

PENGEMBANGAN MODUL PERMAINAN SEPAK BOLA BERBASIS LATIHAN SHOOTING DI KELAS VII SMP N 39 PALEMBANG

M Andre Nopriansyah¹, Jujur Gunawan Manullang², Patricia H.M Lubis³

¹Pendidikan Jasmani FKIP Universitas PGRI Palembang

¹andrenoprian15@gmail.com,²jujurgm@univpgri-palembang.ac.id,

³patricialubis@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop a soccer game module based on shooting practice and see the feasibility of the teaching material developed in the form of a shooting practice-based module on football game material in class VII of Junior High School. This type of research uses the R&D (Research and Development) method using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This research was conducted at SMP Negeri 39 Palembang. The research subjects were class VII students using data collection techniques in the form of questionnaires, interviews and observations. This research obtained a score of 88.2% from 3 validators with the criteria "very valid". The practical results of 3 students got a score of 88%, and 33 large groups got a score of 83% with the criteria of "very practical". So the soccer game module based on shooting practice in class VII Junior High School is valid and practical. The module developed can be used in the learning process of class VII students at SMP N 39 Palembang.

Keywords: *development, soccer game module, shooting practice*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul permainan sepak bola berbasis latihan *shooting* dan melihat kelayakan bahan ajar yang dikembangkan berupa Modul berbasis latihan *shooting* pada materi permainan sepak bola di kelas VII Sekolah Menengah Pertama. Jenis penelitian ini menggunakan metode *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 39 Palembang. Subjek penelitian peserta didik kelas VII dengan teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara dan observasi. Penelitian ini memperoleh skor 88,2% dari 3 validator dengan kriteria "sangat valid". Hasil kepraktisan dari 3 peserta didik memperoleh skor 88%, dan 33 kelompok besar memperoleh skor 83% dengan kriteria "sangat praktis". Jadi Modul permainan sepak bola berbasis latihan *shooting* di kelas VII Sekolah Menengah Pertama valid dan praktis. Modul yang dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas VII di SMP N 39 Palembang.

Kata Kunci: pengembangan, modul permainan sepak bola, latihan shooting

A. PENDAHULUAN

Saat ini permainan sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat diminati oleh berbagai lapisan masyarakat. Olahraga permainan ini merupakan gabungan dari beberapa teknik individu dan tim yang menyatu dalam kerja sama keseluruhan. Pada dasarnya sepakbola adalah permainan sederhana dan tujuannya adalah untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Sepakbola tidaklah sama dengan bola basket, yang hasil kemenangannya bisa mencapai puluhan atau bahkan ratusan. Permainan sepakbola merupakan serangkaian permainan dengan hasil akhir yang tidak terlalu tinggi yang menunjukkan bahwa untuk mencetak gol adalah suatu hal yang relatif sulit untuk dilakukan.

Sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing – masing tim berjumlah 12 orang dengan tujuan untuk memasukkan gol ke gawang lawan sebanyak – banyaknya dan berusaha untuk menjaga gawangnya agar tidak kemasukan gol lawan. Beberapa teknik – teknik dasar sepakbola yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepakbola

(Rojali et al., 2021). Dalam permainan sepak bola keterampilan dasar baik mampu menciptakan kerjasama, kekompakan dan meningkatkan kualitas permainan sehingga akan menghasilkan kemenangan (Kuswoyo, 2018).

Hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa di kelas VII 2 SMP N 39 Palembang mempunyai siswa yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki – laki dan 16 siswi perempuan, semuanya masih mempelajari modul permainan sepak bola yang biasa dan dari 33 siswa tersebut ada 20% siswa laki - laki dan 80% siswi belum mempelajari latihan *shooting* yang benar dan kurang mempunyai kemampuan melakukan *shooting* yang benar, hal ini muncul setelah peneliti melakukan observasi lapangan saat SMP N 39 Palembang melakukan latihan rutin, dari beberapa teknik dasar sepakbola, keterampilan *shooting* siswa SMP N 39 Palembang masih kurang hal ini dikarenakan saat latihan siswa SMP N 39 Palembang kurang memperhatikan teknik dan prinsip *shooting* yang harus dimiliki oleh siswa sepakbola, masih banyak siswa yang mempunyai keterampilan

shooting yang kurang memadai terutama siswa yang perempuan, ini menyebabkan hasil tendangan siswa SMP N 39 Palembang kurang sempurna.

Menurut (Prastowo, 2015) modul ialah satuan program pembelajaran terkecil yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara perseorangan (*self instructional*). Sementara itu, menurut (Prastowo, 2015) modul ialah sebuah bahan ajar cetak yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar sendiri (mandiri) dengan bantuan atau bimbingan yang minimal dari pendidik.

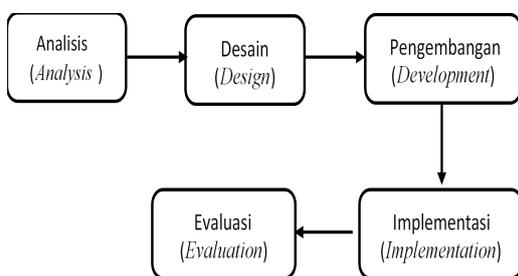
Menurut (Adisasmita & Syarifuddin, 2016) bahwa, "Latihan adalah proses yang sistematis dari berlatih yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan serta intensitas latihannya" (hlm.145). Hal senada dikemukakan (Suhendro, 2017) bahwa, "Latihan (training) merupakan proses kerja yang sistematis dan dilakukan secara berulang-ulang dengan beban latihan yang makin meningkat" (hlm.3.4).

Lhaksana & Pardosi (2018) menyatakan, "*Shooting* memerlukan kematangan dan kecerdikan pemain agar bola tidak dapat dijangkau atau ditangkap oleh penjaga gawang" (hlm.76). Menurut (Scheunemann, 2015) bahwa, "Mengenai waktu yang tepat untuk melakukan *shooting* pada prinsipnya dilakukan pada saat: (1) ada ruang tembak, (2) ada waktu yang cukup untuk melakukan *shooting*, (3) tidak ada pemain yang berada di posisi jauh lebih menguntungkan"(hlm.59). Sedangkan (Luxbacher, 2018) menyatakan, "Kualitas seperti antisipasi, kemandirian dan ketenangan di bawah tekanan lawan adalah faktor yang dapat mempengaruhi kualitas tendangan" (hlm.105).

B. Metode Penelitian

Penelitian Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* sering diartikan sebagai suatu proses atau untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Menurut (Sugiyono, 2019), metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Desain Produk ini menggunakan model penelitian ADDIE. model ADDIE ini ada 5 tahapan yaitu Analisis, Perancangan, Pembuatan, Menggunakan Produk, dan mengevalasi produk tersebut. Untuk gambar bagan penelitian model addie dibawah berikut



Gambar 1 : gambar bagan model penelitian ADDIE

Analisis dalam penelitian di kelas VII SMP N 39 Palembang ini adalah analisis kurikulum, analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis peserta didik dan menggunakan validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media

Desain *prototype* dalam penelitian ini berupa modul permainan sepak bola, modul permainan sepak bola ini mulai terdiri dari definisi, sejarah, teknik dasar permainan sepak bola dll,

Teknik pengumpulan data adalah salah satu langkah utama yang dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah memperoleh data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam skripsi ini adalah

1. Observasi Lapangan

Menurut (Anwar Sutuyo, 2014) secara garis besar terdapat dua rumusan tentang pengertian observasi, yaitu pengertian secara sempit dan luas. Dalam arti sempit, observasi berarti pengamatan secara langsung terhadap gejala yang diteliti, dalam arti luas, observasi meliputi pengamatan secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang sedang diteliti.

2. Wawancara

Menurut (Tadjri, 2014) wawancara merupakan alat pengumpulan data dengan mengadakan pembicaraan atau tanya jawab secara lisan antara orang yang mewawancarai dengan yang di wawancarai

3. Angket Kuesioner

Menurut (I Komang Sukendra, 2020) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang pada umumnya digunakan untuk penelitian

dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk lembar kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

c. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Data yang dikembangkan berupa bahan ajar modul pada materi permainan sepak bola, khususnya dikelas VII SMP N 39 Palembang, bahan ajar berupa modul dibutuhkan, karena di sekolah tersebut belum ada yang mengembangkan bahan ajar yaitu modul, selain itu isi didalam modul tersebut terfokus hanya membahas materi permainan sepak bola biasa.

Lokasi penelitian dan pengembangan ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu di SMP N 39 Palembang dengan sampel siswa kelas VII.2 Lokasi tempat penelitian beralamat di Jalan Moh. Amin No. 109, Kecamatan Gandus, Kota Palembang dengan akreditasi A.

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMP N 39 Palembang yaitu Kurikulum terbaru yaitu Merdeka Belajar. Berdasarkan informasi yang

diperoleh dari Waka Kurikulum dan juga Guru pendidikan jasmani SMP N 39 Palembang.

b. Analisis Materi

Pada analisis materi ini peneliti memillih materi permainan sepak bola tentunya menyesuaikan dengan pedoman atau silabus yang digunakan di SMP N 39 Palembang, karena di sekolah tersebut belum pernah menggunakan modul materi permainan sepak bola berbasis latihan *shooting*.

c. Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis kebutuhan ini, peneliti melakukan wawancara bersama guru Pendidikan jasmani di SMP N 39 Palembang, dan diperoleh informasi bahwasanya kebutuhannya sebelumnya hanya menggunakan buku utama yaitu buku cetak saja, selain itu siswa cenderung kurang aktif ketika mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

d. Analisi Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani di SMP N 39 Palembang, khususnya siswa kelas VII. Pada kelas tersebut, masih banyak siswa yang sulit memahami materi tersebut, karena

kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut juga menjadi penyebab terjadinya ketidaksetaraan antara penjelasan yang diberikan oleh guru dengan pemahaman siswa, sehingga guru harus menjelaskan materi yang sama secara berulang-ulang.

2. Tahap Desain

Pada tahapan desain, peneliti memulai melakukan perancangan atau penyusunan tampilan modul yang diawali mendesain produk modul, mencari gambar yang sesuai dengan kebutuhan materi sepak bola, mendesain cover dan isi modul. Produk disusun pada materi sepak bola dikelas VII semester ganjil. Ukuran kertas yang peneliti gunakan yaitu A4. Pembuatan cover menggunakan aplikasi *canva*. Produk bahan ajar berupa modul, di dalam modul dikembangkan menggunakan metode latihan *shooting*, latihan *shooting* yaitu bentuk latihan atau suatu program yang dibuat oleh pelatih secara terperinci sesuai dengan cabang olahraga yang

dilatihkan, digunakan dalam melatih dan mengatur apa yang akan dilaksanakan oleh siswa guna untuk meningkatkan kemampuan shooting atau keterampilan siswa baik dari segi fisik, teknik, dan taktik dalam permainan sepakbola agar lebih sempurna.

3. Tahap Pengembangan

Pada teknik validasi prototype ini menggunakan teknik uji ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, yang digunakan untuk menilai apakah rancangan produk layak untuk digunakan atau tidak layak untuk digunakan. Dalam hal ini permainan sepakbola berupa modul yang layak untuk digunakan.

Hasil validasi dari ketiga bidang validasi (ahli materi, ahli bahasa dan ahli media) produk bahan ajar berupa modul memperoleh persentase penilaian sebagai berikut: ahli materi 75%, ahli bahasa 92,5%, dan ahli media 97,2%. Selanjutnya penilaian melakukan perhitungan validasi yang digabung dengan menghitung nilai

rata-sata dari ketiga hasil akhir validasi para ahli seperti berikut ini.

$$V_{gabungan} = \frac{V_{Ahli\ materi} + V_{Ahli\ bahasa} + V_{Ahli\ Media}}{3} = \dots \%$$

$$V_{gabungan} = \frac{75\% + 92,5\% + 97,2\%}{3} = \frac{264,7\%}{3} = 88,2\%$$

Tabel 1 Hasil Penilaian Produk Modul dari Validasi Para Ahli

No	Bidang Validasi	Validator	Tanggal Validasi	Hasil Penelitian		Kesimpulan
				Skor	Persentase	
1	Ahli Materi	Endie Riyoko, M.Pd	22 Agustus 2023	27	75%	Valid
2	Ahli Bahasa	Dr. Yenny Puspita, M.Pd	22 Agustus 2023	37	92,5%	Sangat Valid
3	Ahli Media	Dendi Irawan M.Kom	22 Agustus 2023	35	97,2%	Sangat Valid
Jumlah					264,7%	Sangat Valid
Rata-rata					88,2%	

Berdasarkan pada tabel 1 di atas menjelaskan produk modul permainan sepak bola akan divalidasi oleh ketiga bidang validator untuk diuji coba produk yang digunakan layak atau tidak dan Hasil perhitungan validasi gabungan dari ketiga para ahli, modul memperoleh persentase sebesar 88,2% yang membuktikan bahwasanya produk bahan ajar dalam katagori sangat valid dan dapat digunakan serta diujicobakan dikelas VII.

4. Tahap Implementasi

a. Uji Skala Kecil

Hasil dari penilaian mengisi soal dari modul terhadap 3 siswa kelas VII.2 mendapatkan nilai rata – rata sebesar 88% dengan katagori

sangat baik. Maka dari itu, penggunaan modul menggunakan latihan *shooting* pada materi permainan sepak bola sebagai ujicoba produk pengembangan dapat dinyatakan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya materi permainan sepak bola.

Tabel 2 Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

No	Nama Siswa	Skor	Nilai	Keterangan
1.	Aldo Saputra	100	90	Sangat Baik
2.	Damayanti	100	90	Sangat Baik
3.	Cahyo Adi	100	85	Sangat Baik

Nilai Nilai Rata	265	Sangat Baik
	88%	

Berdasarkan pada tabel 2 diatas menjelaskan sebelum produk dikembangkan, peneliti menyeleksi tiga siswa untuk mengisi latihan soal agar produk modul permainan sepak bola tersebut lebih efektif untuk pembelajaran siswa di kelas VII.

b. Uji Skala Besar

Hasil uji coba lapangan skala besar yang melibatkan 33 siswa menunjukkan hasil skor positif sebesar 274 dari 33 siswa. Selanjutnya diketahui bahwa tanggapan siswa diperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 83% dengan kriteria "Sangat Valid". Hal ini sejalan dengan pendapat mereka bahwasanya mempelajari permainan sepak bola menggunakan latihan *shooting* membuat mereka tertarik seperti yang disajikan didalam modul tersebut, sehingga bermain sepak bola dengan menggunakan imajinasi mereka melakukan variasi *shooting* dalam sebuah permainan atau pertandingan sepak bola agar mendapatkan peluang kemenangan lebih besar dan mereka juga mendapatkan pengalaman baru dalam dunia sepak bola

5. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE yaitu *evaluation* atau evaluasi. Pada tahap ini, mulai dilakukan evaluasi dari tahap desain produk sampai dengan tahap evaluasi yang bertujuan untuk melakukan revisi akhir atau perbaikan dari produk modul serta menemukan titik kelemahan dan keunggulan dari produk modul berdasarkan serangkaian tahapan yang telah dilaksanakan. Setelah melakukan serangkaian kegiatan mulai dari mendesain produk sampai dengan melakukan revisian produk sesuai saran dan komentar dari para ahli sesuai dengan bidang masing-masing, serta melaksanakan evaluasi akhir. Rangkaian kegiatan tersebut dilakukan untuk menemukan hasil akhir agar produk pengembangan modul dapat dinyatakan kevalidan, kepraktisan, dan juga keefektifan.

Tabel 3 Hasil Penilaian Produk Modul

NO	HASIL	NILAI	KATAGORI
1.	Validasi Produk	88,2%	Sangat Valid
2.	Angket Validasi Pengguna (Respons Siswa)	83%	Sangat Valid
3.	Evaluasi hasil tes uji	88%	Sangat Valid

	coba lapangan		
--	------------------	--	--

Berdasarkan pada tabel 3 di atas menjelaskan seluruh kevalidan dan kepraktisan produk modul permainan sepak bola akan dikembangkan agar siswa lebih mudah memahami pembelajaran dan mendapatkan wawasan baru bidang sepak bola.

D. Kesimpulan

Hasil Pengembangan Modul Permainan Sepak Bola Berbasis Latihan *Shooting* di Kelas VII SMP N 39 Palembang sudah memenuhi kriteria “sangat valid”. Berdasarkan hasil dari validator 1 memperoleh persentase 75% dengan kategori “sangat valid”, dari validator 2 memperoleh persentase 92,5% dengan kategori “sangat valid”, dan validator 3 memperoleh persentase 97,2 % dengan kriteria “sangat valid”. Maka disimpulkan bahwa rata-rata hasil validasi ahli 88,2% dengan kriteria “sangat valid”. Dan Pengembangan Modul Permainan Sepak Bola Berbasis Latihan *Shooting* di Kelas VII SMP N 39 Palembang telah memenuhi kriteria “sangat praktis”. Hasil dari Uji Tes Soal 88% dan tahap *implementasi* berjumlah tiga puluh tiga responden

memperoleh persentase 83%. Dapat disimpulkan bahwa hasil dari tahap Tes Soal dan *implementasi* memenuhi kriteria “sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Kuswoyo, D. D. (2018). Identifikasi Tingkat Keterampilan Sepak Bola Siswa Putra Kelas V SDN Monta Kecamatan Monta Kabupaten Bima Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 17(2), 6–10.
- Rojali, A. P., Syafei, M. M., & Nugroho, S. (2021). Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Sepakbola di Sekolah Menengah Atas pada Masa Pandemi Covid-19. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 5(1), 118–126.
- Suhendro. (2017). *Dasar-Dasar Kepeleatihan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Lhaksana dan Pardosi. (2018). *Inspirasi dan Spirit Futsal*. Jakarta: Raih Asa Sukses
- Luxbacher, Joseph A. (2018). *Sepak Bola: Langkah-langkah Menuju Sukses*. (Terjemahan Agusta Wibawa). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (D. Press (ed.); VIII).
- Komang Sukendra, I. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
Bandung: Alfabeta