Pengembangan Modifikasi Media Permainan *Spin* pada Materi Sepakbola

Agus Santosa¹, Fauzan Ali Sonjaya²
^{1,2} STKIP Pasundan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan April 2019

Keywords:

Modifikasi, Media Permainan
 Spin, Sepakbola

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk menciptakan produk model pembelajaran sepakbola yang berupa modifikasi permainan *spin*. Metode penelitian yang digunakan berupa metode pendekatan kualitatif. Populasi yang digunakan ialah siswa kelas V SD Negeri Bojongwaru 02 Kecamatan Pameungpeuk Kabupaten Bandung dengan jumlah 22 siswa, yang kemudian terpilih 12 siswa sebagai sampel setelah melalui teknik *simple random sampling*. Hasil analisis data dan evaluasi ahli pembelajaran, didapat rata-rata penilaian 84% yang berarti memiliki kriteria baik, lalu hasil analisis data dari ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 90% yang berarti memiliki kriteria baik. Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,2% yang berarti memiliki kriteria baik, dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase 90,5% yang berarti memiliki kriteria sangat baik. Berdasarkan temuan di atas, maka implikasi temuan ini adalah: 1) Guru dianjurkan banyak menggunakan permainan modifikasi media *spin*, 2) Siswa diharapkan mampu mengembangkan minat dan bakat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, 3) Diharapkan ada penelitian lanjutan yang lebih mendalam.

Abstract

The purpose of this study was to create a football learning model product in the form of a spin game modification. The research method used is a qualitative approach. The population used was the fifth grade students of SD Negeri Bojongwaru 02, Pameungpeuk Subdistrict, Bandung Regency with a total of 22 students, then 12 students were selected as samples after going through a simple random sampling technique. The results of data analysis and expert evaluation of learning, obtained an average rating of 84% which means having good criteria, then the results of data analysis from Penjas experts, obtained an average rating of 90% which means having good criteria. The results of the analysis of small-scale trial data obtained the corresponding percentage of answer choices 82.2% which means having good criteria, and the results of large-scale trial data analysis obtained a percentage of 90.5% which means it has

very good criteria. Based on the findings above, the implications of these findings are: 1) Teachers are recommended to use a lot of spin media modification games, 2) Students are expected to be able to develop interests and talents in learning activities in schools, 3) It is hoped that further research will be more in-depth.

© 2019 Agus Santosa, Fauzan Ali Sonjaya
Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:
E-mail: Agussantosa13@gmail.com

ISSN 2442-9961 (cetak)

PENDAHULUAN

Pendekatan modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP. DAP yaitu kepanjangan dari kata *Developmentally Appropriate Practice* atau disingkat DAP yang dalam terjemahan bebas Bahasa Indonesia ialah pendidikan yang patut dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan anak, mencerminkan proses pembelajaran yang bersifat interaktif. Konsep DAP yang dikembangkan melalui beragam kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak menyebabkan anak memiliki pengalaman yang kongkrit serta menyenangkan saat terjadinya proses belajar, sehingga dapat menumbuhkan kesadaran (*awareness*) pada anak (Ikmal, 2011).

Menurut Novick (1996) menyatakan bahwa DAP mencerminkan suatu pembelajaran yang interaktif dan berpandangan konstruktivisme. Kunci dari pendekatan ini adalah prinsip bahwa anak pada dasarnya membangun atau mengkonstruksi sendiri pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan fisik mereka. Dalam pendekatan ini diupayakan agar anak dapat memotivasi dan mengarahkan diri secara intrinsik, pembelajaran yang efektif yang mampu membangkitkan keingintahuan mereka melalui kegiatan eksplorasi, eksperimen dan dalam pengalaman nyata.

Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani dianggap penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Diharapkan dengan mereka dapat menjelaskan pengertian dan konsep modifikasi, menyebutkan apa yang dimodifikasi dan bagaimana cara memodifikasinya, menyebutkan dan menerangkan beberapa aspek analisis modifikasi.

Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktivitas pembelajarannya yang diberikan guru dari awal hingga akhir pelajaran. Selanjutnya guru-guru pendidikan jasmani juga harus mengetahui apa saja yang bisa dan harus dimodifikasi serta tahu bagaimana cara memodifikasinya. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan hidup sehat. Karena sejatinya pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai: sikap, mental, emosional,

sportivitas, dan sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Hughson & Tapsell, 2012; Lynch & Soukup, 2016; Sallis & McKenzie, 2013).

Pelaksanaan pembelajaran guru dapat memberikan berbagai cara agar siswa termotivasi dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Cara pelaksanaan pembelajaran kegiatan dapat dilakukan dengan latihan, menirukan, permainan, perlombaan, dan pertandingan, sehingga siswa dapat memperoleh situasi dan pengalaman pembelajaran yang lebih konkret, bermakna serta menyenangkan.

