

Muklis

by Artikel Ahmad

Submission date: 24-Aug-2021 01:53AM (UTC-0300)

Submission ID: 1635154100

File name: ARTIKEL_AHMAD_MUKLIS_-_SIAP.docx (837.6K)

Word count: 4181

Character count: 27808

ARTIKEL

**PENGEMBANGAN MODEL *SPORT EDUCATION* ¹⁵ PADA PERMAINAN SEPAK-
BOLA DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN SRENGAT**



Oleh:

AHMA¹ MUKLIS
NPM: 17.0.06.01.0001

Dibimbing Oleh:

- 1.** Dr. Atrup, M.M., M.Pd
- 2.** Dr. Wasis Himawanto, M.Or

PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN OLAHRAGA

PROGRAM PASCASARJANA

¹ UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN

2021



SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL TESIS TAHUN 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : AHMAD MUKLIS
NPM : 17.0.06.01.0001
Telepon/HP : 085732740556
Alamat Surel (Email) : ahmadmuklis.blitar@gmail.com
Judul Artikel : PENGEMBANGAN MODEL *SPORT EDUCATION*
PADA PERMAINAN SEPAK-BOLA DI SEKOLAH
DASAR KECAMATAN SRENGAT
Fakultas – Program Studi : FKIP- Magister Keguruan Olahraga
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Ahmad Dahlan No. 76 Mojoroto, Kota Kediri, Jawa
Timur 64112

Dengan ini menyatakan bahwa:

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

| Mengetahui | | Kediri,..... |
|--|---|---|
| Pembimbing I | Pembimbing II | Penulis, |
| <u>Dr. Atrup, M.M., M.Pd.</u> NIDN.0709116101 | <u>Dr. Wasis Himawanto, M.Or.</u> NIDN. 0723128103 | <u>Ahmad Muklis</u> NPM: 17.0.06.01.0001 |



15
PENGEMBANGAN MODEL *SPORT EDUCATION* PADA PERMAINAN SEPAK-
BOLA DI SEKOLAH DASAR KECAMATAN SRENGAT

AHMAD MUKLIS
NPM: 17.0.06.01.0001

Program Pascasarjana – Prodi MKO
Email: ahmadmuklis.blitar@gmail.com
Dr. Atrup, M.M., M.Pd dan Dr. Wasis Himawanto, M.Or.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

4
Model Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development). Langkah-langkah pengembangan produk meliputi: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan produk awal, (4) Pengujian lapangan awal, (5) Revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama, (7) Melakukan revisi produk, (8) Uji 26 angan operasional, (9) Revisi produk akhir, (10) Penyebaran dan pengimplementasian. Pada penelitian ini lokasi y 45 dipilih adalah UPT SD Negeri Togogan 02 Kecamatan Srengat Kabupaten Blitar. Subjek penelitian ini 16 alah peserta-didik kelas V. Teknik pengumpulan data dengan uji produk. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini ber 17 a (1) lembar validasi, (2) lembar observasi, (3) angket. Teknik analisis data terdiri atas dua macam yaitu analisis deskriptif kual 15 if dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil Pengembangan Model *Sport Education* pada permainan sepak bola siswa sekolah dasar di Kecamatan Srengat dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter dengan hasil akhir pada kategori baik. Model *Sport Education* yang dikembangkan dapat dipelajari dan diterapkan oleh siswa. Dari hasil variasi permainan teknik dasar sepakbola antara lain *dribbling*, *stopping*, 22 ssing dan *shooting* layak digunakan setelah dilakukan tahap-tahap uji coba lapangan (uji coba terbatas), desain model hasil uji coba terbatas dan uji coba luas (pelaksanaan). Selanjutnya hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk menumbuhkan nilai karakter pada siswa dengan berbagai variasi teknik dasar *dribbling*, *stopping*, *passing* dan *shooting* yang telah dikembangkan 8 n terbukti layak dengan hasil baik. Saran pengembangan ini bagi sekolah diperlukannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan model *sport education* di sekolah-sekolah yang menitikberatkan pada nilai karakter melalui kompetisi-kompetisi antara sekolah.

KATA KUNCI: Pengembangan Model *Sport Education*, Permainan sepak-bola.



I. LATAR BELAKANG

⁵ Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia berlangsung seumur hidupnya. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta-didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan, yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajarnya itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan belajar sepanjang hayat.

Menurut Trianto (2017) bahwa pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta-didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta-didik. Konsep pendidikan tersebut semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi pro-

blem dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan guru dituntut untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan pembena-han model pembelajaran. Suatu realita sehari-hari dalam kegiatan belajar mengajar bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru belum bisa menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta-didik.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, hendaknya pendidikan dalam melaksanakan proses pembelajaran menjaga mutu dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Salah satu cara untuk menjaga atau meningkatkan mutu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah dengan pengembangannya model pembelajaran diharapkan proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih beragam dan interaktif.

