

PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN TINGKAT USIA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERMAIN SEPAKBOLA

Waluyo

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

Diterima 12 Mei 2008 / Disetujui 24 Mei 2008

Abstract

The main purpose of this reaserch was to examine deference of the effect of learning approach and age level to an efficient and effective soccer playing skill which is suitable for children's acceleration of development stages, is needed. The outcome of such research is applicable for the soccer skill learning for children at the school age level or at football schools. The research employs the experimental method with 2 x 2 factorial design. Fourthy male students of elementary school taken by purposive random sampling, were classified into four cells. Data of soccer skill are taken the MorChristian General Soccer Ability Skill Test Battery. The treathment was conducted three times a week during eight weeks. Test were administered prior to and after eight weeks . The Research concludes that the playing approach model has better result than the practicing approach one does to the soccer learning skill. The result of learning of children at the 10-to-12years-old age level is better than those at the 7-to-9- years-old age level: The implications of the research is the necessity of applying the playing approach at any grade of the elementary school and soccer school. Soccer schools should choose students starts at the age a of 10 to 12 years old.

Kata-kata kunci : keterampilan bermain sepak bola, pendekatan pembelajaran dan tingkat usia.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan salah satu faktor utama dalam penyusunan strategi pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani harus diprogram dengan baik dan benar-benar tepat, baik yang berhubungan dengan bentuk, lama, tingkat kesukarannya. Dampak perubahan yang mungkin terjadi pada diri siswa, situasi maupun tujuan yang hendak dicapai. Hal ini dapat dimengerti, karena kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani adalah gerakan-gerakan jasmani yang mempunyai pengaruh nyata

terhadap pertumbuhan dan perkembangan siswa. Dengan demikian bila salah pilih dapat mengakibatkan kerusakan fisik dan mental siswa, bahkan kemungkinan dapat menimbulkan cacat badan maupun cacat rohani. Dengan demikian jelaslah bahwa memilih kegiatan pembelajaran merupakan langkah penting di dalam penyusunan strategi pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam prakteknya, kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sudah banyak yang disusun secara sistematis baik yang berkenaan dengan bentuk, urutan waktu, lama pelaksanaan, tingkat kesukaran bahkan sudah dikaitkan dengan tujuan dan penilaian proses pembelajaran.

Untuk menjalankan proses pendidikan, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa, dan melalui kegiatan ini akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar. Kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun di sini guru lebih berperan sebagai pengelola.

Kegiatan pembelajaran merupakan masalah yang amat kompleks, dan melibatkan keseluruhan aspek psiko-fisik, bukan saja aspek kejiwaan, melainkan juga aspek neuro-fisiologis. Pada tahap awal pembelajaran, siswa baru mengenal substansi yang dipelajari baik yang menyangkut aspek pembelajaran kognitif, afektif maupun psikomotor. Bagi siswa materi pembelajaran itu menjadi sesuatu yang asing pada mulanya, namun setelah guru berusaha untuk memusatkan dan menarik perhatian siswa pada peristiwa pembelajaran maka sesuatu yang asing itu menjadi berangsur-angsur berkurang. Siswa sangat peduli dengan apa yang dilakukan oleh gurunya. Oleh karena itu, guru harus mengupayakan semaksimal mungkin penataan lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran yang menarik dan membangkitkan motivasi siswa di dalam mengikuti pembelajaran.

Aktivitas pembelajaran yang paling menonjol ada pada siswa. Guru cenderung berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa mau untuk belajar. Guru dihadapkan pada pada benda hidup dengan karakteristik yang amat berbeda untuk masing-masing siswa. Oleh karena itu, disamping guru harus menguasai materi pembelajarannya, seorang guru dituntut memiliki kesabaran dan kecintaan dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadi kata kunci suksesnya proses pembelajaran di sekolah.

Strategi mengajar dapat diartikan sebagai pengaturan penerapan cara-cara mengajar agar proses belajar dapat berlangsung dengan baik dan tujuannya dapat tercapai. Dalam menentukan strategi mengajar, guru dapat memilih atau menerapkan cara-cara atau metode-metode tertentu untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mengatur kegiatan belajar.

Salah satu keputusan penting yang harus diambil dalam menyusun strategi pembelajaran adalah menetapkan suatu metode pengajaran yang dinilai menjanjikan hasil belajar yang efektif. Proses penerapan itu harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang mendasari metode-metode proses belajar mengajar. Supandi (1992 : 15), menyatakan bahwa : "Penerapan prinsip belajar mengajar dapat bersumber pada pihak guru, siswa, bahan ajar dan metode".

