



**MENINGKATKAN PEMBELAJARAN *PASSING* SEPAK BOLA  
MELALUI *PERMAINAN BOGET***

**Mansyah Rudin Subarkah**

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

SMA NEGERI 3 Merauke

[mansyahsubarkah288@gmail.com](mailto:mansyahsubarkah288@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* sepak bola dengan modifikasi permainan Boget. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam 2 siklus, tiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Merauke. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke yang berjumlah 29 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu: format aspek penilaian aspek afektif, LKS, format penilaian aspek psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan Boget dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepak bola pada siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke, yang ditandai dengan meningkatnya pemahaman hasil belajar siswa pada tiap siklus. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa tuntas sebesar 31,03% yang berada pada interval 64-74 kategori cukup baik. Pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat tuntas sebesar 89,65% yang berada pada interval 86-100 kategori sangat baik

**Kata Kunci:** Hasil Belajar *Passing*, Permainan *Boget*

**IMPROVING FOOTBALL PASSING LEARNING  
THROUGH OF GAME BOGET**

**Abstract:** This study aims to improve the learning outcomes of passing soccer with modifications to the Boget game. This research is a classroom action research conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The place of research was conducted in Merauke 3 Public High School. The subjects of this study were students of class X MIPA 4 in SMA N 3 Merauke, totaling 29 students, consisting of 14 male students and 15 female students. The research instruments used were: the format of aspects of the assessment of affective aspects, LKS, the format for evaluating psychomotor aspects. The results showed that the application of Boget game modification could improve the results of passing soccer learning in class X MIPA 4 SMA N 3 Merauke, which was marked by an increased understanding of student learning outcomes in each cycle. In the first cycle the average value of student learning outcomes is complete at 31.03% which is in the interval 64-74 quite good category. In the second cycle the average value of student learning outcomes increased completely by 89.65% which was in the interval of 86-100 very good categories.

**Keywords:** Learning Result of *Passing*, *Boget* Game

## PENDAHULUAN

Kesulitan belajar dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada umumnya terletak dalam karakteristik gerakan yang dipelajari. Semakin kompleks suatu gerakan, semakin sukar untuk dipelajari dan semakin banyak peserta didik tidak menguasainya. Semakin sukar gerakan atau keterampilan gerak yang dipelajari, semakin diperlukan strategi pembelajar yang cukup efektif. Ada anggapan bahwa gerakan yang kompleks membutuhkan strategi pembelajaran yang sederhana dapat mengurangi beban belajar peserta didik.

Masalah strategi pembelajaran adalah masalah yang sering dijumpai oleh guru Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) dalam proses pembelajaran. Menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang ada di suatu kelas dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Sehingga pembelajaran PJOK bertujuan untuk merangsang para siswa agar lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh para guru PJOK. Dengan penyesuaian strategi pembelajaran diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil yang di capai oleh para siswa. Untuk itu guru PJOK dituntut untuk lebih kreatif dalam menciptakan sebuah inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Pembelajaran sepak bola harus dilakukan dengan langka-langkah yang benar dan tentunya diperlukan perencanaan pembelajaran dan strategi yang kreatif dan inovatif, guna untuk menarik motivasi belajar siswa. Sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Namun, untuk meraih keberhasilan tersebut banyak faktor yang menghambat sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan. Modifikasi permainan diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan materi yang diberikan oleh guru. Dengan modifikasi permainan yang menekankan teknik didalamnya maka siswa termotivasi untuk belajar dengan bermain dan siswa lebih aktif lagi. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan mutu pembelajaran sepak bola. Boget merupakan singkatan dari Bola target, peneliti menyingkat kata dalam judul dengan tujuan agar para pembaca merasa penasaran sehingga lebih tertarik untuk membacanya.

