

Upaya Meningkatkan Hasil Akurasi Passing Menggunakan Latihan *Small Sided Games* pada Permainan Futsal

Gilang Dicky Ramadhan*, Andi T. B. D. Alsaudi, Muhammad Iqbal

Pendidikan Olahraga, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*gilang.dickyy@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil akurasi *passing* menggunakan latihan *small sided games* pada permainan futsal siswa kelas VIII, tahun ajaran 2019/2020 di SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih Jakarta Selatan. Metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas menggunakan pendekatan kualitatif. Dalam penelitian ini mencakup 2 siklus dimana masing-masing siklus mencakup 4 tahap yaitu penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Waktu penelitian berlangsung 3 bulan dari bulan Juni sampai bulan Agustus 2020 dengan subjek penelitian 20 siswa. Data dikumpulkan melalui test, observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian akurasi *passing* pada siswa kelas VIII SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih Jakarta Selatan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata kelas diperoleh pada Pra Siklus = 63, Siklus I = 69 dan Siklus II = 73. Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan latihan *small sided games* dapat meningkatkan hasil akurasi *passing* pada permainan futsal.

Kata kunci: akurasi *passing*, futsal, *small sided games*.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pertumbuhan jasmani sesuai umur, mental, sosial, dan emosional. Sesuai tujuan kurikulum 2013, pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah bertujuan untuk memacu pada pertumbuhan jasmani sesuai dengan umur dan menanamkan karakter, selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak, menanamkan nilai karakter dan membiasakan hidup sehat.

Pendidikan jasmani menggunakan aktivitas fisik harus diasuh atau dibimbing oleh guru pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani yang dilakukan adalah bersifat formal, dan tujuannya sangat jelas guna memenuhi sasaran pendidikan nasional melalui pendidikan jasmani yang telah disusun melalui kurikulum.

Kegiatan olahraga untuk tujuan pendidikan seperti anak-anak sekolah yang diasuh oleh guru pendidikan jasmani (Kriswanto, 2016; Kurniawan, 2011). Kegiatan olahraga yang dilakukan adalah bersifat formal, dan tujuannya sangat jelas guna memenuhi sasaran pendidikan nasional melalui kegiatan olahraga yang telah disusun melalui kurikulum. Pembelajaran itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik sekaligus membentuk pola hidup sehat sepanjang hayat, salah satunya dengan menanamkan pada siswa untuk hidup sehat melalui aktivitas jasmani dan olahraga pada permainan futsal.

Daya tarik permainan futsal adalah permainan yang menantang secara fisik, mental, dan emosional.

Futsal di Indonesia secara umum mulai dimainkan pada tahun 2000an (Karim, 2018). Namun, belakangan ini futsal telah menjadi fenomena bagi banyak kalangan khususnya di daerah perkotaan. Lahan yang semakin sempit di kehidupan perkotaan, menjadi kendala tersendiri bagi para penggemar sepak bola untuk dapat bermain sepak bola. Teknik-teknik dasar dalam futsal ada beberapa, seperti *receive* (menerima bola), *shooting* (menendang bola), *passing* (mengumpan), *chipping* (mengumpang lambung), *heading* (menyundul bola), dan *dribbling* (menggiring bola).

Teknik permainan futsal yang dominan dilakukan adalah menendang yaitu mengumpan (*passing*) dan menembak. *Passing* adalah mengumpan bola ke teman satu tim. Teknik *passing* kelihatannya mudah tetapi sebenarnya dibutuhkan konsentrasi serta ketepatan sasaran atau akurasi yang bagus agar *passing* yang kita lakukan diterima oleh teman kita dan menjadi sebuah gol. Pemain yang sudah mempunyai akurasi *passing* bagus akan mudah untuk memberikan umpan ke teman untuk dia mencetak gol ke gawang lawan serta bisa membantu tim untuk memenangkan pertandingan (Irawan, 2009).