Proses belajar mengajar yang bersumber pada guru dinyatakan bahwa faktor yang paling dominan dalam proses belajar mengajar adalah guru. Oleh sebab itu segala hal yang berhubungan dengan proses belajar mengajar harus selalu dikaitkan dengan guru. Guru menjadi subyek dari proses belajar mengajar, sedangkan siswa merupakan obyek dalam proses tersebut. Prinsip pendekatan proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa beranggapan bahwa yang belajar itu yang aktif adalah siswa, maka titik pusat proses belajar mengajar adalah siswa. Kedudukan dalam proses belajar mengajar itu hakiki dan merupakan subyek atau pelaku proses belajar. Siswa hendaknya dipandang sebagai individu yang unik, buan orang dewasa dalam format kecil. Dalam diri siswa terdapat potensi untuk tumbuh dan berkembang, ada daya pengendalian dan pengarahan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang ada pada dirinya. Untuk itu siswa mempunyai wewenang di dalam mengambil keputusan dalam segala hal yang bersangkutan dengan proses belajar mengajar. Siswalah yang seharusnya menetapkan cara, bahan, tempat dan tingkat hasil belajar. Siswa mempunyai kebebasan untuk belajar.

Prinsip pendekatan proses belajar mengajar yang berpusat pada bahan ajar beranggapan bahwa bahan ajar mempunyai pengaruh nyata terhadap keberhasilan belajar siswa. Bahan ajar yang berbelit-belit dan tidak terstruktur akan sulit diserap siswa. Sebaliknya bahan ajar yang berstruktur ketat dengan pokok pembahasan yang banyak akan menyulitkan siswa dalam belajar. Yang dimaksud dengan bahan ajar di sini adalah konsep, fakta yang berupa pengetahuan atau keterampilan yang disampaikan kepada siswa. Secara garis besar bahan ajar terdiri dari hal-hal yang bersangkut paut dengan pikiran atau kognitif, perasaan dan emosi atau afektif, dan gerak atau psikomotor.

Sesuai dengan makna pendidikan jasmani yaitu pendidikan melalui aktivitas fisik, maka salah satu prioritas utama tujuan yang ingin dicapai dalam pendidikan jasmani adalah penguasaan keterampilan motorik. Oleh sebab itu aktivitas yang diberikan hendaknya mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif, serta mampu menumbuh-kembangkan potensi dan keterampilan motorik anak. Dengan demikian, selama anak mengikuti proses belajar penjas secara langsung akan dapat terpacunya suatu penguasaan keterampilan motorik pada umumnya dan keterampilan cabang olahraga tertentu pada khususnya.

Sepakbola merupakan materi pokok (permainan) dan menjadi sub pokok bahasan yang diajarkan pada anak-anak sekolah dasar dalam kurikulum mata pelajaran pendidikan jasmani yang memiliki dampak yang begitu luas terhadap perkembangan olahraga Sepak bola di tanah air. Pemasalan sepak bola melalui sekolah ternyata cukup efektif karena sepakbola merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat dipelajari dan dimainkan oleh anak-anak mulai dari tingkat SD, sampai dengan Perguruan Tinggi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, ada beberapa faktor pendukung yang diperlukan antara lain faktor guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima informasi, sarana prasarana, dan juga metode atau cara untuk menyampaikan informasi. Metode yang dipilih dan diperkirakan harus cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori dan praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya-tidaknya mencapai tingkat optimal. Efisiensinya terletak pada kecepatan dikuasainya materi pelajaran yang disajikan, sekalipun dalam waktu yang relatif pendek. Dengan kata lain hendaknya guru dalam mengajar menggunakan pendekatan yang

diharapkan mampu memberikan pengalaman yang berarti kepada siswa, baik secara fisik maupun psikis sehingga akan meningkatkan partisipasi minat gerak seluruh siswa sehingga tingkat kualitas gerak maksimal. Dengan demikian jika metode yang dipilih itu tepat maka efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran itu akan produktif yaitu memberikan hasil yang banyak.

Metode mengajar adalah kegiatan untuk mendorong tercapainya tujuan pengajaran dalam suatu proses membuat orang belajar atau memanipulasi lingkungan. Menurut Dougherty dan Bonnano (1983 : 32-34) mengemukakan bahwa : (1) Tidak ada gaya mengajar yang paling baik untuk selamanya. Setiap gaya mengajar memiliki kelebihan dan kekurangan. (2) Ada periode yang menyebabkan berhenti yang harus diamati, jika gaya mengajar beralih ke arah yang lebih menekankan kepada siswa pada akhir rangkaian kesatuan gaya mengajar. (3) Jika pelajaran ternyata tidak berhasil, maka dengan berhati-hati menilai semua variabel atau faktor di dalam situasi mengajar sebelum menyalahkan gaya mengajar itu sendiri. (4) Jangan takut mengkombinasi gaya-gaya mengajar. (5) Jangan terpaku pada satu gaya mengajar. (6) Ingat bahwa gaya mengajar itu hanya baik jika pelakunya baik dan dilakukan dengan baik.