Dalam modifikasi itu sendiri dapat dikembangkan lagi salah satunya dengan cara modifikasi media *spin*. Media *spin* adalah salah satu alat media sebagai usaha untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik dengan menggunakan media papan *spin*. Modifikasi disini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat atau sarana dan prasarana yang baru, unik, dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani tanpa harus melepaskan makna dan tujuan pembelajaran yang sebenarnya. Penerapan media *spin* ini akan penulis terapkan dalam salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yaitu sepakbola karena pada pengamatan sebelumnya yang peneliti lakukan ternyata terdapat masalah yang terjadi di lapangan seperti monotonnya dalam memberikan pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola pada siswa, dari media yang disediakan sangat tidak memadai, dikarenakan guru tidak kreatif dalam menciptakan media dan memberikan pembelajaran pendidikan jasmani materi sepakbola pada siswa dan juga guru pendidikan jasmani SD Negeri Bojongwaru 02 Kabupaten Bandung belum menerapkan media *spin* pada siswanya.

Dengan modifikasi desain pembelajaran seperti ini diharapkan dapat membantu terjadinya transfer pengetahuan secara efektif antara guru dan peserta didik. Desain pembelajaran sangat diperlukan karena pembelajaran bisa menggunakan media dengan baik dan mengikuti teknologi yang berkembang sekarang (Ruzaman, 2016).

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan kualitatif yang merupakan suatu pendekatan dalam melakukan penelitian yang berorientasi pada gejala-gejala yang bersifat alamiah karena orientasinya demikian, maka sifatnya naturalistik dan mendasar atau bersifat kealamiahannya serta tidak bisa dilakukan di laboratorium melainkan harus terjun di lapangan.

Siswa kelas V SD Negeri Bojongwaru dipilih sebagai populasi penelitian, dan 22 siswa diantaranya dijadikan sebagai sampel yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* (Fraenkel et al, 2012). Angket/Kuesioner digunakan sebagai Instrumen penelitian untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan produk penelitian ini. Instrumen penelitian ini sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian sendiri adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah (Arikunto, 2010). Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah yang dinilai kelayakannya. faktor yang digunakan dalam kuesioner berupa kualitas model pembelajaran sepakbola menggunakan media *spin*, serta komentar dan saran umum jika ada. rentangan evaluasi mulai dari “tidak baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang disajikan dalam penelitian pengembangan ini meliputi analisis kebutuhan, produk awal modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin*, revisi produk awal modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin*, revisi produk akhir modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin*, dan hasil produk akhir modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin*.

Analisis kebutuhan

Untuk mengetahui permasalahan-permasalahan pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, serta bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menganalisis proses pembelajaran yang terjadi sesungguhnya di lapangan, melakukan observasi pembelajaran dan melakukan studi pustaka / kajian literatur.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola bagi siswa kelas V sekolah dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi untuk menumbuhkan sikap kerjasama, toleransi dan sportifitas. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepakbola di SD masih jauh dari sikap kerjasama dan toleransi yang merupakan salah satu tujuan kegiatan pembelajaran penjasorkes.

Pada proses pembelajaran sepakbola pada SD masih ditemui beberapa hal, antara lain dalam kegiatan penjasorkes tidak memanfaatkan fasilitas yang tersedia seperti lapangan dengan maksimal. Serta alat media yang digunakan tidak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, diketahui ada beberapa siswa

khususnya siswa putri yang mengeluh rasa sakit ketika menendang bola karena bola yang digunakan keras, pembelajaran permainan sepakbola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berusaha mengembangkan model pembelajaran sepakbola, melalui permainan sepakbola menggunakan media *spin* bagi siswa kelas V SD. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran permainan bola besar khususnya permainan sepakbola yang dapat membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Produk yang dihasilkan juga diharapkan dapat membantu guru Penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan sepakbola lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

Mengingat waktu yang dimiliki untuk melakukan praktek penjasorkes relatif pendek, paling tidak penjasorkes diarahkan agar siswa memiliki kebugaran jasmani, kesenangan melakukan aktivitas fisik dan olahraga gaya hidup yang aktif dan sehat, serta memperoleh nilai-nilai pendidikan yang diperlukan bagi siswa untuk bekal kehidupan sekarang maupun dimasa yang akan datang.

Produk Awal

Produk awal yang di buat untuk memodifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* ini terdiri dari modifikasi sarana dan prasarana permainan sepakbola serta modifikasi peraturan permainan sepakbola.

