

Peningkatan Hasil Belajar dan Teknik Dasar Bermain Sepak Bola Siswa Kelas V SDN I Kalibeber melalui Modifikasi Permainan Sepak Bola Boladator Semester I Tahun 2022/2023

Musif, S.Pd.¹

¹ Musif, SD Negeri I Kalibebber, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, Wonosobo, Indonesia.

DOI:

Jurnal Info

Dikirim: 22/10/2023

Revisi: 24/10/2023

Diterima: 27/10/2023

Korespondensi:

Phone: +6285640304846

Abstract: This research aims to improve learning outcomes and basic techniques for playing soccer for class V students at SDN 1 Kalibeb through modifications to the boladitor soccer game Semester I 2022/2023. This research is classroom action research. The research subjects were class V students of SD Negeri 1 Kalibeb, Mojotengah District, Wonosobo Regency, Semester I, Academic Year 2022/2023, totaling 34 students. The data collection method used in this research is using an observation sheet. From the results of the research, the percentage obtained using the help of a check list showed that the percentage of learning ability of class V students at SDN 1 KALIBEB in the cognitive domain of initial observation was 17.64%, increasing in cycle I to 51.47% and increasing again in cycle II to 92.64. %. Affective ability in initial observations was 44.85%, increased in cycle I to 65.80% and increased again in cycle II to 93.75%. Psychomotor ability in initial observations was 29.04%, increased in cycle I to 67.64% and increased sharply in cycle II by 92.27%. From the results above, it can be concluded that learning to modify the soccer game "boladitor" to improve learning outcomes and mastery of basic soccer playing techniques for class V semester I students at SDN 1 KALIBEB is generally very appropriate to use because it suits their level of intelligence, affection and motor skills.

Keywords: *fifth grade students, Boladiator, game modification*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan teknik dasar bermain sepak bola siswa kelas V SDN 1 Kalibeber melalui modifikasi permainan sepak bola boladitor Semester I tahun 2022/2023. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Kalibeber Kecamatan Mojotengah Kabupaten Wonosobo Semester I Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 34 siswa. Untuk metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar pengamatan. Dari hasil penelitian yang diperoleh prosentase dengan menggunakan bantuan check list dapat diperoleh hasil bahwa prosentase kemampuan belajar dari siswa kelas V SDN 1 KALIBEER ranah kognitif observasi awal 17,64% meningkat di siklus I 51,47% dan meningkat lagi di siklus II 92,64%. kemampuan afektif di observasi awal sebanyak 44,85% meningkat di siklus I 65,80% dan meningkat lagi di siklus II 93,75%. Kemampuan psikomotor di observasi awal 29,04% meningkat di siklus I 67,64% dan meningkat tajam di siklus II sebanyak 92,27%. Dari hasil di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran modifikasi permainan sepak bola “ boladitor “ untuk peningkatan hasil belajar dan penguasaan teknik dasar bermain sepak bola siswa kelas V semester I SDN 1 KALIBEER secara umum sangat tepat digunakan karena sesuai dengan tingkat intelegensi, afeksi dan motoriknya.

Kata kunci: Siswa Kelas V, Permainan Boladiator, Modifikasi Permainan

Pendahuluan

Pendidikan adalah rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna (Rahayu, D. N. G., Harijanto, A., & Lesmono 2020). Tujuan utama adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Tujuan pendidikan nasional sendiri adalah meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian, dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia – manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama – sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Sedangkan pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan nasional, artinya pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada aspek motoriknya saja, tetapi juga terdapat aspek kognitif dan afektif (Nilamsari, A., Fardani, M. A., & Kironoratri 2023). Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Penyelenggaraan program