Pembelajaran pendidikan-jasmani olahraga & kesehatan di sekolah disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Materi dan isi pembelajaran hendaknya diberikan secara bertahap dan sistematis sehingga tujuan pokok pembelajaran dapat dicapai oleh peserta-didik. Untuk guru seharusnya memiliki rencana pembelajaran yang didalamnya berisi bekal



pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur pembelajaran untuk meningkatkan mutu peserta-didik.

³Sejauh ini proses pembelajaran pendidikan-jasmani olahraga & kesehatan masih berlangsung secara konservatif, artinya pola pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penyampaian teknik-teknik dasar cabang olahraga yang terpisah dari permainan cabang olahraga tertentu. Sebaliknya model sport education berorientasi pada keterlibatan siswa secara langsung dimana program pembelajaran dikemas dalam bentuk kompetisi olahraga. Metode ini dipercaya mampu mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral yang baik, pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani.

⁴Dalam melaksanakan olahraga manusia mempunyai tujuan yang berbeda, hal ini dikarenakan masing-masing manusia melakukan olahraga sesuai dengan tujuan yang diinginkannya. Pertama, adalah mereka yang melakukan kegiatan olahraga untuk rekreasi atau hiburan, yaitu olahraga untuk mengisi waktu luang. Kedua, adalah mereka yang melakukan kegiatan olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti olahraga di sekolah yang diasuh oleh guru

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Daerah tempat tinggal subjek penelitian ini berada dipinggiran desa, dengan latar belakang mayoritas wali murid bekerja sebagai swasta, ada yang jadi tenaga kerja Indonesia, tenaga kerja wanita, petani, buruh, pengangguran, dan ada yang orang tuanya yang bercerai. Tidak sedikit dari mereka menitipkan anaknya pada neneknya, sehingga seperti tidak terurus. Segaram sekolah tidak disetlika, rambut tidak rapi, tidak pernah sarapan, sepatu sekolah seadanya. Bentuk kebiasaan negative dari masyarakat menular pada mereka, seperti bicara jokok, bicara kasar, rambut disemir, seperti anak jalanan. Dengan latar belakang dan kondisi masyarakat seperti ini, akan tidak mudah untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak didik. Dengan kondisi seperti ini, gairah untuk mengikuti pelajaran di sekolah rendah, tidak terkecuali untuk pelajarn penjas. Yang tentunya sebagai salah satu pondasi dalam menjalani kehidupan pembelajaran pendidikan-jasmani olahraga & kesehatan harus menjadi contoh, bagaimana menumbuhkan nilai-nilai yang sudah pudar menjadi nilai-nilai yang melekat.

Pembelajaran pendidikan-jasmani olahraga & kesehatan harusnya memberikan daya tarik yang kuat bagi anak didik karena dilakukan satu hari



dalam satu minggu seharusnya mereka antusias, namun di UPT SDN Togogan 02 Kecamatan Srengat tidak demikian. Untuk bergerak pada waktu pelajaran penjas tidak mau, cenderung bermalas-malasan, setiap waktunya olahraga guru selalu memberitahukan pada siswa untuk segera berganti menggunakan pakaian olahraga, tidak jarang ada beberapa peserta-didik yang tidak memakai pakaian olahraga dengan berbagai alasan, dalam satu kelas ada yang tidak bisa diajak bermain bersama atau tidak kompak. Kemudian 40 menit sesudah memulai permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, tidak sedikit anak didik yang mengeluh, capek, panas, lapar. Kalau sudah begitu sudah tidak bisa lagi melakukan pembelajaran, kecuali diijinkan membeli makanan atau minum setelah itu baru dilanjutkan tetapi motivasi menjadi berkurang. Lebih termotivasi untuk membeli makanan dan minuman. Sering guru mengingatkan untuk sarapan dahulu sebelum berangkat ke sekolah tetapi tidak ada yang dimakan dirumah, mereka hanya diberi uang saku. Kebiasaan seperti itu menjadi kebiasaan yang negative.

Perilaku hura-hura peserta-didik tidak bisa dilepaskan dari lingkungan tempat tinggal peserta-didik. Perilaku kasar, bicara kotor, bertindak sesuka hati (cenderung tidak bisa diatur), arogan,

pemalas, suka bertengkar. Perilaku seperti itu terbawa sampai ke sekolah. Sehingga menjadi kebiasaan yang tidak baik. Kebiasaan masyarakat dilingkungan sangat mempengaruhi pertumbuhan peserta-didik. Dimana nilai-nilai pendidikan karakter terabaikan. Cenderung menjadi buruk bagi peserta-didik.