KELOMPOK 1	KELOMPOK 4
------------	------------

KELOMPOK 2	KELOMPOK 3
------------	------------

Gambar 1. Lapangan Permainan Sepakbola menggunakan Media *Spin* (produk awal)

Gambar 1 di atas meliputi rincian pembagian lapangan diantaranya, lapangan ditandai dengan garis putih di bagi menjadi 4 kelompok, garis tersebut merupakan pembatas lapangan, daerah pembatas lapangan menggunakan cones 9 buah, dan tiap kotak di tuliskan kelompok 1,2,3 dan 4. Sementara untuk bentuk media *spin* dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:

Gambar 2. Media *Spin*

Pada permainan sepakbola menggunakan media *spin* ini merupakan materi sepakbola sekolah dasar seperti yang sesungguhnya namun dalam bentuk yang sudah di modifikasi cara pembelajarannya. Peraturan permainannya adalah sebagai berikut:

- Siswa dibagi 4 Kelompok untuk menentukannya dibagi menurut absen, dan tiap kelompok di pilih ketua kelompok maju ke depan untuk memutar materi sepakbola pada media *spin*.
- Lama permainan materi sepakbola menggunakan media *spin* yaitu 30 menit di bagi menjadi 6 sesi dan tiap 1 materi yang telah di dapat melaksanakan

selama 4 menit dengan waktu istirahat tiap 1 materi selama 1 menit.

- Cara pembagian materi yaitu ketua kelompok ke depan dan memutar media *spin* untuk menentukan materi yang didapat serta setelah semua kelompok mendapatkan materi, lalu di jelaskan cara pembelajarannya dan di laksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan.

- Setelah dijelaskan peraturannya dan pembagian kelompok telah menerima materi permainan masing-masing dan mendengarkan intruksi guru saat meniupkan peluit, masing-masing kelompok melakukan materi yang telah didapatkan hasil dari memutar materi sepakbola menggunakan media *spin* tersebut dan terus berlanjut sampai batas waktu yang telah ditentukan.

Validasi Ahli

Produk awal pengembangan media *spin* pada materi sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar (SD) sebelum diujicobakan dalam uji kelompok kecil, produk yang dihasilkan perlu dilakukan validasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang peneliti ini. Peneliti melibatkan satu orang Ahli Penjas yaitu Agus Santosa, M.Pd. dan satu orang ahli pembelajaran Guru Penjas Sekolah Dasar (SD) yaitu Zamzam Muhammad Ramdan, S.Pd.

Validasi draf produk awal oleh ahli dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal model modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli penjas dan ahli pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas model media permainan, saran, serta komentar dari ahli pembelajaran dan penjasorkes Sekolah Dasar terhadap model permainan sepakbola menggunakan media *spin*. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas model pembelajaran dengan menggunakan skala *Likert* 1 sampai 5.

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh para ahli, merupakan pedoman

untuk menyatakan apakah produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Hasil pengisian kuesioner dari ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes Sekolah Dasar dapat dilihat pada lampiran 9. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang dilakukan oleh ahli Pembelajaran dan ahli Penjasorkes Sekolah Dasar didapat rata-rata persentase 83 % atau masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* bagi siswa kelas V Sekolah Dasar dapat digunakan untuk uji coba skala kecil. Masukan berupa saran dan komentar pada produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* sangat diperlukan untuk perbaikan draf awal model pembelajaran.

Berdasarkan saran dari ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes Sekolah Dasar pada produk atau model seperti yang telah diuraikan di atas, maka akan dilaksanakan revisi terhadap draf produk diantaranya: Kurang Bergeraknya siswa serta perlu ada tambahan model-model pembelajaran yang

sama dan mudah dimengerti dan membuat siswa lebih ceria.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* kepada siswa kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan bersama-sama dengan data masukan ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes Sekolah Dasar sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan.

Selama melakukan uji kelompok kecil, penyampaian materi pengembangan

permainan sepakbola menggunakan media *spin* belum berjalan dengan lancar. Hal ini dikarenakan siswa masih merasa bingung karena materi ini adalah permainan baru. Tetapi setelah beberapa lama berjalan serta diberikan pengarahan dengan jelas, akhirnya siswa dapat mengerti dan melakukan permainan dengan senang. Jika dibandingkan pada saat sebelum adanya pengembangan permainan sepakbola menggunakan media *spin*, banyak siswa putri yang tidak menginginkan jika disuruh bermain sepakbola. Hal ini dikarenakan siswa putri merasa takut dan malu karena permainan sepakbola yang mereka tau selalu identik dengan permainan keras yang mengadu fisik. Kemudian setelah adanya pengembangan permainan sepakbola menggunakan media *spin*, siswa putri merasa mampu dan tidak takut, hal ini dikarenakan faktor dari modifikasi dari lapangan, bola, dan alat media serta jumlah siswa yang membuat suasana ramai dan tetap terkendali.