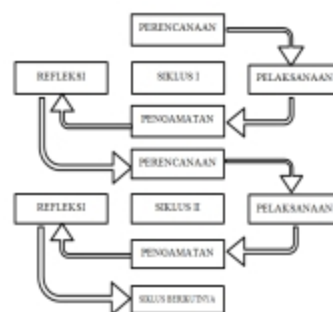
pendidikan jasmani olahraga kesehatan hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu, “ Developmentally Appropriate Practice “ (DAP). Artinya yaitu tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar (Pratiwi, E.T., & Setyaningtyas 2020). Memodifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Untuk itu DAP yang didalamnya memperhatikan ukuran tubuh siswa harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjasorkes.inti dari modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntuhkan dalam 4 bentuk aktivitas belajar potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya (Triyawan 2016). Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan yang lebih baik. Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolahsekolah, olahraga cukup mendominasi materi pembelajaran. Padahal olahraga merupakan kegiatan fisik yang sangat kompleks, termasuk di dalamnya *close skill*, *open skill*, dan kombinasi *skill*, serta bahkan bias jadi belum semua anak siap menerimanya. Untuk itu pengembangan modifikasi sangat penting dilakukan .

Pada kenyataannya, pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan di sekolah - sekolah umumnya disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap dan “ DAP “ sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai anak (Aprida, Y., Fitria, H., & Nurkhalis 2020). Untuk itu para guru seyogianya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur mengajar untuk peningkatan belajar anak. Penyelenggaraan pendidikan jasmani di sekolah dasar selama ini berorientasi pada pengajaran cabang – cabang olahraga yang sifatnya mengarah pada penguasaan teknik. Padahal pada hakekatnya inti pendidikan jasmani adalah gerak (Harjono, A., & Fauzi 2020). Dalam pengertian ini ada dua hal yang harus dipahami yaitu menjadikan gerak sebagai alat pendidikan dan menjadikan gerak sebagai alat pembinaan dan pengembangan potensi peserta didik. Oleh karena itu pendidikan jasmani dituntut untuk membangkitkan gairah dan motivasi anak dalam bergerak. Karena bergerak tidak hanya merupakan kebutuhan alami peserta didik sekolah dasar, melainkan juga membentuk, membina dan mengembangkan anak (Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth 2014). Sementara itu dari sisi lain aktivitas geraknya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang monoton, tidak ada kreativitas akan membuat anak merasa bosan, sehingga anak tidak bergairah untuk belajar. Sebagai contoh pada pembelajaran sepak bola. Pembelajaran sering kali monoton, terpaku pada kurikulum sehingga kreatifitas agar anak senang tidak ter pikirkan. Sebagai buktinya guru masih menggunakan lapangan bola penuh dan bola sesungguhnya dalam mengajar. Padahal tidak semua anak mempunyai kemampuan yang sama dalam bermain bola. Kemampuan yang sama disini esensinya adalah mengenai fisik dan mengolah bolanya, sehingga anak akan malas bergerak (Graham 2019).

Saat pembelajaran penjasorkes materi sepak bola di kelas V SDN 1 KALIBEER anak kurang aktif dalam bergerak dan terkesan diam menunggu bola datang. Teknik dasarnya belum optimal dikuasai sehingga hasil belajarnya juga belum optimal. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar dan Teknik Dasar Bermain Sepak Bola Siswa Kelas V SDN 1 KALIBEER Melalui Modifikasi Permainan Sepak Bola Boladator “

Metode

Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Dengan bentuk desain yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi (Arikunto 2012). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN I Kalibeber yang berjumlah 34 siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan tes dan non-tes yaitu observasi. Hasil dari observasi kemudian dianalisis menggunakan teknik Analisis data dilakukan secara induktif, yaitu dimulai dari lapangan atau fakta empiris dengan cara terjun ke lapangan, mempelajari, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan dari fenomena yang ada di lapangan. Analisis data dilakukan setelah proses pengumpulan data. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data analisis ranah kognitif pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan bantuan check list dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 1: Analisis Tes Awal Kognitif

No	Kode	Nilai kemampuan siswa		
		Aspek kognitif		
		A	b	jumlah
1	R-1	0	0	0
2	R-2	1	0	1
3	R-3	0	1	1
4	R-4	1	0	1
5	R-5	0	0	0
6	R-6	0	1	1
7	R-7	0	0	0
8	R-8	0	0	0
9	R-9	0	1	1
10	R-10	0	1	1
11	R-11	0	1	1
12	R-12	0	0	0
13	R-13	0	0	0
14	R-14	0	0	0
15	R-15	0	0	0
16	R-16	0	0	0
17	R-17	0	0	0
18	R-18	0	0	0
19	R-19	0	1	1
20	R-20	0	0	0
21	R-21	0	0	0
22	R-22	0	0	0
23	R-23	0	0	0
24	R-24	0	0	0
25	R-25	1	1	2
26	R-26	0	0	0
27	R-27	0	0	0
28	R-28	0	0	0
29	R-29	0	0	0
30	R-30	1	1	2
31	R-31	0	0	0
32	R-32	0	0	0
33	R-33	0	0	0
34	R-34	0	0	0
jumlah		4	8	12

