

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN CRAZY BALL DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA

Sahrul Kaiha^{1abcdef}, Ruslan^{2abc}, Risna Podungge^{3cdef}

^{1,2,3}Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi/Fakultas Olahraga dan
Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan Crazy Ball sebagai media pembelajaran teknik dasar passing dalam sepak bola bagi siswa sekolah dasar. Model ini dirancang agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 89 Sipatana. Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Hasil pengembangan dituangkan dalam bentuk buku panduan permainan Crazy Ball yang dilengkapi dengan petunjuk teknis dan ilustrasi. Uji kelayakan oleh siswa menunjukkan skor interval >4 yang tergolong dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil uji pre-test dan post-test aspek kognitif menunjukkan peningkatan signifikan, yang menandakan efektivitas model ini dalam pembelajaran. Dengan demikian, model permainan Crazy Ball dinyatakan layak dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran sepak bola, khususnya dalam penguasaan teknik dasar passing di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Crazy Ball, Sepak Bola, Teknik Passing, Pembelajaran.

Cara Mengutip: Kaiha, S. Ruslan. R. Podungge. R. (2025). Pengembangan Model Permainan Crazy Ball dalam Pembelajaran Sepak Bola. Jurnal Tomini Olahraga: Jurnal Olahraga, V 2(N. 1), 225-231.

Kontribusi penulis: a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f - Mengedit versi final

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional



Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dan merupakan media pendorong untuk melatih perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual, dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional

Salah satu olahraga yang cukup terkenal di seluruh dunia adalah sepak bola. Bermain bola dan membuat gerakan dengan bola adalah bagian integral dari sepak bola. Besarnya minat pada olahraga ini membantu pesatnya perkembangan sepak bola putri di Indonesia. Tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan di negeri ini, sepak bola sekarang telah menjadi olahraga yang digemari juga oleh perempuan, bukan hanya laki-laki saja. Untuk mencapai kinerja olahraga yang ideal, seorang atlet baik laki-laki maupun perempuan harus memaksimalkan kondisi fisik, kualitas, serta karakter dan tuntutan dari tiap olahraga yang dijalani.

Sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim dengan tujuan untuk memasukkan gol ke gawang lawan sebanyak – banyaknya dan berusaha untuk menjaga gawangnya agar tidak kemasukan gol lawan serta kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepak bola (Rojali dkk, 2021:119).

Passing merupakan hal utama dalam sebuah permainan sepak bola, karena sebuah serangan dibangun dari serangkaian proses passing yang dilakukan. Pada umumnya mereka melakukan passing dengan mengerahkan tenaga yang tidak pas dan teknik yang salah menjadi beberapa penyebab mengoperbola ini tidak dilakukan dengan benar (Kadry dkk, 2021:127).

Model permainan merupakan cara menyajikan bahan pengajaran, siswa melakukan permainan untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep tertentu. Melalui metode ini, siswa melakukan kegiatan (permainan) dalam kerangka proses belajar mengajar, baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan metode ini didasarkan atas tujuan penanaman dan pengembangan konsep, nilai, moral, dan norma yang dapat dicapai ketika siswa secara langsung bekerja dan melakukan interaksi satu sama lain dan pemecahan masalah dilakukan melalui peragaan. Permainan menjadi media dalam aktivitas gerak disaat pembelajaran penjas berlangsung karena menjadi daya tarik sendiri bagi siswa dan siswi, oleh karena itu permainan dapat menjadi solusi dalam penjas terutama saat pemanasan sebelum materi inti.

Kemudian untuk menciptakan sebuah proses pembelajaran yang lebih efektif peneliti membuat model permainan yang memberikan berbagai

manfaat yang signifikan bagi para siswa. Dengan permainan yang terstruktur dan terencana, siswa dapat meningkatkan keterampilan dasar, sehingga meningkatkan kualitas proses pembelajaran mereka. Selama bermain, para siswa juga memiliki kesempatan untuk memahami taktik dan strategi permainan, meningkatkan kerjasama tim, dan belajar mengelola emosi. Dengan manfaat tersebut, model permainan *crazy ball* menjadi landasan penting bagi para guru untuk meraih pencapaian terbaik dalam proses pembelajaran sepak bola

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*). Metode penelitian *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang diperuntukkan untuk mengembangkan atau menghasilkan, suatu produk dan prosedur dengan inovasi baru yang didahului dengan tahap pengujian atau validasi hingga memenuhi kriteria tertentu.

HASIL

Penggunaan metode dan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mencapai sebuah keberhasilan dalam pembelajaran. Semakin kreatif seorang pengajar menentukan media pembelajaran dan metode yang digunakan dalam pembelajaran, maka keberhasilan yang diperoleh dalam mengajar semakin besar pula. Dapat diketahui pentingnya suatu metode dalam proses belajar mengajar dan dalam mencapai sebuah keberhasilan dari proses belajar mengajar, Implementasi produk permainan *crazy ball*

Data para ahli dari pengisian kuisioner oleh ahli merupakan pedoman yang menyatakan apakah produk media pembelajaran *crazy ball* dalam permainan sepak bola sesuai untuk siswa SDN 89 SIPATANA. Penilaian dilakukan terhadap produk media pembelajaran *crazy ball* dalam pembelajaran sepak bola yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah diisi oleh ahli permainan dan pembelajaran permainan *crazy ball* yang diperoleh nilai rata-rata 99,99 dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa

permainan crazy ball dalam pembelajaran sepak bola. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Revisi produk oleh para ahli Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah di isi oleh ahli permainan dan ahli pembelajaran permainan crazy ball di peroleh beberapa komentar dan saran serta yang diberikan para ahli untuk media pembelajara permainan crazy ball dari beberapa saran tersebut, maka perlu di perhatikan lagi bagian mana yang akan di revisi.

Evaluasi dari hasil penelitian senam di sd negeri 11 kota barat yaitu: Nilai frekuensi kognitif prites, maka dapat dijelaskan bahwa, jumlah total frekuensi ($\sum f=19$). Frekuensi tertinggi dengan nilai 57,89 dengan 9 frekuensi nilai, frekuensi Tertinggi ke dua dengan nilai 63,16 dengan 6 frekuensi dan frekuensi nilai terendah 52,63 dengan nilai 4 frekuensi nilai.

Nilai frekuensi kognitif post test jumlah total frekuensi. ($\sum f=19$). Frekuensi tertinggi pertama 84,21 dengan nilai 8 frekuensi nilai, Frekuensi tertinggi kedua 89,47 dengan nilai 7 frekuensi nilai Dan frekuensi nilai terendah dengan nilai 94,74 dengan 4 frekuensi nilai.

Penerapan media permainan crazyball pada siswa SDN 89 sipatana dengan jumlah sampel 19 orang, nilai pre test rata-rata 58,45, varians 15,07, dan standar deviasi 3,88. Sedangkan untuk hasil post test terhadap penerapan media permainan crazyball pada siswa SDN 89 sipatana dengan jumlah sampel 19 orang diperoleh nilai rata-rata 88,37, varians post test 17,17, dan standar deviasi 4,14

kelebihan dan kekurangan produk permainan crazy ball

- Meningkatkan Akurasi Passing, Permainan ini mendorong pemain untuk melakukan passing yang cepat dan tepat agar bola tidak direbut lawan.
- Melatih Kecepatan dan Ketepatan Keputusan, Pemain harus cepat memilih rekan untuk mengoper bola, yang membantu meningkatkan kemampuan membaca situasi.
- Meningkatkan Kerja Sama Tim, Passing tidak dapat dilakukan secara individu, sehingga pemain belajar bekerja sama dan membangun pola komunikasi dalam permainan.
- Membuat Latihan Lebih Menarik, Dibandingkan latihan passing konvensional, Crazy Ball memberikan suasana kompetitif dan menyenangkan, membuat pemain lebih bersemangat.
- Mengembangkan Kontrol Bola dalam Tekanan, Karena bola sering berpindah dan permainan berlangsung cepat, pemain belajar mengontrol bola dengan baik dalam situasi penuh tekanan.

kekurangan

- Kurangnya Fokus pada Teknik Dasar, Karena permainan berlangsung cepat, pemain bisa saja mengabaikan aspek teknik passing yang benar demi kecepatan permainan.
- Kesulitan dalam Memberi Umpan Balik Individu, Dalam suasana permainan yang dinamis, pelatih sulit memberikan koreksi langsung terhadap kesalahan teknik masing-masing pemain.
- Berpotensi Mengutamakan Kompetisi daripada Proses Belajar, Fokus pada menang-kalah dapat mengalihkan perhatian dari tujuan utama pembelajaran teknik dasar.

PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengenali permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, khususnya dapat dilakukan dengan cara mengobservasi kegiatan pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan dilanjutkan dengan studi pustaka/kajian literature

Observasi telah dilakukan pada siswa SDN 89 SIPATANA, secara empiris hasil pengamatan diketahui bahwa media pembelajaran khususnya permainan crazy ball terdapat beberapa kelemahan terhadap beberapa proses pembelajaran antara lain: (1) tidak semua siswa suka dengan permainan sepak bola. (2) minimnya pengembangan teknik dasar passing pada materi sepak bola sekolah dasar

Berdasarkan uraian di atas, maka akan dikembangkan teknik passing dalam permainan sepak bola melalui model permainan crazyball, Diharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat: (1) mengembangkan model permainan crazy ball yang di modifikasi agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SDN 89 SIPATANA. (2) meningkatkan penguasaan teknik dasar passing pada materi sepak bola melalui penerapan model permainan crazyball yang telah dimodifikasi

Deployment crazyball adalah permainan yang diciptakan dengan menggunakan salah satu teknik dasar dalam sepak bola yaitu passing, adapun permainan ini dibuat agar peserta didik tidak merasa bosan dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran sepak bola.

KESIMPULAN

Telah dihasilkan suatu bentuk produk media pembelajaran dalam bentuk permainan crayball yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sepak bola pada siswa SDN 89 Sipatana untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi dasar dan CP (capaian pembelajaran

pada materi pembelajaran sepak bola). Produk media pembelajaran dalam bentuk buku panduan permainan crazyball untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang teknik dasar passing pada sepak bola. Media pembelajaran dengan bentuk buku permainan crazyball dapat digunakan dalam pembelajaran sepak bola.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84-90.
- Aprilianto, M. V., & Fahrizqi, E. B. (2020). Tingkat Kebugaran Jasmani Anggota Ukm Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 1-9.
- Batu, K. (2020). Survei minat dan motivasi wanita memilih olahraga sepakbola pada Tim Persikoba Putri Kota Batu.
- Febrianto, Dwi Bayu, Erdiyanti, & Putri Yucki 2020 TEKNIK DASAR SEPAKBOLA UNTUK ANAK USIA 11-12 TAHUN. Vol. 6 Hal.167
- Hermansyah, Jorgi Azis, 2023, *garuh latihan el rondo dan circell passing dril terhadap ketepatan passing sepak bola terhadap club sepak bola bina taruna fc*
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Kemampuan teknik dasar sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3), 720-731.
- Kadry, R. H., Hidayat, A. S., & Setiawan, M. A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Team Achievment Division) Terhadap Keterampilan Passing Sepakbola. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 126-134.
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Model integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 104-115.

Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis perkembangan sosial emosional anak usia dini pada permainan tradisional. *Preschool: Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11-28.

Nityanasari, D. (2020). Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 9-14.