

Pengembangan Model Permainan Futsal Kids

¹Rahma Dewi, ²Sahman T.Sihaloho

Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia
E-mail: rahmadewi70@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan futsal kids. Populasi dalam penelitian ini adalah anak sekolah dasar yang berasal dari 6 sekolah dasar yang ada di Sumatera utara, yaitu SD Genesis Medan, SD 1 HKBP Sidorame Medan, SD 2 HKBP Sidorame Medan, SD Negeri 127696 Pematangsiantar, SD Negeri 122384 Pematangsiantar, dan SD Negeri 124391 Pematangsiantar, Sumatera utara. Model yang telah dibuat terlebih dahulu divalidasi 3 orang ahli, 1 orang ahli akademisi olahraga, 1 orang ahli pelatih dan 1 orang ahli wasit. Uji kelompok kecil melibatkan 36 orang anak sekolah dasar dan uji kelompok besar melibatkan 72 orang anak sekolah dasar. Model permainan futsal kids telah divalidasi dan hasil dari validasi ahli bahwa setiap model valid dan dapat digunakan sebagai model permainan futsal untuk anak-anak, dengan persentase validitasnya 72%-89%. Hasil uji kelompok kecil terhadap 36 orang anak sekolah dasar menunjukkan bahwa model permainan futsal kids sudah memenuhi kriteria layak atau valid. Persentase validitas dari angket yang telah dibagikan kepada sampel menunjukkan bahwa 93%-100% mereka mengakui bahwa futsal kids tersebut sudah memenuhi kriteria. Hasil uji kelompok besar terhadap 72 orang anak sekolah dasar menunjukkan bahwa model permainan futsal kids sudah memenuhi kriteria layak atau valid. Persentase validitas dari angket yang telah dibagikan kepada sampel menunjukkan bahwa 92%-100% mereka mengakui bahwa futsal kids tersebut sudah memenuhi kriteria.

Kata Kunci: Pengembangan, Permainan, Futsal, Kids

Introduction

Futsal merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari di seluruh dunia. Futsal dalam perkembangannya makin dapat diterima dan digemari oleh masyarakat. Olahraga futsal sudah banyak orang tahu dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa senang memainkannya. Di negara Indonesia futsal sudah sangat menjamur, sudah banyak investor yang mengalihkan pada olahraga futsal. Hal ini dapat dilihat pada saat pertandingan piala dunia futsal yang berlangsung. Semua mata tertuju pada pertandingan tersebut. Permainan futsal sekarang ini mengalami perubahan besar, apakah dilihat dari teknik permainan, peraturan-peraturan, pengorganisasian, atau dipandang dari sudut publikasi sehingga perkembangan futsal berkembang secara cepat. Futsal merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola, lapangan, dan dimainkan oleh dua regu terdiri dari 5 orang pemain.

Pembinaan futsal bagi anak-anak merupakan sarana untuk mengembangkan keterampilan dibidang olahraga, karena permainan futsal merupakan permainan yang asyik dan menarik jika dimainkan dengan baik. Namun jika dilihat dari aktivitas anak-anak pada saat bermain futsal di lingkungan sekolah ataupun di lingkungan masyarakat, anak-anak masih sulit mengikuti model permainan futsal saat ini seperti yang dimainkan orang dewasa pada umumnya, anak-anak cenderung ingin kebebasan sehingga permainan menjadi kurang efektif. Anak-anak masih terlihat kebingungan dalam permainan dan sering kali bermain asal-asalan sehingga anak-anak bermain sesuka hatinya saja tanpa peduli dengan peraturan ataupun tata cara bermainnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah dasar yaitu SKHB Genesis, Peneliti mengamati anak-anak bermain futsal kesulitan dalam mengikuti aturan, anak-anak yang bermain masih kerap menghiraukan beberapa hal dari peraturan seperti pada saat melakukan tendangan ke dalam (kick in), anak-anak sering terburu-buru melakukan tendangan ke dalam, menempatkan bola melewati garis atau tidak tepat di garis pinggir batas lapangan, backpas, anak-anak sudah terbiasa melakukan pasing kembali kepada kiper, sebelum melewati garis tengah lapangan dan itu menjadi hal yang wajar dan mereka tetap bermain, menendang bola sesuka hati, masih sering tarik-menarik, dorong-mendorong, tidak peduli terhadap temannya, membawa bola sendirian seolah menunjukkan dirinya paling hebat sehingga sering terjadi salah paham antar anak-anak dan apabila tidak diperhatikan oleh guru akan terjadi perkelahian dan peneliti mengamati mereka tidak peduli dengan itu dan anak-anak hanya ingin kesenangan saja, sehingga membuat anak-anak menjadi kurang terarah karena mereka hanya ingin kebebasan tanpa memikirkan manfaat dari permainan itu. Peneliti juga mengamati bahwa ketersediaan lapangan juga mempengaruhi keinginan anak bermain futsal, lapangan yang terlalu luas pun membuat sebagian anak-anak kurang menikmati permainan futsal karena belum dapat menguasai luas lapangan dan ketersediaan lapangan yang minim juga masih kerap membuat anak sekolah dasar tidak dapat menikmati atau mengenal permainan futsal

Dari hasil wawancara peneliti dengan beberapa Guru pendidikan jasmani dan kesehatan sekolah dasar, peneliti menarik kesimpulan bahwa permainan futsal untuk anak sekolah dasar sudah tidak jarang lagi akan tetapi untuk bermain sesuai dengan model permainan masih susah karena kondisi anak dan memberikan model permainan (modifikasi) itu sudah pernah dilakukan tetapi masih biasa saja, dan sangat perlu untuk memberikan model permainan (modifikasi) itu dengan menyesuaikan dengan kondisi, tempat dan minat anak-anak.

Selanjutnya dilakukan tes untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan anak-anak tentang model peraturan permainan yang dimana peneliti melakukan pengumpulan data berupa angket yang telah dilakukan terhadap 30 orang anak sekolah dasar, yang dimana usia mereka 6-12 tahun sehingga diperoleh 100% mereka pernah bermain futsal, 80% mereka suka bermain futsal, 90% mereka masih kesulitan bermain futsal sesuai peraturan permainan futsal yang berlaku saat ini, 100% mereka masih jarang mendapatkan model permainan futsal yang menarik, dan 100% mereka ingin mendapatkan model permainan futsal yang baru (menarik).

Dari hasil pengamatan, wawancara dengan beberapa guru pendidikan jasmani dan kesehatan (Penjaskes) serta analisis kebutuhan anak-anak yang dilakukan peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak masih kesulitan mengikuti model permainan futsal saat ini, memberikan model permainan yang lebih menarik perlu bagi anak-anak untuk memacu semangat anak bermain futsal supaya lebih sungguh-sungguh dan dari analisis kebutuhan anak-anak masih jarang mendapatkan model permainan futsal yang menarik, dan anak-anak sangat tertarik dengan model permainan yang baru sehingga peneliti tertarik membuat model permainan yang baru (menarik), supaya anak-anak semakin mudah dan sungguh-sungguh bermain futsal.

Untuk mencapai model permainan yang lebih bermakna dimana anak-anak sekolah dasar dapat menikmati setiap model permainan yang dibuat, menyenangkan dan tujuan permainan yang telah ditetapkan dapat tercapai, diperlukan model permainan yang baik. Untuk menciptakan model permainan tersebut perlu dilakukan kajian melalui penelitian, maka penulis sangat tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: Pengembangan model permainan futsal kids.

Method

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru pendidikan jasmani dan siswa kelas V SD Negeri 211/9 Mendalo Darat. Secara partisipatif, peneliti bersama-sama dengan tim peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa Sekolah Dasar kelas V terdiri dari 15 Putra, 6 Putri, dan guru yang mengampu mata pelajaran pendidikan jasmani tersebut. Oleh karena waktu dan sumber daya peneliti yang terbatas, maka siswa yang dijadikan sampel penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar Negeri 211/9 Mendalo Darat yang berjumlah 21 orang.

Penelitian ini akan dilaksanakan di lapangan Sekolah Dasar Negeri 211/9 Mendalo Darat. Penelitian ini dilakukan di pagi hari sesuai dengan jam pelajaran penjas. Hal ini dilakukan agar penelitian bisa berjalan tanpa mengganggu aktifitas belajar yang lainnya.

Tabel 1. Jadwal dan Lokasi Penelitian

No	Waktu	Jam	Tempat	Bulan
1	Pagi	07.30- 09.30	Lapangan Sekolah Dasar Negeri 211/9 Mendalo Darat	Bulan Agustus dan September 2017

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain PTK oleh Suharsimi Arikunto (2006:73). Menurutnya penelitian tindakan kelas merupakan suatu pengamatan (observing) terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan (acting) yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Pada kenyataannya antara acting dan observing merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan karena kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu. Begitu berlangsungnya suatu kegiatan dilakukan, maka kegiatan observasi harus dilakukan segera mungkin. Menurut Suharsimi (2006:74) pada hakikatnya PTK

terdiri atas rangkaian empat kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Perencanaan penelitian ini dilakukan dalam satu (1) siklus, setiap siklus dua (2) kali tatap muka, dan setiap tatap muka menggunakan alokasi waktu 3x35 menit dengan tenggang waktu antar siklus satu minggu. Setiap pertemuan, pembelajaran lempar bola kecil menggunakan metode permainan. Target ketuntasan perkembangan melempar bola sebanyak 60%.

Penelitian ini akan dikatakan berhasil jika mencapai indikator berikut:

1. Sasaran pembelajaran mendapatkan hasil yang baik.
2. Siswa mendapatkan kesempatan melempar yang banyak dan suasana belajar semakin semangat.
3. Hasil yang didapatkan dicantumkan sesuai dengan kemampuan siswa tersebut

Discussion

Berdasarkan hasil penelitian, yang telah dilaksanakan di SD Negeri 211/9 Mendalo Darat. Penelitian ini dilakukan satu kali dalam satu minggu. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus-September 2017 dan subyek yang digunakan adalah siswa kelas V SD Negeri 211/9 Mendalo Darat dengan jumlah siswa satu kelas 21 siswa. Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas V di SD Negeri 211/9 Mendalo Darat, peneliti mengadakan observasi pada proses pembelajaran penjas dengan tujuan peningkatan lempar menggunakan sasaran dengan metode bermain yang dilakukan selama dua siklus.

1. Siklus Pertama (Pertemuan kesatu)

- a. Perencanaan (*Planning*), Peneliti menyiapkan alat-alat seperti kerucut, kotak, dan bola untuk mengukur kemampuan lempar.
- b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*), Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 29 September 2017, tiga jam pelajaran (105 menit). Materi pokok pembelajaran atletik dengan sub pokok bahasan lempar bola menggunakan sasaran. Adapun bentuk pembelajarannya menggunakan pendekatan media sasaran, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok siswa melempar sasaran yang telah dipasang dengan jarak 4 meter dengan sistem kompetisi. Pada kegiatan pembelajaran ini, siswa melempar bola ke sasaran yang telah disiapkan, dimulai dari anggota regu yang paling depan dilanjutkan belakangnya sampai anggota regu yang paling belakang dilanjutkan anggota yang paling depan dan seterusnya. Latihan ini dilakukan menggunakan tangan kanan ataupun tangan kiri dengan tujuan agar ada keseimbangan gerak tangan kanan dan tangan kiri. Regu pemenang adalah regu yang paling banyak menjatuhkan sasaran dan sasaran yang jatuh segera dikembalikan ke posisi semula.
- c. Observasi (*Observation*), Pada siklus yang pertama ini peneliti dan guru berdiskusi sudah melihat suasana pembelajaran yang menyenangkan pada anak. Anak sudah terlihat aktif, pembelajaran sudah sesuai dengan rencana hanya saja masih banyak waktu yang terbuang untuk mengambil bola yang dilempar yang tidak mengenai sasaran dan untuk memperhatikan teknik memegang bola dan lempar. Maka peneliti dalam pertemuan kedua

merencanakan bentuk sasaran lempar yang lebih baik dengan tetap mengacu pada tujuan penelitian.

- d. Refleksi (*Reflection*), Setelah selesai tindakan pada siklus pertama, peneliti dan guru mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan, pada pembelajaran sudah ada peningkatan siswa dalam melakukan belajar lempar, hasil yang diperoleh meningkat dari sebelumnya yaitu 48% yang sudah mencapai nilai KKM, masih ada 11 anak yang belum mencapai KKM. Peningkatan hasil siswa belum memenuhi KKM, dengan pertimbangan dan masukan dari guru maka perlu dilaksanakan tindakan pada pertemuan kedua dengan menambah variasi dalam pembelajaran lempar bola menggunakan sasaran.

2. Siklus Pertama (Pertemuan Kedua)

- a. Perencanaan (*Planning*), siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 05 November 2017 dengan alokasi waktu tiga jam pelajaran (105 menit). Setelah peneliti dan kolaborator melakukan refleksi pada siklus pertemuan pertama maka diperlukan lagi tindakan pada siklus pertemuan kedua, hal ini karena melihat hasil proses belajar siswa pada siklus yang pertama yang belum memenuhi nilai yang diharapkan. Pada siklus pertama pertemuan kesatu yang belum mencapai nilai KKM mencapai 52% atau 6 siswa, pada siklus pertama pertemuan kedua ini akan ditambah variasi pembelajaran dengan penambahan jumlah sasaran lempar dan merubah formasi pembelajaran.
- b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*), Proses pembelajaran pada siklus ini dilaksanakan pada tanggal 05 November 2017, materi sama dengan siklus yang pertama dengan memperhatikan hasil diskusi pada siklus sebelumnya, pada pertemuan ini lempar diatur berderet dengan jumlah lebih banyak (9 buah sasaran) dengan jarak 4 meter ketinggian 3 meter dan bola yang dilempar memantul ditembok untuk mengurangi bola liar. Siswa berusaha melempar kesasaran lempar secara berkelompok dengan kompetisi siapa yang paling banyak memecahkan lempar dialah pemenangnya. Dalam hal ini bola yang tidak mengenai lempar dapat memantul ke tembok sehingga anak tidak banyak membuang waktu untuk mencari bola yang dilempar. Formasi anak menjadi bersap dan secara kelompok melakukan lemparan bola kecil ke sasaran lempar kemudian bergantian kelompok selanjutnya. Penekanan pada pembedaan teknik pegangan, teknik ancang-ancang dan teknik lempar anak.
- c. Observasi (*Observation*), Pada siklus yang pertama ini peneliti dan kolaborator berdiskusi sudah melihat suasana pembelajaran yang menyenangkan pada anak. Anak sudah terlihat aktif, pembelajaran sudah sesuai dengan rencana hanya saja masih banyak waktu yang terbuang untuk mengambil bola yang dilempar yang tidak mengenai sasaran lempar dan untuk memperhatikan teknik memegang bola dan lempar. Maka peneliti dalam pertemuan kedua merencanakan bentuk sasaran lempar yang lebih baik dengan tetap mengacu pada tujuan penelitian.

- d. Refleksi (*Reflection*), setelah selesai tindakan pada siklus pertama, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan, pada pembelajaran sudah ada peningkatan siswa dalam melakukan belajar lempar, hasil yang diperoleh meningkat dari sebelumnya yaitu 48% yang sudah mencapai nilai KKM, masih ada 11 anak yang belum mencapai KKM. Peningkatan hasil siswa belum memenuhi KKM, dengan pertimbangan dan masukan dari kolaborator maka perlu dilaksanakan tindakan pada pertemuan kedua dengan menambah variasi dalam pembelajaran lempar bola kecil menggunakan sasaran lempar.