Dari tabel di atas dapat di analisis persentasenya (%) : $(12 \times 100\%) / (34 \times 2) = 17,64$

Tabel 2: Analisis Tes Afektif Awal

No	Kode	Nilai Kemampuan siswa								
		Aspek Afektif								
		a	b	c	d	e	f	g	h	jumlah
1	R-1	0	0	1	0	1	0	1	1	4
2	R-2	0	0	1	0	1	0	1	1	4
3	R-3	0	0	1	0	1	0	1	1	4
4	R-4	1	1	0	1	1	1	0	0	5
5	R-5	1	1	0	1	1	1	0	0	5
6	R-6	1	1	0	1	1	1	0	0	5
7	R-7	1	1	0	1	1	1	0	0	5
8	R-8	1	1	0	1	1	1	0	0	5

9	R-9	1	1	0	1	1	1	0	0	5
10	R-10	0	0	1	0	1	0	1	1	4
11	R-11	0	0	1	0	1	0	1	1	4
12	R-12	1	1	0	1	1	1	0	0	5
13	R-13	1	1	0	1	1	1	0	0	5
14	R-14	1	1	0	1	1	1	0	0	5
15	R-15	1	1	0	1	1	1	0	0	5
16	R-16	1	1	0	1	1	1	0	0	5
17	R-17	1	1	0	1	1	1	0	0	5
18	R-18	1	1	0	1	1	1	0	0	5
19	R-19	0	0	1	0	1	0	1	1	4
20	R-20	1	1	0	1	1	1	0	0	5
21	R-21	1	1	0	1	0	0	0	1	4
22	R-22	0	0	0	1	1	0	0	1	3
23	R-23	0	0	1	0	0	0	0	1	2
24	R-24	0	0	0	1	1	0	0	0	2
25	R-25	1	0	0	0	0	1	0	0	2
26	R-26	0	0	1	0	1	1	0	0	3
27	R-27	1	1	0	1	1	1	0	0	5
28	R-28	0	0	1	0	0	0	0	0	1
29	R-29	0	0	0	0	1	0	0	0	1
30	R-30	0	0	1	1	0	1	0	0	3
31	R-31	0	0	0	0	0	0	0	1	1
32	R-32	0	0	0	1	0	0	1	0	2
33	R-33	0	1	1	0	1	0	1	0	4
34	R-34	0	0	0	0	0	0	0	1	1
Jumlah		17	17	11	20	20	18	8	11	122

Jadi analisis prosentasenya (%) : $(122 \times 100\%) / (34 \times 8) = 44,85$

Tabel 3: Analisis Aspek Psikomotor Awal

No	Kode	Nilai Kemampuan siswa								jumlah
		Aspek Psikomotor								
		a	b	c	d	e	f	g	h	
1	R-1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	R-2	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	R-3	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	R-4	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	R-5	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	R-6	0	0	0	0	0	0	0	0	0
7	R-7	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	R-8	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	R-9	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	R-10	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	R-11	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	R-12	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	R-13	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	R-14	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	R-15	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	R-16	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	R-17	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18	R-18	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	R-19	1	1	1	1	1	1	1	1	8
20	R-20	0	0	0	0	0	0	0	0	0
21	R-21	1	0	0	0	0	1	0	1	3
22	R-22	1	0	1	1	0	0	0	0	3
23	R-23	0	1	0	0	0	0	1	0	2
24	R-24	0	0	0	0	0	1	0	1	2
25	R-25	0	0	0	0	0	0	1	0	1
26	R-26	1	1	0	0	1	0	0	0	3

