



Implementasi Pendekatan Bermain dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Siswa UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah

M. Yusrival Halim¹, Sema², Jamaluddin³

¹ Fakultas Ilmu Keolahrgaan, Universitas Negeri Makassar ² Fakultas Ilmu Keolahrgaan, Universitas Negeri Makassar, ³ Fakultas Ilmu Keolahrgaan, Universitas Negeri Makassar

¹ yusrivalhalim00@gmail.com, ² Sema.spd.01@gmail.com, ³ jamaluddin6306@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi pendekatan permainan dalam meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar. Pendekatan permainan dipilih sebagai strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan keterampilan siswa dalam pembelajaran olahraga. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada Siklus I, hanya 30% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan pada Siklus II, 83,33% siswa berhasil mencapai KKM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis menggiring bola dan motivasi belajar siswa. Meskipun ada beberapa siswa yang belum mencapai KKM pada Siklus II, secara keseluruhan, pendekatan permainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menyarankan agar pendekatan permainan terus dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang olahraga.

Kata Kunci: Pendekatan permainan, hasil belajar, menggiring bola, penelitian tindakan kelas.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam pengembangan keterampilan fisik dan mental siswa. Salah satu aspek yang menjadi fokus dalam pendidikan jasmani adalah penguasaan teknik dasar olahraga, seperti menggiring bola dalam permainan sepak bola. Namun, seringkali hasil belajar siswa dalam teknik ini masih rendah, sehingga diperlukan pendekatan yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar tersebut. Pendidikan jasmani, sebagai bagian tak terpisahkan dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk memperkaya berbagai aspek, seperti kesehatan, kebugaran fisik, kemampuan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan perilaku moral melalui aktivitas fisik dan olahraga (Azita et al., 2019). Ini merupakan elemen integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan melalui gerakan tubuh. Menurut (Mascarin et al., 2019), pendidikan jasmani tidak hanya merupakan serangkaian pelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dengan mempromosikan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental peserta didik. Oleh karena itu, penting untuk memberi prioritas pada pendidikan jasmani karena memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak yang menganggapnya kurang penting karena kurang memahami peran dan manfaatnya. Oleh karena itu, pendidikan olahraga menjadi kunci utama untuk mendukung prestasi siswa. Untuk menciptakan proses

pembelajaran yang optimal, perlu memperhatikan beberapa komponen penting, seperti peserta didik, pendidik, tujuan pendidikan, alat pembelajaran, dan lingkungan pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh (Nuno, 2012). Semua komponen ini harus hadir dalam proses pembelajaran yang efektif.

Pendekatan bermain dalam pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Metode ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami konsep dan teknik dengan lebih baik. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa sekolah dasar (Aditya et al., 2020). Siswa di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar menunjukkan hasil belajar yang bervariasi dalam menggiring bola. Dari observasi awal, banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pelajaran PJOK, khususnya pada materi teknik menggiring bola. Hal ini menunjukkan bahwa metode pengajaran yang digunakan saat ini mungkin belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rifai, 2017).

Penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran menggiring bola diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, siswa diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh (Aditya, R., Helmi, B., & Usman, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan bermain dapat meningkatkan persentase ketuntasan belajar dari 30% menjadi 86% setelah penerapan metode tersebut.

Selain itu, penelitian lain juga mendukung bahwa pendekatan bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa. Siswa yang terlibat dalam aktivitas bermain cenderung lebih percaya diri dan mampu bekerja sama dengan teman-temannya (Kumbara et al., 2021). Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran olahraga, di mana kerja sama tim sangat dibutuhkan. Dalam konteks pendidikan jasmani, penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satunya adalah pemilihan metode pengajaran yang tepat. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode konvensional sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi. Oleh karena itu, eksperimen dengan pendekatan bermain menjadi relevan untuk diterapkan di SD Inpres Hartaco Indah Makassar.