Ketepatan atau akurasi *passing* dalam futsal sangat penting maka, perlu upaya meningkatkan ketepatan *passing* guna menyempurnakan keterampilan yang dimiliki pemain. Pemain harus mampu menguasai bermacam-macam teknik dasar bermain futsal. Kemampuan pemain menguasai teknik dasar futsal dapat mendukung bermain futsal dengan baik secara individu maupun kolektif, melakukan *passing* dengan baik dan tepat pada sasaran bagi pemain bukan merupakan hal yang mudah (Iqbal, 2019).

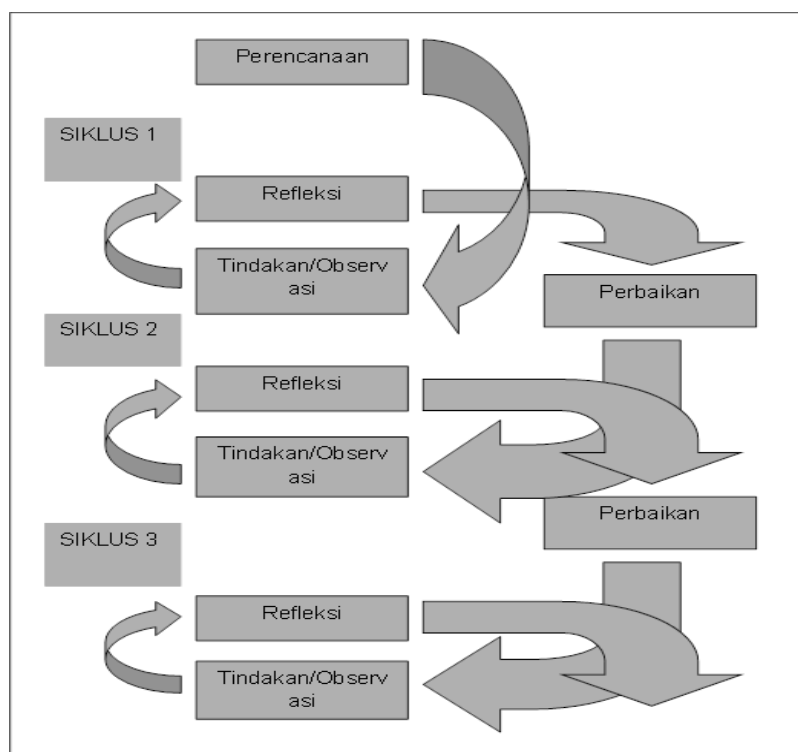
Pelaksanaan di lapangan setelah dilakukan observasi dan hasil wawancara dengan guru PJOK terlebih dahulu sebagian besar siswa kelas VIII SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih Jakarta Selatan masih banyak siswa melakukan *passing* tidak tepat sasaran atau tidak akurat sehingga masih banyak nilai yang di bawah rata-rata. Hal ini bisa berdampak negatif pada saat hasil ulangan pada materi futsal yang di ambil dari hasil akurasi *passing*. Hal ini disebabkan karena belum optimalnya kreatifitas guru dalam mengajar olahraga. Guru yang kurang kreatif akan menimbulkan pembelajaran yang monoton. Segala sesuatu yang monoton berdampak membosankan bagi siswa.

Pada saat wawancara, guru olahraga menyebutkan bahwa untuk untuk meningkatkan hasil akurasi *passing* sudah ada namun untuk variasinya itu kurang. Maka peneliti memberi solusi untuk meningkatkan kemampuan akurasi *passing* dapat dilakukan menggunakan latihan *small sided games*. Pembelajaran menggunakan latihan *small sided games* dipilih peneliti diharapkan bisa meningkatkan hasil akurasi *passing* siswa dan bisa sebagai variasi untuk guru dalam model pembelajaran agar siswa tidak bosan. Dari uraian di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah “Upaya Meningkatkan Hasil Akurasi *Passing* Menggunakan Latihan *Small Sided Games* Pada Permainan Futsal Siswa Kelas VIII, Tahun Pelajaran 2019/2020 SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih Jakarta Selatan”. Dengan tujuan melalui latihan *Small Sided Games* untuk meningkatkan hasil akurasi *passing* siswa dalam olahraga futsal.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*action research*). Penelitian tindakan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan akurasi *shooting* pada permainan futsal. Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas (Juanda, 2016).