Efektifitas dari pengembangan permainan sepakbola menggunakan media *spin* pada saat uji kelompok kecil yaitu ditandai dengan indikator peningkatan intensitas bermain siswa, di mana siswa putri sudah bersedia bermain sepakbola.

Selain itu peneliti melakukan penilaian dari aspek kognitif serta pengamatan dari segi psikomotor dan afektif yaitu dengan kuesioner yang hasilnya memperlihatkan bahwa secara umum tanggapan siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* yang diujicobakan kepada kelompok kecil sudah baik dengan bobot persentase skor 82,2 %. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* tersebut di peroleh gambaran bahwa pada aspek psikomotor yang diukur dengan 10 pertanyaan dari nomor 1 sampai nomor 10 diketahui bahwa terdapat 2 item yang sudah

sangat baik yaitu nomor 1 tentang permainan sepakbola menggunakan media *spin* merupakan permainan yang mudah (100%), nomor 2 tentang cara memainkan permainan sepakbola menggunakan media *spin* (100%), terdapat 7 item yang dalam kategori baik yaitu nomor 3 tentang melakukan permainan game sepakbola (75,0 %), nomor 4 tentang saat melakukan mengoper dan menggiring bola (75,0%), nomor 5 tentang permainan ini kamu mudah melakukan menyundul, menendang, dan mengontrol bola (75,0%), nomor 6 tentang permainan ini kamu mudah mengoper dan menggiring bola kepada teman (83,3%), nomor 7 tentang permainan ini kamu mudah melakukan menyundul, menendang, dan mengontrol bola kepada teman (75,0%), nomor 9 tentang permainan menggunakan media *spin* apakah kamu mudah menerima sundulan, tendangan dan kontrol kepada teman (83,3%), dan nomor 10 tentang permainan sepakbola menggunakan media *spin* mudah dilakukan dari pada permainan lain (83,3%), terdapat 1 item yang dalam kategori cukup baik yaitu nomor 8 tentang permainan menggunakan media *spin* apakah kamu mudah menerima operan dan menggiring bola (66,7%).

Aspek kognitif dari hasil pengamatan yang diukur dengan 10 pertanyaan dari nomor 11 sampai nomor 20 diketahui bahwa terdapat 5 item yang sudah sangat baik yaitu nomor 12 tentang memainkan model permainan media *spin* merupakan permainan yang mudah dipraktikkan (92%), nomor 16 tentang sebelum bermain sepakbola menggunakan materi sepakbola menggunakan media *spin* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu (100%), nomor 18 tentang permainan media *spin* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat (100%), nomor 19 tentang setelah bermain sepakbola menggunakan media *spin* kamu mengetahui cara mengoper, menendang, menyundul, menggiring, mengontrol dan

game sepakbola (100%) dan nomor 20 tentang peraturan permainan media *spin* (92%) terdapat 5 item yang baik, yaitu nomor 11 tentang perbedaan bermain sepakbola menggunakan media *spin* dengan sepakbola sesungguhnya (75%), nomor 13 tentang cara permainan media *spin* lebih mudah dari permainan sepakbola yang kamu kenal (75%), nomor 14 tentang permainan sepakbola menggunakan media *spin* merupakan permainan yang sulit (83%), nomor 15 tentang cara bermain menggunakan media *spin* (75%), dan nomor 16 tentang sebelum bermain sepakbola menggunakan media *spin* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu (75%).

Aspek afektif yang diukur dengan 10 pertanyaan dari nomor 21 sampai 30 diketahui bahwa terdapat 2 item yang sudah sangat baik yaitu nomor 23 tentang bermain permainan sepakbola menggunakan media *spin* (100%), nomor 26 tentang menghormati teman sekelompokmu dalam permainan ini (100%), terdapat 6 item yang sudah baik yaitu nomor 21 tentang akan tetap ingin bermain apabila kamu berada dikelompok yang jelek (83,3%), nomor 24 tentang semangat dalam bermain permainan sepakbola menggunakan media *spin* (75,0%), nomor 25 tentang jika senang melihat kelompoknya jelek apakah kamu dapat menerimanya (75,0%), nomor 27 tentang melakukan kesalahan saat pembelajaran sepakbola kamu meminta maaf (75,0%), nomor 29 tentang selalu memotivasi teman kamu disaat dia tidak bisa melakukan pembelajaran sepakbola dengan benar (75,0%), nomor 30 tentang setelah selesai bermain permainan ini kamu akan mengajak temanmu memainkannya lagi (75,0%), terdapat 2 item yang cukup baik yaitu nomor 22 tentang setai melakukan pergerakan pembelajaran materi sepakbola kamu merasa gembira (66,7%) dan nomor 28 tentang menerima hukuman jika melakukan kesalahan saat pembelajaran sepakbola (66,7%).