Dalam permasalahan ini, peran guru sangat diperlukan. Apalagi guru sekolah dasar karena sekolah dasar adalah pondasi bagi peserta-didik. Guru mempunyai andil besar dalam pembentukan nilai-nilai pendidikan karakter. Tingkah laku guru dicontoh oleh peserta-didik. Ada istilah guru kencing berdiri murid kencing berlari.

Selama pengamatan kurang lebih 1 tahun, permasalahan ini perlu diselesaikan untuk membantu peserta-didik mendapatkan masa depan yang lebih baik. Tentunya tidak mudah dan perlu proses yang lama tetapi ini harus diselesaikan demi masa depan mereka, demi masa depan bangsa.

Pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada materi permainan sepak-bola, masih banyak siswa yang kurang bersungguhsungguh dalam permainan, hal tersebut ditunjukkan bahwa siswa lebih suka bermain sepak bola langsung tanpa mengerti teknik dasar bermain sepakbola serta nilai-nilai karakter. Rendahnya motivasi belajar anak didik, anak tidak tertarik pada permainan



sepak-bola karena kurangnya pengembangan model pembelajaran yang bervariasi oleh guru. Pada akhirnya peserta-didik merasa kurang senang terhadap pembelajaran yang dihadapi.

Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, tentunya tidaklah mudah. Dengan penerapan model pembelajaran sport education. Diharapkan bisa sedikit membantu peserta didik dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter yang selama ini terabaikan.

II. METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Model Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji kesesuaian produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2017:35). Penelitian pengembangannya menurut Borg & Gall (1998) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pada penelitian ini, berupaya untuk menghasilkan produk yang dapat menumbuhkan nilai-nilai pendidikan karakter peserta-didik melalui permainan sepakbola.

Model penelitian pengembangan Borg & Gall adalah model prosedural. Model prosedural yang dimaksudkan adalah model yang mempunyai

Tentunya tidak semua nilai-nilai karakter yang dimunculkan, karena semua membutuhkan proses. Diawali dengan kejujuran, kedisiplinan, tanggungjawab dan keberanian.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangannya Model Sport Education Pada Permainan Sepak Bola Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Srengat”.

deskriptif yang biasanya tata urutan langkah - langkah yang diikuti memiliki tahapan awal hingga akhir. Pemilihan model pengembangannya ini tentunya lebih memfokuskan pada menumbuhkan nilai-nilai karakter sehingga dapat memberikan solusi pada permasalahan yang ditemui peneliti.

Model penelitian dan pengembangan yang dilakukan pada pengembangan model Sport Education pada permainan sepakbola menggunakan model Borg & Gall (1989). Langkah- langkah pengembangannya produk meliputi: (1) Penelitian dan pengumpulan informasi, (2) Perencanaan, (3) Pengembangannya produk awal, (4) Pengujian lapangan awal, (5) Revisi produk utama, (6) Uji coba lapangan utama, (7) Melakukan revisi produk, (8) Uji lapangan opera-



sional, (9) Revisi produk akhir, (10) Penyebaran dan pengimplementasian.

12 B. Prosedur dan Pengembangan

Dalam prosedur penelitian dan pengembangannya menggunakan R& D dengan model Borg and Gall. Adapun langkah yang dilakukan antara lain:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

3 Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di UPT SD Negeri Togogan 02, Kecamatan Srengat. Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang ada terutama di kelas V. Berdasarkan observasi yang dilakukan, peserta-didik hanya sekedar melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat nilai-nilai karakter peserta-didik secara keseluruhan rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran Sport Education pada pembelajaran sepakbola dengan harapan melalui pembelajaran sepakbola keberanian, kerjasama dan kedisiplinan peserta-didik meningkat dan menular di kehidupan peserta-didik sehari-hari.

2. Perencanaan

12 a. Analisis kebutuhan peserta-didik

Dari analisis kebutuhan peserta-didik, dimana nilai-nilai pendidikan karakter perlu ditumbuh kembangkan.

b. Pengembangannya instrumen uji validasi produk

Pada tahap ini dilakukan penyesuaian instrumen produk. Instrumen validasi nantinya akan diberikan kepada validator yaitu ahli model pembelajaran dan guru senior. Hasil dari instrument validasi ini akan dijadikan sebagai pedoman perbaikan produk.

3. Pengembangan produk awal

Produk awal dalam model pembelajaran sport education pada penelitian ini adalah dengan menerapkan nilai-nilai karakter, keberanian, tanggungjawab, dan kejujuran.

