

## UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

Yanto Gunawan<sup>1</sup>, Carsiwan<sup>2</sup>, Nuryadi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Pendidikan Indonesia  
Alamat: Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154  
email: yant0gunawan1998@gmail.com, carsiwan@upi.edu, nuryadi\_71@upi.edu

**Abstract:** *The study is based on the insufficient amount of student's active learning time in the physical education program of SMK Negeri 8 Bandung primarily in soccer learning. The purpose of the study is to increase student's active learning time (ALT) by implementing soccer like games strategy. The method used in the study is Classroom Action Research (CAR) with the research design of Kurt Lewin's Model which consists of two cycles where each cycle includes planning, action, observing, reflecting and duration recording in order to find out the amount of active learning time done by the students. The subjects of the study are 31 tenth-grader students from X TEI 2 class. The results of preliminary observations show that the level of students' active learning is exceptionally low on (44,4%). On the first cycle I action I observation, the amount of students' active learning time showed an increase to (48.8%). Then, cycle I action II revealed a decrease in students' active learning time to (42.2%). Cycle II action I showed that students' active learning time amount increased to (56.6%). On cycle II action II, the amount of active learning time reached (72.2%). Based on the research data of the study, it can be concluded that there is a significant percentage increase in each cycle and action which indicates that soccer like games in soccer learning can increase students' active learning time.*

**Keywords:** *soccer like games, football, active learning time.*

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMK Negeri 8 Bandung khususnya dalam pembelajaran sepakbola. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa melalui strategi permainan *soccer like games*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian Model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus dimana pada masing-masing siklus mencakup perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) serta instrumen penelitian catatan lamanya waktu (*duration recording*) untuk mengetahui berapa jumlah waktu aktif belajar yang dilakukan siswa. Subjek penelitian ini adalah kelas X TEI 2 berjumlah 31 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi awal menunjukkan jumlah waktu aktif belajar siswa masih sangat rendah yaitu (44,4%), pada penelitian pertama siklus I tindakan I menunjukkan Meningkat jumlah waktu aktif belajar siswa yaitu (48,8%), lalu siklus I tindakan II menunjukkan penurunan jumlah waktu aktif belajar siswa (42,2%), dan pada siklus II tindakan I menunjukkan bahwa jumlah waktu aktif belajar siswa meningkat (56,6%), siklus II tindakan II jumlah waktu aktif belajar mencapai (72,2%). Dari data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan *presentase* terhadap setiap siklus dan tindakan sehingga dengan permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

**Kata Kunci:** *soccer like games, sepakbola, jumlah waktu aktif belajar*

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengaktualisasikan potensi-potensi aktifitas siswa berupa sikap, tindakan, dan kemampuan gerak menuju kebulatan pribadi yang seutuhnya. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 11). Disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani seolah dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dimana siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dan meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa, sehingga hasil belajar maksimal dan penggunaan waktu digunakan sebaik mungkin dalam proses aktivitas pendidikan jasmani khususnya waktu yang harus di tempuh selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung maka sangatlah penting untuk memperhatikan efektifitas jumlah waktu aktif belajar siswa dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai apa yang diharuskan oleh guru.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses keseluruhan yang mempunyai tujuan dalam pembentukan fisik seseorang, adapun menurut Diyson

(2004, hlm. 5) "*Sport education (SE) is an instructional model which links the sport taught in physical education to the wider sporting culture (Siedentop, 1991). Focusing essentially on the notion of authenticity, it is Siedentop's belief that the essential features of sport that lead to its attractiveness are rarely reproduced in physical education*". Diartikan kedalam bahasa indonesia "Pendidikan olahraga (SE) adalah model pembelajaran yang menghubungkan olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani dengan budaya olahraga yang lebih luas (Siedentop, 1991). Permainan, rekreasi, ketangkasan, olahraga, kompetitif dan aktifitas-aktifitas fisik lainnya, merupakan material-material yang terkandung dalam pendidikan jasmani".