Metode mengajar yang sering digunakan dalam pendidikan jasmani ada beberapa macam. Mosston dan Ashworth (1994 : 5), mengemukakan bahwa "Metode mengajar terdiri dari dua kelompok, yaitu metode mengajar langsung dan tak langsung". Metode mengajar langsung adalah peran guru lebih banyak (*teacher centered*) yang meliputi lima macam, yaitu : metode komando, metode latihan, metode resiprikal, metode periksa sendiri dan metode inklusi. Metode mengajar tidak langsung meliputi : metode penemuan terpimpin, metode penemuan konvergen, metode eksplorasi, metode *divergen production*. Walaupun ada banyak metode mengajar dalam pendidikan jasmani, namun masih banyak guru yang mengajar dengan menggunakan metode yang sangat terbatas, sehingga terkesan bahwa pendidikan jasmani hanya itu-itu saja dan kelihatan monoton.

Metode mengajar yang banyak digunakan adalah metode komando dan metode latihan, karena kedua metode tersebut yang lebih banyak dipelajari dan dianggap lebih praktis oleh guru pendidikan jasmani. Guru jarang yang berusaha untuk mencoba metode mengajar yang lain, sehingga lebih menarik dan tidak membosankan. Hal tersebut disebabkan karena guru tidak kreatif dan mungkin karena keterbatasan kemampuan pengetahuan yang dimiliki.

Bermain merupakan konsep yang berkaitan dengan manusia sebagai makhluk bermain (*homo ludens*). Pernyataan ini dikemukakan setelah memahami pola perilaku manusia secara umum. Arti bermain adalah setiap "kegiatan yang dilakukan dengan suka rela tanpa mempertimbangkan hasil akhir" (Hurlock, 1991 : 320). Anak-anak tidak mampu melakukan hal yang berguna bagi orang lain karena itu sudah selayaknya mereka menghabiskan waktu untuk bermain. Kegiatan bermain dilakukan dengan suka rela artinya tidak ada paksaan dari orang lain. Bermain menekankan pada kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Paradigma baru ; bermain ternyata memberikan kontribusi yang besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain merupakan bagian dari kehidupan anak. Sepanjang masa anak bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan lingkungan. Anak dengan melalui kegiatan bermain maka akan terjadi proses interaksi dengan manusia lain. Interaksi sosial membawa pada untuk terjadinya transformasi nilai. Transformasi terjadi antara satu anak dengan anak lainnya, anak dengan

dunia luar, anak dengan lingkungan sekitar dan sebagainya. Bermain bagi anak terdiri dari tiga model dasar yang membuat mereka mengetahui dunia luar yaitu “meniru, eksplorasi dan membangun” (Sutton Smith, 1991 : 66-69).

Meniru pada dasarnya merupakan suatu proses untuk melakukan kegiatan seperti yang dilakukan orang lain atau suatu kelompok lain. Proses ini menghasilkan suatu transformasi nilai yang akan digunakan sebagai konstruksi diri anak. Sosok anak manusia adalah merupakan konstruksi dari nilai-nilai orang lain atau kelompok lain. Eksplorasi merupakan kegiatan mencari informasi untuk mendorong berkembangnya identitas diri. Pengalaman belajar memberikan sejumlah informasi kepada anak untuk mendapatkan identitas diri. Tahap selanjutnya setelah anak mengalami proses meniru dan eksplorasi adalah tahap menguji dari apa yang sudah didapat. Tahap menguji merupakan seleksi dari informasi yang telah diterima. Hasil seleksi ini digunakan untuk menyusun konstruksi dan akhirnya terjadi internalisasi dalam diri anak. Proses internalisasi ini membentuk value (nilai) sosok anak manusia. Terkait proses pembelajaran keterampilan maka fenomena internalisasi ini akan mampu membentuk diri menjadi anak manusia yang terampil, cakap dan mampu bermain sepakbola secara baik dan benar.

Bermain merupakan ciri hakiki kehidupan manusia dan menjadi kebutuhan dasar bagi manusia. Pernyataan ini setelah memahami kecenderungan pola perilaku manusia sejak anak-anak sampai usia tua. Konsep perilaku ini berkaitan dengan “hakikat manusia sebagai makhluk bermain” (Rusli Lutan, 1991 : 2). Pendekatan pembelajaran bermain diangkat dari konsep bermain. Penciptaan pembelajaran dalam situasi bermain merupakan aspek yang sangat penting. Anak secara tidak sadar telah melakukan kegiatan pembelajaran dengan penuh kesungguhan dan suka rela tanpa paksaan. Pendekatan pembelajaran ini memberi kesempatan kepada anak untuk bergerak secara bebas, penuh variasi dan penuh keceriaan. Berlatih atau bekerja dengan suka rela memberikan pengaruh positif terhadap hasil yang diharapkan. Pendekatan pembelajaran ini diberikan dalam bentuk dan situasi permainan. Bermain menciptakan situasi yang kondusif pertumbuhan dan perkembangan anak. Konsep bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kesenangan, tidak menjemukan, bebas tanpa banyak perintah dan larangan. Interaksi yang komunikatif antar unsur-unsur yang terlibat dalam pembelajaran terjadi secara baik. Sifat lain dari kompetisi ialah perjuangan untuk memenangkan suatu pertandingan dengan penuh sportifitas dan tanggung jawab. Sportifitas mempunyai arti mentaati semua aturan yang telah disepakati, mengakui kemenangan lawan dan menghargai keputusan bersama. Rasa tanggung jawab terkait dengan tugas dan kewajiban dalam tim untuk melaksanakan sebaik-baiknya.