Observasi awal yang dilakukan di SMA N 3 Merauke, yaitu pada tanggal 22 November 2017. Langkah awal adalah mengajar di kelas X MIPA 4 tentang materi sepak bola dan mengajarkan materi teknik *passing* sepak bola dengan formasi dan strategi pembelajaran yang biasa. Dengan strategi pembelajaran yang biasa, siswa merasa bosan dan tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran. Terlebih dengan siswa putri yang kurang menyukai olahraga sepak bola. Siswa dikelas MIPA 4 lebih menyukai langsung bermain bola tanpa harus belajar teknik terlebih dahulu, maka pada penelitian ini bermaksud untuk membuat modifikasi permainan sepak bola agar siswa kelas X MIPA 4 lebih bersemangat dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga ketika melakukan penilaian siswa diharapkan bisa mendapatkan nilai diatas KKM.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 3 Merauke pada penelitian ini dapat menemukan sebuah permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang ada di sekolah tersebut, pertama adalah strategi pembelajaran yang kurang tepat karena strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru cenderung membosankan dan tidak inovatif, sehingga siswa akan merasa bosan. Kedua, kurang minatnya siswa putri dalam permainan sepak bola. Ketiga, sarana dan prasarana yang kurang memadai disekolah tersebut. Oleh sebab itu nilai *passing* Sepak bola siswa kelas X MIPA 4 rata-rata dibawah KKM yaitu mencapai angka 48.7. Dan dari 29 siswa yang mengikuti tes awal, hanya 2 siswa yang berhasil lulus dengan nilai diatas KKM yakni 75. Sedangkan 27 siswa lainnya belum mencapai standar KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang tidak tuntas mencapai 93%, dan siswa yang tuntas hanya 7%.

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana cara meningkatkan proses pembelajaran *passing* sepak bola melalui modifikasi permainan Boget kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Merauke?. Sesuai dengan permasalahan diatas, Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan proses pembelajaran *passing* sepak bola melalui modifikasi permainan Boget pada siswa kelas X MIPA 4 SMA Negeri 3 Merauke.

### **Belajar Pembelajaran**

Menurut Werang, (2012: 85) Pembelajaran merupakan suatu proses sadar yang dilakukan oleh guru untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan kualitas belajar para anak didik. Menurut Prasetyo, (2015: 199) Pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses belajar, maka kegiatan pembelajaran berkaitan erat dengan jenis belajar dan hasil belajar tersebut. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses komunikasi antara guru dan murid untuk menambah wawasan pengetahuan yang diketahui oleh guru yang akan disalurkan kepada muridnya.

### **Hakekat Penjasorkes**

Menurut Kusmiyati, Soegianto, & Rahayu, (2014: 75) penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui aktifitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan jasmani (psikomotor), kemampuan afektif, dan kemampuan kognitif. Selanjutnya menurut Gunawan, (2014: 916) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan pada kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.

### **Sepak Bola**

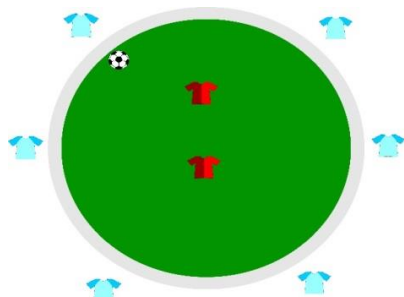
Menurut Arfan labani (2013: 4) Permainan sepak bola merupakan permainan tim, yang terdiri dari 11 (sebelas) pemain, sehingga dikatakan juga kesebelasan. Suatu kesebelasan dikatakan baik mutu permainannya apabila seluruh pemain-pemain memiliki keterampilan penguasaan teknik dasar yang baik. Apalah artinya taktik yang baik dan kondisi fisik yang prima bila tidak ditunjang dengan teknik dasar yang baik, maka pemain tersebut tidak akan dapat bermain maksimal. Menurut Efendi & Rhamadhansyah, (2017: 54) sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang mengharuskan seseorang memiliki keterampilan yang tinggi dalam permainannya. Gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan sangat kompleks. Menurut Nugraha (2010: 64) sepak bola dimainkan dengan dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang memasukkan bola ke gawang lawan.

Maka dapat disimpulkan bahwa sepak bola merupakan permainan yang membutuhkan kekuatan fisik serta kerja sama tim untuk memenangkan suatu pertandingan dan tujuan permainan sepak bola berusaha merebut bola dan mencetak angka sebanyak – banyaknya ke gawang lawan, dan yang mencetak angka terbanyak dalam waktu 90 menit akan keluar sebagai pemenang. Menurut Danny Mielke (2007: 19), umpan atau *passing* adalah cara memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain. *Passing* atau mengoper bola kepada teman haruslah dengan kecepatan, waktu, dan arah bola yang tepat, maka akan tercipta kerja sama yang bagus, Gol akan mudah didapat dengan kerja sama yang bagus (Aseptia yoga permana,2008: 16). Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan *Passing* adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman satu tim.