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka untuk selanjutnya perlu dilakukan perbaikan terhadap aspek psikomotor yang masih kurang yaitu dalam permainan menggunakan media *spin* saat mudah menerima operan dan menggiring bola, serta aspek afektif yang perlu ditingkatkan yaitu dari pergerakan pembelajaran sepakbola menggunakan media *spin* merasa gembira dan menerima hukuman jika melakukan kesalahan saat pembelajaran sepakbola. Adapun hasil pengisian kuesioner uji kelompok kecil yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes Sekolah Dasar didapat rata-rata persentase 83% atau masuk dalam kategori penilaian “Baik”.

Revisi Produk Pertama Modifikasi Sepakbola menggunakan Media Spin

Revisi pertama terhadap draf produk awal modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* dilakukan berdasarkan penilaian ahli dan hasil pengamatan lapangan saat uji coba kelompok kecil. Perubahan produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* berdasarkan saran dari ahli pembelajaran dan ahli penjasorkes Sekolah Dasar pada draf produk awal modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* dilakukan sebagai berikut: Kurang Bergeraknya siswa serta perlu ada tambahan model-model pembelajaran yang sama dan mudah dimengerti dan membuat siswa lebih ceria, serta pembagian kelompok harus efektif.

Sedangkan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dilakukan revisi terhadap metode pembelajaran permainan sepakbola menggunakan media *spin* guna meningkatkan aspek psikomotor dan afektif siswa selama pembelajaran yang sudah baik tapi lebih ditingkatkan. Pada aspek psikomotor yang perlu ditingkatkan adalah kemampuan teknik dasar permainan sepakbola siswa terutama kemampuan *passing*, *shooting* dan *dribbling* sedangkan pada aspek kognitif yang perlu ditingkatkan adalah kerja sama dan kejujuran

saat pembelajaran materi sepakbola menggunakan media *spin*.

Usaha-usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain sepakbola menggunakan media *spin* khususnya pada aspek psikomotor dan afektif sudah baik namun perlu di tingkatkan adalah dengan merencanakan kegiatan pembelajaran yang lebih baik terkait dengan strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran dan memperhatikan lebih detail kepada siswa tersebut.

Draf hasil revisi produk pertama berdasarkan masukan ahli dan uji coba kelompok kecil meliputi lapangan sepakbola yang di modifikasi menjadi 4 bagian yaitu ada kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3 dan kelompok 4 tetap sama, namun ukuran setiap kelompok yang dibagi 4 kotak menyesuaikan dengan ukuran lapangan sekolah agar efektif saat pembelajaran. Bola yang digunakan diganti dengan bola plastik dengan ukuran standar. Peraturan tetap sama namun lebih dijelaskan lebih detail.

Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan revisi pertama terhadap produk modifikasi permainan sepakbola berdasarkan evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil selanjutnya dilakukan uji coba lapangan terhadap produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* yang dihasilkan dengan menggunakan sampel 22 siswa. Data yang dikumpulkan dalam uji coba lapangan ini sama dengan data saat uji coba kelompok kecil, yaitu data hasil penilaian aspek psikomotorik, kognitif dan afektif siswa dengan kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa secara umum tanggapan siswa dan pengamatan guru dikelompok uji coba lapangan terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* sudah “Sangat Baik” dengan bobot persentase skor 90,5%. Jika ditinjau dari tiap-tiap aspek penilaian siswa terhadap produk pembelajaran modifikasi permainan sepakbola

menggunakan media *spin* tersebut diperoleh gambaran bahwa pada aspek psikomotor yang diukur dengan 10 pertanyaan dari nomor 1 sampai nomor 10 diketahui bahwa terdapat 8 item yang sudah sangat baik yaitu nomor 1 tentang permainan sepakbola menggunakan media *spin* merupakan permainan yang mudah (91%), nomor 2 tentang cara memainkan permainan sepakbola menggunakan media *spin* (100%), nomor 3 tentang melakukan permainan game sepakbola (91%), nomor 4 tentang saat melakukan mengoper dan menggiring bola (91%), nomor 5 tentang permainan ini kamu mudah melakukan menyundul, menendang, dan mengontrol bola (75,0%), nomor 6 tentang permainan ini kamu mudah mengoper dan menggiring bola kepada teman (83,3%), nomor 8 tentang permainan menggunakan media *spin* apakah kamu mudah menerima operan dan menggiring bola (95,4%), nomor 9 tentang permainan menggunakan media *spin* apakah kamu mudah menerima sundulan, tendangan dan kontrol kepada teman (91%), terdapat 2 item yang dalam kategori sudah baik yaitu nomor 7 tentang permainan ini kamu mudah melakukan menyundul, menendang, dan mengontrol bola kepada teman (77%), dan nomor 10 tentang permainan sepakbola menggunakan media *spin* mudah dilakukan dari pada permainan lain (86,4%).