4. Pengujian lapangan awal

Pada tahap ini, dilakukan validasi terhadap produk awal. Dari hasil validator ini digunakan untuk memperbaiki produk awal yang dikembangkan sehingga produk dapat digunakan dengan baik.

5. Revisi produk utama

Berdasarkan dari hasil revisi validator maka dilakukan pengembangan atau revisi selanjutnya untuk memperbaiki produk yang dikembangkan sehingga produk dapat



digunakan dengan baik. Dalam seluruh langkah termasuk revisi produk, penting untuk menetapkan lokasi uji coba yang mirip dengan dimana produk akan digunakan.

6. Uji coba lapangan utama

Setelah dilakukan revisi produk utama maka dilanjutkan dengan uji coba lapangan yang dilakukan kepada 3 orang peserta-didik.

7. Melakukan revisi produk

Pada tahap ke tujuh ini dilakukan penyempurnaan kembali berdasarkan hasil penelitian, masukan, tanggapan, dan saran dari peserta-didik pada uji coba lapangan utama.

8. Uji lapangan operasional

Langkah berikutnya yaitu penyempurnaan produk pengembangannya dari hasil uji lapangan utama.

9. Revisi produk akhir

Tahap akhir dari pengembangan ini yaitu penyempurnaan produk akhir yaitu berdasarkan hasil penilaian, saran, dan masukan uji coba lapangan yang telah dilakukan..

10. Penyebaran dan Pengujiimplementasian

Tahap terakhir dari penelitian ini adalah melakukan diseminasi dan

implementasi produk pengembangan.

C. Lokasi dan Subyek penelitian

Penelitian ini dilakukan di lokasi yang dipilih adalah UPT SD Negeri Togogan 02 Kecamatan Srengat. Subjek penelitian ini adalah peserta-didik kelas V.

D. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba model pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh data yang akan digunakan untuk mengembangkan produk yang sesuai dengan latar belakang subjek. Pada tahap ini produk yang dikembangkan ialah produk yang bisa menumbuhkan nilai-nilai karakter peserta-didik.

2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan ini subjek uji coba terdiri atas ahli model pembelajaran, ahli kependidikan, guru senior dan peserta-didik kelas V UPT SD Negeri Togogan 02 Kecamatan Srengat. Penetapan peserta-didik uji coba dilakukan berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti.



E. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini berupa (1) lembar validasi, (2) lembar observasi, (3) angket.

1. Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kesesuaian antara model pembelajaran dengan karakteristik peserta-didik.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengukur keterterapan produk dan kemampuan dalam mengelola pembelajaran.

3. Angket

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui respon peserta-didik.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data terdiri atas dua macam yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1. Teknik analisis deskriptif kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif dapat berupa catatan, saran, dan komentar yang terdapat pada lembar validasi ahli, lembar observasi, dan angket dari observer.

2. Teknik analisis deskriptif kuantitatif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor/angka dari hasil lembar validasi ahli dan lembar observasi dari observer yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Untuk lebih jelasnya, berikut ini merupakan persamaan untuk menentukan persentase skor.

$$p = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total jumlah skor}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase jumlah skor yang diperoleh (%)

Sumber: Sugiyono (2007: 39)

Analisis persentase hasil evaluasi oleh ahli

Tabel 3. Kriteria Penilaian

| No. | Interval | Kategori |
|-----|---------------|----------------------------|
| 1. | 0%-24,99% | Tidak baik / tidak layak |
| 2. | 25,00%-49,99% | Kurang baik / kurang layak |
| 3. | 50,00%-74,99% | Cukup baik / cukup layak |
| 4. | 75,00%-100% | Baik / layak |

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Spesifikasi Model

a. Dribbling

1) Menggiring bola sambil berlari lebih bervariasi 6 orang

Pada penerapan tahap ini adalah menggiring bola terdapat 6 orang saling



berhadapan dari kedua sisi sehingga kedua sisi sama-sama memiliki start dan finish masing-masing dengan jarak 10m. Pada tahap ini siswa dapat menunjukkan nilai karakter pada kerjasama, keberanian dan kedisiplinan saat menggiring bola, berbeda jika hanya pada satu sisi saja pada model lama. Model pengembangannya *spot education* pada tahap ini dapat memunculkan nilai-nilai karakter pada siswa sehingga memperoleh hasil yang baik.

2) Menggiring bola berpasangan

Penerapan pada tahap ini adalah para pemain A berusaha untuk menandai pemain B dengan cara mengejarnya di luar segitiga. Sedangkan pemain B boleh menggiring bola ke dua arah untuk menghindari pemain A. Hal ini berbeda bila dibandingkan dengan model lama satu bola dan dua pemain tersebut saling umpan sambil keduanya saling maju ke depan dan akan bertemu sehingga siswa belum mampu menunjukkan nilai karakter. Pada tahap ini siswa dituntut untuk lebih berani dalam melakukan permainan dengan model yang dikembangkan dan dapat mengikuti model yang diterapkan sehingga siswa mampu memunculkan

nilai karakter keberanian dan kedisiplinan dengan nilai yang baik.