27	R-27	0	1	1	1	0	0	0	0	3
28	R-28	0	0	0	0	0	0	0	1	1
29	R-29	1	0	1	0	0	1	0	0	3
30	R-30	0	0	0	0	0	0	1	1	2
31	R-31	0	1	0	0	0	0	0	1	2
32	R-32	1	0	0	0	1	1	0	1	4
33	R-33	0	0	0	1	1	0	0	0	2
34	R-34	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Jumlah		11	10	9	9	9	10	10	11	79

Jadi analisis prosentasenya (%) : $(79 \times 100\%) / (34 \times 8) = 29,04 \%$

Tabel 4. Analisis Tes Kognitif Siklus 1

No	Kode	Nilai kemampuan siswa		
		Aspek kognitif		
		A	b	jumlah
1	R-1	1	0	1
2	R-2	1	0	1
3	R-3	0	1	1
4	R-4	1	0	1
5	R-5	0	0	0
6	R-6	0	1	1
7	R-7	1	0	1
8	R-8	1	0	1
9	R-9	0	1	1
10	R-10	1	1	2
11	R-11	0	1	1
12	R-12	0	0	0
13	R-13	1	1	2
14	R-14	0	0	0
15	R-15	1	0	1
16	R-16	1	1	2
17	R-17	0	1	1
18	R-18	0	0	0
19	R-19	1	1	2
20	R-20	0	1	1
21	R-21	1	1	2
22	R-22	1	1	2
23	R-23	0	1	1
24	R-24	0	0	0
25	R-25	1	1	2
26	R-26	0	0	0
27	R-27	0	1	1
28	R-28	0	0	0
29	R-29	0	0	0
30	R-30	1	1	2
31	R-31	0	1	1
32	R-32	1	0	1
33	R-33	1	1	2
34	R-34	1	0	1
Jumlah		17	18	35

Jadi analisis prosentasenya (%) : $(35 \times 100\%) / (34 \times 2) = 51,47 \%$

Tabel 5. Analisis Tes Afektif Siklus 1

No	Kode	Nilai Kemampuan siswa								
		Aspek Afektif								
		A	b	c	d	e	f	g	h	jumlah
1	R-1	1	0	1	0	1	0	1	1	5
2	R-2	0	0	1	0	1	0	1	1	4
3	R-3	0	0	1	0	1	0	1	1	4

4	R-4	1	1	0	1	1	1	0	0	5
5	R-5	1	1	0	1	1	1	0	0	5
6	R-6	1	1	0	1	1	1	0	1	6
7	R-7	1	1	0	1	1	1	0	0	5
8	R-8	1	1	0	1	1	1	0	0	5
9	R-9	1	1	0	1	1	1	0	0	5
10	R-10	0	1	1	1	1	0	1	1	6
11	R-11	0	0	1	0	1	0	1	1	4
12	R-12	1	1	0	1	1	1	0	1	6
13	R-13	1	1	0	1	1	1	0	1	6
14	R-14	1	1	0	1	1	1	1	0	6
15	R-15	1	1	0	1	1	1	0	1	6
16	R-16	1	1	1	1	1	1	1	0	7
17	R-17	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18	R-18	1	1	0	1	1	1	0	0	5
19	R-19	1	0	1	0	1	0	1	1	5
20	R-20	1	1	0	1	1	1	0	0	5
21	R-21	1	1	1	1	1	0	1	1	7
22	R-22	1	0	0	1	1	1	0	1	5
23	R-23	0	1	1	0	0	0	1	1	4
24	R-24	1	1	0	1	1	1	0	1	6
25	R-25	1	1	1	1	0	1	1	1	7
26	R-26	0	0	1	1	1	1	1	0	5
27	R-27	1	1	0	1	1	1	0	1	6
28	R-28	0	0	1	1	1	1	1	1	6
29	R-29	1	1	0	0	1	0	1	0	4
30	R-30	0	1	1	1	1	1	1	1	7
31	R-31	1	0	1	1	0	1	0	1	5
32	R-32	0	1	1	1	1	0	1	0	5
33	R-33	1	1	1	0	1	1	1	1	7
34	R-34	1	1	0	0	0	0	0	1	3
Jumlah		25	25	17	25	24	23	18	22	179

Jadi anaalisis prosentasenya (%) : $(179 \times 100\%) / (34 \times 8) = 65,80 \%$