Aspek aspek kognitif yang diukur dengan 10 pertanyaan dari nomor 11 sampai nomor 20 diketahui bahwa terdapat 7 item yang sudah sangat baik yaitu nomor 12 tentang memainkan model permainan media *spin* merupakan permainan yang mudah dipraktekkan (95%), nomor 5 tentang cara bermain sepakbola menggunakan media *spin* (100%), nomor 6 tentang sebelum bermain sepakbola menggunakan materi sepakbola menggunakan media *spin* perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu (100%), nomor 7 tentang permainan media *spin* kamu kenal dengan permainan sepak bola (91%), nomor

8 tentang permainan media *spin* dapat menjadikan tubuh menjadi kuat, jiwa menjadi sehat dan pembiasaan untuk hidup sehat (95%), nomor 9 tentang setelah bermain sepakbola menggunakan media *spin* kamu mengetahui cara mengoper, menendang, menyundul, menggiring, mengontrol dan game sepakbola (95%) dan nomor 10 tentang peraturan permainan media *spin* (91%) terdapat 3 item yang baik, yaitu nomor 1 tentang perbedaan bermain sepakbola menggunakan media *spin* dengan sepakbola sesungguhnya (77%), nomor 3 tentang cara permainan media *spin* lebih mudah dari permainan sepakbola yang kamu kenal (77%), dan nomor 4 tentang permainan sepakbola menggunakan media *spin* merupakan permainan yang sulit (81%).

Aspek afektif yang diukur dengan 10 pertanyaan dari nomor 21 sampai 30 diketahui bahwa terdapat 5 item yang sudah sangat baik yaitu nomor 22 tentang setai melakukan pergerakan pembelajaran materi sepakbola kamu merasa gembira (95,4%), nomor 23 tentang bermain permainan sepakbola menggunakan media *spin* (100%), nomor 24 tentang semangat dalam bermain permainan sepakbola menggunakan media *spin* (95,4%), nomor 26 tentang menghormati teman sekelompokmu dalam permainan ini (100%), nomor 27 tentang melakukan kesalahan saat pembelajaran sepakbola kamu meminta maaf (100%), terdapat 5 item yang sudah baik yaitu nomor 21 tentang akan tetap ingin bermain apabila kamu berada dikelompok yang jelek (81,8%), nomor 25 tentang tidak senang melihat kelompoknya jelek apakah kamu dapat menerimanya (77,3%), nomor 28 tentang menerima hukuman jika melakukan kesalahan saat pembelajaran sepakbola (77,3%), nomor 29 tentang selalu memotivasi teman kamu disaat dia tidak bisa melakukan pembelajaran sepakbola dengan benar (86,4%), dan nomor 30 tentang setelah selesai bermain permainan ini kamu akan mengajak temanmu memainkannya lagi (86,4%).

Berdasarkan hasil uji coba lapangan tersebut di atas dapat dijelaskan bahwa secara umum produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* dapat mengembangkan aspek psikomotor, kognitif dan afektif siswa dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran permainan sepakbola pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

Revisi Produk Akhir Modifikasi Sepakbola menggunakan media Spin

Berdasarkan data hasil uji coba lapangan menunjukkan secara umum produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* yang disusun dapat dikategorikan telah baik untuk mengembangkan semua aspek belajar siswa yaitu aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Namun demikian masih ditemukan sedikit kekurangan terhadap produk tersebut ditunjukkan dari penilaian siswa pada aspek psikomotor tentang permainan melakukan menyundul, menendang, dan mengontrol bola kepada teman (77,3%), aspek kognitif yaitu tentang perbedaan bermain sepakbola menggunakan media *spin* dengan sepakbola sesungguhnya dengan persentase (77,3%), tentang cara permainan media *spin* lebih mudah dari permainan sepakbola yang kamu kenal persentase (77%), aspek afektif yaitu tentang tidak senang melihat kelompoknya jelek apakah kamu dapat menerimanya (77,3%), dan tentang menerima hukuman jika melakukan kesalahan saat pembelajaran sepakbola (77,3%), ketiga aspek tersebut sudah baik namun segi persentasenya standar.

Hasil evaluasi dari ahli pembelajaran dan ahli penjas menunjukkan peningkatan prosentase dari 83% menjadi 86,25 % dan masuk dalam katagori penilaian “Baik”. Hanya saja masih ada saran dari ahli yang mencakup tentang kesulitan siswa dalam pergerakannya dan di tambahkan model-model pembelajarannya serta mudah di mengerti oleh siswa.

Berdasarkan pada masukan dari ahli pembelajaran dan ahli penjas, maka untuk saat pembelajaran materinya saja yang di perbaiki namun untuk revisi akhir terhadap produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* ini sudah baik tanpa perlu di revisi.

