisi oleh ahli sebanyak 27 model.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, B. (2011). Pengertian pendidikan jasmani. *Ilmu Pendidikan*, 1991, 36.
- ARIFIN, A. (2016). *Penerapan Sepak Bola Mini dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola pada Siswa Kelas IX B SMPN 16 Kota Tangerang Selatan*. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Barkah, A., Mardiana, T., & Japar, M. (2020). Analisis implementasi metode pembelajaran dalam masa pandemi covid-19 pada mata pelajaran pkn. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(2).
- Barnett, L. M., Lai, S. K., Veldman, S. L. C., Hardy, L. L., Cliff, D. P., Morgan, P. J., Zask, A., Lubans, D. R., Shultz, S. P., & Ridgers, N. D. (2016). Correlates of gross motor competence in children and adolescents: a systematic review and meta-analysis. *Sports Medicine*, 46, 1663–1688.
- Budi, D. R. (2021). *Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani*.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (Seventh Ed). Pearson Education, Inc.
- Hambali, S. (2016). PEMBELAJARAN PASSING BAWAH MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PADA PERMAINAN BOLA VOLI. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 58–70. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/olahraga/article/view/314/311>
- Ikadarny, I., Hasanuddin, M. I., & Hasyim, M. Q. (2022). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di Sekolah. *Hanoman Journal: Physical Education and Sport*, 3(2), 63–70.

- Irianto, S. (2011). Standardisasi Kecakapan Bermain Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Sepakbola (Ssb) Ku 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 7(7), 44–50. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v7i7.10286>
- Munawar, A. S., Syamsudar, B., & Pristiawati, A. (2024). Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Prodi PJKR. *SEMNASPOR*, 1(1), 17–23.
- Solihin, A. O., & Sriningsih. (2019). Minat Siswa Tunagrahita dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 1(2), 106–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.37742/jpoe.v1i2.64>
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Syafruddin, A. (2023). Peran teknologi pendidikan terhadap perubahan pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 36–44.
- Syamsudar, B. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Passing Sepak Bola Dalam Ekstrakurikuler Di SD Negeri Cibarengkok. *Seminar Nasional Olahraga*, 1(1).