

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**
(Wisnu Mahardika)

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**

Wisnu Mahardika
wisnu.mahardika@gmail.com
Pendidikan Kepeletihan Olahraga
Universitas Tunas Pembangunan Surakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar futsal melalui pendekatan bermain pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakarta Tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini sendiri merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakarta yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 12 siswa putra dan 16 putri. Data ini berasal dari guru, siswa dan peneliti. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan angket. Untuk validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data ini menggunakan teknik deskriptif berdasarkan pada analisis kualitatif berdasarkan prosentase.

Berdasarkan hasil penelitian analisis diperoleh hasil belajar futsal siswa pada siklus I dari 28 siswa mencapai 61,70 % atau sebanyak 16 siswa yaitu sudah masuk kriteria tuntas , Pada siklus II meningkat mencapai 84,80 %atau sebanyak 23 siswa sedangkan 5 siswa belum tuntas dengan KKM 75

Hasil penelitian ini memperoleh simpulan bahwa dengan metode pendekatan bermain bisa meningkatkan hasil belajar futsal pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakarta Tahun pelajaran 2019/2020

Kata Kunci : Hasil belajar futsal, Pendekatan Bermain

ABSTRACT

The purpose of this study was to improve futsal learning outcomes through a play approach in class X students of SMA Negeri 4 Surakarta in the academic year 2019/2020. This research itself is a classroom action research (CAR). This research was conducted in two cycles, each cycle consisting of planning, action, observation and reflection. The subjects of this study were grade X students of SMA Negeri 4 Surakarta, totaling 28 students, consisting of 12 male and 16 female students. This data comes from teachers, students and researchers. Data collection techniques through observation, documentation and questionnaires. For data validity using data triangulation techniques. This data analysis uses descriptive techniques based on qualitative analysis based on percentages.

Based on the analysis of research results obtained futsal learning outcomes of students in the first cycle of 28 students reached 61.70% or as many as 16 students that have entered the criteria of completion, in the second cycle increased to reach 84.80% or as many as 23 students while 5 students have not completed the KKM 75

The results of this study concluded that the method of playing approach could improve futsal learning outcomes in class X SMA students in State 4 Surakarta in the academic year 2019/2020

Keywords : Futsal learning outcomes, Approach to Play

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**
(Wisnu Mahardika)

PENDAHULUAN

Dalam olahraga itu adalah aktivitas jasmani dan juga kesegaran jasmani, keterampilan gerak maupun perilaku hidup. Ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Permainan dan olahraga (2) Aktivitas pengembangan (3) Aktivitas senam (4) Aktivitas ritmik (5) Aktivitas air (6) Pendidikan luar kelas (7) Kesehatan.

Olahraga dalam pendidikan jasmani itu sangat kompleks dan terukur. Banyak faktor dasar untuk kita bermain futsal yang lebih baik dan bagus. Ada beberapa macam teknik futsal, diantaranya : *dribbling, shooting, chipping, turning, control, shielding dan passing.*

Pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 4 Surakarta pada kelas X Tahun Pelajaran 2019/2020 menggunakan kurikulum KTSP pada Kita harus mempunyai standarisasi bermain salah satunya sportif dan juga kita harus bisa saling menghargai lawan. di berikan materi permainan bola besar yaitu Futsal. Kompetensi yang ditetapkan tersebut sudah menuju kepada permainan yang sesungguhnya, sudah tidak lagi menekankan hanya pada teknik dasar dalam olahraga permainan. Siswa kelas X di tuntut untuk melakukan variasi dan dapat mengkombinasikan teknik dasar satu dan yang lainnya serta mengaplikasikanya kedalam bentuk permainan yang dimodifikasi.

Berdasarkan penelitian dan wawancara di SMA Negeri 4 Surakarta ditemukan nilai KKM 75 di siswa kelas X sebanyak 28 siswa, sejumlah 71,43% atau 20 siswa yang tidak enguasai materi hanya 28,57 % atau 8 siswa yang tuntas dalam uji praktik tersebut. Masalah-masalah yang dihadapi guru yaitu pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Proses pembelajaran yang sudah berlangsung sekarang cenderung sangat pasif,..

Untuk pembelajaran yang dilaksanakan saat ini lebh ke penguasaan materi saja. Dalam hal ini kompetensi yang dikuasi siswa adalah melakukan variasi dan kombinasi teknik Futsal dan dapat bermain atau mengaplikasikan teknik mereka ke dalam permainan Futsal dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung di kelas X SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Ajaran 2019/2020 guru cenderung menerapkan pendekatan teknik secara terpisah, maka pembelaaran yang diinginkan belumlah tuntas dan selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan upaya pengoptimalan hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan melalui penelitian dengan upaya upaya meningkatkan hasil belajar futsal melalui pendekatan bermain pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakarta Tahun ajaran 2019/2020.