3) Menggiring bola dengan pasangan sambil mengikuti temannya di depan

Penerapan pada tahap ini adalah permainan ini terdapat 3 anak dengan pola cara mengejar dari dua sudut anak pertama berlari ke depan dengan diberi jarak 6 meter kemudian yang kedua menyusul sambil menggiring bola kemudian yang ketiga dari depan sambil menggiring bola dan tidak dapat menghindari dari pembatas. Dengan diberi garis start dan finis, tetapi setiap anak yang berlari diberikan jarak awal 6 meter kemudian anak kedua menyusul begitu juga anak yang ketiga diberi jarak 6 meter. Sedangkan pada model lama dilakukan oleh dua orang dengan dua bola. Yang satu berlari ke depan kemudian yang satunya dibelakang menyusul sambil menggiring. Jadi anak yang dibelakangnya itu sambil menggiring bola. Diberi garis start dan finish juga. Pada tahap yang dikembangkan ini siswa lebih berani dalam menerapkannya sehingga mampu memunculkan nilai karakter keberanian, kerjasama dan kedisiplinan sesuai arahan dari pelatih dengan teknik dan permainan yang dikembangkan sehingga siswa mampu memperoleh hasil yang baik.



4) Menggiring bola dengan cara melewati rintangan

Pada penerapan model pengembangannya *sport education* yaitu pelatih memberi garis start dan finish yang jaraknya 15 meter. Ditengah diberi tanda rintangan berupa cone. Tanda rintangan tersebut diletakkan zig-zag dengan jarak 3 meter sehingga terdapat 5 cone setiap baris. Tiap-tiap pemain diminta untuk melewati setiap rintangan tersebut sambil menggiring bola. Terdapat 2 pemain dari arah yang berlawanan sehingga kedua sisi memiliki star dan finish. Sedangkan pada model lama memberikan garis start dan finish yang jaraknya kurang lebih 20 meter. Di tengahnya diberi tanda rintangan. Tanda rintangan tersebut diletakkan secara zig-zag. Tiap-tiap pemain diminta untuk melewati setiap rintangan tersebut sambil menggiring bola dan hanya terdapat 1 pemain disetiap start dan finish. Pada tahap yang dikembangkan ini siswa akan mampu memunculkan nilai karakter keberanian dan kedisiplinan sesuai dengan arahan dan petunjuk pada model yang dikembangkan, sehingga diperoleh hasil yang baik sesuai dari hasil tes yang dilakukan pada masing-masing siswa dengan perolehan nilai pada kategori baik.

5) Menggiring bola dengan berpasangan dan menghindari sentuhan dengan temannya

Pada penerapan tahap ini yaitu pelaksanaannya dilakukan oleh tiga orang dengan satu bola. Yang satu berlari terlebih dahulu sambil menggiring bola. Kemudian yang kedua berusaha mengejar dan sambil berusaha menyentuh bola dari belakang ataupun depan. Cara ini dilakukan secara bergantian siapa yang menggiring dan siapa yang mengejar bola dan yang siapa yang menghadang tanpa menyentuh lawan. Sedangkan pada model lama dilakukan oleh dua orang dengan satu bola. Yang satu berlari terlebih dahulu sambil menggiring bola. Kemudian yang satu lagi berusaha mengejar dan sambil berusaha menyentuh bola dari belakang. Cara ini dilakukan secara bergantian siapa yang menggiring dan siapa yang mengejar. Pada tahap yang dikembangkan ini siswa mampu menunjukkan nilai karakter yang ada yaitu keberanian, kerjasama dan kedisiplinan. Hal ini sesuai dengan tes yang diberikan kepada masing-masing siswa dengan hasil yang diperoleh pada kategori baik.

b. *Stoping*

Pada tahap ini penerapannya adalah terdapat 2 orang, 1 orang umpan dan 1 orang sebagai pemain/pelaksana.



Sedangkan pada model lama hanya terdapat 1 orang dan menerapkan teknik *stopping*. Pada tahap yang dikembangkan ini siswa dapat menunjukkan nilai karakter yang akan dikembangkan antara lain: kerjasama, keberanian dan kedisiplinan. Pada tahap ini siswa dapat saling bekerjasama antara pemain dan pelaksana ketika akan melakukan teknik-teknik *stopping*. Hal ini sesuai tes yang sudah diberikan bahwa hasil yang diperoleh pada kategori baik sesuai teknik *stopping*. Terdapat 7 bola yang akan diumpan sesuai dengan teknik menghentikan bola:

- 1) Teknik menghentikan bola dengan kaki bagian dalam
- 2) Teknik menghentikan bola dengan kaki bagian luar
- 3) Teknik menghentikan bola dengan punggung kaki
- 4) Teknik menghentikan bola dengan telapak kaki
- 5) Teknik menghentikan bola dengan paha
- 6) Teknik menghentikan bola dengan dada
- 7) Teknik menghentikan bola dengan perut

c. *Passing* (mengoper) *passing short chip*, *passing long pash* dan *passing* dengan menggunakan kepala

Pada *passing* diterapkan pada 2

orang saling bergantian dengan jarak 10m. Menggunakan 3 metode: *passing short chip*, *passing long pash* dan *passing* dengan menggunakan kepala. Sedangkan pada model lama diterapkan pada 1 orang dan secara bergantian melakukan metode yang berbeda pada jarak 10m yaitu metode *passing short chip*, *passing long pash* dan *passing* dengan menggunakan kepala. Adapun pada tahap yang dikembangkan ini agar siswa dapat bekerjasama dengan temannya. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan pada masing-masing siswa dengan skor presentase pada kategori baik.

d. *Shooting*

Diterapkan pada 4 orang pemain 1 gawang dengan 4 pos dengan jarak ke gawang 15 m dan jarak antar pos 10m. Sedangkan pada model lama diterapkan pada 4 orang pemain dengan 4 gawang pada jarak ke gawang 15m dan melakukan teknik *shooting* yang berbeda yaitu: *shooting* menggunakan kaki sisi luar, kaki sisi dalam, ujung kaki, punggung kaki. Tujuan dari tahap perkembangan ini agar siswa mampu menunjukkan nilai karakter kedisiplinan saat melakukan *shooting*. Adapun metode yang digunakan adalah metode:

- 1) *Shooting* menggunakan kaki sisi luar



- 2) *Shooting* menggunakan kaki sisi dalam
- 3) *Shooting* menggunakan ujung kaki
- 4) *Shooting* menggunakan punggung kaki

2. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Model

a. Keunggulan

- 1) Keunggulan *dribbling* menggunakan kaki bagian luar yaitu bila menggunakan kaki kanan dapat mengecoh ke sebelah kiri lawan atau sebaliknya.
- 2) Keunggulan *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam adalah dapat mengecoh lawan ke sebelah kanan lawan apabila menggunakan kaki kanan atau sebaliknya.
- 3) Keunggulan *dribbling* menggunakan bagian punggung kaki adalah dapat menggiring bola dengan arah lurus apabila tidak ada lawan yang menghalangi.
- 4) Keunggulan *stopping* menghentikan bola dengan kaki bagian dalam tanpa melewati kaki
- 5) Keunggulan *passing* melakukan teknik mengoper dengan penuh konsentrasi dan mampu menyesuaikan tendangan tepat pada sasaran
- 6) Keunggulan *shooting* mampu menendang dengan menggunakan kaki

kanan dan kiri dengan kuat dan akurat.

- 7) Dengan menggunakan model pengembangan *sport education* siswa mampu menunjukkan nilai karakter kerjasama, keberanian dan kedisiplinan.
- 8) Siswa lebih termotivasi dengan pengembangannya model *sport education* yang telah divariasi dan meningkatkan hasil yang baik.
- 9) Menciptakan suasana latihan yang lebih menyenangkan.

b. Kelemahan

- 1) Kelemahan *dribbling* adalah tidak bisa mengecoh lawan ke sebelah kanan bila menggunakan kaki kanan, begitupula sebaliknya.
- 2) Kelemahan *dribbling* adalah tidak bisa mengecoh lawan ke sebelah kiri bila menggunakan kaki kanan, begitupula sebaliknya.
- 3) Kelemahannya *dribbling* adalah kurang efektif untuk mengecoh lawan ke sebelah kiri atau sebelah kanan
- 4) Kelemahan *stopping* kurangnya kekuatan kaki dan akurasi tendangan yang dimiliki mengakibatkan bola menuju ke arah sasaran sangat lemah dan bola sehingga hasilnya menjadi kurang.



5) Kelemahan *passing* kurang mampu menentukan ketepatan adalah koordinasi, tingkat kesulitan, kuat lemah, dan cepat lambatnya gerakan, besar kecilnya sasaran, jarak dengan sasaran, perasaan (*feeling*), pengalaman, dan kemampuan mengantisipasi gerak.

6) Kelemahan *shotting* ²⁰ kesulitan melakukan *shooting* dengan baik, dikarenakan sering kurang konsentrasi, perkenaan kaki pada bola tidak tepat, sehingga dalam melakukan *shooting* tidak tepat sasaran.

4) Membutuhkan waktu yang lebih lama karena model *sport education* yang dikembangkan lebih bervariasi.

4) Siswa butuh pemahaman dan belajar secara ekstra agar nilai karakter pada siswa dapat muncul.

⁴⁶ 3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model

a. Faktor Pendukung

1) Siswa lebih berani untuk melakukan *dribbling*, *stopping*, *passing* dan *shooting*

2) Siswa mampu bekerja sama dengan baik ketika melakukan *dribbling*, *stopping*, *passing* dan *shooting*.

3) Siswa dilatih untuk dapat disiplin ketika melakukan *dribbling*, *stopping*, *passing* dan *shooting*.

4) Dapat memunculkan nilai karakter pada siswa berupa keberanian, kerjasama dan disiplin.

b. Faktor penghambat implementasi model

⁸ 1) Pengetahuan dan keterampilan mengelola pembelajaran pendidikan jasmani yang masih heterogen antara satu peserta dengan peserta yang lain.

2) Belum optimalnya sosialisasi model *sport education* untuk pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah.

3) Belum terjalin kerjasama dengan lembaga tinggi dalam proses penataran kompetensi kependidikan bagi guru pendidikan jasmani di sekolah

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang: Pengembangannya Model



54
Sport Education pada permainan sepak bola siswa sekolah dasar di Kecamatan Srengat yang dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter. Hasil penelitian ini dapat diterapkan untuk menumbuhkan

Saran

1. Bagi sekolah
8
Diperlukannya proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan *model sport education* di sekolah-sekolah yang menitikberatkan pada nilai karakter melalui kompetisi-kompetisi antara sekolah.
2. Bagi Fakultas
Diperlukannya optimalisasi kerjasama antara fakultas dengan instansi

IV. DAFTAR PUSTAKA

Akbar.S 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (A. Holid,Ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.

19
Anwar, A.,S.2016. *Pengaruh Model Sport Education Terhadap Sikap Tanggungjawab dan Kemandirian Siswa*. Jurnal. Karawang. PGSD FKIP UBP.

1
Burtiando.R.2015.*Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik Melalui Sport Education Model pada Permainan BolaBasket*. Jurnal. Kediri. Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI.

Depdiknas, 2006. *Standar Isi*. Jakarta. Direktorat Jenderal dan Lemlit. UNESA.

39
Elkind, D. & Sweet,F. 2004. *How to do character education*. Tersedia,

nilai karakter pada siswa dengan berbagai variasi teknik dasar *dribbling*, *stopping*, *passing* dan *shooting* yang telah dikembangkan dan terbukti layak dengan hasil baik.

8
terkait (sekolah-sekolah) untuk mendukung kelancaran program pembelajaran pendidikan jasmani melalui *model sport education*.

3. Bagi peneliti selanjutnya
16
Penelitian ini dapat dijadikan masukan atau referensi terhadap program pendidikan jasmani melalui *model sport education* dalam menumbuhkan nilai karakter pada siswa.

http://www.goodcharacter.com/Article_4.html , diunduh 27 November 2018.

30
Hadi, H.2017. *Model Sport Education Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah*. "Makalah disajikan dalam seminar Nasional keindonesiaan II Tahun 2017".Semarang. Universitas PGRI.

23
Husdarta, H.J.S.2015. *Manajemen Pendidikan Jasmani* (Riduwan,Ed.). Bandung. Alfabeta

Husdarta,H.J.S. 2016. *Sejarah dan Filsafat Olahraga* (Riduwan,Ed.). Bandung: Alfabeta.

Kertajaya, H. 2010. *Pendidikan Karakter*. Jakarta. Kompas Gramedia.



- 43 Kurniawan, F. 2012. *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: Laskar Aksara.
- 40 Murfiah, U. 2017. *Pembelajaran Terpadu* (D. Nurdin, Ed.). Bandung: Refika Aditama.
- Nugraha, A.C. 2013. *Mahir Sepak Bola*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Ramli, T. 2003. *Pendidikan Karakter*. Bandung: Angkasa.
- 51 Rifai, S. 1993. *Buku Jurnal Sepakbola*. Jakarta: Renika Cipta.
- 5 Siedentop, D., Hastie, P., dan Van der Mars, H. (2011). *Complete guide to sport education. 2th Edition*. Champaign: Human Kinetics.
- 1 Subroto, T. 2008. *Permainan Bola Besar, Voli dan Sepak Bola*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 31 Sudrajad, Akhmad. 2010. *Konsep Pendidikan Karakter*. Tersedi. <http://akhmadsudrajad.wordpress.com/2010/09/15/konsep-pendidikan-karakter>, diunduh 22 November 2018.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangannya*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, 2017. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- 34 Zins, Joseph dkk. 2001. *Emotional Intelligence and School Success*. Tersedia, <http://pondokibu.com/parenting/pendidikan-psikologi-nak/dampak-pendidikan-karakter-terhadap-akademi-anak/>), diunduh 20 November 2018.