Pengertian penelitian di atas bila digabungkan dari beberapa ahli, maka ditemukan suatu batasan penelitian tindakan kelas sebagai sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru atau calon guru di dalam kelasnya sendiri yang bersifat sikluistik dengan tujuan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Proses siklus kegiatan dalam penelitian kelas dapat digambarkan sebagai berikut (Ghani, 2016):



Gambar 1. Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas.

Responden dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas VIII SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih Jakarta Selatan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan 4 tahapan. Instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpul data adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen di validasi dengan teknik triangulasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

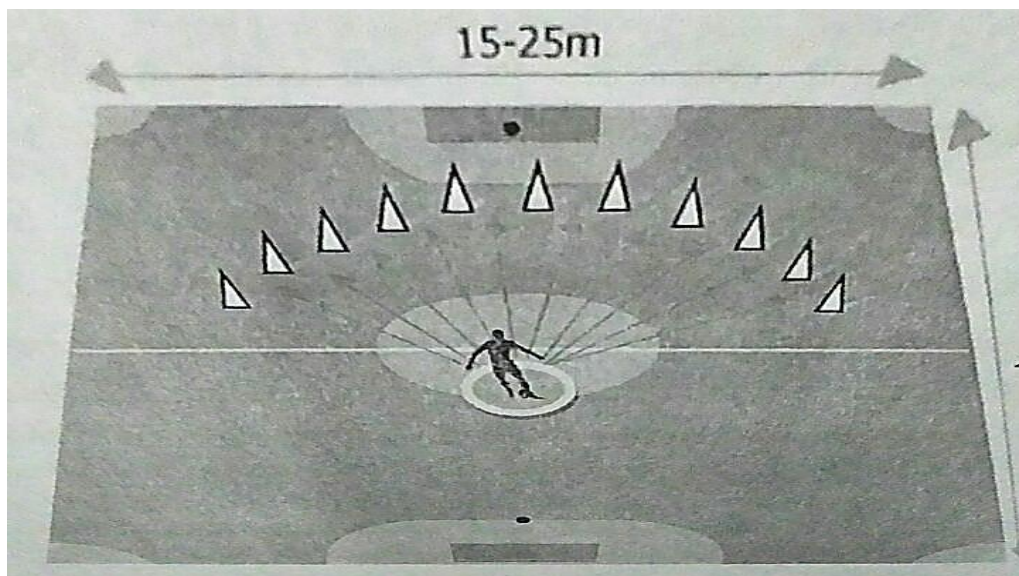
Sebelum penerapan menggunakan latihan *small sided games* hanya 6 siswa yang mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 63 dari keseluruhan siswa. Nilai rata-

rata tersebut masih jauh dari nilai Standar Tuntas atau KKM yaitu 70. Sedangkan ketuntasan hasil pembelajaran siswa secara klasikal adalah $6/20 \times 100\% = 30\%$ dari 20 siswa kelas VIII SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih. Berdasarkan indikator keberhasilan yang ditetapkan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran siswa sebelum tindakan dikategorikan rendah, dengan standar ketuntasan belajar 70, maka pada evaluasi sebelum tindakan belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, peneliti akan mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran hasil akurasi *passing*. Berdasarkan hasil observasi peneliti berasumsi bahwa siswa sangat mengharapkan adanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik. Serta siswa bisa mendapatkan metode pembelajaran yang berbeda khususnya untuk meningkatkan hasil akurasi *passing*.

Dari hasil siklus 1 bisa di lihat dari 20 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, dilihat secara klasikal nilai rata-rata siswa yaitu 69 dan siswa yang nilainya sudah melampaui Standar Tuntas yaitu 12 siswa atau 60% sedangkan siswa yang belum melampaui Standar Tuntas yaitu 8 siswa atau 40%. Terjadi peningkatan jumlah rata-rata kelas yang semula 63 menjadi 69. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus 1 belum mencapai Standar Tuntas atau KKM yaitu 70.

Dari hasil siklus 2 dapat dijelaskan hasil tes siklus 2 yaitu: Dari 20 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, dilihat secara klasikal nilai rata-rata siswa yaitu 73 dan siswa yang nilainya sudah melampaui Standar Tuntas atau KKM yaitu 16 siswa atau 80% sedangkan siswa yang belum melampaui Standar Tuntas atau KKM yaitu 4 siswa atau 20%.