Metode penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas. Melalui siklus-siklus pembelajaran, peneliti akan mengamati perubahan perilaku dan hasil belajar siswa setelah penerapan pendekatan bermain. Dengan melibatkan rekan sejawat dan guru kelas sebagai kolaborator, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi siswa. Diharapkan melalui penelitian ini, akan diperoleh data yang valid mengenai efektivitas pendekatan bermain dalam meningkatkan hasil belajar menggiring bola. Hasil penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pengajaran di sekolah dasar, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi guru-guru PJOK lainnya di berbagai institusi pendidikan.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada implementasi pendekatan bermain dalam pembelajaran menggiring bola di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: "Bagaimana implementasi pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola siswa?" Melalui latar belakang ini, diharapkan akan tercipta pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya inovasi dalam metode pengajaran pendidikan jasmani, khususnya pada materi teknik dasar olahraga seperti menggiring bola. Penelitian ini juga diharapkan dapat

memberikan wawasan baru bagi pengembangan kurikulum pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar di Indonesia.

METODE

Penelitian ini berfokus pada penerapan pendekatan berbasis permainan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar. Pendekatan permainan digunakan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya dalam menguasai keterampilan menggiring bola dalam olahraga sepak bola. Berdasarkan pandangan (Arikunto, 2021), penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang melibatkan tindakan nyata di kelas, yang dilakukan secara sadar dan bersama-sama oleh guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Syaifudin, (2021) juga menyatakan bahwa penerapan penelitian tindakan kelas yang baik melibatkan usaha sadar para pelaku pembelajaran dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah-masalah yang muncul dalam proses pembelajaran, yang dilakukan melalui tindakan-tindakan yang bermakna dan relevan dengan konteks kelas. Selain itu, (Purba et al., 2023) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu refleksi yang dilakukan oleh guru sebagai pelaku tindakan untuk mengevaluasi dan meningkatkan efektivitas metode pembelajaran yang digunakan.

Dalam konteks penelitian ini, peserta yang terlibat adalah 30 siswa di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar. Fokus utama penelitian ini adalah pada peningkatan hasil belajar menggiring bola, yang dinilai melalui tiga aspek: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berfungsi untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap konsep dasar sepak bola, khususnya pada teknik menggiring bola. Aspek afektif mencakup evaluasi terhadap sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, seperti rasa antusiasme dan kerjasama dalam kegiatan kelompok. Sementara itu, aspek psikomotorik menilai keterampilan praktis siswa dalam melakukan aktivitas menggiring bola dalam sesi pelajaran.

Data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi digunakan untuk mengukur tingkat pencapaian hasil belajar siswa dalam ketiga aspek tersebut. Analisis data dilakukan dengan memperhatikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta hasil akhir yang diperoleh siswa. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran, dengan menghitung tingkat ketuntasan belajar berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru pendidikan jasmani. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola siswa dalam konteks pendidikan di SD Inpres Hartaco Indah Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar pada Tahun Ajaran 2024/2025, dengan fokus pada peningkatan hasil belajar shooting dalam permainan sepak bola. Permasalahan yang dihadapi siswa, yang berujung pada rendahnya tingkat ketuntasan hasil belajar, menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan meningkatkan keterampilan shooting melalui penerapan pendekatan bermain kalangan siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar. Data penelitian ini dikumpulkan pada bulan Agustus, dengan 30 siswa sebagai peserta sampel.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana siklus pertama bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran yang telah dilakukan, dan siklus kedua difokuskan untuk memperbaiki kekurangan yang telah ditemukan. Penelitian ini terdiri dari empat komponen utama yang saling berkesinambungan: perencanaan, tindakan,