“Latihan merupakan kegiatan sistematis yang dilakukan secara berulang-ulang dengan beban makin hari makin bertambah” (Harsono, 1986 : 27). Berlatih secara sistematis dan melalui pengulangan (*repetition*) yang konstan, maka organisasi sistem neuro bekerja lebih baik. Gerakan-gerakan yang semula sulit dilakukan oleh anak menjadi lebih mudah, otomatis dan reflektif. Elemen yang sangat penting dalam pendekatan latihan adalah materi harus jelas, realitis dan mudah dimengerti. Agar supaya latihan berjalan secara baik program disusun secara sederhana sehingga anak mengetahui apa yang harus dikerjakan. Pendekatan ini merupakan teknik pembelajaran dengan bentuk, sistem tata urutan jadwal telah diorganisasi terlebih dahulu. Organisasi pembelajaran diatur sedemikian rupa sehingga siswa memiliki kesempatan menerima beban dan materi sama.

Proses pelaksanaan pembelajaran hanya siswa yang mendapat giliran yang aktif bergerak, siswa lainnya menunggu giliran.

Latihan dapat didefinisikan sebagai "peran serta yang sistematis dalam latihan yang bertujuan meningkatkan kapasitas fungsional dan penampilan" (Clenaghan, 1991 : 317). Program latihan dirancang secara sistematis artinya diurut dari hal yang bersifat mudah ke lebih sulit, dari ringan meningkat ke lebih berat. Urutan ini mampu merangsang peningkatan kemampuan secara fisik atau teknik. Tingkat kemampuan fisik dan teknik yang tinggi seseorang akan tampil dalam kegiatan olahraga dengan kepercayaan diri yang tinggi. Pendekatan pembelajaran latihan menggunakan prinsip agar anak mampu menguasai keterampilan bermain sepakbola dengan melakukan pengulangan-pengulangan. Prinsip pengulangan gerakan akan memberikan rangsangan pada seluruh komponen otot untuk bergerak secara otomatis. Permainan sepakbola memiliki variasi gerakan yang beraneka ragam teknik dasar.

Pendekatan latihan diartikan sebagai sistem pembelajaran dengan sistem tata urutan, jadwal, jumlah ulangan telah diorganisasi dalam program. Program diberikan kepada anak dalam bentuk latihan artinya secara "sistematis berurutan, berulang-ulang dan makin bertambah bebannya" (Harsono, 1986 : 27). Sistematis, berurutan berulang-ulang mempunyai arti bahwa pembelajaran direncanakan secara baik dan urut dengan pengulangan (*repetisi*) yang konstan. Gerakan yang diulang-ulang menyebabkan organisasi neuromuskuler bekerja dengan baik, gerakan semula sulit dilakukan makin hari menjadi gerak yang otomatis dan reflektif.

"Masa usia sekolah dasar antara 7 – 12 tahun. Pada masa ini anak mencapai perkembangan fisik dan penguasaan motorik yang baik". (Dep Dik Bud, 1989 : 11). Anak dalam masa ini sudah dapat dilatih untuk melakukan berbagai bentuk kegiatan olahraga. Usia anak 7 – 12 tahun sudah mampu melakukan imitasi dari keterampilan salah satu cabang olahraga yang diajarkan oleh guru. Tingkat kognisi anak usia ini sudah cukup tinggi guna memahami keterampilan olahraga. "Karakteristik anak usia 7 – 12 tahun bersifat aktif, tidak dapat duduk tenang dan ingin sibuk dalam berbagai kegiatan bermain" (Dep Dik Bud, 1989 : 13). Kegiatan bermain mendorong anak untuk melakukan eksplorasi dari berbagai bentuk tingkah laku. Bermain mengandung nilai-nilai kebersamaan, persaingan, kesetiakawanan. Pada anak usia 7 – 12 tahun anak biasanya memiliki kelompok bermain yang kebersamaan dan kesetiakawanannya sangat tinggi. Tingkah lakunya ditandai dengan semangat persaingan (kompetisi) yang tinggi dan mudah diajak bekerja sama. Perkembangan sosialnya dan saling berhubungan dalam kelompok sangat menyolok. Dorongan untuk memenangkan suatu kompetisi lebih tinggi. Pandangan sosial anak berbeda dengan orang dewasa, akibatnya sering terjadi konflik kepentingan. Kadang orang dewasa memberikan predikat kepada anak "bandel", suka menentang orang tua. Berdasar pada latar belakang permasalahan di atas terdapat permasalahan yang saling berkaitan antara keterampilan bermain sepak bola, pendekatan pembelajaran dan tingkat usia dalam proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru kepada siswa dan tingkat usia dalam meningkatkan keterampilan dasar bermain sepakbola, maka perlu adanya penelitian tentang "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Tingkat Usia Terhadap Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola".