Tabel 6. Analisis Tes Psikomotor Siklus 1

No	Kode	Nilai Kemampuan siswa								jumlah
		Aspek Psikomotor								
		a	b	c	d	e	f	g	h	
1	R-1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	R-2	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	R-3	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	R-4	0	1	1	0	1	0	1	0	4
5	R-5	1	0	0	1	1	1	0	1	5
6	R-6	1	1	1	1	0	1	1	0	6
7	R-7	0	1	1	0	1	1	1	1	6
8	R-8	1	0	1	1	0	0	1	1	5
9	R-9	1	1	0	1	1	1	0	1	6
10	R-10	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	R-11	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	R-12	0	0	1	0	1	0	1	0	3
13	R-13	1	1	0	1	0	0	0	1	4
14	R-14	0	0	1	1	1	1	1	1	6
15	R-15	1	1	1	0	1	1	1	0	6
16	R-16	0	1	0	1	0	0	0	1	3
17	R-17	1	0	1	0	1	1	1	1	6
18	R-18	0	1	0	1	1	1	0	1	5
19	R-19	1	1	1	1	1	1	1	1	8
20	R-20	0	1	0	1	0	0	1	0	3
21	R-21	1	0	1	0	1	1	0	1	5

22	R-22	1	0	1	1	1	1	1	1	7
23	R-23	0	1	0	0	0	0	1	0	2
24	R-24	1	0	1	0	1	1	0	1	5
25	R-25	0	1	0	0	0	0	1	1	3
26	R-26	1	1	1	1	1	1	0	0	6
27	R-27	0	1	1	1	1	0	1	1	6
28	R-28	1	0	0	0	0	1	0	1	3
29	R-29	1	1	1	1	0	1	1	0	6
30	R-30	0	0	1	0	1	0	1	1	4
31	R-31	1	1	0	1	0	0	1	1	5
32	R-32	1	1	0	0	1	1	1	1	6
33	R-33	0	0	1	1	1	1	1	1	6
34	R-34	1	1	1	1	0	0	0	1	5
Jumlah		22	23	23	22	23	22	24	25	184

Jadi analisis prosentasenya (%) : $(184 \times 100\%) / (34 \times 8) = 67,64 \%$

Tabel 7. Analisis Tes Kognitif Siklus 2

No	Kode	Nilai kemampuan siswa		
		Aspek kognitif		
		A	b	jumlah
1	R-1	1	1	2
2	R-2	1	1	2
3	R-3	1	1	2
4	R-4	1	1	2
5	R-5	1	0	1
6	R-6	1	1	2
7	R-7	1	1	2
8	R-8	1	1	2
9	R-9	1	1	2
10	R-10	1	1	2
11	R-11	1	1	2
12	R-12	1	1	2
13	R-13	1	1	2
14	R-14	0	1	1
15	R-15	1	1	2
16	R-16	1	1	2
17	R-17	1	1	2
18	R-18	1	0	1
19	R-19	1	1	2
20	R-20	1	1	2
21	R-21	1	1	2
22	R-22	1	1	2
23	R-23	0	1	1
24	R-24	0	1	1
25	R-25	1	1	2
26	R-26	1	1	2
27	R-27	1	1	2
28	R-28	1	1	2
29	R-29	1	1	2
30	R-30	1	1	2
31	R-31	1	1	2
32	R-32	1	1	2
33	R-33	1	1	2
34	R-34	1	1	2
jumlah		31	32	63

