

PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR DRIBBLING (PADA SISWA KELAS IV SDN 01 BANYUPUTIH KALINYAMATAN JEPARA)

Rohmad Aprianto , Dwi Adi Nugroho, Nurman Rahmadhan
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
dwi786641@gmail.com

Abstrak

Football is one of the most popular sports for people around the world. This sport is very universal, besides being favored by men this sport is also favored by women not only young and old children. In the fourth grade of SDN 01 Banyuputih Kalinyamatan Jepara, all of the students liked soccer but students in doing so still made many mistakes, especially in the basic dribbling technique where dribbling is one of the most important basic techniques in the sport. In this increasingly modern era, children or students are more inclined to like things that smell of technology, so it requires a more modern teaching media to attract interest in learning. Animation is one of the media that can be used in learning to replace the media image that is considered less effective because it is difficult to understand. This research is a classroom action research conducted directly by the teacher concerned or the researcher. This research was conducted in two cycles, each of which consisted of two meetings. In cycle 1 there are some students who have not completed as much as 44% of 25 students, because students are less interested in the learning media used. While in cycle 2 there were 24% of 25 students who were not finished because there were still mistakes when dribbling.

Keyword : *Football, Dribbling, Animation, Classroom action research.*

A. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar mengajar yang ada di pendidikan jasmani seorang guru dituntut untuk mengerjakan berbagai ketrampilan yang harus dimilikinya, mulai gerak dasar, teknik dan strategi permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional didalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional, dan sosial. Ketika siswa mempelajari pendidikan jasmani diharapkan mendapatkan pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Cabang olah raga yang paling digemari diseluruh dunia salah satunya adalah sepak bola. Olah raga sepak bola tidak hanya digemari oleh laki-laki saja melainkan digemari oleh perempuan juga serta yang menggemari mulai dari muda sampai dengan orang tua. Sepak

bola wanita dimulai sekitar pada tahun 1990 yang dahulunya hanya diperuntukkan hanya kaum laki-laki.

Secara pengertian sepak bola menurut Subagyo Irianto¹ adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan maksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukkan bola.

Di kelas IV SDN 01 Banyuputih Kalinyamatan Jepara hampir semua siswanya menyukai olahraga sepak bola akan tetapi para siswa dalam melakukannya masih banyak melakukan kesalahan terutama pada teknik dasar *dribbling* dimana *dribbling* adalah salah satu teknik dasar yang paling penting dalam olahraga tersebut. *Dribbling* sendiri menurut Lingling² menjelaskan : Tujuan *dribbling* adalah untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang terbuka. Sedangkan Mielke³ menjelaskan tentang macam-macam *dribbling*, yaitu :

1. *Dribbling* menggunakan kaki bagian dalam

Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam dan posisikan kakimu secara tegak lurus terhadap bola. Tendanglah dengan pelan untuk mempertahankan kontrol bola dan pusatkan kekuatan tendangan pada bagian tengah bola sehingga memudahkan mengontrol bola.

2. *Dribbling* menggunakan kaki bagian luar

Dribbling dengan kaki bagian luar adalah salah satu cara untuk mengontrol bola. Keterampilan mengontrol bola ini digunakan ketika pemain yang menguasai bola sedang berlari dan mendorong bola sehingga bisa memperahankan bola dengan tersebut tetap berada di sisi luar kaki.

3. *Dribbling* menggunakan kura-kura kaki

Kura-kura kaki bagian sepatu tempat tali sepatu berada, bisa memberikan dan mengontrol. Kesalahan umum yang sering dilakukan oleh pemula adalah menggunakan ujung jari kaki.

Di era yang semakin moderen ini anak-anak atau siswa lebih cenderung menyukai hal-hal yang berbau teknologi untuk itu dibutuhkan sebuah media mengajar yang lebih modern untuk menarik minat dalam belajar. Animasi merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggantikan media gambar yang dirasa kurang efektif karna sulit dipahami. Animasi sendiri menurut Agus Suheri⁴, Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Dengan

¹ Subagyo Irianto, "Pengembangan Tes Kecakapan 'David Lee' Untuk Sekolah Sepak Bola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun" (Tesis, 2010).

² Lingling Usli, Entang Hermanu, and Iman Imanudin, "Pelatihan Cabang Olahraga Sepak Bola," *Bandung: Jurusan Kepelatihan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia* (2008).

³ Danny Mielke, "Dasar-Dasar Sepakbola," *Bandung: Pakar Raya* (2007): 20–24.

⁴ Agus Suheri, "Animasi Multimedia Pembelajaran," *Jurnal Media Teknologi* 2, no. 1 (2006): 27–33.

menggunakan media animasi anak atau siswa akan lebih tertarik dalam melakukan proses belajar.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, animasi sebagai media pembelajaran akan sangat menarik untuk dikaji bersama untuk mengetahui seberapa besar pengaruhnya terhadap pembelajaran teknik dasar *dribbling* pada cabang olahraga sepak bola, dimana psikomotorik menjadi tolak ukurnya. Untuk itulah disusun sebuah skripsi dengan judul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Pembelajaran Teknik Dasar *Dribbling* Sepak Bola pada Siswa Kelas IV SDN 01 Banyuputih Kalinyamatan Jepara”.