Banyak sekali permasalahan mengenai pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, Salah satunya kekurangan tempat atau lahan, untuk melakukan berbagai aktivitas pendidikan jasmani adapun sarana dan prasarana. Tidak sedikit sekolah di Indonesia, khususnya di daerah perkotaan tidak memiliki tempat atau lahan untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani. Walaupun ada lahan atau tempat, tetapi tidak sebanding dengan jumlah siswa yang akan melakukan aktivitas jasmani. Serta seringkali ditambah dengan kurangnya sarana

dan prasarana tuntutan pembelajaran tempat atau lahan permasalahan lainnya yaitu pembelajaran pendidikan jasmani masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran kecabangan olahraga yang hanya menekankan pada keterampilan teknik dasar saja .

Adapun permasalahan lainnya dalam pembelajar pendidikan jasmani yaitu tidak hanya di alami oleh siswa yang mempunyai penguasaan gerak yang istimewa atau tidak terbiasa dalam melakukan aktivitas pendidikan jasmanani. Salah satu permasalahan yang ada adalah apakah saat ini guru pendidikan jasmani dalam proses pembelajarannya sudah sesuai dengan apa yang diharapkan?.

Menurut Suherman (2009, hlm. 71) menjelaskan bahwa salah satu tantangan yang senan tiasa harus dicari pemecahannya oleh para guru Pendidikan jasmani pada waktu mengajar di sekolah sekarang ini adalah bagaimana menciptakan lingkungan belajar yang mendukung terhadap kelancaran pelaksanaan proses pembelajaran mengajar (PBM) sehingga siswa dapat meraih tujuan pembelajarannya. Penciptaan lingkungan belajar tersebut dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan terbentuknya kondisi lingkungan belajar yang kurang mendukung terhadap pelaksanaan PBM.

Dapat diartikan dari penjelasan diatas lingkungan belajar yang mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang kondusif adalah bagaimana guru mampu mengatur siswa untuk terus gerak dan disiplin untuk mencapai tujuannya, dukungan alat dan sarana pembelajaran sehingga dalam proses pembelajaran bisa berlangsung efektif, serta bagaimana mengelola waktu pembelajaran sehingga tepat sesuai dengan alokasi jumlah jam pelajaran yang tersedia. Agar tidak menyebabkan pembelajaran pendidikan jasmani yang membuat anak cenderung bosan dengan pembelajaran yang monoton, dan tidak kreatif dalam meberikan suatu pembelajaan pendidikan jasmani atau permainan lainnya dalam Pendidikan jasmani sehingga dapat mempengaruhi kualitas jumlah waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran aktivitas pendidikan jasmani.

Dari penjelasan yang sudah dikemukakan oleh beberapa ahli dapat di simpulkan bahwa guru pendidikan jasmani seolah dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran yang meningkatkan keaktifan siswa dimana siswa aktif selama mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani dan meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa, sehingga hasil belajar maksimal dan penggunaan waktu digunakan sebaik mungkin dalam proses aktivitas pendidikan jasmani khususnya waktu yang harus di

tempuh selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung maka sangatlah penting untuk memperhatikan efektifitas jumlah waktu aktif belajar siswa dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai apa yang diharuskan oleh guru. Adapun cara bagaimana mengetahui jumlah waktu aktif belajar gerak siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya dengan cara menganalisa waktu (time analisis) dan sering juga di sebut dengan catatan lamanya waktu (*duration reording*) contoh untuk melihat seberapa efektif waktu yang terpakai dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani atau bisa di sebut jumlah waktu aktif belajar. Maksud dari waktu aktif belajar siswa khususnya dalam pendidikan jasmani merupakan waktu yang harus di tempuh selama kegiatan pendidikan jasmani itu berlangsung dan dimana anak dalam kondisi aktif belajar atau melakukan aktivitas yang sedang dilaksanakan sesuai yang diharuskan oleh guru.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari empat tindakan satu siklus yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran terus-menerus.

Penelitian tindakan kelas ini pelaksanaannya dalam siklus secara berkelanjutan. Siklus 1 terdiri dari 2 tindakan, dan siklus 2 terdiri dari 2 tindakan. Seperti halnya dikemukakan oleh Sanjaya (2013, hlm. 174) menjelaskan “Siklus atau putaran dalam PTK adalah satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Bisa terjadi dengan pelaksanaan PTK terdiri atas beberapa siklus mencerminkan kondisi tertentu baik dilihat dari aspek permasalahan yang dikaji maupun hasil belajar”. Suherman (2009, hlm. 115) mengemukakan empat kategori aktivitas dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai berikut : Manajemen (M) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk yang bersifat manajerial (misal: Penggantian bentuk latihan (materi), menyimpan dan mengambil peralatan, mendengarkan aturan-aturan dalam mengikuti pelajaran/*rules*, mendengarkan peringatan / teguran, ganti pakaian, mengecek kehadiran). Aktivitas belajar (A) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk melakukan aktivitas belajar secara aktif (misal: melakukan pemanasan, melakukan tugas gerak melempar, menangkap,