Jadi analisis prosentasenya (%) : $(63 \times 100\%) / (34 \times 2) = 92,64 \%$

Tabel 8. Analisis Tes Afektif Siklus 2

No	Kode	Nilai Kemampuan siswa								
		Aspek Afektif								
		A	b	c	d	e	f	g	H	jumlah
1	R-1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	R-2	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	R-3	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	R-4	1	1	0	1	1	1	1	1	7
5	R-5	1	1	1	1	1	1	1	0	7
6	R-6	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	R-7	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	R-8	1	1	1	1	1	1	0	1	7
9	R-9	1	1	1	1	1	1	1	1	8
10	R-10	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	R-11	0	1	1	0	1	1	1	1	6
12	R-12	1	1	1	1	1	1	1	1	8
13	R-13	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14	R-14	1	1	1	1	1	1	1	1	8
15	R-15	1	1	0	1	1	1	1	1	7
16	R-16	1	1	1	1	1	1	1	1	8
17	R-17	1	1	1	1	1	1	1	1	8
18	R-18	1	1	0	1	1	1	1	1	7
19	R-19	1	0	1	0	1	0	1	1	5
20	R-20	1	1	1	1	1	1	0	1	7
21	R-21	1	1	1	1	1	1	1	1	8
22	R-22	1	0	1	1	1	1	1	1	7
23	R-23	1	1	1	1	1	0	1	1	7
24	R-24	1	1	1	1	1	1	1	1	8
25	R-25	1	1	1	1	0	1	1	1	7
26	R-26	0	1	1	1	1	1	1	1	7
27	R-27	1	1	1	1	1	1	1	1	8
28	R-28	1	1	1	1	1	1	1	1	8
29	R-29	1	1	1	1	1	1	1	1	8
30	R-30	1	1	1	1	1	1	1	1	8
31	R-31	1	1	1	1	1	1	1	1	8
32	R-32	1	1	1	1	1	0	1	1	7
33	R-33	1	1	1	1	1	1	1	1	8
34	R-34	1	1	1	1	1	1	0	1	7
Jumlah		32	32	31	30	31	31	31	33	255

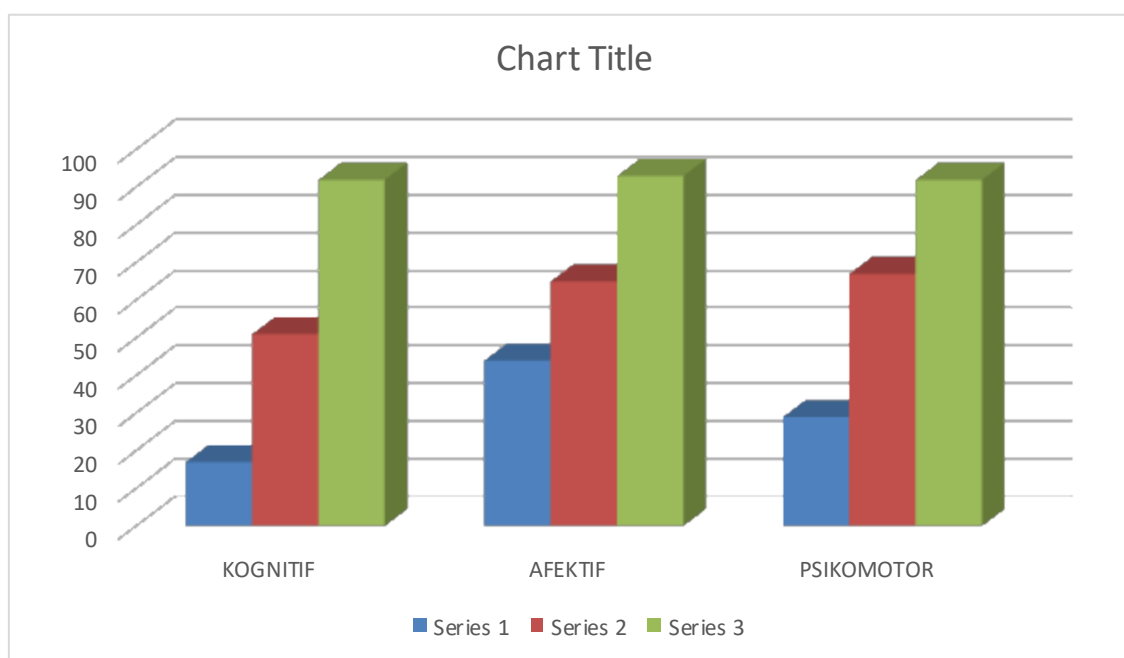
Jadi anaalisis prosentasenya (%) : $(255 \times 100\%) / (34 \times 8) = 93,75 \%$

