

MODEL APPLICATION MODELING STUDY ON THE IMPROVEMENT OF LEARNING MENGGIRING FOOTBALL (Studies in Class V Public Primary Schools Kedamean 2 Gresik)

Didik Sugatot

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,
Di2.sugatot@gmail.com

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah secara umum peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu maka perlu diberikan suatu model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti, penerapan penggunaan model pembelajaran *modeling* sehingga diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran. Begitu juga yang terjadi pada siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik, hasil observasi awal menunjukkan sebanyak 82,9% siswa memiliki kemampuan yang rendah terhadap menggiring pada permainan sepakbola. Hal ini terjadi dikarenakan kurang maksimalnya pesan materi yang disampaikan guru yang dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa, oleh sebab itu dibutuhkan cara yang lebih efektif dan efisien untuk mengatasi masalah tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) peningkatan hasil belajar menggiring sepakbola dengan model pembelajaran *modeling* pada siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik, 2) besar peningkatan hasil belajar menggiring sepakbola dengan model pembelajaran *modeling*. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik dengan jumlah siswa sebanyak 41 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kontinyu dan berkesinambungan dari siklus ke siklus. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan pengukuran hasil belajar siswa pada masing-masing siklus. Penilaian hasil belajar diukur meliputi: aspek psikomotor, kognitif, dan afektif.

Kesimpulan: 1) Penggunaan model pembelajaran *modeling* dalam pembelajaran sepakbola ternyata dapat meningkatkan hasil belajar menggiring sepakbola siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik. Hal ini dapat dilihat pada grafik 4.1 dan 4.2 atau tabel 4.18 dimana rerata kelas pada tiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan. 2) Pada studi awal sebelum diberikan *treatment* nilai rerata kelas hasil belajar yang dicapai 56,9 meningkat sebesar 15,9% menjadi 65,95 pada siklus 1. Kemudian pada siklus 2 terlihat ada peningkatan sebesar 16,2% dari siklus 1. Sehingga pada siklus 2 nilai rerata kelas yang dicapai sebesar 76,7. Perkembangan hasil ketuntasan klasikal siswa dari studi awal (17,1%) sampai siklus I (36,6%) terlihat ada peningkatan sebesar 19,5% kemudian dari siklus 1 (36,6%) sampai siklus 2 (73,2%) meningkat sebesar 36,6%.

Kata Kunci: Pembelajaran, *Modeling*, Menggiring Sepakbola.

Abstract

In the implementation of physical education in school learning in general is still very dominant role of the teacher so that students receive a lesson and they just can not learn according to its development stage. Therefore it should be given a more varied learning models such as, the application of the use of learning model modeling so that students are expected to play an active role in any learning process. So also happens to fifth grade students of Public Primary Schools Kedamean 2 Gresik, initial observations indicate as many as 82,9% of students have a low ability to dribbling at football game. This happens due to lack of material delivered maximum message that teachers can be understood by students, and therefore required a more effective and efficient to solve the problem.

The purpose of this study was to determine: 1) improved learning outcomes dribbling football with modeling learning model in class V Public Primary Schools Kedamean 2 Gresik, 2) large increase in learning outcomes dribbling football with modeling learning model. Objectives of this study were fifth grade students of Public Primary Schools 2 Gresik Kedamean by the number of students by 41 students. This type of research is a classroom action research (CAR), which are continuous and continuously from cycle to cycle. Data was collected through observation and measurement of student learning outcomes in each cycle. Assessment of learning outcomes measured include: aspects of psychomotor, cognitive, and affective.

Conclusion: 1) The use of modeling in teaching learning model football may actually enhance learning outcomes dribbling football Kedamean fifth grade students of Public Primary Schools 2 Gresik. This can be seen in the graphs or tables 4.1 and 4.2 where the average class at 4.18 each learning cycle has

increased. 2) At the beginning of the study before treatment is given the mean value of classroom learning outcomes are achieved 56,9 increased by 15,9% to 65,95 in Cycle 1. Then in the second cycle looks no increase 16,2% from cycle 1. So that the average value of grade 2 cycle achieved by 76,7. Developmental outcomes classical completeness students from the initial study (17,1%) to the first cycle (36,6%) seen an increase of 19,5% and from cycle 1 (36,6%) to cycle 2 (73,2%) increased by 36,6%.