3. Siklus Kedua (Pertemuan Pertama)

- a. Perencanaan (*Planning*), siklus pertama pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 12 November 2017 dengan alokasi waktu tiga jam pelajaran (105 menit). Setelah peneliti dan kolaborator melakukan refleksi pada siklus pertemuan pertama maka diperlukan lagi tindakan pada siklus pertemuan kedua, hal ini karena melihat hasil proses belajar siswa pada siklus yang pertama yang belum memenuhi nilai yang diharapkan. Pada siklus pertama pertemuan kesatu yang belum mencapai nilai KKM mencapai 52% atau 6 siswa, pada siklus pertama pertemuan kedua ini akan ditambah variasi pembelajaran dengan penambahan jumlah sasaran lempar dan merubah formasi pembelajaran.
- b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*), Proses pembelajaran pada siklus ini dilaksanakan pada tanggal 12 November 2017, materi sama dengan siklus yang pertama dengan memperhatikan hasil diskusi pada siklus sebelumnya, pada pertemuan ini lempar diatur berderet dengan jumlah lebih banyak (9 buah sasaran) dengan jarak 4 meter ketinggian 3 meter dan bola yang dilempar memantul ditembok untuk mengurangi bola liar. Siswa berusaha melempar kesasaran lempar secara berkelompok dengan kompetisi siapa yang paling banyak memecahkan lempar dialah pemenangnya. Dalam hal ini bola yang tidak mengenai lempar dapat memantul ke tembok sehingga anak tidak banyak membuang waktu untuk mencari bola yang dilempar. Formasi anak menjadi bersap dan secara kelompok melakukan lemparan bola kecil ke sasaran lempar kemudian bergantian kelompok selanjutnya. Penekanan pada pembetulan teknik pegangan, teknik ancang-ancang dan teknik lempar anak.
- c. Observasi (*Observation*), Pada siklus yang kedua ini peneliti dan kolaborator berdiskusi bahwa sudah melihat suasana pembelajaran dalam kondisi tetap semangat dan menyenangkan dengan penambahan jumlah cadangan lempar, banyak lempar yang pecah, anak sudah terlihat aktif dan kreatif. Pembelajaran sudah sesuai dengan rencana, kesempatan melempar lebih banyak, teknik memegang, ancang-ancang dan melempar bola sudah ada perbaikan.
- d. Refleksi (*Reflection*), pada akhir tindakan pada siklus kedua ini, peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil pengamatan pembelajaran. Dalam melakukan pembelajaran lempar bola kecil dengan menggunakan sasaran lempar sudah dikatakan berhasil dengan baik, siklus kedua rata-rata

kemampuan siswa sudah 90,5% memenuhi KKM yaitu 70 dengan lemparan bola 7 meter dengan teknik yang baik.

Setelah diadakan evaluasi tindakan kelas, dapat dilaporkan penelitian ini mencapai tujuan yang diinginkan. Tindakan yang menunjukkan hasil dijadikan bahan acuan untuk proses pembelajaran berikutnya, sedangkan yang kurang berhasil menjadi bahan telaah untuk bahan perbaikan dan penyempurnaan. Dengan demikian tindakan proses belajar lempar bola dengan sasaran dapat dikatakan berhasil.

Conclusion

Ada peningkatan dari sebelumnya, mereka lebih semangat, melakukan dengan gembira tanpa merasa terpaksa dan juga tidak mengurangi antusiasme serta keseriusan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Dari siklus pertama sampai siklus kedua tidak ada satupun siswa yang mengajak untuk melakukan sepakbola, hal ini juga dibuktikan dari 21 siswa yang diteliti, sudah 19 siswa yang memenuhi ketuntasan minimal.

References

- Amung Ma'mun, Yudha M. Saputra, 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar, 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- BNSP, 2006. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan-Standar Kompetensi Dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*.
- Depdiknas, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Hans Katzenbogner/Michael Medler, 1996. *Buku-Pedoman Lomba Atletik*. Jakarta: Persatuan Atletik Seluruh Indonesia.
- Mahendra Agus, 2004. *Bahan Pendidikan Dan Pelatihan Peningkatan Kemampuan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Tingkat Nasional*, Cipayung.
- Pardjono, dkk, 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusli Ibrahim, 2003. *Landasan Psikologi Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Sadiman, Arief S, 2003. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soedarminto & Soeparman, 1993. *Kinesiologi*. Jakarta: Universitas Terbuka Jakarta dan Depdikbud.
- Sudjarwo, 1992. *Ilmu Kepeleatihan Dasar*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Udin S Winataputra, dkk, 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Widya, Mochamad Djumidar A, 2004. *Belajar berlatih gerak-gerak dasar atletik dalam bermain*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.