Produk Akhir Permainan Sepakbola Menggunakan Media Spin

• Fasilitas dan Alat Bermain

Lapangan sepakbola yang di modifikasi menjadi 4 bagian yaitu ada kelompok 1, kelompok 2, kelompok 3 dan kelompok 4 tetap sama, namun ukuran setiap kelompok yang dibagi 4 kotak menyesuaikan dengan ukuran lapangan sekolah agar efektif saat pembelajaran.

KELOMPOK 1	KELOMPOK 4
KELOMPOK 2	KELOMPOK 3

Gambar 3. Lapangan Permainan Sepakbola menggunakan Media Spin

Bola yang dipakai berbentuk bulat sebagaimana layaknya bola yang di pakai pada sepakbola. Bola terbuat dari bahan plastik dengan ukuran 4 (Standar) .

Gambar 4. Produk Akhir Bola Permainan Sepakbola Menggunakan Media Spin

Untuk perlengkapan alat yang digunakan yaitu cones 9 buah dan media *spin* materi sepakbola yang telah di buat alatnya mudah serta tidak membahayakan siswa.

Peraturan Permainan Sepakbola Menggunakan Media Spin

Pada permainan sepakbola menggunakan media *spin* ini merupakan materi sepakbola sekolah dasar seperti yang sesungguhnya namun dalam bentuk yang sudah di modifikasi cara pembelajarannya. Adapun permainan sepakbola ini yaitu bertujuan untuk keterampilan anak dalam bergerak agar lebih aktif dan tidak jenuh lagi dengan memodifikasi pemilihan materi menggunakan media *spin* dan yang menarik siswa bisa memutar media *spin* sehingga menarik serta tiap-tiap kelompok bisa berbeda-beda materinya.

Siswa di bagi 4 Kelompok untuk menentukannya di bagi menurut absen, dan tiap kelompok di pilih ketua kelompok maju ke depan untuk memutar materi sepakbola pada media *spin*.

Lama permainan materi sepakbola menggunakan media *spin* yaitu 30 menit di bagi menjadi 6 sesi dan tiap 1 materi yang telah di dapat melaksanakan selama 4 menit dengan waktu istirahat tiap 1 materi selama 1 menit.

Cara pembagian materi yaitu ketua kelompok ke depan dan memutar media *spin* untuk menentukan materi yang didapat serta setelah semua kelompok mendapatkan materi, lalu di jelaskan cara pembelajaran materinya satu persatu kelompok dan di laksanakan sesuai waktu yang telah di tentukan.

Setelah dijelaskan peraturannya dan pembagian kelompok telah menerima materi permainan masing-masing dan mendengarkan intruksi guru saat meniupkan peluit, masing-masing kelompok melakukan materi yang telah didapatkan hasil dari memutar materi sepakbola menggunakan media *spin* tersebut dan terus berlanjut sampai batas waktu yang telah ditentukan.

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepakbola bagi siswa kelas V Sekolah Dasar, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekkan gerak dasar permainan bola

besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya permainan sepakbola di Sekolah Dasar masih jauh dari yang diharapkan karena terbentur dengan sarana prasarana yang tersedia di sekolah sehingga banyak guru penjasorkes yang tidak menyampaikan materi permainan sepakbola kepada siswa.

Materi permainan sepakbola yang diajarkan di Sekolah Dasar seharusnya disesuaikan dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak serta ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah. Materi permainan sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar, harus diberikan dalam bentuk yang berbeda. Bentuk permainan sepakbola yang diberikan bagi siswa Sekolah Dasar tidak boleh disamakan dengan bentuk materi permainan sepakbola bagi orang dewasa. Bentuk permainan sepakbola harus dibuat secara sederhana sebagai hasil modifikasi permainan yang sesungguhnya.

Modifikasi olahraga dalam Pendidikan Jasmani sangat diperlukan khususnya bagi anak-anak, hal ini dikarenakan anak-anak (siswa) secara fisik dan emosional belum matang jika dibandingkan dengan orang dewasa. Modifikasi dapat dilakukan dengan alat dan fasilitas yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain yang terlibat. Hal ini dilakukan dengan harapan agar anak-anak mencapai kepuasan dan kegembiraan.

Untuk menjawab permasalahan yang ada dalam pembelajaran permainan sepakbola bagi siswa Sekolah Dasar kelas V tersebut maka dalam penelitian ini dikembangkan produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* yang dalam penyusunannya memperhatikan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah dasar kelas V dan ketersediaan sarana prasarana yang ada di Sekolah Dasar.