1
KERTAS A4

KIRI : 3cm, KANAN : 2cm, ATAS : 2cm, BAWAH 2cm

HEADER : 1cm, FOOTER : 0,5cm

JANGAN LUPA DATA DIRI FOOTER DILENGKAPI

TULISAN BERWARNA MERAH TIDAK DICANTUMKAN

(DIHAPUS)

Muklis

ORIGINALITY REPORT

43%
SIMILARITY INDEX

42%
INTERNET SOURCES

13%
PUBLICATIONS

18%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 simki.unpkediri.ac.id 9%
Internet Source

2 www.pakmono.com 4%
Internet Source

3 eprints.uny.ac.id 3%
Internet Source

4 core.ac.uk 2%
Internet Source

5 id.123dok.com 2%
Internet Source

6 ojodumehfc.blogspot.com 2%
Internet Source

7 Submitted to UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang 2%
Student Paper

8 fr.scribd.com 2%
Internet Source

9 zombiedoc.com 2%
Internet Source

| | | |
|----|--|------|
| 10 | Submitted to Sriwijaya University Student Paper | 1 % |
| 11 | eprints.unwahas.ac.id Internet Source | 1 % |
| 12 | repository.radenintan.ac.id Internet Source | 1 % |
| 13 | www.materiolahraga.com Internet Source | 1 % |
| 14 | repository.unpkediri.ac.id Internet Source | 1 % |
| 15 | repository.unib.ac.id Internet Source | 1 % |
| 16 | etheses.uin-malang.ac.id Internet Source | 1 % |
| 17 | ejournal.unibabwi.ac.id Internet Source | <1 % |
| 18 | jurnal.unsil.ac.id Internet Source | <1 % |
| 19 | repository.upi.edu Internet Source | <1 % |
| 20 | eprints.unm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 21 | idr.uin-antasari.ac.id Internet Source | <1 % |

| | | |
|----|--|------|
| 22 | a-research.upi.edu Internet Source | <1 % |
| 23 | Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper | <1 % |
| 24 | Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Tengah Student Paper | <1 % |
| 25 | Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper | <1 % |
| 26 | lib.unnes.ac.id Internet Source | <1 % |
| 27 | Submitted to Universitas Jambi Student Paper | <1 % |
| 28 | journal.uny.ac.id Internet Source | <1 % |
| 29 | Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper | <1 % |
| 30 | prosiding.upgris.ac.id Internet Source | <1 % |
| 31 | pt.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 32 | Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper | <1 % |

| | | |
|----|---|------|
| 33 | moam.info Internet Source | <1 % |
| 34 | www.kompasiana.com Internet Source | <1 % |
| 35 | eprints.umm.ac.id Internet Source | <1 % |
| 36 | mgmppenjasgresik.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 37 | kumpulanmakalahanggae.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 38 | www.slideshare.net Internet Source | <1 % |
| 39 | ipwjurnalakademika.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 40 | www.scribd.com Internet Source | <1 % |
| 41 | docplayer.info Internet Source | <1 % |
| 42 | journal.trunojoyo.ac.id Internet Source | <1 % |
| 43 | jurnal.univpgri-palembang.ac.id Internet Source | <1 % |
| 44 | repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source | <1 % |

45

sipeg.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

46

Asep Saefuloh, Imaniah Elfa Rachmah, Muhamad Ramli. "IMPLEMENTASI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DALAM MENANAMKAN KARAKTER RELIGIUS DI MADRASAH TSANAWIYAH DARUL AMANAH DESA PANDAHAN KECAMATAN BATI-BATI", Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan, 2020

Publication

<1 %

47

Joko Prasetyo, Sri Dadi, Dwi Anggraini. "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD Negeri Kota Bengkulu", JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 2021

Publication

<1 %

48

Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel (Wayang Kardus Gembira Dan Belajar) Sebagai Media Membangun Jiwa Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Publication

<1 %

| | | |
|----|---|------|
| 49 | Internet Source | <1 % |
| 50 | acehsingkil.acehmerdeka.com Internet Source | <1 % |
| 51 | adoc.tips Internet Source | <1 % |
| 52 | indonesia-hijauhitam.blogspot.com Internet Source | <1 % |
| 53 | riskamatematikrealistik95.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 54 | 123dok.com Internet Source | <1 % |
| 55 | has5n.wordpress.com Internet Source | <1 % |
| 56 | adoc.pub Internet Source | <1 % |

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On