METODE PENELITIAN

Memperhatikan variabel yang terlibat, serta tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan rancangan eksperimen faktorial 2 x 2.

Penelitian ini melibatkan dua variabel independent (bebas) dan 1 variabel dependent (terikat). Variabel bebas terdiri atas satu variabel manipulatif dan satu variabel atributif. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan dasar bermain sepakbola. Rincian variabel penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Variabel manipulatif, merupakan perlakuan model pembelajaran terdapat 2 jenis pendekatan pembelajaran (A) yang dijadikan perlakuan dalam penelitian ini, yaitu (1) Pendekatan Bermain (A1) (2) Pendekatan Latihan (A2)
- b. Variabel atributif, merupakan variabel yang melekat pada sampel dan menjadi sifat dari sampel tersebut. Variabel atributif dalam penelitian ini adalah tingkat usia (B), yaitu usia 7-9 tahun (B1) dan 10-12 tahun (B2).

Variabel dependent (terikat) dalam penelitian ini adalah keterampilan dasar bermain Sepakbola. Menggunakan skor baterai tes (*Mor Christian General Soccer Ability Skill*). (Strand and Willson, 1993: 122).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra Sekolah Dasar Negeri Sumber 1 Surakarta, jumlah 100 anak. Besarnya sampel penelitian sejumlah 40 anak, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan purposive random sampling, yaitu dari sejumlah populasi yang ada, dipilih mereka yang memiliki ketentuan-ketentuan untuk tujuan penelitian sebelum dikelompokkan secara random.

Teknik analisis data yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik Analisis Varian (ANAVA) rancangan 2 jalur. Pengujian hipotesis dilakukan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Mengingat analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan ANAVA, maka sebelum sampai pada pemanfaatan ANAVA, perlu dilakukan adalah melakukan uji persyaratan yaitu meliputi : (1) Uji Normalitas, dan (2) Uji Homogenitas Varians (Sudjana, 1992 : 261 – 264)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil analisis data memberikan hasil berturut-turut seperti yang tercantum dalam uji hipotesis 1,2 dan 3 sebagai berikut ; uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bermain memiliki peningkatan yang berbeda dengan model pendekatan pembelajaran latihan. Hal ini dibuktikan dari nilai $F_{hitung} = 6,48 > F_{tabel} = 4,21$. Dengan demikian hipotesa nol (H_0) ditolak. Yang berarti bahwa pendekatan pembelajaran bermain memiliki peningkatan yang berbeda dengan pendekatan pembelajaran latihan dapat diterima kebenarannya. Dari analisis lanjutan diperoleh bahwa ternyata pendekatan pembelajaran bermain memiliki peningkatan yang lebih baik dari pada pendekatan pembelajaran latihan, dengan rata-rata peningkatan masing-masing yaitu 0,870 dan 0,375

Dari hasil pengujian hipotesis kedua menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat usia 10-12 tahun memiliki peningkatan hasil keterampilan bermain sepak bola yang berbeda

dengan siswa dengan tingkat usia 7-9 tahun. Hal ini dibuktikan dari nilai $F_{hitung} = 13.25 > F_{tabel} = 4.215$. Dengan demikian hipotesa nol (H_0) ditolak. Yang berarti bahwa siswa dengan tingkat usia 10-12 tahun memiliki peningkatan hasil keterampilan bermain sepakbola yang berbeda dengan siswa dengan tingkat usia 7-9 tahun dapat diterima kebenarannya.

Dari analisis lanjutan diperoleh bahwa ternyata siswa dengan tingkat usia 10-12 tahun memiliki peningkatan hasil keterampilan bermain sepak bola yang lebih baik dari pada siswa dengan tingkat usia 7-9 tahun, dengan rata-rata peningkatan masing-masing yaitu 0,270 dan 0,023.

Dari hasil pengujian hipotesis ketiga menunjukkan bahwa interaksi antara pendekatan pembelajaran dan tingkat usia sangat bermakna. Karena $F_{hitung} = 5.09 > F_{tabel} = 4.23$. Dengan demikian hipotesa nol ditolak. Terdapat interaksi yang signifikan antara pendekatan pembelajaran dan tingkat usia.

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis telah menghasilkan dua kelompok kesimpulan analisis yaitu : (a) ada perbedaan pengaruh yang bermakna antara faktor-faktor utama penelitian (b) ada interaksi yang bermakna antara faktor-faktor utama dalam bentuk interaksi dua faktor. Kelompok kesimpulan analisis dapat dipaparkan lebih lanjut sebagai berikut:

Perbedaan Pengaruh Pendekatan Terhadap Hasil Pembelajaran

Pada uji hipotesis dinyatakan bahwa pendekatan pembelajaran bermain dan latihan terhadap pembelajaran keterampilan bermain sepakbola memiliki perbedaan signifikan. Apabila ditinjau dari masing-masing *mean*, pendekatan pembelajaran bermain memiliki hasil yang lebih baik artinya pendekatan bermain lebih cocok diterapkan pada anak usia 7 - 12 tahun. Mengapa lebih baik? jawaban pertanyaan itu mengacu kepada tingkat-tingkat perkembangan usia anak dan karakteristik bermain. Bermain sangat mempengaruhi pembentukan fisik, mental dan sosial anak. Pengaruh ini berbeda dari satu tingkat ke tingkat perkembangan lainnya yang didasarkan pada usia anak.