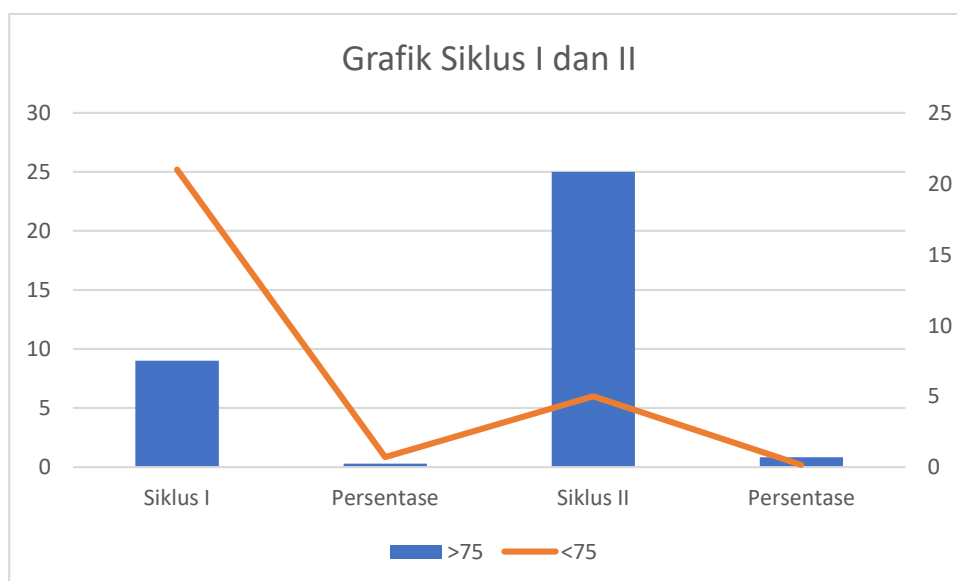
pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran dan lembar observasi. Tindakan meliputi pelaksanaan langkah-langkah yang telah disusun, sementara tahap pengamatan digunakan untuk memonitor dan mengevaluasi jalannya kegiatan. Refleksi dilakukan untuk menilai hasil pelaksanaan, yang kemudian menghasilkan revisi untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan lebih dari satu pertemuan, mengingat hasil refleksi diperlukan sebagai dasar untuk perencanaan siklus berikutnya.

Tabel 4.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Murid

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	9	30.00%	25	83.33%
2	<75	21	70.000%	5	16.67%
Jumlah		30	100%	30	100%

Hasil dari Tabel 4.1 menunjukkan perubahan signifikan dalam ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran menggiring bola melalui pendekatan permainan pada Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I, sebanyak 9 siswa (30%) berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 75, sementara 21 siswa (70%) belum mencapai KKM. Namun, setelah penerapan perbaikan dalam Siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan, dengan 25 siswa (83,33%) berhasil mencapai ketuntasan lebih dari 75, sementara hanya 5 siswa (16,67%) yang masih berada di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan permainan dalam pembelajaran menggiring bola berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan antara Siklus I dan Siklus II, dengan peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM lebih dari 75.

Gambar 1. Grafik Perbandingan Siklus I dan II



Pembahasan Penelitian: Implementasi Pendekatan Bermain dalam Meningkatkan Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan pendekatan permainan dalam meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar. Pendekatan ini dipilih karena dipercaya dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dan evaluasi terhadap hasil belajar siswa melalui dua siklus yang berbeda. Siklus I berfungsi untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran, sedangkan Siklus II bertujuan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari Tabel 4.1 mengenai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terlihat bahwa terjadi perubahan yang signifikan antara Siklus I dan Siklus II dalam hal ketuntasan belajar siswa. Pada Siklus I, hanya 30% siswa yang berhasil mencapai KKM, sedangkan 70% siswa masih belum mencapai KKM yang ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun pendekatan permainan telah diterapkan, ada sejumlah kendala yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang memengaruhi ketuntasan belajar pada Siklus I adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai teknik dasar menggiring bola, serta masih rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Namun, setelah melakukan refleksi dan perbaikan pada Siklus II, hasilnya menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada Siklus II, sebanyak 83,33% siswa berhasil mencapai ketuntasan lebih dari 75, sementara hanya 16,67% siswa yang belum mencapai KKM. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pendekatan permainan yang diterapkan dalam pembelajaran menggiring bola memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti variasi dalam permainan, penguatan instruksi, dan peningkatan interaksi antara siswa, terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan teknis siswa dalam menggiring bola.

Peningkatan ketuntasan belajar pada Siklus II dapat dijelaskan dengan beberapa faktor. Pertama, pendekatan permainan yang lebih menarik dan menyenangkan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan antusias, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kedua, dalam Siklus II, penekanan lebih diberikan pada praktik langsung, dengan siswa diberi kesempatan untuk melakukan aktivitas menggiring bola dalam berbagai bentuk permainan yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan teknis mereka. Ketiga, umpan balik yang lebih intensif dan pengamatan yang lebih mendalam terhadap teknik siswa memungkinkan guru untuk memberikan koreksi yang lebih tepat waktu, sehingga siswa bisa langsung memperbaiki kesalahan mereka.

Selain itu, penerapan pendekatan permainan juga memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja dalam kelompok dan saling mendukung satu sama lain. Hal ini sejalan dengan prinsip cooperative learning, yang menekankan pentingnya kerja sama dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, siswa yang lebih mahir dalam menggiring bola dapat membantu teman-teman mereka yang masih kesulitan, yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa secara keseluruhan.

Namun, meskipun terdapat peningkatan yang signifikan, masih terdapat beberapa siswa yang belum mencapai KKM pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan permainan efektif, masih ada tantangan yang harus dihadapi, seperti adanya perbedaan kemampuan dasar antara siswa, kurangnya fokus pada beberapa siswa yang membutuhkan perhatian khusus, serta perlunya waktu yang lebih lama untuk menguasai keterampilan menggiring bola secara sempurna. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar pendekatan permainan yang diterapkan dapat terus disempurnakan, dengan memberikan perhatian lebih

kepada siswa yang kesulitan serta meningkatkan variasi permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa, terutama dalam meningkatkan ketuntasan belajar dan keterampilan teknis siswa. Dengan memadukan teori-teori pembelajaran yang relevan, seperti cooperative learning, dengan praktik langsung yang menyenangkan, siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan sepak bola. Selain itu, penggunaan pendekatan ini juga dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih siap untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam kegiatan olahraga.

Penerapan pendekatan permainan dalam pembelajaran menggiring bola di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi keterampilan teknis, pemahaman materi, maupun sikap siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan bagi guru Pendidikan Jasmani untuk terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan permainan dalam pembelajaran olahraga lainnya, agar siswa tidak hanya memperoleh keterampilan fisik, tetapi juga sikap positif terhadap olahraga yang dapat berguna bagi perkembangan mereka di masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar, penerapan pendekatan permainan dalam pembelajaran menggiring bola terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pada Siklus I, hanya 30% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat signifikan menjadi 83,33%. Pendekatan permainan berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman teknis, dan keterampilan menggiring bola. Meskipun ada beberapa siswa yang masih belum mencapai KKM, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan permainan dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan siswa dalam pembelajaran olahraga secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada semua pihak yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Terima kasih kepada para siswa UPT SPF SD Inpres Hartaco Indah Makassar yang telah aktif dan antusias selama proses pembelajaran. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada guru, staf, dan semua pihak yang memberikan bantuan, masukan, serta dukungan selama pelaksanaan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., Helmi, B., & Usman, K. (2019). Pengembangan Peralatan Modifikasi Atletik Pada Pembelajaran Pjok Tingkat Sekolah. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*.
- Aditya, R., Azandi, F., & Benny Aprilal, M. (2020). *Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Hasil Belajar Menggiring Pada Permainan Sepak Bola Effect of Play Approach Against Learning Outcomes in Soccer Games*.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Azita, H., Mousavi, M. V., Shahla, P., & Hamidreza, T. (2019). Effectiveness of psychological preparation program on sport performance of futsal girl players: mediating role of personality. *J. Res. Med. Dent. Sci*, 7, 92–101.
- Kumbara, H., Muharom, M. T. B., & Nuzulia, D. (2021). Peningkatan hasil belajar menggiring sepak bola melalui pendekatan permainan. *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(1), 38–46.
- Mascarin, R. B., Vicentini, L., & Marques, R. F. R. (2019). Brazilian women elite futsal players' career

- development: diversified experiences and late sport specialization. *Motriz: Revista de Educação Física*, 25, e101968.
- Nuno, S. M. L. (2012). *Análise da influência da aplicação de kinesio tape na ativação muscular durante um passe de futsal*.
- Purba, S., Ahadid, A., Putra, W., Rahman, A. A., Aryani, P., Jannah, F., Widodo, H., Magalhaes, A. D. J., & Hasanuddin, M. I. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Aplikasinya*.
- Rifai, A. (2017). *Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola Menggunakan Pendekatan Bermain*. 6.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).