### **Modifikasi dan Permainan**

Permainan adalah sarana yang dilakukan untuk aktivitas bermain, didalamnya terdapat peraturan serta alat yang sudah difahami bersama dan yang sudah di sepakati oleh anggota yang melakukan aktivitas bermain tersebut (Sumarsono,2017). Penelitian yang dilakukan ini terdapat 5 modifikasi permainan yang dipersiapkan untuk mempermudah siswa lebih cepat belajar melakukan *passing* sepak bola. Dalam modifikasi yang disiapkan pada penelitian ini memungkinkan siswa untuk selalu melakukan gerakan *passing* sehingga dengan melakukan

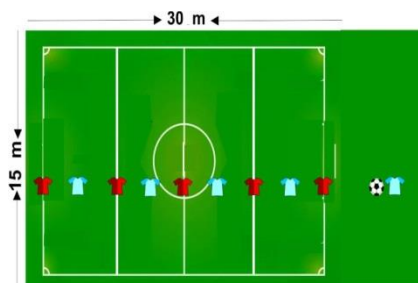
*passing* secara terus menerus siswa menjadi belajar melakukan *passing* dengan cara bermain. Berikut merupakan modifikasi permainan Boget, (1). Permainan *passing* bergerak, (2). Permainan 6.2, (3). Permainan jaga garis, (4). Permainan 4 pilar, (5). Permainan zona *passing*. Berikut merupakan gambar lapangan modifikasi permainan Boget.



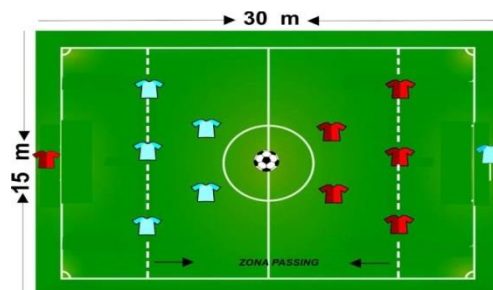
**Gambar 1. Permainan 6.2**



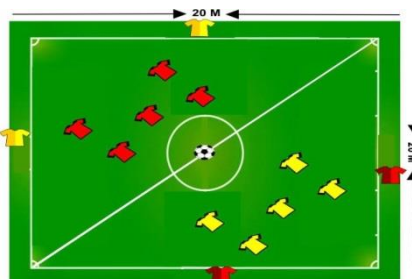
**Gambar 2. Permainan Passing Gerak**



**Gambar 3. Permainan jaga garis**



**Gambar 4. Permainan zona passing**



**Gambar 5. Permainan 4 pilar**

Gambar diatas merupakan lapangan modifikasi permainan Boget yang dimodifikasi dari permainan sepak bola yang bertujuan untuk meningkatkan *passing* sepak bola siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke. Tujuan dari keseluruhan modifikasi permainan adalah dengan siswa bermain modifikasi permainan Boget diharapkan siswa lebih terbiasa melakukan *passing*, karena dalam modifikasi permainan diatas tidak menggunakan teknik dasar *dribble* melainkan menggunakan teknik *passing* dua sentuhan.

#### **METODE**

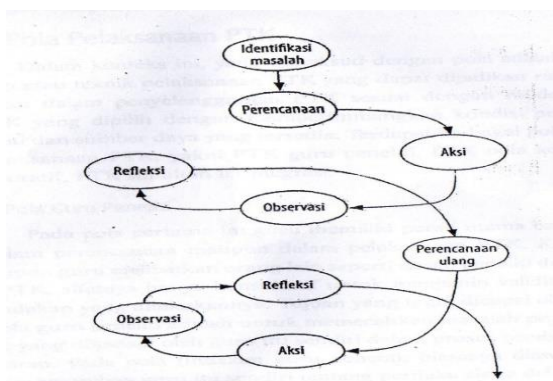
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 15 siswa putri dan 14 siswa putra. Pada penelitian ini menggunakan metode modifikasi permainan yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran *passing* sepak bola, diharapkan dengan permainan modifikasi siswa menjadi lebih cepat untuk menguasai gerakan *passing* sesuai apa yang diajarkan. Menurut Arikunto (2006: 2-3) didalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian yaitu: Penelitian, yaitu kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk

memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. Tindakan, yaitu suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian ini berbentuk rangkaian siklus kegiatan. Kelas, adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru. Batasan yang ditulis untuk pengertian tentang kelas tersebut adalah pengertian lama, untuk melumpuhkan pengertian yang salah dan dipahami secara luas oleh umum dengan “ruangan tempat guru mengajar”