Terjadi peningkatan yang semula pada siklus 1 rata-rata nilai secara klasikal sebesar 69 pada siklus 2 naik menjadi 73. Jumlah nilai siswa yang belum melampaui Standar Tuntas atau di bawah KKM mengalami penurunan yang semula pada siklus 1 siswa yang nilai belum tuntas yaitu 8 siswa atau 40% dan pada siklus 2 siswa yang nilai belum tuntas yaitu 4 siswa atau 20%. Hal tersebut menunjukkan adanya kemajuan hasil pembelajaran siswa yang cukup memuaskan. Hasil penelitian tersebut sudah sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti.



Gambar 2. Teknik *Passing* dengan latihan *small sided games*

Pelaksanaan Latihan *small sided games* adalah: 1) Peserta melakukan *passing* menuju kolong pada setiap cone. 2) Peserta melakukan *passing* dimulai dari cone sebelah kanan hingga ke kiri sebanyak 10 buah kolong. Dengan penilaian sebagai berikut: 1) jika pemain bisa melewati celah/kolong setiap celah maka diberi nilai 10, 2) Jika pemain bisa melewati kolong kedua diberi nilai 20, dan 3) penilaian hingga pada kolong ke 10.

Tabel 1. Rentang Nilai Penilaian

Rentang Nilai	Grade
90 – 100	A
80 – 89	B
70 – 79	C
60 – 69	D
0 – 59	E

Berikut adalah foto saat Latihan pada siklus I:

Gambar 3. Latihan *small sided games* 3 vs 1 Pada siklus I

Pada gambar 3, terlihat antusias siswa berlatih dengan mempraktekan teknik yang benar dan dalam bimbingan guru.

Tabel 2. Hasil Pencapaian (%) Pada Siklus 1.

Jumlah Siswa	Kategori			
	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
20	12	60%	8	40%

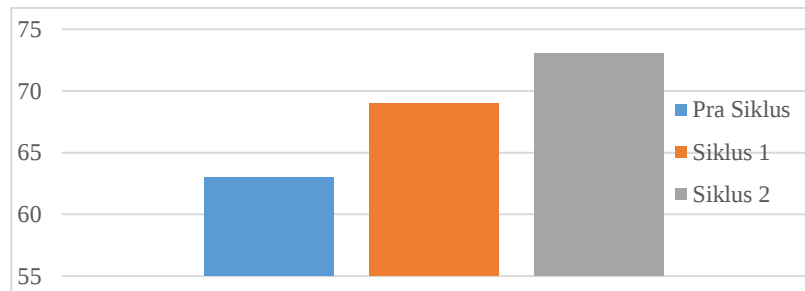
Tabel 3. Hasil Pencapaian (%) Siswa Pada Siklus 2.

Jumlah Siswa	Kategori			
	Tuntas		Tidak Tuntas	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
20	16	80%	4	20%

Apabila disajikan pencapaian dari prasiklus sampai siklus 2 sebagai berikut:

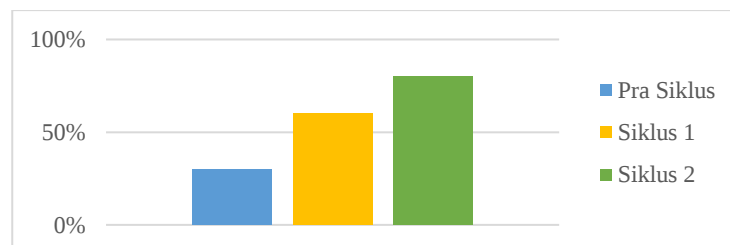
Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Pencapaian Semua Siklus

Kriteria	Perbandingan siklus	
	Nilai rata-rata siswa	Kuantitas klasikal Jumlah Siswa Tuntas
Pra Tindakan	63	30%
Siklus 1	69	60%
Siklus 2	73	80%



Gambar 4. Diagram Nilai Rata-rata Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus 2 dapatlah disimpulkan bahwa hasil akurasi *passing* menggunakan latihan *small sided games* lebih baik bila dibandingkan dengan siklus 1. Hasil pembelajaran telah mencapai target kriteria keberhasilan. Secara klasikal rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa mengalami peningkatan yang sangat memuaskan. Pada siklus 1 rata-rata nilai secara klasikal sebesar 69 dan pada siklus 2 rata-rata nilai secara klasikal naik menjadi sebesar 73. Jika digambarkan dalam persentase hasil capaiannya disajikan sebagai berikut.