Implikasinya bahwa setiap tingkat perkembangan memiliki ciri dan karakteristik perkembangan yang berbeda, dengan demikian didalam penerapan pendekatan pembelajaran juga berbeda. Pendekatan pembelajaran cocok pada salah satu tahap perkembangan, tetapi tidak cocok pada tahap perkembangan lainnya.

Demikian halnya pendekatan pembelajaran bermain cocok pada tahapan usia 7 - 12 tahun, tetapi model pendekatan pembelajaran latihan tidak cocok untuk mereka. Karakteristik bermain bagi anak menimbulkan kegembiraan, keceriaan, tanpa banyak tekanan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Artinya bahwa pendekatan pembelajaran bermain secara kualitatif lebih baik dibanding pendekatan pembelajaran latihan apabila diterapkan pada siswa sekolah sepakbola yang berusia antara 6 -12 tahun. Mengapa lebih baik, pertanyaan ini dijawab dengan mengacu kepada tingkat-tingkat perkembangan anak dan karakteristik bermain. "Bermain sangat mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, pengaruh ini berbeda dari satu tingkat ke tingkat perkembangan lainnya, oleh : karena itu pendekatan bermain lebih cocok dibanding pendekatan latihan.

Pengaruh Usia Terhadap Hasil Pembelajaran

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara umur 10 – 12 tahun dan 7 – 9 tahun terhadap hasil pembelajaran keterampilan bermain sepakbola. Jika dilihat *mean* yang didapat ternyata anak-anak umur 10 – 12 tahun mendapat hasil yang lebih tinggi dalam pembelajaran. Anak-anak umur 10 – 12 tahun memiliki tingkat keberhasilan lebih tinggi dibanding anak-anak umur 6 – 9 tahun. Mengapa demikian ; jawaban dapat diuraikan sebagai berikut : Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi tingkat kematangan seseorang. Kematangan mempunyai arti kesiapan, kesediaan anak untuk menerima pembelajaran. Apabila seorang anak belum siap menerima pembelajaran maka akan kehilangan efisiensi atau paling tidak seorang anak dalam menguasai informasi menjadi lebih lama. Kematangan seseorang dipengaruhi oleh tahap-tahap perkembangan, karena sosok manusia lahir dengan melalui tahapan-tahapan kehidupan. Proses belajar motorik selalu mengacu pada tahapan-tahapan perkembangan kematangan anak. Mengapa ; karena setiap pembelajaran motorik dalam mempelajari keterampilan baru didasarkan pada penguasaan keterampilan sebelumnya. Apabila seseorang belajar motorik tanpa didahului kecakapan sebelumnya maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan secara baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak umur 10 – 12 tahun memiliki hasil lebih baik dibanding anak-anak umur 7 – 9 tahun. Mengapa berbeda ; ada beberapa hal menyebabkan perbedaan antara lain tingkat kematangan anak 10 – 12 tahun lebih memiliki tingkat kesiapan dan kesediaan menerima pembelajaran lebih tinggi. Pembelajaran dalam penelitian ini, adalah belajar motorik, diatas telah dijelaskan bahwa dalam pembelajaran motorik yang baru harus didasarkan penguasaan keterampilan sebelumnya. Bertolak dari alasan tersebut perlu dipertimbangkan kematangan atau kesiapan seseorang dalam menerima pembelajaran motorik (*teachable moment*). Indikator kematangan seseorang yang siap menerima pembelajaran ditandai dengan minat belajar, minat bertahan dan kemampuan belajar.

Interaksi Antara Pendekatan Pembelajaran Dengan Usia

Hasil analisis variansi menunjukkan bahwa terjadi interaksi antara model pembelajaran dengan usia. Interaksi diberikan makna bahwa kedua variabel tersebut memiliki hubungan yang signifikan. Usia seseorang menentukan berhasil tidaknya dari suatu proses pembelajaran. Apabila menghendaki pembelajaran berhasil dengan baik usia harus mendapat perhatian secara seksama dalam menyusun program. Mengapa demikian ; yang terjadi adalah pembelajaran kadang-kadang kurang berhasil yang disebabkan guru atau pelatih tidak mampu melakukan pendekatan sebagai sistem. Penggolongan tahapan perkembangan anak merupakan salah satu pendekatan sebagai sistem. Tahapan perkembangan pada dasarnya dikelompokkan menjadi prenatal, bayi, anak-anak, remaja dan dewasa. Setiap tahapan perkembangan masing-masing memiliki karakteristik perilaku yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik fisik, mental dan sosial membawa implikasi yang berbeda terhadap model pendekatan dan hasil pembelajaran. Tingkat usia merupakan indikator tahap perkembangan dari seseorang, oleh karena itu diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan usia. Apabila usia diabaikan maka hasil pembelajaran tidak dapat dicapai secara maksimal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi interaksi