Dengan menggabungkan tiga kata inti, yaitu (1) penelitian., (2) tindakan., (3) kelas. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas. Setelah melakukan proses penelitian, kemudian peneliti Bersama evaluator melakukan refleksi atas tindakan yang dilakukan. Jika hasil refleksi menunjukkan perlu dilakukan perbaikan atas tindakan yang dilakukan, maka rencana tindakan pada siklus selanjutnya mengalami perubahan sesuai dengan refleksi yang telah direncanakan. Agar tindakan selanjutnya mengalami perubahan yang lebih baik dan diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran. Kemudian seterusnya sampai masalah yang diteliti dapat dipecahkan secara optimal. Dalam penelitian ini menggunakan empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Suharsimi Arikunto (2006:17-18) berpendapat bahwa, penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama, yaitu:

1. Perencanaan atau *planning*, yang dijelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2. Tindakan atau *acting*, yaitu implementasi atau penerapan isi rancangan di dalam kancan, yaitu mengenakan tindakan di kelas.
3. Pengamatan atau *observing*, yaitu pelaksanaan pengamatan oleh pengamat.
4. Refleksi atau *reflecting*, yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebenarnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali intervensi saja. Apabila digambarkan siklus pada kegiatan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



**Gambar 6. Siklus PTK (Sanjaya: 54)**

Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar observasi guru, yang digunakan untuk mengetahui seberapa sukses peneliti dalam mengajar. Lembar ini diisi oleh evaluator yang mengamati peneliti dalam mengajar.
2. Lembar observasi siswa, yang digunakan untuk mengetahui tingkat kesuksesan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Lembar ini diisi oleh peneliti yang mengamati siswa mulai dari pembukaan pembelajaran hingga akhir.
3. Lembar LKS, lembar kerja siswa digunakan untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Dalam lembar LKS terdapat 5 soal yang wajib dikerjakan siswa.
4. Tes psikomotor, pada tes ini siswa melakukan tes *passing* sepak bola secara berpasangan kemudian dinilai oleh peneliti berdasarkan kriteria yang ditentukan.
5. Tes afektif, siswa diamati ketika melakukan pembelajaran, setiap perilaku siswa dicatat untuk mendapatkan nilai afektif siswa.

Diatas meliputi 3 aspek penilaian yaitu : aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif, pendekatan tersebut digunakan untuk menganalisis data berdasarkan, observasi, tes penilaian, dan dokumentasi. Setelah melakukan penelitian terhadap siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke, dan siswa dites setelah melakukan pembelajaran. Maka hasil penilaian tersebut dianalisis untuk mengetahui apakah modifikasi permainan meningkatkan pembelajaran *passing* sepak bola siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke. Kemudian hasil penelitian ditulis untuk mempermudah penjelasan yang telah diberikan dan memudahkan dalam pekerjaan ke tahap analisis. Penilaian aspek penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$P = \frac{np}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P = Penilaian aspek penelitian

np = jumlah nilai yang diperoleh

N = jumlah nilai maksimal

Penelitian modifikasi permainan boget menggunakan 3 aspek penilaian yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Rumus diatas merupakan rangkuman rumus setiap aspek yang dihitung. Setelah mendapatkan nilai dari ketiga aspek penilaian tersebut, masing-masing aspek diakumulasikan dengan presentase setiap penilaian.

1. Aspek afektif 20%

Setelah mendapatkan nilai afektif dengan menggunakan rumus diatas, kemudian hasil dikali dengan 20% untuk mendapatkan hasil penilaian afektif.

2. Aspek kognitif 30%

Setelah mendapatkan nilai kognitif dari rumus penilaian kognitif diatas, kemudian hasil dikali dengan 30% untuk mendapatkan hasil penilaian kognitif.

3. Aspek psikomotor 50 %

Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan penilaian lebih cenderung dikemampuan gerak siswa. Maka dari itu presentase nilai psikomotor siswa lebih besar dibandingkan dengan penilaian afektif dan kognitif, karena pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih menekankan perkembangan fisik dari siswa. Pada aspek psikomotor Setelah mendapatkan nilai psikomotor dari rumus penilaian psikomotor diatas, kemudian hasil dikali dengan 50% untuk mendapatkan hasil penilaian psikomotor. Setelah semua mendapatkan nilai yang dipresentasikan diatas, ketiga nilai tersebut dijumlah

untuk mendapatkan nilai yang utuh agar mudah untuk dianalisis. Setelah semua mendapatkan nilai dari ketiga aspek tersebut, kemudian nilai digabungkan agar bisa mencari siswa yang tuntas. Setelah itu siswa yang tuntas dihitung untuk mendapatkan presentase ketuntasan klasikal. Berikut merupakan rumus untuk menghitung ketuntasan klasikal:

Ketuntasan belajar klasikal

$$\frac{Xn}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

Xn = banyak nya siswa yang tuntas

N = banyaknya siswa keseluruhan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana yang telah dikemukakan dalam bab sebelumnya, penelitian ini menggunakan metode modifikasi permainan sepak bola untuk meningkatkan pembelajaran *passing* sepak bola dikelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke yang berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 15 siswa putra dan 14 siswa putri. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan Dan dilaksanakan pada tanggal 15 dan 22 maret 2018 di lapangan SMA N 3 Merauke. Adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan dan refleksi dilakukan Bersama evaluator yang berkompeten dibidangnya. Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, penelitian ini dilaksanakan dengan empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Tahap perencanaan pada penelitian hal-hal yang disiapkan adalah sebagai berikut: 1). Penyusunan rencana pembelajaran (RPP) 2). Mempersiapkan alat yang digunakan dalam melakukan penelitian, seperti: bola, tali rafia, instrument penelitian, dan peluit.3).Penelitian diawali dengan doa dan melakukan pemanasan. 4).Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini.5).Peneliti menjelaskan materi tentang Teknik dasar *passing* sepak bola.6).Peneliti menunjuk seorang siswa putra untuk menjadi contoh agar siswa lain dapat dengan mudah memahami materi Teknik dasar *passing* sepak bola mulai dari gerakan awalan hingga akhir setelah melakukan *passing* sepak bola.7). Peneliti membagi siswa dalam 5 kelompok yang setiap kelompok memainkan modifikasi permainan yang telah disiapkan. 9). Peneliti menjelaskan disetiap kelompok bagaimana cara untuk memainkan modifikasi permainan sepak bola. 10). Siswa diminta untuk tetap serius menjalankan modifikasi permainan dan mengetahui maksud dan tujuan permainan tersebut.

Tahap pelaksanaan penelitian, siswa dikumpulkan dilapangan SMA N 3 Merauke, siswa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dirancang dalam RPP. Pada kegiatan inti pembelajaran siswa dibagi dalam lima kelompok untuk memainkan modifikasi permainan Boget yang telah disiapkan. Siswa diberikan arahan bagaimana cara memainkan modifikasi permainan dan peraturan permainan. Setelah selesai melakukan kegiatan inti siswa dibariskan kembali untuk melakukan pendinginan. Pembelajaran siklus 1 dan pertemuan 2, pembelajaran sama seperti pertemuan 1 hanya saja diakhir pembelajaran siklus 1 pertemuan kedua siswa melakukan tes afektif, kognitif, dan psikomotor yang telah disiapkan. Tujuan dari penilaian tersebut adalah untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun hasil penilaian pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

## Data Penilaian Siklus 1



Gambar 7. Diagram Rekapitulasi Siklus 1

Diatas merupakan data hasil evaluasi pembelajaran siklus 1. Rekapitulasi penilaian pada siklus 1 digunakan untuk mengembangkan program pembelajaran pada siklus 2. Jika dilihat dari rekapitulasi ketuntasan belajar siswa pada siklus I, terdapat 20 siswa yang belum tuntas dan 9 siswa tuntas dalam pembelajaran. Sehingga peneliti melanjutkan siklus ke II karena hasil rekapitulasi nilai pada siklus I kurang dari 75 sesuai KKM yang dipakai sekolah yaitu 75 atau ketuntasan belajar klasikal yang telah ditentukan yaitu sebesar 85%. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya perbaikan untuk dilakukan pada siklus berikutnya.

1. Siswa putri mengeluh tentang kerasnya bola.
2. Guru perlu mendistribusikan waktu dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.
3. Modifikasi permainan seharusnya melakukan *rolling* permainan agar siswa lebih banyak bergerak.
4. Perlu dibentuknya kelompok kognitif agar siswa lebih terfokus dalam pembelajaran kognitif.

Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 5 dan 19 April 2018 dilapangan sepak bola legimin Lanud Merauke, karena terdapat hambatan sehingga tidak bisa melakukan praktek di lapangan SMA N 3 Merauke. Adapun proses pembelajaran mengacu pada rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan dan refleksi dilakukan Bersama evaluator yang berkompeten dibidangnya. Siklus 2 terdapat empat tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan Ada beberapa hal yang perlu dilakukan pada siklus 2 untuk meningkatkan kemampuan *passing* sepak bola dengan modifikasi permainan Boget, adapun hal yang dimaksud adalah:

- 1) mengoptimalkan tindakan, untuk berinteraksi dengan siswa, memberikan motivasi berupa pujian untuk memaksimalkan tindakan.
- 2) menjelaskan dan menunjukkan gerakan *passing* sesuai ketentuan.
- 3) memberikan tambahan alokasi waktu agar lebih banyak siswa yang bereksplorasi dalam pembelajaran kelompok.
- 4) mengganti bola kaki sesuai dengan jenis kelamin, bola yang tidak dipompa keras untuk siswa perempuan, bola asli untuk siswa laki-laki.



