

**Pengembangan Model Permainan Futsal Siswa SMA
Se-Kota Metro Lampung Tahun 2014.**

Riyan Jaya Sumantri

Universitas Negeri Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk model materi permainan sepakbola dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk siswa Sekolah Menengah Atas kelas X.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, yang berbentuk pengembangan produk model modifikasi pembelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X dengan melalui beberapa tahapan-tahapan yakni : membuat desain produk awal, validasi ahli, uji coba skala kecil, revisi terhadap I, uji coba skala luas, dan revisi tahap II (revisi terakhir), subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Metro, SMA Negeri 3 Metro Dan SMA Negeri 6 Metro, jumlah Subjek penelitian ini berjumlah 94 siswa. validasi ahli dilakukan oleh dua orang ahli Pendidikan Jasmani dan tiga orang guru Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan SMA . uji coba skala kecil di lakukan terhadap 14 siswa dan uji coba skala luas dilakukan terhadap 96 siswa. Data dikumpulkan kuesioner, observasi dan pengukuran. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk, saran-saran untuk perbaikan produk, dan hasil penghitungan deyt nadi siswa. teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif presentase untuk mengungkap aspek psikomotorik, kognitif dan afektif, serta analisis statistik uji-T dengan taraf signifikansi 0,5 %, untuk mengetahui pengaruh atau perbedaan denyut nadi siswa setelah menggunakan produk.

Harapan peneliti dari hasil yang diperoleh maka guru-guru pendidikan jasmani dapat menggunakan produk yang telah dihasilkan untuk menggunakan model modifikasi materi pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan guna peningkatan kebugaran siswanya.

Kata kunci: Model Pengembangan, Futsal, pendidikan, olah raga, dan kesehatan

Pendahuluan

2.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) sebagai salah satu materi pendidikan jasmani sangat penting peranannya dalam kehidupan sosial memiliki nilai yang sifatnya universal tidak membedakan suku, kepercayaan maupun tingkat sosial ekonomi. Hal ini sesuai dengan TAP MPR No. II/MPR/2003 (GBHN) yang menyatakan :

"Pembinaan dan pengembangan olahraga yang merupakan bagian dari upaya peningkatan kesehatan kualitas manusia Indonesia diarahkan pada peningkatan kesegaran jasmani, mental dan rohani masyarakat serta ditujukan untuk pembentukan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Gerakan memasyarakatkan olahraga dan mengolahragakan masyarakat terus ditingkatkan agar lebih meluas dan merata diseluruh pelosok tanah air. Untuk menciptakan budaya olahraga dari iklim sehat mendorong peran aktif masyarakat dalam rangka meningkatkan prestasi olahraga perlu ditumbuhkan sikap masyarakat yang sportif dan bertanggung jawab dalam semua kegiatan keolahragaan".

Pendidikan jasmani menurut William dalam Soesmosasmito, (1999: 103) bahwa "Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku sehat manusia seutuhnya".

Kegiatan jasmani merupakan definisi tersebut di atas dapat diartikan sebagai bentuk kegiatan dengan menggunakan gerak jasmani yang dilakukan secara sistematis dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik dan mengembangkan sikap, nilai-nilai sosial, emosi, dan intelektual. Melalui kegiatan jasmani ini diharapkan individu dapat tumbuh kembang secara sehat baik fisik, psikis dan sosialnya.

Dalam proses pembelajaran, harus mengacu pada kurikulum yang berlaku. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan pembelajaran mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diverifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik. Proses pembelajaran di sekolah merupakan titik tolak guru dalam mengajar sebab guru mempunyai peranan penting dalam mendidik, membimbing, dan mengajar siswa di sekolah. Dalam proses pembelajaran guru harus membuat program tahunan, program semester, dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dibuat seorang guru sebelum mengajar. Dalam pembuatan RPP disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah. Dalam pelaksanaan di lapangan seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus dapat membuat modifikasi pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran siswa merasakan pembelajaran pendidikan sangat menyenangkan, dan tanpa disadari siswa telah melakukan aktivitas jasmani yang bermanfaat untuk menambah kesegaran jasmani dan keterampilan siswa.

Salah satu materi isi pembelajaran adalah permainan bola besar yang didalamnya diantaranya adalah Futsal. Futsal adalah sebetuk permainan bola yang terlahir dari ketidakmampuan orang-orang dalam membuat lapangan bola kaki. Futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang, tujuannya adalah memasukan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu diizinkan memiliki pemain cadangan. Futsal tidak seperti permainan sepakbola dlam ruangan laainnya, lapangan futsal memilikibatas garis bukan net atau papan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Metro, SMA Negeri 3 Metro dan SMA Negeri 6 Metro, bahwa dalam proses pembelajaran sepak bola disekolah tersebut :

- a. Pelajaran kurang efektif
- b. Pelajaran kurang menarik
- c. Proses membosankan
- d. Pengembangan kemampuan tidak optimal

Permasalahan-permasalahan yang sering terjadi: (1) Siswa putri takut memainkan permainan futsal (bola dianggap keras dan sakit kakinya bila ditendang, takut mengenai tubuhnya, capek), (2) siswa putra dan putri takut bersentuhan kerana dimata usia remaja sudah tidak umum untuk bersentuhan dengan lain jenis, (3) belum pahamiannya aturan-aturan yang diterapkan, (4) kurang minatnya melaksanakan olahraga permainan futsal bagi siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan upaya yang nyata untuk membuat siswa mengikuti pembelajaran futsal khususnya di sekolah menengah agar siswa merasa senang, tidak bosan atau jenuh dalam mengikuti pembelajaran futsal, serta membuat siswa aktif dalam bergerak sehingga dapat menunjang peningkatan keterampilan serta peningkatan keterampilan jasmani. Oleh karena itu perlu disusun model atau modifikasi pembelajaran permainan sepak bola yang sesuai dengan sekolah menengah kelas X.

2.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penjasorkes adalah kegiatan dengan menggunakan gerak jasmani yang dilakukan secara sistematis dalam rangka meningkatkan keterampilan motorik dan mengembangkan sikap, nilai-nilai sosial, emosi, dan intelektual. Futsal adalah materi isi pembelajaran permainan bola besar yang didalamnya adalah Futsal pada siswa sekolah menengah kelas X.

2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana mengembangkan Model Pembelajaran Futsal yang sesuai bagi siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) se Kota Metro tahun 2014 ?”.

2.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan tersusunnya model pembelajaran sepakbola adalah :

- 1 Untuk menghasilkan produk nyata sebuah model modifikasi pembelajaran permainan Futsal yang sesuai dengan siswa SMA se Kota Metro.
- 2 Menemukan suatu permainan yang mudah dilakukan dan digemari siswa khususnya dan masyarakat umumnya
- 3 Mencapai kebugaran bagi pelaksana kegiatan olahraga ini

2.5 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian pengembangan yang diharapkan adalah :

- 1 Memudahkan siswa bermain futsal
- 2 Sebagai bahan ajar yang mudah dilakukan oleh guru pengajar dalam mengajar futsal
- 3 Hasil penelitian ini sebagai olahraga pengembangan yang baru.

Metode Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian yang hendak dicapai pada penelitian ini, metode penelitian yang akan digunakan adalah metode pengembangan yang didalamnya memuat: model pengembangan, prosedur pengembangan, dan uji coba produk. Dalam uji coba produk berisi butir-butir rancangan uji coba, subyek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

3.1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural karena bersifat diskriptif, yaitu gambaran prosedur yang akan digunakan dan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk.

Model pengembangan menggunakan model Borg dan Gall (1983). Prosedur yang dikembangkan menurut Ardhana (2002:8) lebih lengkap karena memiliki dua tujuan utama yaitu:

1. Mengembangkan produk
2. Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Wasis D (2002:6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang tepat bagi peneliti berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi serta memuat prosedur utama dalam penelitian pengembangan:

1. Melakukan analisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli,
4. Uji coba lapangan
5. Revisi produk.

Model pengembangan menurut Borg dan Gall yang dikutip oleh Ardhana (2002:9), langkah-langkah yang dapat diikuti secara lengkap adalah:

1. Melakukan penelitian Pendahuluan
2. Melakukan perencanaan
3. Mengembangkan bentuk produk awal
4. Melakukan uji lapangan tahap pertama Kecil
5. Melakukan revisi terhadap produk utama
6. Melakukan uji lapangan utama
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional
8. Melakukan uji lapangan operasional
9. Melakukan revisi produk akhir

10. Mendesiminasi dan mengimplementasi produk awal.

Langkah-langkah yang diambil dalam model Borg dan Gall di atas terkait dengan:

1. Melakukan penelitian dan mengumpulkan informasi suatu upaya menentukan masalah yang perlu dikaji (analisis kebutuhan) dan dianalisis berdasarkan teori yang relevan
2. Mengembangkan bentuk produk awal (draft)
3. Uji coba dan revisi meliputi validasi ahli dan kegiatan uji coba prototipe, analisis hasil uji coba dan implementasi produk awal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka terkait dengan penelitian ini, hanya diambil tahapan yang sesuai untuk memecahkan masalah pengembangan untuk penjaminan mutu proses pembelajaran Penjasorkes di SMA se Kota Metro.

3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini melalui tiga tahap, yaitu:

Tahap Analisis Masalah

Tahap ini diawali dengan kegiatan melakukan kajian teoritis dan empiris dalam mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi oleh guru Penjasorkes di SMA dalam pelaksanaan proses pelaksanaan pembelajaran. Kajian teori dilakukan untuk mempelajari berbagai sumber informasi atau referensi yang terkait dengan masalah, dan kajian empirik dilakukan melalui pengamatan awal dengan metode wawancara dengan guru-guru yang tergabung dalam MGMP penjasorkes di Kota Metro. Tahap analisis masalah ini teridentifikasi masalah-masalah yang dihadapi oleh guru penjasorkes di SMA dalam proses pembelajarannya.

Terkait dengan uraian di atas masalah yang dapat terungkap dalam tahap penelitian ini adalah terkait dengan kesulitan guru dalam memilih dan membuat pengembangan model pembelajaran siswa SMA maka ditetapkan kajian teori yang relevan untuk menganalisis masalah yang telah dirumuskan.

Tahap Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk kedua ini perlu kajian teori yang relevan serta terkait dengan pengembangan model permainan futsal siswa SMA, dalam membuat produk perlu adanya para ahli yakni :

1. Guru Penjasorkes
2. Ahli pembelajaran gerak
3. Bidang teknik

Untuk mendapat hasil produk yang sesuai dengan apa yang telah ditetapkan relevan.

3.2.3 Kegiatan Evaluasi (Revisi)

Tahap ini ada dua kegiatan yang dilakukan yaitu kegiatan yang terkait dengan evaluasi (revisi) dan uji coba produk.

3.2.3.1 Kegiatan evaluasi (Revisi)

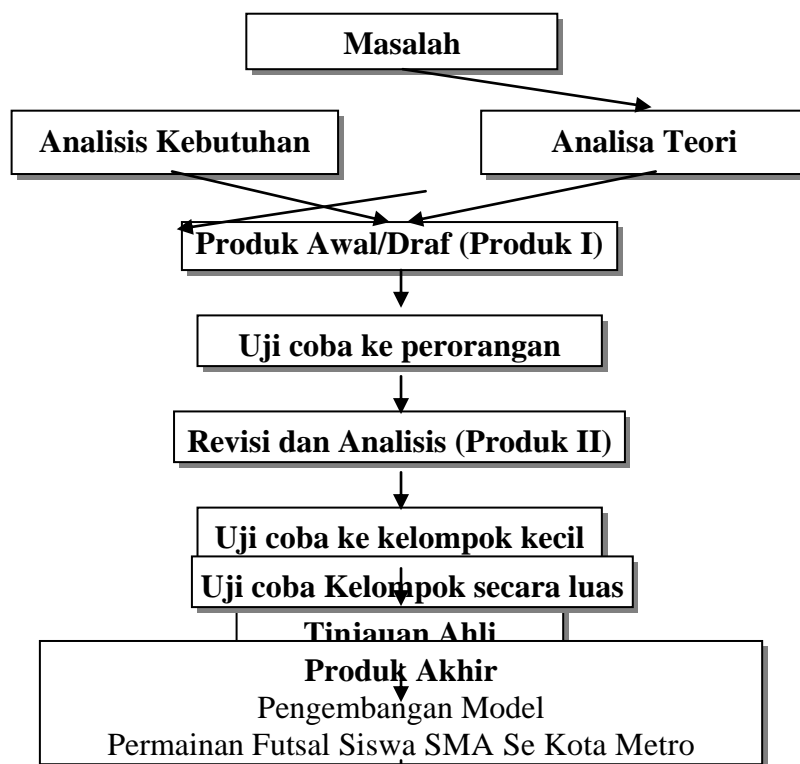
Evaluasi dilakukan dengan melibatkan para ahli yang relevan untuk menguji dan mengetahui validitas isi dari pengembangan model permainan futsal siswa SMA yang telah tersusun, sehingga dapat diketahui berkualitas, layak digunakan, jelas mudah dimengerti, materi sesuai lebih praktis dan dapat dilaksanakan hingga dapat diterima (kegunaan dan relevansi). Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi penilaian model permainan futsal siswa SMA sehingga menghasilkan satu produk yang telah teruji validitasnya. Produk yang telah direvisi dapat diujicobakan secara perorangan, dengan tujuan untuk mengetahui apakah produk tersebut dapat dipahami atau tidak Produk yang telah direvisi dan diujicobakan menghasilkan produk ke II.

3.2.3.2 Ujicoba Produk II

Ujicoba Produk II ini diujicobakan ke kelompok kecil atau terbatas, karena untuk mengetahui apakah produk dapat dipahami atau tidak, kemudian mengidentifikasi masalah yang muncul dan memperkecil kesalahan yang masih ada serta keterpakaian produk untuk digunakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tahap ujicoba produk II ini dihasilkan produk III, data yang muncul pada tahap ini digunakan untuk penyempurnaan produk yang siap di uji cobaan di lapangan yang sebenarnya dan teruji kevaliditasannya

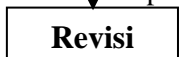
3.2.4 Langkah-langkah pengembangan.

Ujicoba lapangan sebenarnya dilakukan berguna apakah dapat diterima produk yang dihasilkan, dari hasil ini akan memberikan informasi bahwa produk pengembangan model permainan sepakbola siswa SMA se Kota Metro dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam penyelenggaraan proses pembelajaran Penjasorkes di SMA, dan mengetahui kendala-kendala yang masih ada selama menggunakan produk ini. Untuk lebih jelasnya secara skematis dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1.

Skema langkah-langkah pengembangan model permainan sepakbola siswa SMA se Kota Metro Lampung



3.2.5 Uji coba Produk

Produk yang siap digunakan telah diujicobakan terlebih dahulu kepada perorangan, kelompok kecil atau terbatas, dan uji coba lapangan. Tujuan ujicoba produk ini untuk memperoleh kesesuaian usia, kemenarikan, pemahaman, dan bagi guru penggunaan produk ini, sehingga produk Pengembangan model permainan futsal Siswa SMA dapat digunakan para guru SMA dalam mengajarkan siswa pada mata Penjasorkes. Uji coba ini menghasilkan produk yang merupakan hasil akhir penelitian pengembangan.

3.2.6 Subyek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini antara lain :

- 1) Para ahli untuk menguji validitas dari produk pengembangan yang dihasilkan. Ahli yang terlibat meliputi dua orang ahli di bidang studi penjasorkes, satu orang ahli di bidang pembelajaran gerak dan dua orang ahli di bidang teknik, khususnya yang ahli dalam media pembelajaran yang memenuhi syarat kualifikasi sebagai berikut:
 - a) Pendidikan dan keahlian, bergelar Magister dalam bidang terkait.
 - b) Telah berpengalaman dalam bidangnya minimal 3 tahun.
- 2) Uji Coba Perorangan, dalam uji coba perorangan, Dick dan Carey (1990), menyarankan melibatkan subyek sebanyak-banyaknya 5 orang, dan sekurang-kurangnya 3 orang. Dalam uji coba penelitian ini melibatkan 3 orang guru SMA
- 3) Uji Coba Kelompok Kecil, menurut Dick dan Carey (1990) disarankan melibatkan subyek sebanyak-banyaknya 20 orang, sekurang-kurangnya 8 orang. Dalam penelitian ini, uji coba kelompok kecil melibatkan 8 guru mata Penjasorkes SMA.
- 4) Uji coba kelompok besar, dilakukan di lapangan, dimana produk ini akan digunakan, yaitu 15 orang guru. Jumlah tersebut diperoleh dengan menggunakan teori Arikunto (1996:107) dari populasi 60 orang pada taraf signifikansi 25% diperoleh sampel sejumlah 15 orang. Kriteria pemilihan guru mata pelajaran Penjasorkes sebagai subyek pengembangan, adalah:
 - a) Berpendidikan Sarjana Pendidikan Jasmani
 - b) Memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang pengembangan pendidikan jasmani
 - c) Telah bekerja sebagai guru mata pelajaran Penjasorkes di SMA minimal 2 tahun.

Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti tiga SMP yang ada di Kota Metro, yaitu SMA Negeri 1 Metro, SMA Negeri 3 Metro, dan SMA Negeri 6 Metro. Setiap sekolah akan diteliti sebanyak I (satu) kelas. Dan setiap kelasnya rata-rata berjumlah 30 siswa. Jadi jumlah keseluruhan $30 \text{ siswa} \times 3 \text{ kelas} = 90 \text{ siswa}$.

3.3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara yang berupa komentar, kritik, saran secara lisan maupun tulisan sebagai masukan konstruktif untuk bahan revisi produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data tingkat kesegaran jasmani siswa di tiga, SMA Negeri 1 Metro, SMA Negeri 3 Metro, dan SMA Negeri 6 Metro di Kota Metro setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan futsal.

3.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengembangan produk ini berupa:

Wawancara, digunakan untuk menjaring informasi secara sistematis dan terarah.

Dokumentasi, digunakan untuk mengetahui latar belakang pendidikan dan keahlian subyek pengembangan.

Angket, digunakan terdiri atas dua jenis, yaitu:

- a) untuk mengetahui pemahaman guru penjasorkes terhadap profesi yang ditekuni, dan kebutuhan sumber belajar dan teknik penilaian pada mata pelajaran penjasorkes
- b) sebagai instrumen untuk mengumpulkan pendapat ahli Penjasorkes dan guru Penjasorkes tentang dapat diterimanya produk yang akan dikembangkan yaitu kegunaan yang mengarah pada manfaat produk bagi para guru Penjasorkes di SMP dalam pembelajarannya. Ketepatan mengarah pada seberapa relevan produk dalam memenuhi kebutuhan guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa di SMP tentang pengembangan Penjasorkes. Dapat terlaksananya produk mengarah pada seberapa realistis

dan seberapa hemat jika produk ini diimplementasikan dalam proses pembelajaran mata Penjasorkes. Dari pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, sedangkan data kualitatif berbentuk kuisioner sebagai berikut :

Tabel 6 . Skor jawaban Kuesioner ”Ya” dan ”Tidak”,

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Tabel 7. Skor jawaban Pertanyaan Esai

Jawaban	Skor
Benar	1
Salah	0

Faktor-faktor, indikator dan jumlah butir kuesioner yang akan digunakan dalam pengumpulan data:

Tabel 8 Faktor, indikator dan jumlah kuesioner

No	Faktor	Indikator	Jumlah
1	Psikomotorik	kemampuan siswa mempraktikan variasi gerak dalam model permainan sepakbola	10
2	Kognitif	Kemampuan siswa memahami peraturan dan pengetahuan tentang model permainan sepakbola	10
3	Afektif	Menampilkan sikap dalam bermain model permainan sepakbola, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran dapat dilakukan	10

Untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya dari kuisioner tersebut perlu adanya ujicoba supaya tidak terjadi kesalahan pada saat pengambilan data yang diinginkan. Dalam uji validitas instrument menggunakan uji korelasi momentangkar dan uji rreabilitas digunakan uji keandalan KR-20 (Kuder Richardson -20), Sutrisno Hadi, (1991:34-47). Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan bantuan computer paket seri Program statistik (SPS-2000) edisi sutrisno Hadi dan Yuni Pamardiningsih

3.5. Teknik Analsis Data

Teknik analsis data yang digunakan adalah prosentase untuk menganalsis dan penilaian subyek pengembangan dalam menilai tingkat kelayakan, kualitas dan keterterimaan produk (kegunaan dan relevansi) terhadap produk pengembangan, menggunakan rumus:

Keterangan : f = Frekuensi subyek
N = jumlah keseluruhan

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

Untuk mengambil keputusan menggunakan kriteria yang ditetapkan oleh Sutrisno Hadi (1990), sebagai berikut:

Tabel. 9. Kriteria untuk menentukan persentase

Nilai	Skala Penilaian	Kualifikasi
4	81-100%	Sangat Baik
3	66-80%	Baik
2	56-65%	Kurang baik
1	0-55%	Sangat kurang baik

IV. SIMPULAN

Pengembangan model modifikasi materi pembelajaran permainan futsal bagi siswa kelas X SMA, secara keseluruhan dapat mempengaruhi semua aspek dan mempengaruhi peningkatan kebugaran siswa yang melakukan kegiatan pembelajaran pengembangan model permainan sepakbola ini karena kesesuaian pembelajaran bagi siswa kelas X SMA dengan pertumbuhan dan perkembangan anak melalui produk pengembangan model modifikasi permainan.

Daftar Pustaka

Ardhana (2002:8)

Borg, Walter R. dan Gall, Meredith Damien. (1983). *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. New York:Longman Inc.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (2004). *Undang-Undang Pendidikan Nasional Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab IV*. Jakarta. Balai Pustaka

Dick dan Carey (1990)

Wasis D (2002:6)

William dalam Soesmosasmito, (1999: 103)