Gambar 5. Diagram Kuantitas Klasikal Jumlah Siswa Tuntas

Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas Standar Tuntas atau KKM juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan jumlah siswa yang mendapat nilai sesuai Standar Tuntas atau KKM hanya 6 siswa atau 30% dari jumlah keseluruhan siswa, siklus 1 jumlah siswa yang mendapat nilai sesuai Standar Tuntas atau KKM sebanyak 12 siswa atau 60% dari jumlah keseluruhan siswa, siklus 2 jumlah siswa yang mendapatkan nilai sesuai Standar Tuntas atau KKM meningkat menjadi 16 siswa atau 80% dari jumlah keseluruhan siswa. Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya (Riyadi, 2013; Sobri, 2019). Karena yang mencapai KKM sudah 80% sesuai target penelitian, maka tidak perlu ada perbaikan dan melanjutkan siklus selanjutnya.

Gambar 6. Proses Tes Akurasi *Passing*

KESIMPULAN

Hasil analisis data dan peningkatan hasil akurasi *passing* permainan futsal pada siswa kelas VIII SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih dapat menunjukkan beberapa kemajuan atau peningkatan yang dicapai selama pembelajaran menggunakan Latihan *Small Sided Games*, maka hasil penelitian tindakan kelas ini dapat disimpulkan, model pembelajaran menggunakan latihan *small sided games* dapat meningkatkan hasil akurasi *passing* pada permainan futsal siswa kelas VIII SMP Yayasan Perguruan Sumbangsih.

Dari hasil penelitian memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan hasil akurasi *passing* pada permainan futsal, pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 69 dengan tingkat keberhasilan siswa yang tuntas yaitu 60%, dan pada siklus 2 diperoleh nilai rata-rata 73 dengan tingkat keberhasilan siswa yang tuntas yaitu 80%. Dengan demikian tingkat keberhasilan siswa sudah mencapai target KKM yaitu 70. Siswa senang dalam melakukan pembelajaran dikarenakan siswa merasa menemukan metode pembelajaran yang baru. Motivasi, keaktifan dan disiplin siswa dalam proses pembelajaran meningkat, serta kemampuan hasil akurasi *passing* siswa mengalami peningkatan.

REFERENSI

- Ghani, Abd. Rahman, (2016). *Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta: Rajawali Pers.
 Irawan, Andri (2009). *Teknik Dasar Modern Futsal*. Jakarta: Pena Pundi Aksara.

- Iqbal, Muhammad (2019). *Variasi Latihan Teknik Dasar Futsal*. Jakarta: CV. Putra Tunggal Mandiri & Miyaz.
- Juanda, Anda, (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish.
- Karim, A. (2018). Pengaruh latihan small sided games terhadap peningkatan ketepatan passing dengan kaki bagian dalam pada siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola MTs Ali Maksum Bantul. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 7(9).
- Kriswanto, Erwin Setyo, (2016). *Trend Olahraga Masa Kini Woodball Olahraga Ala Golf*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Kurniawan, Feri, (2011). *Buku Pintar Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Riyadi, N. (2013). Tingkat Keterampilan Kemampuan Dasar Bermain Futsal yang Menggunakan Lapangan Agung Futsal Jatianom Klaten. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY. Tidak dipublikasikan.
- Setyadi, A. (2016). Pengaruh latihan small sided games terhadap keterampilan passing siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 5(8).
- Sobri, H. (2019). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan tentang permainan bola volly dengan menggunakan pendekatan pembelajaran drill dan bermain pada kelas VI SDN 101/II Muara Bungo. *Jurnal Menara Ilmu*, 13(9).