- 5) Siswa melakukan *rolling* permainan, setiap siswa secara bergantian memainkan modifikasi permainan yang telah disiapkan agar seluruh siswa merasakan semua permainan modifikasi dan membantu untuk meningkatkan proses pembelajaran *passing* sepak bola.

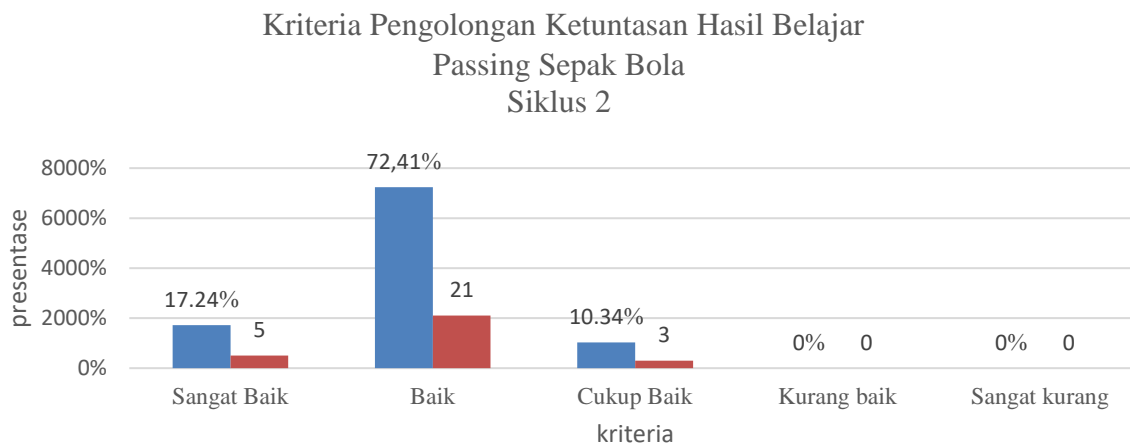
Adapun urutan tindakan yang akan dilakukan pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 2) Mempersiapkan terlebih dahulu alat yang akan digunakan
- 3) memberikan perintah dan arahan agar siswa berkumpul dan berbaris, serta dilanjutkan dengan berdoa dan pemanasan statis dan dinamis.
- 4) memotivasi siswa dan menjelaskan tujuan pembelajaran
- 5) Menunjukkan gerakan teknik dasar *passing* dengan ketentuan yang umum.
- 6) Untuk pembelajaran kognitif peneliti membagi siswa dalam 3 kelompok yang nantinya akan dibagi berdasarkan materi *passing* seperti sikap awalan *passing*, perkenaan *passing* dan sikap akhir ketika melakukan *passing*.
- 7) Mempersilahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan setiap materi yang diberikan.
- 8) Selanjutnya setiap kelompok menunjuk kelompok lain untuk menantang mengingat apa yang disampaikan oleh kelompok yang maju presentasi, dan hal ini dilakukan oleh kelompok lain.
- 9) Dalam penilaian psikomotor, Peneliti membagi siswa dalam 5 kelompok dan setiap kelompok memainkan modifikasi permainan yang telah disiapkan dan selanjutnya siswa melakukan *rolling* terhadap permainan agar seluruh siswa dapat memainkan seluruh modifikasi permainan.
- 10) Peneliti selalu mengingatkan kepada siswa ketika memainkan permainan harus selalu menggunakan Teknik *passing* yang baik dan benar.
- 11) Pemberian pertanyaan lebih mengarah pada sikap awalan, pelaksanaan, dan akhir gerak *passing* sepak bola.
- 12) Sebelum melakukan *rolling*, Peneliti memanggil satu persatu kelompok untuk menanyakan bagaimana cara bermain modifikasi permainan Boget dengan tujuan siswa lebih memahami permainan tersebut.
- 13) Peneliti menutup pembelajaran dengan pendinginan dan doa.