KAJIAN TEORI

1. Permainan Futsal

Permainan futsal adalah permainan yang sangat menyenangkan dan sangat enak untuk dilihat, dalam hal ini permainan futsal sangatlah digemari oleh semua kalangan. Permainan futsal bisa dimainkan dimana saja, dan kapanpun. Untuk permainan futsal ini juga sangat familiar di semua kalangan maupun di turnamen-turnamen yang ada di Indonesia.

2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah usaha suatu yang sadar yang dilakukan oleh individu-individu.

a. Pengertian Pembelajaran

Kelompok teori menurut Aunurrahman (2012: 39-47) pandangan kusus tentang belajar diantaranya: 1) Behaviorisme, 2) Kognitivisme, 3) Teori Belajar Psikologi Sosial dan 4) Teori Belajar Gagne

b. Prinsip - Prinsip Pembelajaran

Prinsip –prinsip belajar sangatlah kompleks, karena pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

c. Ciri – ciri dan Tujuan Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Hal yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ahli yang mendalami ranah-ranah kejiwaan adalah Bloom, Krathwohl, dan Simpson. Ketiga ahli tersebut menyusun penggolongan tingkatan jenis perilaku belajar yang terdiri dari tiga ranah atau kawasan, yaitu; 1) Ranah Afektif, 2) Ranah kognitif dan 3) Ranah Psikomotor.

d. Hasil Belajar Futsal

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013: 22).

3. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Menurut Sagala (2010:68) bahwa “pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk satuan intruksional tertentu”.

b. Macam-macam Pendekatan Pembelajaran

Menurut Hendra Pranata (2011:15), ada beberapa pendekatan yang dapat dipilih oleh guru pendidikan jasmani, antara lain: (1) Pendekatan *drill*

(pendekatan konvensional), (2) Pendekatan bermain, (3) Pendekatan kompetitif dan (4) Pendekatan pola gerak dominan

c. Pendekatan bermain

Menurut Wahjoedi (1999) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”(hal.121).

d. Pentingnya pendekatan pembelajaran bermain

Menurut Rusli Lutan (1988:381) mengajar adalah “seperangkat kegiatan sengaja oleh seseorang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang lebih daripada yang diajar”.

4. Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Futsal

Langkah - langkah pembelajaran Futsal melalui pendekatan bermain adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar Futsal yang dimaksud yaitu mempelajari Futsal yang sudah dikonsepsi dalam bentuk
- b. Siswa diberikan beberapa permainan guna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar menjadi optimal. Berikut ini permainan dalam pembelajaran bermain Futsal : 1) Permainan 1 (*Dribble-Shoot*), 2) Permainan 2 (*3 Pass*), 3) Permainan 3 (*More Shoot*), 4) Permainan 4 (Garis Pertahanan), 5) Permainan 5 (Pesta Poin) dan 6) Permainan 6 (Tiga Lawan Tiga)

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa. Penilaian Afektif, Kognitif dan Psikomotor siswa di lihat dengan menggunakan Tes GPAI (*Game Performance Assasment Instrument*) untuk permainan Futsal

1. Prosedur Penelitian

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah sebuah langkah yang paling awal, yaitu langkah untuk merencanakan tindakan yang telah dipilih untuk memperbaiki keadaan.

b. Tahap Pelaksanaan (*action*)

Tahap pelaksanaan tindakan adalah tahap untuk melaksanakan hal-hal yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan.

c. Tahap Observasi (*Observation*)

Tahap observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan.

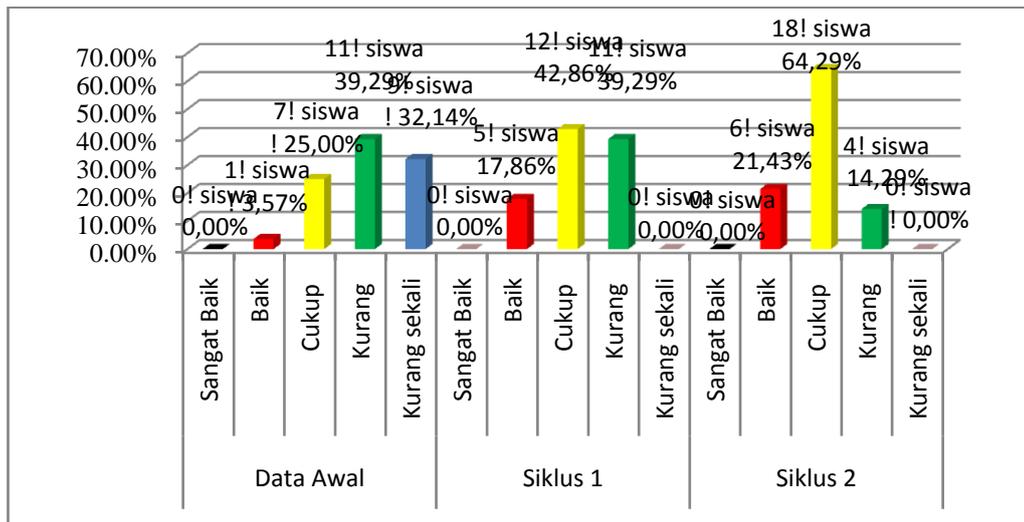
PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020
(Wisnu Mahardika)

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksil padal dasarnya merupakan suatu bentuk perencanaan yang sangat mendalam dan lengkap atas apa yang telah terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Refleksil ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan dari hasil belajar yang sudah direncanakan, sehingga dipastikan pembelajaran dapat mencapai tujuan. Selain itu dijadikan acuan pembenahan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung agar menjadikan pembelajaran yang optimal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada pembelajaran siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakartadengan siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sebagai berikut



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Variasi dan Kombinasi (Bermain) Futsal Setelah Diberikan Tindakan Penggunaan Pendekatan Bermain Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.