menolak, lari, berjalan, dan lain-lain, dan melakukan pendinginan). *Instruction* (I) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) untuk mendengarkan informasi bagaimana melakukan keterampilan (misal: melakukan demonstrasi, mendengarkan intruksi keterampilan). *Waiting* (W) adalah waktu yang dihabiskan oleh sebagian besar siswa (lebih dari 50%) tetapi tidak termasuk dalam ketiga kategori di atas (misal: menunggu giliran, sebagian besar siswa diam atau ngobrol tidak melakukan kegiatan yang ditugaskan, menunggu guru untuk memberikan intruksi).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis dilapangan upaya meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola di SMKN 8 Bandung, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya waktu aktif belajar siswa.

Dari hasil pengamatan dan penemuan peneliti di kelas X TEI 2 SMK Negeri 8 Bandung, yang berdasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data melalui observasi awal, Siklus I dan Siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *soccer like games* dalam

pembelajaran sepakbola dapat meningkatkan *presentase* terhadap setiap siklus dan tindakan terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa kelas X TEI 2 SMK Negeri 8 Bandung.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penulis mengemukakan implikasi sebagai berikut.

Melalui permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola dapat mengurangi waktu tunggu siswa pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, baik keterlibatan fisik, perasaan dan pemikiran, sehingga waktu pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan data yang diperoleh dan fakta dilapangan selama proses penelitian dalam jumlah persentase waktu aktif belajar siswa terdapat peningkatan yaitu observasi awal sebesar 44,4%, siklus I tindakan I sebesar 48,8%, siklus I tindakan II sebesar 42,2%, siklus II tindakan I sebesar 56,6%, dan siklus II tindakan II sebesar 72,2%. Maka dibawah ini dijelaskan hasil temuan dari seluruh proses penelitian, sebagai berikut:

1. Siswa berperilaku aktif dalam pembelajaran, jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan jumlah waktu aktif belajar

siswa lebih banyak saat pembelajaran berlangsung.

2. Melalui permainan *soccer like games* memberikan pengaruh positif pada peningkatan motivasi siswa, belajar siswa. Hal tersebut terbukti dengan lebih semangatnya siswa dalam pembelajaran dan dalam melakukan permainan-permainan yang diinstruksikan oleh guru.

Pada proses pembelajaran siswa selalu terlihat aktif dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, dengan memberikan bentuk-bentuk permainan dengan suasana penuh kebahagiaan, komperatif dan inovatif baik dalam kegiatan pemanasan ataupun kegiatan inti. Ketika siswa melakukan permainan mereka bisa senang dan bergerak sukarela seperti apa yang dikemukakan oleh Subroto dkk (2017, hlm. 9) "Setiap anak senang untuk beraktivitas tanpa mengenal rasa lelah, hal ini dikarenakan anak melakukan dengan penuh kesenangan dan kegembiraan". Pembelajaran menurut Dimiyati dan mudjiono (dalam Wicaksono 2016, hlm. 81) "Pembelajaran yang berarti adalah dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan bermain siswa. Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersama dengan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu". Dan menurut Whittaker