Tahap pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu, pembukaan pembelajaran, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembukaan pembelajaran siswa dikumpulkan untuk berdoa dan melakukan pemanasan. Kemudian pada saat kegiatan inti pembelajaran siswa dibagi dalam kelompok kognitif menjadi tiga kelompok untuk dibagi materi pembelajaran *passing* sepak bola. Setelah siswa selesai menyampaikan materi siswa dibagi menjadi lima kelompok untuk memainkan modifikasi permainan Boget yang telah disiapkan. Pada siklus 2 siswa memainkan modifikasi permainan dengan cara merollingnya sehingga seluruh siswa merasakan seluruh permainan.

Kegiatan penutup pembelajaran siswa dikumpulkan untuk melakukan evaluasi dan melakukan pendinginan untuk merenggangkan kembali otot-otot yang tegang. Akhir pembelajaran siklus 2 pertemuan kedua siswa melakukan tes afektif, kognitif, dan psikomotor yang telah disiapkan. Tujuan dari penilaian tersebut adalah untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang telah dilakukan. Adapun hasil penilaian pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

## Data Penilaian Siklus 2



**Gambar 8. Rekapitulasi data siklus 2**

Penelitian ini sebenarnya telah dilakukan pada akhir siklus yang berupa aktivitas menganalisa hasil tugas berupa tes tulis maupun tes praktek untuk mematangkan perencanaan program pembelajaran. Sehingga refleksi pada pembelajaran siklus II ini adalah bagaimana teknik *passing* bola dalam permainan sepak bola sangat penting, hal ini dilakukan karena apabila pemahaman atau konsep dasar teknik *passing* bola pada permainan sepak bola benar benar dipahami, maka siswa akan dengan mudah melakukan atau mempraktekkan teknik *passing* bola baik saat permainan berlangsung atau saat latihan. Pada siklus kedua berdasarkan tes yang dilakukan, mengalami peningkatan sebanyak 26 siswa yang tuntas. Untuk mengetahui perkembangan prestasi belajar siswa berikut rekapitulasi perkembangan prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II :

**Tabel 3. Rekapitulasi Setiap Siklus**

Aspek	Rekapitulasi	
	Ketuntasan	Presentase
Siklus I	9	31,03%
Siklus II	26	89,65%
Peningkatan		58,62%

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penilaian teknik *passing* sepak bola melalui metode modifikasi permainan sepak bola dapat dikatakan tuntas. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I dan II) yaitu masing-masing 31.03% dan 89.65%. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai. Jika dilihat dari peningkatan jumlah siswa yang tuntas mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 dimana pada siklus I terdapat 9 siswa yang sudah tuntas atau sebesar 31.03% dari jumlah total siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke dalam proses pembelajaran teknik *passing* sepak bola pada permainan sepak bola dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 89.65% sehingga menjadi 26 siswa yang tuntas. Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas maka dapat dikemukakan bahwa melalui metode modifikasi permainan sepak bola teknik *passing* sepak bola pada permainan sepak bola dikatakan sangat efektif dalam membantu siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke.

Berikut merupakan observasi pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

- 1) Setelah peneliti menggunakan metode modifikasi permainan Boget dalam pembelajaran *passing* sepak bola, siswa lebih bersemangat dan termotivasi dan merespon dengan olahraga ini.
- 2) Setelah diberikan bola sesuai dengan kemampuan siswa dan diberikan motivasi, siswa lebih bersemangat untuk melakukan gerakan *passing* dan bermain sepak bola. Hal ini terlihat pada aspek afektif yang diamati oleh evaluator, dan aspek psikomotor. Sedangkan aspek afektif siswa lebih banyak mulai memahami secara pemahaman intelektual, hanya ada beberapa siswa yang belum begitu paham.
- 3) Setelah melakukan *rolling* dalam memainkan permainan modifikasi permainan Boget, siswa lebih memahami seluruh modifikasi permainan beserta aturannya dan dengan lebih banyak memainkan modifikasi permainan nilai psikomotor siswa lebih meningkat dibandingkan dengan siklus satu.
- 4) Setelah melakukan pembagian kelompok dalam meningkatkan nilai kognitif siswa, siswa lebih mudah untuk memahami materi tentang *passing* sepak bola mulai dari sikap awal, proses dan akhir ketika melakukan *passing* sepak bola. Hal ini dibuktikan dengan nilai kognitif siswa lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran siklus satu.
- 5) Mengalami peningkatan kemampuan dalam melakukan *passing* sepak bola sangat baik pada siklus 2. Pada siklus 1 mencapai 31,03% atau 9 siswa (tuntas), sedangkan pada siklus 2 meningkat hingga mencapai 89,65% atau 26 siswa (tuntas).