Tabel 9. Analisis Tes Psikomotor Siklus 2

No	Kode	Nilai Kemampuan siswa								
		Aspek Psikomotor								
		a	b	c	d	e	F	g	H	jumlah
1	R-1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	R-2	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	R-3	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	R-4	1	1	1	0	1	1	1	1	7
5	R-5	1	1	0	1	1	1	0	1	7
6	R-6	1	1	1	1	1	1	1	0	8
7	R-7	1	1	1	1	1	1	1	1	8
8	R-8	1	1	1	1	0	0	1	1	6
9	R-9	1	1	1	1	1	1	0	1	7
10	R-10	1	1	1	1	1	1	1	1	8
11	R-11	1	1	1	1	1	1	1	1	8
12	R-12	0	1	1	1	1	1	1	1	7
13	R-13	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14	R-14	1	1	1	1	1	1	1	1	8

15	R-15	1	1	1	0	1	1	1	1	7
16	R-16	1	1	1	1	1	1	1	1	8
17	R-17	1	0	1	1	1	1	1	1	7
18	R-18	1	1	1	1	1	1	1	1	8
19	R-19	1	1	1	1	1	1	1	1	8
20	R-20	1	1	1	1	1	0	1	0	6
21	R-21	1	1	1	0	1	1	1	1	7
22	R-22	1	0	1	1	1	1	1	1	7
23	R-23	0	1	1	1	0	1	1	1	6
24	R-24	1	1	1	0	1	1	1	1	7
25	R-25	0	1	1	1	1	0	1	1	6
26	R-26	1	1	1	1	1	1	1	1	8
27	R-27	1	1	1	1	1	1	1	1	8
28	R-28	1	1	1	1	1	1	1	1	8
29	R-29	1	1	1	1	1	1	1	0	7
30	R-30	1	1	1	1	1	1	1	1	8
31	R-31	1	1	1	1	1	1	1	1	8
32	R-32	1	1	1	1	1	1	1	1	8
33	R-33	1	1	1	1	1	1	1	1	8
34	R-34	1	1	1	1	1	1	0	1	7
Jumlah		31	32	33	30	32	31	31	31	251

Jadi analisis prosentasenya (%) : $(251 \times 100\%) / (34 \times 8) = 92,27 \%$



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pra siklus, Siklus I dan Siklus 2

Dari hasil pengamatan yang diperoleh dengan bantuan check list dapat diperoleh hasil bahwa prosentase kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor dari siswa kelas V SDN I Kalbibeber setelah diberikan pembelajaran terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Pada pembelajaran boladiator sudah banyak siswa yang memahami peraturan permainan boladiator dikarenakan permainan ini sedang menjadi idola anak muda jaman sekarang. Permainan boladiator adalah salah satu modifikasi permainan sepak bola untuk meningkatkan pembelajaran gerak pada penjasorkes dimana hanya menggunakan setengah lapangan sepak bola sesungguhnya, jumlah pemain tujuh tiap afektif psikomotor kognitif prosentase ranah pertemuan 1 pertemuan 2 tim, terdiri dari empat babak, satu babak ada tim yang menyerang dan ada tim yang bertahan dengan peraturan umum yang dimodifikasi pula. Salah satu faktor peningkat yaitu dari aspek kognitif dikarenakan diberi perlakuan, yakni pembelajaran. Jadi pada pembelajaran peneliti menerangkan peraturan, teknik dasar boladiator dan modifikasi boladiator kemudian menerapkan dalam bentuk game. Dari sinilah peneliti mengetahui peraturan mana yang belum mereka pahami

kemudian peneliti mengoreksi dan menerangkan kembali pada pembelajaran berikutnya yang menerangkan tentang modifikasi sepak bola yang akan diterapkan. Sehingga terjadi peningkatan prosentase dalam aspek kognitif. Pada aspek afektif, terjadi peningkatan dikarenakan siswa telah bersikap sportif dalam permainan, menghargai kinerja teman atau lawan, menghormati kepemimpinan wasit, dan mau mengakui kekeliruan. peneliti selalu menerapkan sikap sportif dan fair play didalam jiwa siswa. Sebagai contoh ada salah satu siswa bermain individu dan tidak menghormati teman maupun lawan. Pada sesi evaluasi peneliti memberikan punishment dan siswa yang berkelakuan baik diberi reward. Pada pembelajaran berikutnya lebih ditekankan lagi pentingnya sikap sportif dalam bermain. Sehingga terjadi peningkatan prosentase dalam aspek afektif. Khusus untuk aspek psikomotor juga terjadi peningkatan dikarenakan peningkatan terjadi karena siswa sudah memahami teknik dasar bermain boladior yang meliputi, passing, control, dribble, menyundul bola, shooting. peralatan yang digunakan seperti bola lebih biasa dimainkan oleh siswa yang mana bola cenderung lebih ringan dari pada yang asli, Sehingga terjadi peningkatan prosentase dalam aspek psikomotor.