antara usia dan pendekatan pembelajaran. Mengapa ; karena sesuai uraian diatas bahwa setiap pendekatan pembelajaran hendaknya selalu berorientasi pada tingkat pengelompokan usia seseorang. Hasil yang maksimal hanya dapat dicapai apabila terjadi interaksi antara usia dan pendekatan pembelajaran. Model-model pendekatan pembelajaran pada setiap tahapan usia diperlukan kajian dan penelitian lebih lanjut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pertama, terdapat perbedaan pengaruh antara model pendekatan pembelajaran bermain dan latihan terhadap hasil pembelajaran keterampilan bermain sepakbola. Artinya model pendekatan pembelajaran bermain memiliki hasil yang lebih baik dibanding dengan pendekatan pembelajaran latihan. Model pendekatan bermain apabila diterapkan pada anak-anak yang berusia 7 – 12 tahun lebih cocok dibanding dengan model pendekatan latihan.

Kedua, terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara anak-anak yang berusia 10-12 tahun dengan anak-anak yang berusia 7-9 tahun terhadap hasil pembelajaran keterampilan bermain sepakbola. Artinya anak yang berusia 10 – 12 tahun memiliki hasil yang lebih baik dibanding anak yang berusia 7 – 9 tahun.

Ketiga, terjadi interaksi antara model pembelajaran dan kelompok usia terhadap hasil pembelajaran keterampilan bermain sepakbola.

Kesimpulan terhadap hasil pembelajaran keterampilan bermain sepakbola melahirkan implikasi sebagai berikut :

Pendekatan pembelajaran merupakan cara untuk melakukan pendekatan terhadap proses pembelajaran agar supaya mendapat hasil yang optimal. Kesimpulan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bermain memiliki hasil yang lebih baik dibanding dengan pendekatan pembelajaran latihan untuk apabila diterapkan pada usia anak 7 – 12 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran bermain memiliki hasil yang baik dan optimal dalam pembelajaran keterampilan bermain sepakbola. Hasil dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, oleh karena itu pada sekolah-sekolah sepakbola dapat menerapkan hasil penelitian ini. Orientasi pendekatan ini pada akselerasi perkembangan pertumbuhan anak-anak. Uraian diatas menunjukkan bahwa pembelajaran ini tidak semata untuk keterampilan bermain sepakbola tetapi ada unsur pendidikan kepada anak. Nilai-nilai yang terkandung dalam model pembelajaran bermain mampu memberikan kontribusi terhadap pembentukan kepribadian anak. Suatu hal yang perlu mendapat perhatian adalah sebaik apapun pendekatan pembelajaran tetapi tanpa ditunjang elemen-elemen belajar lainnya maka tidak mustahil pembelajaran tidak berhasil. Elemen-elemen pembelajaran antara lain guru, sarana prasarana dan anak sebagai subyek didik. Faktor guru penting karena guru adalah seorang yang mempunyai tugas untuk menumbuhkan dan memelihara motivasi, disiplin, minat, dan kesadaran betapa penting suatu pembelajaran. Aplikasi dari pendekatan pembelajaran ini apabila dilihat dari nilai-nilai permainan semestinya dapat dilaksanakan tidak hanya pada sekolah sepakbola tetapi pada sekolah-sekolah umum yang siswanya berusia 7 – 12 tahun. Implikasi lain pembelajaran melalui pendekatan bermain adalah pada penyelenggaraan pembelajaran di luar mata pelajaran pendidikan jasmani. Penciptaan permainan pada mata pelajaran lain mampu membuat siswa tertarik sehingga partisipasinya tinggi. Salah satu indikatornya keberhasilan program pembelajaran adalah partisipasi siswa yang tinggi.

Berdasarkan analisis dan kesimpulan mengatakan bahwa anak-anak- yang berusia 10 – 12 tahun memiliki hasil pembelajaran keterampilan bermain sepakbola lebih tinggi dibanding anak yang berusia 7 – 9 tahun. Implikasinya adalah anak-anak umur 10 – 12 tahun lebih efektif dalam menerima pembelajaran dibanding anak umur 7 – 9 tahun. Pada sekolah-sekolah sepakbola agar supaya mencapai efisiensi dalam menerima siswa mempertimbangkan usia anak. Keterampilan sepakbola bersifat sangat kompleks sehingga dibutuhkan tingkat pemahaman yang tinggi. Pertimbangan usia dalam menerima siswa pada sekolah sepakbola berdasarkan menjadi sangat penting agar supaya efisiensi dapat tercapai.

Siswa sekolah dasar berusia antara 7 – 12 tahun, yang dapat dikelompokkan menjadi kelas 1 – 3 rata-rata berusia 7 – 9 tahun dan kelas 4 – 6 berusia antara 10 – 12 tahun. Pengelompokan usia diatas dalam proses pembelajaran hendaknya menjadi pertimbangan. Pembelajaran keterampilan bermain sepakbola akan lebih efisien apabila diberikan pada anak berusia antara 10 – 12 tahun. Hal lain yang perlu mendapat pertimbangan ialah permainan sepakbola memiliki resiko yang tinggi terhadap cedera. Anak berusia dibawah 10 tahun secara fisiologis masih rentan terhadap cedera yang diakibatkan suatu benturan. Implikasinya adalah anak-anak yang berusia dibawah 10 tahun hendaknya jangan diberikan permainan sepakbola karena resiko cedera dalam pembelajaran lebih tinggi. Siswa-siswa usia dibawah 10 tahun hendaknya diberikan pembelajaran cabang olahraga yang tingkat kognisi rendah dan resiko cedera ringan seperti senam, atletik, berenang, permainan bola kecil dan lain-lain.

Atas dasar hasil analisis yang telah dipaparkan diatas, berikut ini disampaikan saran-saran sebagai berikut :

Pertama, pendekatan pembelajaran keterampilan bermain sepakbola hasilnya dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, maka bagi pejabat berwenang dalam hal prestasi olahraga (Pengda, Disdikpora, Pengcab dan klub-klub olahraga) perlu mensosialisasikan hasil penelitian ini melalui kegiatan-kegiatan penataran dan seminar.

Kedua, pendekatan pembelajaran bermain menciptakan interaksi yang efektif antar guru dan siswa sehingga mampu meningkatkan partisipasi belajar. Oleh karena para guru penjas di sekolah dasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menggunakan pendekatan ini, tidak hanya pada cabang olahraga sepakbola tetapi juga pada cabang olahraga lainnya. Ketiga, bagi pelatih, khususnya pelatih sepak bola di SSB, disarankan menerapkan pentingnya mengelompokkan siswa-siswanya, dalam berbagai kelompok usia pada saat memberikan latihan, karena kemampuan fisik dan karakteristik anak mempunyai kemampuan yang sangat berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Ary, Donald, Jacobs L. C., Razavieh, Asghar. 1982. *PengantarPenelitiandalamPendidikan*. (Terjemahan : Arief Furchan). Surabaya : Usaha Nasional.

Adams John, 1978. *Coaching Gird*. London : FA News.

- Dougherty. N.J., Bonnano, D. 1979. *Contemporary Approaches to The Teaching of Physical Education*. Minneapolis, Minnesota : Burgess Publishing Company.
- Harsono. 1986. *Ilmu Coaching*. Jakarta : PIO KONI Pusat.
- Hurlock Elizabeth B. 1991. *Perkembangan Anak (Edisi Terjemahan Oleh Meitasari Tjandrasa Muslichah Zarkasih)*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Johnson B.L. and Nelson J.K., 1974. *Practical Measurement for Evaluation in Physical Education*, Minneapolis, Minnesota : Burgess Publishing Company.
- Kirkendall, R.A. 1980, *Measurement and Evaluation for Physical Education*, IOWA : Wm. C. Brown Company Publishers.
- Knut Dietrich, 1981 : *Sepak bola, aturan dan Latihan*. Jakarta : Gramedia.
- M. Suparmoko, 1999. *Metode Penelitian Praktis*, Yogyakarta : PPF.
- Mosston. M. and Ashworth. S, 1994. *Teaching Physical Education USA* : Macmillan College Publishing Company, Inc.
- Muhibbin Syah. 2003. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT. Remaja Rusda Karya.
- Nadisah. 1992. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Purwo Darminto, 1999, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Depdikbud, Balai Pustaka.
- Rubin. A. and Babbil. E., 1989, *Research Methods for Social Work*. Belmont, Ca : Wadsworth.
- Russel R, Pate., Mc Clenaghan, Bruce, Rotella, Robert. 1993. *Scientific Foundation of Coaching (Terjemahan : Kasiyo Dwijoyonoto)* Semarang IKIP Semarang Press.
- Singer, R.N, 1980, *Motor Learning and Human Performance and Application to Physical Education Skill and Movement Behaviors*, New York Mc Millan Publishing Co.
- Strand, B.N, and Wilson, R, 1995. *Assessing Sport Skills*. Australia : Human Kinetics Publishers.
- Sudjana. 1989 : *Desain dan Analisis Eksperimen* ed ke 3. Bandung : Penerbit Tarsito.
- 1992. *Metoda Statistika*. Ed. Ke 5 Bandung. Tarsito.
- 2002. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Agresindo.

- Suharsimi Arikunto. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Bina Aksara.
- 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi IV. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sutrisno Hadi. 2000. *Metodologi Reseach Jilid 2*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Toeti Soekamto, Wardani., I.G.A.K., Wirna Saputra, Udin S. 1992 *Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Dep Dik Bud.
- Winkel, W.S., 1983, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta : Gramedia.
- Winarno Surakhmad, 1980. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Badung : Tarsito.