A. Pembahasan

Berdasarkan evaluasi didalam siklus 1 maupun siklus 2 mnghasilkan bahwa SMA Negeri 4 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020. Penerapan pendekatan bermain pada Siklus I siswa diberikan materi ajar variasi dan kombinasi Futsal melalui situasi bermain dengan peraturan yang dimodifikasi dan fokus permainan yang ditentukan. Pada Siklus I siswa diberikan 3 macam permainan, yaitu permainan 1, permainan 2 dan permainan 3. Dimana 3 permainan tadi berkaitan satu dengan yang lain.

Hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) Futsal pada Siklus I sudah menunjukkan peningkatan dengan kategori baik sebesar 17,86 %, cukup

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**
(Wisnu Mahardika)

42,86 % dan kurang 39,29 %, jumlah siswa yang tuntas adalah 17 siswa dan tidak tuntas 11 siswa. Hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) Futsal pada siklus II pada kategori baik 21,43 %, cukup 64,29%, dan kurang 14,29 % jumlah siswa yang tuntas adalah 24 siswa dan tidak tuntas 4 siswa.

Kesimpulan penelitian ini adalah dengan penggunaan Pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) Futsal pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakarta tahun pelajaran 2019/2020. Tabel 4.11. Pencapaian Hasil Belajar Bermain Futsal Siswa Setelah Diberikan Tindakan Pendekatan Pembelajaran Bermain

Aspek yang diukur	Presentase capaian		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
Futsal Siswa (Materi ajar variasi dan kombinasi teknik Futsal)	60,71 %	85,71 %	Dinilai ketika pembelajaran bermain (Observasi) dengan menggunakan Lembar Penilaian GPAI (<i>Game Performance Assessment Instrument</i>) dan di sesuaikan dengan KKM sekolah sebesar 75.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam tindakan kelas pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Surakarta tahun ajaran 2019/2020 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan:

(1). Perencanaan peneliti bersama guru merancang pembelajaran Futsal dengan penerapan pendekatan bermain dengan mempersiapkan berbagai macam permainan dan tujuan permainan yang akan diberikan kepada siswa dan instrument penilaian dengan menggunakan GPAI. (2) Pelaksanaan sebuah tindakan Melakukan proses pembelajaran sesuai yang telah dilaksanakan atau dirancng dengan penerapan pendekatan bermain. (3) Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran siswa menggunakan lembar observasi GPAI (*Game performance Assessments Instrument*) dan (4) Refleksi: Melakukan sebuah refleksi, apakah indikator tercapai atau tidak. Sehingga pembelajaran

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**
(Wisnu Mahardika)

dapat terlaksana secara optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian disekolah maka apat disarankan Sekolah SMA Negeri 4 Surakartayang dijadikan objek penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Guru hendaknya senantiasa selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya Futsal dengan menerapkan berbagai model pembelajaran seperti pendekatan bermain, *TGFU*, *TGT* dan lain-lain.
- b. Guru hendaknya dalam menyampaikan pembelajaran variasi dan kombinsai Futsal dengan pendekatan bermain dimana materi ajar berupa permainan atau media atau alat bantu yang kreatif sehingga minat siswa meningkat dan siswa tidak cepat merasa bosan.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa kelas X sebaiknya mengikuti proses pembelajaran Futsal dengan aktif dan antusias agar pembelajaran Futsal dapat berjalan dengan baik dan tidak terpengaruh dalam keadaan lapangan yang ramai.
- b. Siswa kelas X hendaknya tidak hanya aktif dalam pembelajaran Futsal di sekolah SMA Negeri 4 Surakarta saja namun di harapkan siswa mau berlatih di luar jam belajar untuk meningkatkan permainan Futsal.

3. Bagi Sekolah

Pihak SMA Negeri 4 Surakarta sebaiknya menyediakan fasilitas yang lebih mendukung dalam mempersiapkan pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Kristiyanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani& Kepeleatihan Olahraga*. Surakarta : UNS Press
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Benny A. Pribadi (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Danu Hudaya. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Futsal*. Jakarta : Depdiknas.
- Griffin ,L. L. & Butler, J.I.(Eds). (2005). *Teaching Game for Understanding*.USA:*Human Kinetics*

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN
PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 4 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2019/2020**
(Wisnu Mahardika)

Hendra Pranata. 2011. Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Drill dan Bermain Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Ngawi: Universitas Sebelas Maret.

Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Futsal*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia