



## Global Journal Sport

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjs>

Volume 1, Nomor 1 Maret 2023

e-ISSN: 2762-1436

**DOI.10.35458**

---

# MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAK BOLA GAWANG BERGERAK PADA MATA PELAJARAN PJOK SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 MATTIROBULU

**Miftahul Khaer**

PPG Prajabatan Universitas Negeri Makassar

Email: [miftah.alkhaer.mk@gmail.com](mailto:miftah.alkhaer.mk@gmail.com)

---

### Artikel info

*Received:*

*Revised:*

*Accepted:*

*Published,*

### Abstrak

This research is Classroom Action Research (PTK) with a qualitative approach which aims to improve student learning outcomes by applying the Peer Teaching method to PJOK subjects in class VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu. The focus description in this research is in the form of learning processes and outcomes. The implementation of the action was carried out for 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. In order to be able to determine the percentage level of student success, by using an observation sheet and using a test sheet of learning outcomes in each cycle. The subjects in this study were teachers (researchers) and class VII students, totaling 30 people consisting of 9 boys and 21 girls. Based on the data obtained after carrying out cycle I and cycle II, it was found that in cycle I the teacher's activities were categorized as good (B), student activities were categorized as sufficient (C), and the completeness of student learning outcomes was categorized as sufficient (C). Cycle II teacher activities are categorized as good (B), student activities are categorized as good (B), and the completeness of student learning outcomes is categorized as good (B). This shows that the process and learning outcomes of UPT UPT class VII students at SMP Negeri 1 Mattirobulu after applying the learning model for the game of moving goal soccer experienced a significant increase.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode Peer Teaching pada mata pelajaran PJOK di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu. Deskripsi fokus pada penelitian ini berupa proses dan hasil belajar. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama 2 siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Agar dapat mengetahui tingkat presentase keberhasilan siswa, dengan menggunakan lembar observasi dan menggunakan lembar tes hasil belajar disetiap siklus. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu guru (peneliti) dan siswa kelas VII yang berjumlah 30 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Berdasarkan data yang diperoleh setelah melaksanakan siklus I dan siklus II, diperoleh bahwa pada siklus I aktivitas guru dikategorikan baik (B), aktivitas siswa dikategorikan cukup (C), dan ketuntasan hasil belajar siswa dikategorikan cukup (C). Siklus II aktivitas guru dikategorikan baik (B), aktivitas siswa dikategorikan baik (B), dan ketuntasan hasil belajar siswa dikategorikan baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar

---

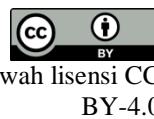
siswa kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu setelah diterapkan model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak mengalami peningkatan yang signifikan.

---

**Key words:**

*Gawang bergerak, minat belajar*

artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Penjaskes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Sebagai mata pelajaran yang menitik beratkan pada ranah psikomotor, tetapi tidak mengabaikan ranah kognitif dan afektif, pendidikan jasmani mencakup kegiatan pokok dan kegiatan pilihan.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (out door) dan di dalam ruangan tertutup (in door) (Sucipto, 2000 : 7)

Sepak bola merupakan permainan yang paling populer dan sangat digemari di dalam masyarakat, karena sepakbola dapat dimainkan oleh semua kalangan masyarakat. Selain itu sarana dan prasarana permainan sepakbola juga dapat dengan mudah dicari atau dimodifikasi. Hampir di setiap sekolah di masing masing kota memiliki lapangan yang dapat digunakan untuk bermain sepakbola. Bahkan tanah lapang yang kosong juga dapat digunakan untuk permainan ini. Dari segi prasarana seperti gawang dan bola itu dapat dengan mudah dibuat dan dibeli. Jadi, sepakbola merupakan olahraga dan permainan yang hampir semua usia dapat menikmatinya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 1 Mattirobulu pada siswa kelas VII.1 yang mengevaluasi aktivitas dan hasil belajar siswa. Ini dapat dilihat dari data persentase aktivitas belajar yang di peroleh saat evaluasi awal pada materi permainan bola besar pada siswa kelas VII. yang berjumlah 32 orang, terdiri dari 12 orang putra dan 20 orang putri dimana hasil belajar teknik dasar passing bola tergolong rendah. Dalam hal ini, diperoleh data sebagai berikut, dari 32 siswa yang masuk pada kategori tuntas berjumlah 10 orang siswa atau sekitar 31,25% sedangkan 22 siswa atau sekitar 68,72% masuk kategori belum tuntas.

Permasalahan diatas dipengaruhi oleh 2 aspek yaitu pada aspek guru : 1) guru menyampaikan materi dengan metode ceramah tanpa menerapkan model pembelajaran yang tepat maka

akibatnya siswa merasa jemu dan bosan, siswa juga menjadi kurang paham terhadap pembelajaran. 2) proses pembelajaran yang kurang variatif dengan menggunakan metode dan kurangnya guru memberikan kemampuan siswa dalam memecahkan suatu masalah. Sedangkan pada aspek siswa : 1) Masih ada siswa yang belum lanjut membaca 2) siswa kurang percaya diri untuk mengerjakan tugas secara mandiri. 2) siswa kurang aktif dalam pembelajaran. 3) siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. 4) terdapat siswa yang melamun dalam proses pembelajaran berlangsung dan berakibat pada kurang terserapnya pembelajaran sehingga hasil belajar peserta didik kurang memuaskan dan cenderung rendah. 5) siswa menganggap pembelajaran PJOK membosankan.

Berdasarkan beberapa aspek permasalahan guru dan siswa salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak. Permainan sepak bola gawang bergerak adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 12 orang dengan masing-masing tim 6 orang, serta menggunakan bola yang lebih kecil dengan bahan kulit. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak - banyaknya dengan cara memasukkan bola kedalam gawang yang berbentuk lingkaran berdiameter 0,6 m yang dibawa oleh teman satu timnya yang berada dibidang lawan. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan bahkan pembawa gawang pun juga dituntut untuk bisa bekerja sama dengan tim untuk menghasilkan point / angka, sehingga didalam permainan ini tidak ada pemain yang bersantai.

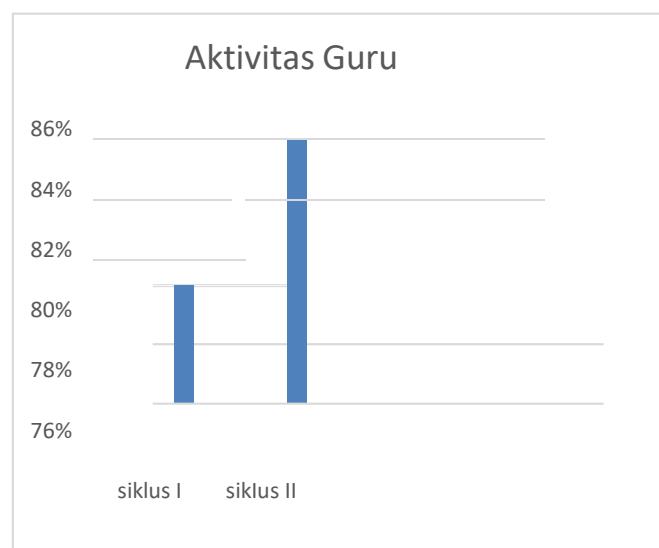
## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tidak kelas Kolaboratif. Penelitian dilaksanakan agar terjadi perubahan dan perbaikan dalam kelas. pelaksanaan perbaikan harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang terjadi di dalam kelas. situasi dan kondisi tersebut dapat berupa kompetensi guru, karakteristik peserta didik, serta sarana dan prasarana yang menunjang pembelajaran. penelitian ini terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi, tes dan dokumentasi. observasi digunakan sebagai pengumpulan data untuk aktivitas guru dan aktivitas siswa, Tes merupakan pengumpulan data berupa pemberian soal melalui evaluasi untuk melihat sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang dipelajari. Tes yang diberikan sebanyak 10 butir soal yang diberikan di akhir pembelajaran. Dokumentasi merupakan pengumpulan data dengan melihat catatan atau suatu laporan yang tersedia untuk mendapatkan gambaran sebagai awal mengenai aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

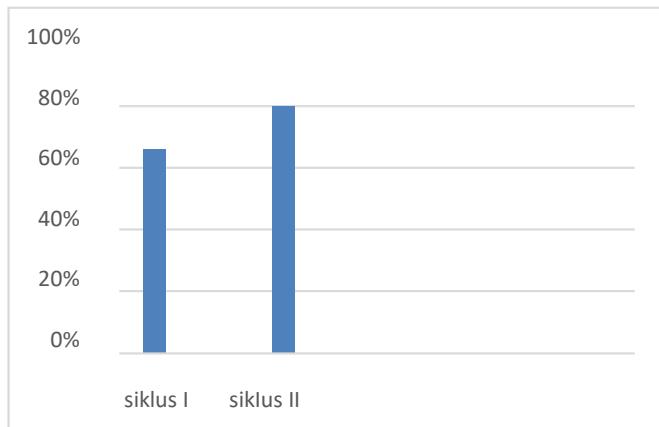
### **Hasil penelitian siklus 1**

Penelitian ini diawali dengan mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan di kelas VII SMP Negeri 1 Mattirobulu dengan tujuan untuk melihat gambaran karakteristik peserta didik serta penyebab kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Siklus 1 Dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 19 Mei 2023, adapun hasil penelitian pada siklus 1 menyatakan bahwa berdasarkan hasil observasi aktivitas guru , proses pembelajaran dengan persentase 80% berada pada kategori sangat baik (A), sedangkan Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase 67 % dengan kategori Baik (B), dan berdasarkan evaluasi akhir pembelajaran nilai rata-rata siswa adalah 75 dengan kategori (B) dengan persentase Ketuntasan 46 % dan persentase ketidaktuntasan adalah 53% Adapun pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 24 Mei 2023, dimana hasil penelitian pada siklus 2 ini menyatakan bahwa proses pembelajaran dengan persentase 86% berada pada kategori Baik Sekali (A), sedangkan berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase 80 % dengan kategori Baik Sekali (A), dan berdasarkan evaluasi akhir pembelajaran nilai rata-rata siswa adalah 85 dengan kategori (A) dengan persentase Ketuntasan 80% dan persentase Hasil Belajar Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai rata-rata dari pelaksanaan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perolehan bahwa nilai rata-rata dari pelaksanaan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siklus 1 adalah 75 dengan kategori Baik (B) mengalami peningkatan ke 80 dengan kategori sangat baik (A) Keseluruhan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak dapat ketidaktuntasan adalah 20% Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat digambarkan pada diagram dibawah ini:

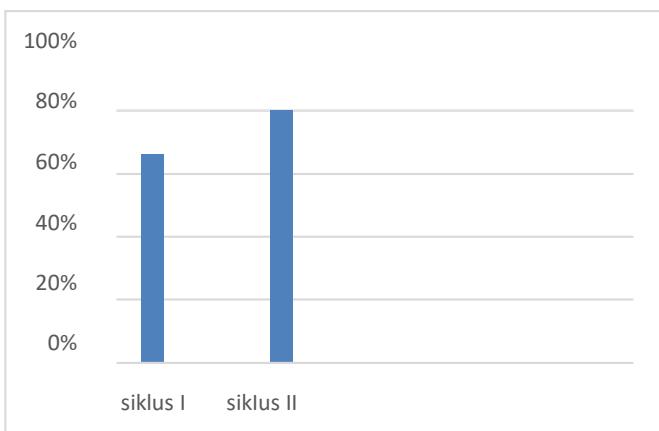


Berdasarkan diagram tersebut observasi aktivitas guru pada siklus 1 dan siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 6% yakni dari 80% ke 86% dengan ketercapaian presentase keberhasilan yang ditetapkan. Aktivitas Siswa Sejalan dengan aktivitas guru yang mengalami peningkatan. Berdasarkan diagram diatas dapat dilihat bahwa aktivitas

siswa juga mengalami peningkatan sebanyak 13 persen yaitu dari 80 % ke 86 % dari kategori Baik ( B ) menjadi sangat baik ( A ).



Aktivitas siswa



Hasil belajar siswa

Hasil Belajar Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai rata-rata dari pelaksanaan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perolehan bahwa nilai rata-rata dari pelaksanaan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siklus 1 adalah 75 dengan kategori Baik (B) mengalami peningkatan ke 80 dengan kategori sangat baik (A) (A) Keseluruhan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata pelajaran PJOK di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu Dengan demikian, peneliti menilai bahwa model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak dapat dilaksanakan dengan benar yang telah terbukti berhasil dalam meningkatkan baik proses dan maupun hasil belajar siswa khususnya di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu.

### **Pembahasan**

Kondisi awal minat belajar siswa kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu dalam kegiatan mata pelajaran PjOK adalah sangat kurang. Dimana hanya 9 dari 21 orang siswa, atau sebanyak 45% siswa saja yang memiliki . Sedangkan 55% siswa lainnya kurang atau tidak memiliki minat terhadap mata pelajaran PjOK. Mereka cenderung hanya melihat-lihat gambar ataupun berbicara dan bergurau sendiri dengan temannya daripada mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pada hal tersebut, pada dilakukan tindakan penyelesaian masalah, yaitu dengan menggunakan media gawang bergerak.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa nilai rata-rata dari pelaksanaan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perolehan bahwa nilai rata-rata dari pelaksanaan siklus 1 dan 2 mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata siklus 1 adalah 75 dengan kategori Baik (B) mengalami peningkatan ke 80 dengan kategori sangat baik ( A) Keseluruhan proses perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penerapan metode Peer Teaching dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata pelajaran PJOK di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu Dengan demikian, peneliti menilai bahwa model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak dapat dilaksanakan dengan benar yang telah terbukti berhasil dalam meningkatkan baik proses dan maupun hasil belajar siswa khususnya di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan kajian penelitian yang dilakukan oleh (Sucipto, 2000 :7) Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (out door) dan di dalam ruangan tertutup (in door)

## **PENUTUP**

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran Peer Teaching dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak pada mata pelajaran PJOK di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu dengan data yang diperoleh pada siklus I hasil observasi aktivitas guru , proses pembelajaran dengan persentase 80% berada pada kategori Sangat Baik (A), sedangkan berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase 67 % dengan kategori Baik (B), sedangkan pada siklus 2 aktivitas guru dengan persentase 86% berada pada kategori Sangat Baik (A), sedangkan berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa diperoleh persentase 80 % dengan kategori sangat Baik (A),

Penerapan model pembelajaran permainan sepak bola gawang bergerak pada mata muatan pelajaran PJOK di kelas VII UPT SMP Negeri 1 Mattirobulu dengan data yang diperoleh dari tes evaluasi akhir siklus I dengan kategori baik (B) yaitu dengan nilai rata-rata 75 dan pada siklus II dapat dikategorikan sangat baik (A) yaitu dengan nilai rata-rata 85.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ashfahany, F. A., Adi, S., & Hariyanto, E. (2017). Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(2), 261-267.
- Asmi, A., Neldi, H., & Khairuddin, F. U. (2018). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui Metode Bermain pada Kelas Viii-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar. *Jurnal MensSana*, 3(1), 33-44.
- Abdul Kadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani. Jakarta DEPDIKBUD.
- Darsono. 2000. Belajar pembelajaran. Semarang. Ikip Semarang Press
- Harsuki. 2004. Perkembangan olahraga terkini kajian para pakar. Jakarta : raja grafindo persada