Berbagai modifikasi yang dilakukan dalam permainan sepakbola menggunakan media *spin* dengan mempertimbangkan aspek ketersediaan fasilitas yang dimiliki sekolah serta tambahan modifikasi alat yang penulis buat dan pertumbuhan serta perkembangan fisik siswa tersebut ternyata mampu membawa perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan sepakbola pada siswa kelas V SDN Bojong Waru II Kabupaten Bandung di mana berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa serta pengamatan dari guru saat dilakukan uji coba lapangan diperoleh persentase skor tanggapan siswa secara umum dari seluruh aspek yaitu Psikomotor, Kognitif dan Afektif dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* yang telah dibuat layak digunakan untuk pembelajaran permainan sepakbola bagi siswa kelas V Sekolah Dasar karena dapat membawa perubahan suasana pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan keterlibatan seluruh siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Berikut kriteria dari hasil penelitian :

Hasil analisis data dan evaluasi ahli Pembelajaran, didapat rata-rata penilaian 84%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan sepakbola gawang bergerak ini telah memenuhi kriteria baik.

Hasil analisis data dari ahli Penjas, didapat rata-rata penilaian 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model permainan sepakbola gawang bergerak ini telah memenuhi kriteria baik.

Hasil analisis data uji coba skala kecil didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 82,2%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan sepakbola menggunakan media *spin* ini telah memenuhi kriteria baik.

Hasil analisis data uji coba skala besar didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 90,5%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan sepakbola menggunakan media *spin* ini telah memenuhi kriteria sangat baik.

KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* yang disusun berdasarkan analisis kebutuhan, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat diambil simpulan bahwa produk model pembelajaran penjasorkes melalui modifikasi permainan sepakbola menggunakan media *spin* dapat diterima dan dilaksanakan dalam proses pembelajaran penjasorkes

Di Sekolah Dasar, hal ini didukung dengan hasil data dari kuesioner tentang aspek kognitif, serta pengamatan guru dari segi psikomotor dan afektif yang sudah dalam kategori sangat baik.

Bagi guru, olahraga sangat berperan penting di dalam kehidupan sehari-hari terutama terhadap siswa, media pembelajaran pun sangat penting di dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dikarenakan media sangat berpengaruh terhadap kelangsungan dan kelancaran kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, penulis menyarankan agar Ibu/Bapak guru untuk mencoba permainan sepakbola seperti permainan sepakbola menggunakan media *spin* permainan lainnya.

Sebaiknya siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan sungguh-sungguh sehingga dapat mengetahui setiap apa-apa yang disampaikan mata pelajaran tersebut terhadap siswa.

Sekolah agar selalu mendukung terhadap siswa-siswanya dengan memberikan sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai, terutama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan temuan di atas, maka implikasi temuan ini adalah: Untuk para guru sebaiknya dianjurkan banyak menggunakan permainan modifikasi media *spin* dan lainnya. Untuk para siswa, kembangkan minat dan bakat kalian dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sehingga kalian bisa meningkatkan prestasi belajar.

Untuk peneliti selanjutnya hendaknya hasil penelitian ini bisa ditindak lanjuti dengan melakukan penelitian dengan materi yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Fraenkel., et al. (2012). *How to design and evaluate research in education 8th edition*. Boston: mcgraw-hill higher education.
- Hughson, j., & tapsell, c. (2012). *Physical education and the " two cultures "* debate: lessons from dr . Leavis. Quest.
<https://doi.org/10.1080/00336297.2006.10491891>
- Ikmal, heppy. (2011). [Strategi pembelajaran dap \(developmentally appropriate practice\)](https://cakheppy.wordpress.com/2011/03/20/strategi-pembelajaran-dap-developmentally-appropriate-practice/).
<https://cakheppy.wordpress.com/2011/03/20/strategi-pembelajaran-dap-developmentally-appropriate-practice/>

[1/03/20/strategi-pembelajaran-dap-developmentally-appropriate-practice/](https://doi.org/10.1080/2331186x.2016.1217820) diakses pada tanggal 19 juli 2018, pukul 17:18 wib

- Lynch, t., & soukup, g. J. (2016). "*physical education "* ", "*health and physical education "* ", "*physical literacy "* " and "*health literacy "* ": global nomenclature confusion. Cogent education, 1–22.
<https://doi.org/10.1080/2331186x.2016.1217820>
- Novick, rebecca. (1996). *Developmentally appropriate practice and culturally responsive education*. Educational resources information center.
- Ruzaman, ahmad komar. (2016). *Modifikasi pembelajaran sebagai tuntunan guru pendidikan jasmani*.
https://www.kompasiana.com/pgsd/modifikasi-pembelajaran-sebagai-tuntutan-guru-pendidikan-jasmani_5758271053937332048b456c diakses pada tanggal 29 oktober 2017, pukul 09:40 wib.
- Sallis, j. F., & mckenzie, t. L. (2013). *Physical education ' s role in public health*. Research quarterly for exercise and sport.
<https://doi.org/10.1080/02701367.1991.10608701>
- Suharsimi, arikunto. (2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta: rineka cipta