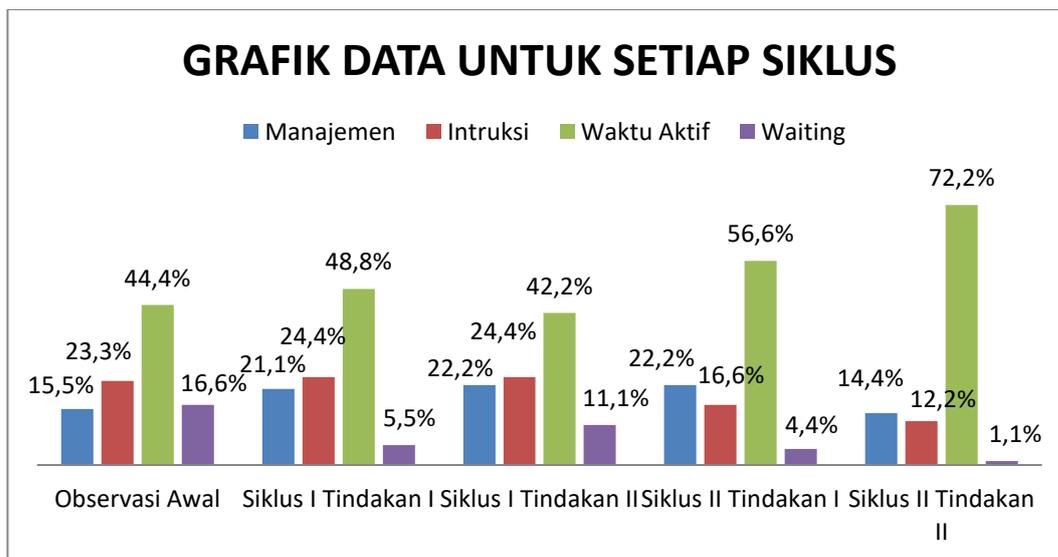
(dalam Aunurrahman 2009, hlm. 35) mengemukakan bahwa "Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan dirinya sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengertian. Selain itu menurut Abdillah (dalam Aunurrahman 2009, hlm. 35) "Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola di harapkan mampu meningkatkan waktu aktif belajar siswa dan keaktifan siswa serta merasa senang tidak terbebani ketika pembelajaran berlangsung. Seperti yang telah diungkapkan oleh Bahagia (2010, hlm. 28) "Dengan melakukan modifikasi fasilitas maupun perlengkapan tersebut sebenarnya tidak akan mengurangi aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjas melainkan sebaliknya, siswa lebih aktif karena difasilitasi untuk lebih banyak bergerak, dalam pendekatan bermain dengan suasana riang dan gembira". Selain senang dalam pembelajaran pendidikan jasmani yakni materi penjas

dengan suasana bermain, secara tidak sadar siswa sudah melakukan aktivitas pembelajaran aktif pendidikan jasmani sesuai waktu aktif belajar yang sudah di atur sebaik mungkin dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan soccer like games yang didalamnya dapat meningkatkan kemampuan aspek kognitif, afektif dan psikomotor, yang ada di dalam diri siswa bersama dengan pengalaman yang diperoleh oleh siswa itu sendiri.

meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa melalui permainan soccer like games dalam pembelajaran sepakbola dapat meningkatkan JWAB siswa dan menciptakan suasana belajar pembelajaran sepakbola yang menyenangkan dan aktif namun tanpa mengenyampingkan tujuan pendidikan jasmani.

Berdasarkan teori menurut beberapa ahli dan pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bawah upaya



Gambar 1. Grafik Hasil Obsevasi Awal Sampai Siklus II

## SIMPULAN

Dari hasil pengamatan dan penemuan peneliti di kelas X TEI 2 SMK Negeri 8 Bandung, yang berdasarkan pada hasil pengolahan dan analisis data

melalui observasi awal, Siklus I dan Siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan soccer like games dalam pembelajaran sepakbola dapat meningkatkan presentase terhadap setiap

siklus dan tindakan terhadap jumlah waktu aktif belajar siswa kelas X TEI 2 SMK Negeri 8 Bandung. Melalui permainan soccer like games dalam pembelajaran sepakbola dapat mengurangi waktu tunggu siswa pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, baik keterlibatan fisik, perasaan dan pemikiran, sehingga waktu pembelajaran lebih efektif.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aunurrahman, (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. ALFABET

Bahagia, Y dan Mudjianto, S. (2010) *Fasilitas Dan Perlengkapan Penjas*. Bandung: FPOK UPI

Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport Education, Tactical Games, and Cooperative Learning: Theoretical and Pedagogical Considerations. *Quest*, 56(2), 226–240. doi:10.1080/00336297.2004.10491823

Mahendra, Agus (2015). *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.

Sanjaya, Wina. (2013) *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: KENCANA.

Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.

Siedentop. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Field

Subroto, (2017). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Voli*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.

Sucipto. (2015). *Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.

Wicaksono, D.I., (2016). *Survey Kemampuan Motorik Siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kelas IV*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*.