Dari hasil penelitian yang diperoleh prosentase dengan menggunakan bantuan check list dapat diperoleh hasil bahwa prosentase kemampuan belajar dari siswa kelas V SDN 1 Kalibeban ranah kognitif observasi awal 17,64% meningkat di siklus I 51,47% dan meningkat lagi di siklus II 92,64%. kemampuan afektif di observasi awal sebanyak 44,85% meningkat di siklus I 65,80% dan meningkat lagi di siklus II 93,75%. Kemampuan psikomotor di observasi awal 29,04% meningkat di siklus I 67,64% dan meningkat tajam di siklus II sebanyak 92,27%. Dari hasil di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran modifikasi permainan sepak bola “ boladior “ untuk peningkatan hasil belajar dan penguasaan teknik dasar bermain sepak bola siswa kelas V semester I SDN 1 Kalibeban secara umum sangat tepat digunakan karena sesuai dengan tingkat intelegensi, afeksi dan motoriknya.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan sepak bola “ boladior “ untuk untuk peningkatan hasil belajar dan penguasaan teknik dasar bermain sepak bola siswa kelas V semester I SDN 1 KALIBEBAN sangatlah tepat dan layak dibelajarkan. Karena permainan boladior sesuai karakteristik anak usia sekolah dasar kelas V, dimana dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari segi kegembiraan permainan boladior merupakan modifikasi sepak bola dimana sangat mudah mencetak gol, karena tidak berlaku sistem *offside*, jumlah pemain hanya tujuh orang, dan disertai peraturan lainnya. Selain itu dilihat dari prasarana yang digunakan, boladior sangat efisien hanya menggunakan setengah lapangan sepak bola sesungguhnya. Sehingga dari faktor fisik mengurangi kelelahan dan dapat meningkatkan keaktifan anak dalam bergerak dan bermain.

Referensi

- Aditama, W. B., & Sadhu, S. (2020). The Effect of Implementing Media Computer Based Instruction (Simulation Model) Towards Student's Autonomy in Science Learning. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 9(4).
- Aditama, W. B., Ramdani, A., & Khairunnisa, K. (2021). Penerapan Computer Based Instruction Model Simulasi dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(1), 30-45.
- Aprida, Y., Fitria, H., & Nurkhalis, N. 2020. “Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah Dan Motivasi Kerja Guru Terhadap Kinerja Guru. *Journal of Education Research*.” *Journal of Education Research* 1(2).
- Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Teknik Pendekatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. 2014. “Active Learning Increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics.” in *Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics*. Amerika.
- Graham, C. R. 2019. *Blended Learning Systems: Definitions, Current Trends, and Future Directions*. Routledge: In The International Handbook of e-Learning.
- Harjono, A., & Fauzi, A. 2020. “Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kreativitas Siswa.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5(1):54–58.
- Hisnan Hajron, K. (2021). Pengaruh *Computer Based Instruction* Model Simulasi Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPA. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 8(1), 43–56.
- Nilamsari, A., Fardani, M. A., & Kironoratri, L. 2023. “Pendidikan Karakter Peduli Sosial Melalui Film Jembatan Pensil Karya Hasto Broto Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Journal Education* 9(2).
- Pratiwi, E.T., & Setyaningtyas, E. W. 2020. “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Dan Model Project Based Learning.” *Jurnal Basicedu* 6(2):379–88.
- Rahayu, D. N. G., Harijanto, A., & Lesmono, A. D. 2020. “Analisis Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan.” *MAJU: Jurnal Ilmiah* 7(2):53–62.
- Triyawan, B. 2016. *High Performance Leadership*. Elex Media Komputindo.