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis data, hasil tes dan pembahasan yang telah dilakukan yaitu pada siklus 1 dan siklus 2 pada siswa kelas X MIPA 4 SMA NEGERI 3 Merauke, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola meningkat melalui penerapan strategi pembelajaran modifikasi permainan Boget pada siswa kelas X MIPA 4 SMA N 3 Merauke tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal untuk hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola.

Ada peningkatan pada setiap siklusnya, pada siklus 1 ketuntasan klasikal siswa berada pada angka 31.03% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 9 siswa dari 29 siswa dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 67.23. dapat disimpulkan bahwa pada siklus 1 pencapaian hasil belajar belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Sedangkan pada siklus 2 ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 89.65% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa dari 29 siswa yang mengikuti proses penelitian. Dan pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata sebesar 80.30 yang berarti angka tersebut telah memenuhi atau mencapai standar KKM yang ditetapkan pada indikator keberhasilan tindakan. Maka dari proses pembelajaran mulai dari siklus 1 dan 2 mengalami adanya peningkatan sebesar 58.65%. dan bisa ditarik kesimpulan bahwa proses pembelajaran *passing* sepak bola dengan modifikasi permainan Boget meningkat.

Penggunaan strategi pembelajaran modifikasi permainan Boget merupakan salah satu metode yang tepat untuk digunakan ditingkat SMA untuk meningkatkan hasil belajar *passing*. Hal ini terjadi karena dengan menggunakan strategi pembelajaran modifikasi permainan Boget dapat merangsang siswa agar menjadi lebih ingin tahu untuk menyelesaikan masalah yang ada dan berani untuk mencobanya serta dengan strategi yang dianggap baru dapat memotivasi siswa untuk mempelajari dan lebih antusias dengan pembelajaran sehingga dengan rasa ingin tahu yang besar siswa menjadi lebih semangat dalam melakukan pembelajaran dan akan meningkatkan hasil belajar *passing* sepak bola.

Saran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diajukan saran-saran agar tercapainya tujuan pembelajaran sebagai berikut.

1. Diharapkan kepada siswa-siswi yang dijadikan subjek penelitian selanjutnya lebih memperhatikan dan memahami pembelajaran yang diberikan, agar dapat menambah

wawasan pengetahuan khususnya dalam pembelajaran teknik dasar *passing* sepak bola maupun pada pembelajaran yang lain.

2. Disarankan kepada guru Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar lebih memperhatikan strategi atau metode pembelajaran yang cocok untuk siswa, sebagai guru penjasorkes harus selalu berinovasi dalam menciptakan strategi pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
3. Disarankan kepada guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar menerapkan strategi pembelajaran modifikasi permainan Boget, karena terbukti dapat meningkatkan dan hasil belajar teknik dasar *passing* sepak bola.
4. Disarankan kepada guru yang hendak menerapkan penelitian ini diharapkan jangan langsung memakai kelima permainan sekaligus, karena jika kelima permainan ini langsung dipakai sekaligus maka akan kesulitan untuk mengontrol seluruh siswa. Sebaiknya guru memakai tiga permainan terlebih dahulu agar pembelajaran dapat dikontrol dengan baik.
5. Bagi sekolah agar dijadikan pedoman dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada materi pelajaran teknik dasar *passing* sepak bola.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Efendi, A., & Rhamadhansyah, F. (2017). Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola Menggunakan Modifikasi Bola Plastik. *Jurnal Pendidikan Olahraga, Volume.6,No.1*, 54
- Gunawan, F. (2014). Survey Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif SDLB Se-Kabupaten Gunung Kidul. *Journal Of Physical Education, Sport, Health, And Recreation Vol.3 No.1*, 916
- Labani , A. (2013). Survei Kemampuan Teknik Dasar Permainan Sepak Bola Pada Siswa Sdn Pembina Luwuk . *Universitas Tadulako Kampus Bumu Tadulako Tondo* , 5-6.
- Miekle, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Nugraha, A. R. (2010). *Mengenal Aneka Cabang Olahraga*. Bandung: Cahaya pustaka raga
- Permana, A. Y. (2008). *Sepak Bola*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Prasetyo, K. (2015). Penerapan Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajarlompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas V SD Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 199.
- Sumarsono, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. *Jurnal Magistra vol. 4. No. 2*.
- Werang, B. r. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Malang: Elang emas.
- Sanjaya, W. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Kencana Prenada Media Grup.