Keywords: *Learning, Modeling, Dribling Football.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana bagi pemerintah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Salah satu tempat memperoleh pendidikan yakni di sekolah. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga, dan olahraga. (Permendiknas, 2008:3)

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Gurulah yang menciptakannya guna membelajarkan anak didik. Guru yang mengajar dan anak didik yang belajar merupakan perpaduan dari kedua unsur manusiawi ini lahirlah interaksi edukatif. Semua komponen pengajaran diperankan secara optimal guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelum pengajaran dilakukan. (Bahri, 2010:37)

Pada pendidikan formal, siswa mendapatkan bermacam-macam pelajaran yang harus ditempuh. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang diberikan pada pendidikan formal mulai dari tingkat Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah sampai Sekolah Menengah Atas atau Madrasah Aliyah.

Mata pelajaran ini memiliki ciri yang berbeda dibandingkan dengan mata pelajaran lain, karena tujuan yang ingin dicapai bukan hanya membuat siswa dari sisi fisiknya saja (psikomotor), melainkan juga meliputi ilmu pengetahuan (kognitif) dan sikap (afektif). Diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dapat berbuat banyak dalam ikut menciptakan manusia atau siswa yang sehat fisik maupun nonfisik. Kejadian ini terjadi karena dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling terkait, diantaranya model praktek/penyajian pembelajaran pendidikan jasmani yang digunakan oleh guru mulai dari SD/MI cenderung masih bersifat tradisional/kuno. Guru pendidikan jasmani jarang mengembangkan inovasi pembelajaran gaya mengajar yang diberikan kepada siswa.

Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SDN Kedamean 2 Kedamean Gresik peran guru sangat diperlukan dalam upaya menjadikan suatu kegiatan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai sarana pendidikan pada umumnya dan pembentukan keterampilan gerak pada khususnya. Untuk itu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan perlu memilih dan menggunakan cara-cara pengajaran yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga dari kegiatan pendidikan, anak didik akan memperoleh pengalaman gerak yang efektif.

SDN Kedamean 2 Kedamean Gresik, guru menggunakan metode menerangkan tanpa praktek hal ini akan mempengaruhi persepsi siswa dalam menerima pembelajaran. Persepsi merupakan suatu hal yang sangat penting karena lewat persepsi ini akan diketahui oleh peserta didik terhadap pendidikan jasmani dimana itu merupakan dampak dari proses pembelajaran yang sudah dilakukan dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang sudah digunakan oleh guru pendidikan jasmani. Persepsi itu merupakan pemahaman yang dialami oleh seseorang dalam memahami informasi tentang lingkungannya melalui panca indra seperti halnya peserta didik dalam memahami informasi tentang pendidikan jasmani dari segi tujuan, landasan dan manfaat melalui penglihatan dan pendengaran mereka.

Dari keterangan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran *Modeling* Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepakbola (Studi pada Siswa Kelas V SDN Kedamean 2 Gresik)”

Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai seorang guru harus mampu memilih model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena itu dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajara dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Seorang guru diharapkan memiliki motivasi dan semangat pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dijalannya. Menurut Sardiman (2004:165), guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bervariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.

Setiap guru harus memiliki kompetensi adaptif terhadap setiap perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan di bidang pendidikan, baik yang menyangkut perbaikan kualitas pembelajaran maupun segala hal yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar peserta didiknya.

Pemodelan atau *modeling* maksudnya dalam sebuah pembelajaran keterampilan atau pengetahuan tertentu, ada model yang bisa ditiru (Depenas, 2003:16). Model itu bisa berupa cara mengoperasikan sesuatu, cara melempar bola dalam olahraga, atau guru memberi contoh cara mengerjakan sesuatu. Dengan begitu guru memberi model "bagaimana cara belajar".

Sebagian guru memberi contoh tentang cara bekerja sesuatu, sebelum siswa melaksanakan tugas. Dalam pembelajaran tersebut guru mendemonstrasikan cara menemukan kata kunci dalam bacaan dengan menelusuri bacaan secara cepat dengan memanfaatkan gerak mata (*scanning*). Ketika guru mendemonstrasikan cara menggiring bola. Dengan begitu siswa tahu bagaimana gerak kaki yang baik dan benar dalam melakukan menggiring bola. Secara sederhana, kegiatan ini disebut pemodelan. Artinya ada model yang bisa ditiru dan diamati siswa, sebelum mereka berlatih menggiring bola. Dalam kasus ini guru menjadi model.

Dalam pendekatan CTL (*Contextual Teaching Learning*) guru bukan satu-satunya model. Model dapat dirancang dengan melibatkan siswa. Seorang siswa bisa ditunjuk untuk memberi contoh temannya cara menggiring bola. Model juga dapat didatangkan dari luar. Seorang sepakbola asli sekali waktu dapat dihadirkan di kelas untuk menjadi model cara menggiring bola.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mendapatkan proses belajar mengajar dan menerima, pengalaman belajarnya (Sudjana, 1991:22). Hasil belajar adalah kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain yang termasuk

kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. Dalam proses belajar-mengajar, hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang atau mendesain pengajaran secara tepat dan terarah. Setiap proses belajar-mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Artinya, seberapa jauh hasil belajar dimiliki siswa, hasil belajar harus nampak dalam tujuannya, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar-mengajar.

Kualitas pembelajaran atau pembentukan kompetensi dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran atau pembentukan kompetensi yang berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar, menurut Mulyasa (2010:218) mengatakan, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa berhasil lulus. Lebih lanjut proses pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila masukan merata, menghasilkan *output* yang banyak dan bermutu tinggi, serta sesuai dengan kebutuhan, perkembangan masyarakat dan pembangunan.

Menurut Bahri dan Zain (2010: 106) bahwa indikator hasil belajar yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil apabila:

- a. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b. Perilaku yang digariskan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Siswa harus bekerja jauh lebih baik untuk mendapatkan skor atau nilai yang sama seperti yang diperoleh siswa berkinerja tinggi. Untuk menjawab kendala itu, guru harus menekankan hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem skor perbaikan individual dikatakan adil karena untuk memberikan nilai maksimum, setiap orang harus menunjukkan perbaikan, tidak hanya melakukan seperti apa yang dilakukan sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan siswa dengan nilai yang sudah baik sama beratnya dengan siswa berkinerja

rendah dengan apa yang dialami siswa berkinerja tinggi.

2. Karena ada nilai maksimum yang mungkin diperoleh, dan karena pekerjaan sempurna selalu mendapat nilai tinggi, tidak ada siswa yang memiliki nilai dasar rendah dapat memperoleh jumlah nilai lebih tinggi daripada seseorang yang mendapat nilai terbaik yang mungkin dicapainya.
3. Meskipun nilai tim didasarkan pada perbaikan, nilai tim masih tetap ditentukan menurut cara yang sama. Akibatnya, siswa dengan kinerja tinggi yang tetap tinggi dalam kinerjanya akan tetap memperoleh nilai tinggi. Masalah lain yang muncul kadang-kadang terjadi karena tes tertentu begitu sulit, sehingga hampir setiap orang mendapat nilai perbaikan nol. Apabila hal ini terjadi, guru dapat menyesuaikan kriteria tersebut untuk tim super, tim hebat, dan tim baik. Jelas, jika sejumlah besar siswa tetap berkinerja di bawah skor dasar mereka, bahan ajar yang diajarkan berada di atas tingkat kelas atau kecepatan pengajaran hendaknya diperlambat atau dipilih bahan ajar yang lebih sesuai.

Menggiring bola merupakan teknik membawa bola dengan bergerak, dengan cara mendorong bola dengan kaki secara tipis-tipis dengan jarak yang tidak terlalu jauh antara kaki dengan bola dan dilaksanakan berulang kali. Menurut Muchtar (1992:40) pada umumnya menggiring dilakukan dengan 3 cara yaitu:

1. Dengan kaki bagian dalam
2. Dengan kaki bagian luar
3. Dengan kaki bagian punggung kaki

Pelaksanaan menggiring bola dengan kaki bagian dalam: a) Mata melihat bola dengan kaki bagian dalam, b) Kepala dan badan di atas bola, c) Bola di dorong dengan bagian dalam kaki, dan tetap dalam jarak penguasaan, d) Posisi badan berada antara bola dan lawan (Muchtar, 1992:41).

Pelaksanaan menggiring bola dengan kaki bagian luar: a) Mata melihat bola, b) Kepala dan badan di atas bola, c) Bola disentuh ke depan dengan kaki bagian luar, d) Kaki yang digunakan mendorong bola diputar ke dalam, sehingga bagian kaki yang menyentuh bola adalah bagian kaki dekat kelingking, e) Langkah dalam kaki tidak terhalang, e) Jarak bola tetap dalam penguasaan pemain, f) Posisi badan berada antara bola dan lawan (Muchtar, 1992:41).

Pelaksanaan menggiring bola dengan punggung kaki: a) Mata melihat bola, b) Kepala dan badan di atas bola, c) Bola disentuh ke depan dengan punggung kaki, d) Ujung kaki menyentuh bola menghadap ke tanah, e) Langkah-langkah dalam lari pendek-pendek, f) Jarak

bola tetap dalam penguasaan pemain, g) Badan berada antara bola dan lawan (Muchtar, 1992:41).

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, dkk., 2000:7)

Tujuan setiap cabang olahraga mempunyai tujuan dari permainannya. Tujuan permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/*draw*. (Sucipto, dkk., 2000:7)

Belajar bermain sepakbola harus diawali dengan pengenalan terhadap bola dan seringnya menyentuh (*contact*) dengan bola agar pemain sepakbola memiliki *feeling ball*. Sehingga pemain sepakbola mengetahui apakah yang harus dilakukan saat menghadapi situasi-situasi tertentu dalam sebuah pertandingan.

Faktor-faktor latihan dalam sepakbola, sebagai berikut :

1. Faktor fisik
2. Faktor teknik
3. Faktor taktik
4. Faktor mental

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) Karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Menurut Richart Winter (dalam Aqib, 2006:17), ada 6 macam karakteristik Penelitian Tindakan kelas, yaitu : (1) Kritik refleksi, yaitu adanya refleksi yang bersifat evaluasi pelaksanaan pembelajaran; (2) Kritik dialektis, yaitu adanya pandangan kritis dan obyektif terhadap kelemahan atau hambatan dalam pelaksanaan; (3) Kolaboratif, yaitu adanya kerjasama dengan pihak lain untuk mengamati atau sumber data atas masalah yang dihadapi dalam pembelajaran; (4) Resiko, berarti peneliti atau guru sendiri harus berani mengambil

resiko bahwa hipotesisnya meleset atau beresiko untuk melakukan perubahan yang bersifat perbaikan (5) Susunan jamak, yaitu bersifat reflektif, dialektis, partisipatif, dan kolaboratif; dan (6) Internalisasi teori dan praktik, artinya teori dan praktek bukanlah hal yang terpisah, tetapi hanya merupakan satu hal yang memiliki tahapan berbeda, yang saling bergantung satu sama lain, dengan demikian pengembangan teori akan berakibat pada praktik demikian juga pengembangan praktik yang berdampak pada teori. Dalam penelitian ini memakai PTK pada item nomor 6.

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-April tahun 2013 semester genap. Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN Kedamean 2 Gresik. Dalam penelitian ini adalah penelitian populasi, karena hanya terdapat satu kelas jadi diambil secara keseluruhan. Subyek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Kedamean 2 Gresik sebanyak 41 siswa.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru kelas atau guru bidang studi disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktek pembelajaran.

PTK merupakan salah satu cara yang strategis bagi guru untuk memperbaiki layanan kependidikan yang harus diselenggarakan dalam konteks pembelajaran dikelas dan meningkatkan kualitas program sekolah secara keseluruhan. Hal itu dapat dilakukan mengingat tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran dikelas secara berkesinambungan (Aqib, 2006:18).

Menurut Taggart (dalam Aqib, 2006:30), Prosedur pelaksanaan PTK mencakup:

1. Penetapan fokus masalah penelitian
2. Perencanaan tindakan
3. Pelaksanaan tindakan
4. Pengamatan dan pengumpulan data
5. Analisis dan Refleksi

Instrument Penelitian

1. Untuk ketuntasan belajar

PTK ini berhasil jika ketuntasan kelulusan minimal dari seluruh siswa minimal 70% dari seluruh siswa yang mengikuti tes. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana:

X = Rerata atau mean

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor

N = Jumlah data (peserta didik) (Mahardika, 2008:120)

2. Aspek yang diamati

Skala penilaian peneliti menggunakan 3 ranah yaitu ranah psikomotor, ranah kognitif dan ranah afektif.

- a. Ranah Psikomotor
- b. Ranah Afektif
- c. Ranah Kognitif

Teknik Analisis Data

1. Rata-rata

$$Me = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

Me = Mean (Rata-rata)

Σ = Jumlah nilai

X_i = Jumlah Individu

n = Jumlah individu (Sugiyono, 2011:49)

2. Rumus persentase yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi atau jumlah kasus

N = Jumlah total (Maksum, 2009:9)

3. Rumus hasil belajar

Nilai Akhir Hasil Belajar =

$$\frac{\text{Psikomotor} + \text{Kognitif} + \text{Afektif}}{100\%}$$

Nilai Psikomotor dikalikan 50%

Nilai Kognitif dikalikan 30%

Nilai Afektif dikalikan 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan membahas penguraian hasil penelitian tindakan kelas (PTK) mengenai penerapan model pembelajaran *modeling* yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah secara umum peran guru masih sangat dominan sehingga siswa hanya menerima pelajaran dan mereka tidak dapat belajar sesuai dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu maka perlu diberikan suatu model pembelajaran yang lebih bervariasi seperti, penerapan model pembelajaran *modeling*

sehingga diharapkan siswa tidak merasa kesulitan dan dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Begitu juga yang terjadi pada siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik, sebanyak 82,9% siswa memiliki kemampuan yang rendah terhadap materi menggiring sepakbola pada permainan sepakbola. Hal ini terjadi dikarenakan kurang maksimalnya pesan materi yang disampaikan guru yang dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa, oleh sebab itu dibutuhkan cara yang lebih efektif dan efisien untuk mengatasi masalah tersebut. Karena apabila hal ini terjadi terus-menerus dan tidak ada upaya perbaikan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani maka hal ini akan mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani yang monoton dan kurang kreatif. Maka guru pendidikan jasmani perlu memilih dan menggunakan metode pengajaran yang tepat sehingga mampu meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak juga pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk mewujudkan perubahan tersebut, diperlukan model-model mengajar yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru dalam melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memberikan kebebasan dan kemudahan siswa dalam memperoleh penyampaian belajar yang diinginkan dalam olahraga adalah pembelajaran dengan pendekatan bermain

Pada penelitian ini akan diungkapkan bagaimana penerapan model pembelajaran *modeling* berpengaruh terhadap penyerapan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini pengukuran hasil belajar dilakukan meliputi 3 aspek yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran *modeling* yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik, didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel Perkembangan Ketuntasan Belajar Siswa

	Nilai Hasil Belajar		Ketuntasan Klasikal		
	Nilai	Peningkatan (%)	Ketuntasan Siswa	Persentase Ketuntasan (%)	Peningkatan
Tes Awal	56,9		7	17,1%	
Siklus 1	65,95	15,9%	15	36,6%	19,5%
Siklus 2	76,7	16,2%	30	73,2%	36,6%
Rerata		16,1%			28,1%

Dari hasil tabel tersebut menunjukkan bahwa:

1. Dilihat dari jumlah siswa yang tuntas belajarnya pada tiap siklus terjadi peningkatan, dimana pada studi awal sebanyak 7 siswa yang tuntas, kemudian pada siklus 1 meningkat menjadi 15 siswa yang dinyatakan tuntas dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 30 siswa yang dinyatakan tuntas belajarnya.
2. Ditinjau dari rerata tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada tiap siklus pembelajaran terlihat ada peningkatan sebesar 19,5% dari studi awal sampai siklus 1, kemudian dari siklus 1 sampai siklus 2 meningkat sebesar 36,6%.

Atas dasar fenomena tersebut dapat dikemukakan bahwa penerapan model pembelajaran *modeling* pada pembelajaran menggiring sepakbola cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi teknik dasar menggiring sepakbola pada permainan sepakbola di kelas V SDN Kedamean 2 Gresik.

PENUTUP

Simpulan

1. Penerapan model pembelajaran *modeling* dalam pembelajaran menggiring sepakbola ternyata dapat meningkatkan hasil belajar menggiring sepakbola siswa kelas V SDN Kedamean 2 Gresik, dimana rerata kelas pada tiap siklus pembelajaran mengalami peningkatan.
2. Pada studi awal sebelum diberikan *treatment* nilai rerata kelas hasil belajar yang dicapai sebesar 56,9 meningkat sebesar 15,9% menjadi 65,95 pada siklus 1. Kemudian pada siklus 2 terlihat ada peningkatan sebesar 16,2% dari siklus 1. Sehingga pada siklus 2 nilai rerata kelas yang dicapai sebesar 76,7. Perkembangan hasil ketuntasan klasikal siswa dari studi awal (17,1%) sampai siklus I (36,6%) terlihat ada peningkatan sebesar 19,5% kemudian dari siklus 1 (36,6%) sampai siklus 2 (73,2%) meningkat sebesar 36,6%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka penerapan model pembelajaran *modeling* ini dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya permainan sepakbola di sekolah.
2. Mengingat pelaksanaan penelitian ini hanya dilakukan 3 kali pertemuan, maka peneliti atau guru yang lain diharapkan dapat melanjutkan untuk mendapatkan temuan-temuan yang lebih luas. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan dan mencerdaskan generasi-generasi penerus bangsa berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Renika Putra.
- Bahri, Syaiful Djamarah dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Depenas. 2003. Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching Learning/CTL). Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Muchtar, R. 1992. *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Dirjen Dikti. Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan.
- Mahardika. 2008. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya: Unesa.
- Maksum, A, 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mulyasa, E. 2010. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sardiman, A. M. (2004). *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, Nana. 1991. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2011. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penyusun Panduan. 2006. *Panduan Penulisan dan Penyusunan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Yoni, Acep. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.