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas melalui beberapa tahap, diantaranya perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan

Rencana penelitian tindakan harus tersusun secara sistematis dan dari segi definisi harus prospektif pada tindakan. Rencana tindakan harus bersifat fleksibel agar dapat diadaptasikan dengan pengaruh yang tak terduga dan kendala sebelumnya yang tak dapat dilihat.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dimaksud adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, serta merupakan variasi praktek yang cermat dan bijaksana. Tindakan dituntun oleh perencanaan yang telah disusun, namun tidak mutlak atau tidak terlalu ketat. Rencana diacu hanya dalam hal dasar pemikirannya, dengan mengingat bahwa rencana tindakan bersifat tentatif dan fleksibel. Oleh karena itu, tindakan bersifat dinamis, serta memerlukan keputusan yang cepat tentang apa yang perlu dilakukan, demi terjadinya perbaikan.

3. Observasi/Evaluasi

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Hasil observasi akan memberikan landasan bagi refleksi sekarang dan masa datang. Observasi yang cermat akan sangat diperlukan karena tindakan selalu dibatasi oleh kendala realitas dan kendala-kendala tersebut belum terlihat dengan jelas pada masa lalu. Observasi harus dilaksanakan dengan cermat sehingga data-data observasi dapat digunakan sebagai landasan yang kuat bagi refleksi berikutnya.

4. Refleksi

Dalam penelitian tindakan, yang dimaksud dengan refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti apa yang dicatat dalam observasi, yang digunakan untuk menyusun rencana tindakan selanjutnya. Melalui refleksi, peneliti tindakan berusaha memahami masalah, proses dan pengaruh tindakan, dan kendala nyata dalam tindakan strategik. Refleksi mempertimbangkan ragam perspektif yang mungkin

ada dalam situasi sosial, dan memahami persoalan serta keadaan tempat timbulnya persoalan tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada SDN 01 Banyuputih Kalinyamatan Jepara yang berlokasi di jalan Margoyoso-Damarjati, dusun 3 Banyuputih Kec. Kalinyamatan Kab. Jepara Prov. Jawa Tengah. Alokasi waktu penelitian dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan setiap pertemuan 2 X 35 menit sehingga total ada 4 X 35 menit pertemuan. Untuk subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 01 Kalinyamatan Jepara sebanyak 25 siswa terdiri dari siswa laki-laki dan siswa perempuan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dimana terdapat 2 siklus yang harus dilalui. Menurut Kunandar (2008) Penelitian Tindakan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki mutu proses pembelajaran didalam kelas. Dalam siklus 1 siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran apabila nilai minimal yang diperoleh adalah 75 (Baik). Dari hasil analisis data siklus 1, didapat prosentase tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran teknik *dribbling* yaitu : $14 / 25 \times 100 = 56\%$, sedangkan pada siklus 2 didapat prosentase tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran teknik *dribbling* yaitu : $19 / 25 \times 100 = 76\%$.

Teknik *dribbling* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang harus dikuasai oleh setiap pemain, untuk meningkatkan pembelajaran teknik *dribbling* diperlukan sebuah media yang lebih efisien dan menarik. Adapun media yang digunakan yang awalnya pada siklus 1 adalah media gambar diubah menjadi media animasi pada siklus 2.

Dari pengamatan yang sudah dilakukan terdapat peningkatan tingkat ketuntasan yang cukup signifikan pada siswa Kelas IV SDN 1 Banyuputih Kalinyamatan Jepara.

Pada siklus 1 terdapat beberapa siswa yang belum tuntas sebesar 44% dari 25 siswa, dikarenakan siswa kurang tertarik dengan media pembelajaran yang digunakan. Sementara pada siklus 2 terdapat 24% dari 25 siswa yang belum tuntas dikarenakan masih terdapat kesalahan pada saat melakukan *dribbling*.

D. KESIMPULAN

Setelah dilakukan analisis data penelitian mengenai proses pembelajaran teknik *dribbling* pada siswa kelas IV SDN 1 Banyuputih Kalinyamatan Jepara maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang cukup signifikan dalam pembelajaran teknik *dribbling* menggunakan media animasi hal ini dilihat dari peningkatan prosentase kelulusan siswa yang semula dari 56% menjadi 76 %.

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan memberikan berbagai model pembelajaran dengan menerapkan media yang lebih menarik agar siswa merasa tertarik pada pembelajaran yang sedang diajarkan guru dan siswa dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan karakteristiknya masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Irianto, Subagyo. "Pengembangan Tes Kecakapan 'David Lee' Untuk Sekolah Sepak Bola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun." Tesis, 2010.
- Mielke, Danny. "Dasar-Dasar Sepakbola." *Bandung: Pakar Raya* (2007): 20–24.
- Suheri, Agus. "Animasi Multimedia Pembelajaran." *Jurnal Media Teknologi* 2, no. 1 (2006): 27–33.
- Usli, Lingling, Entang Hermanu, and Iman Imanudin. "Pelatihan Cabang Olahraga Sepak Bola." *Bandung: Jurusan Kepelatihan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia* (2008).