

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
(FLASH CARD) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN
PSIKOMOTORIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI SD
MUHAMMADIYAH UNGGULAN AL-FATIH PATUK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Oleh:
ENJANG RISTA UTAMY
NIM 20604221020**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR (*FLASH CARD*) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI SD MUHAMMADIYAH UNGGULAN AL-FATIH PATUK

Oleh:
Enjang Rista Utamy
NIM 20604221020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap aspek kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran sepak bola kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain penelitian "*Pretest Posttest Control Group Design*". Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Subjek penelitian ini meliputi peserta didik kelas IV dengan jumlah keseluruhan 50 peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket pengetahuan dan tes keterampilan sepak bola yang terdiri dari 3 item tes untuk *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) berpengaruh terhadap kognitif dan psikomotorik peserta didik kelas IV pada pembelajaran sepak bola. Hal ini ditunjukkan dengan perbedaan yang signifikan pada hasil pengukuran kognitif maupun psikomotorik. Berdasarkan kriteria pengukuran Uji T didapati hasil tes kognitif dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,002 dan tes psikomotorik dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,000. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) berpengaruh terhadap kognitif dan psikomotorik peserta didik kelas IV pembelajaran sepak bola di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

Kata Kunci: Kartu Bergambar (*Flash Card*), Kognitif, Peserta Didik Kelas IV, Psikomotorik

**THE EFFECT OF FLASH CARD LEARNING MEDIA ON COGNITIVE
AND PSYCHOMOTOR LEARNING OF SOCCER AT THE SUPERIOR
MUHAMMADIYAH SCHOOL AL-FATIH PATUK**

Oleh:
Enjang Rista Utamy
NIM 20604221020

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Flash Card learning media on cognitive and psychomotor aspects in football lessons for fourth-grade students at SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

This research is a quasi-experimental study with a quantitative approach using the "Pretest Posttest Control Group Design". The study was conducted at SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. The subjects of this study included fourth-grade students, totaling 50 students. The research instruments used in this study included a knowledge questionnaire and a football skills test consisting of 3 test items for both pretest and posttest.

The results of the study showed that the treatment using Flash Card learning media affected the cognitive and psychomotor aspects of the fourth-grade students in football lessons. This was demonstrated by significant differences in cognitive and psychomotor measurement results. Based on the criteria of the T-Test measurement, the cognitive test results showed a Sig. (2-tailed) value of 0.002 and the psychomotor test showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000. Therefore, it can be concluded that the use of Flash Card learning media affects the cognitive and psychomotor aspects of fourth-grade students in football lessons at SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

Keywords: *Cognitive, Flash Card, Fourth-Grade Students, Psychomotor*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Enjang Rista Utamy
NIM : 20604221020
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar
(Flash Card) Terhadap Kognitif dan Psikomotorik
Pembelajaran Sepak Bola di SD Muhammadiyah
Unggulan Al-Fatih Patuk

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 29 Juni 2024
Yang menyatakan,

Enjang Rista Utamy
20604221020

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
(FLASH CARD) TERHADAP KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK
PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI SD MUHAMMADIYAH
UNGGULAN AL-FATIH PATUK**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ENJANG RISTA UTAMY

NIM 20604221020

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 1 Juli 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP 196707011994121001



Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP 197403172008121003

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR (*FLASH CARD*) TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN PSIKOMOTORIK PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DI SD MUHAMMADIYAH UNGGULAN AL-FATHI PATUK

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ENJANG RISTA UTAMY

NIM 20604221020

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 23 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd (Ketua)		30/7 2024
Dr. Putri Prastiwi Wulandari, M.Pd (Sekretaris)		29-7-2024
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or (Penguji Utama)		29-7-2024

Yogyakarta, 30 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002

HALAMAN MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 5)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al-Baqarah : 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan lancar. Tapi, gelombang-

gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Chandra)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat serta kekuatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sungguh sebuah perjuangan yang cukup panjang telah saya lalui untuk mendapat gelar sarjana ini. Penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari keterlibatan dukungan, doa serta bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua yang sangat saya sayangi Ibu Dayanti, terima kasih atas segala doa, pengorbanan, cinta dan kasih sayang yang telah diberikan selama ini. Terima kasih telah menjadi pengingat dan penguat yang paling hebat.
2. Bapak Suranta, terima kasih telah selalu menjadi alasan penulis untuk selalu berani mencoba dan tidak menyerah dalam kondisi apapun. Karenanya, penulis menjadi seseorang yang lebih kuat dan tidak mudah dipatahkan oleh orang lain.
3. Adik terkasih Ridwan Wahyu Darmawan, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi.
4. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya yang selalu siap membantu setiap kesulitan yang penulis lewati, mendengarkan segala keluh kesah selama penulisan skripsi, selalu mengingatkan berbagai hal baik dan menjadi penguat. Terima kasih karena telah banyak memberi pengalaman dan pembelajaran kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Kognitif dan Psikomotorik Pembelajaran Sepak Bola di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan untuk dilaksanakan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes., selaku Koorprodi S-1 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan dan izin untuk menyusun Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, saran, arahan dan bimbingan kepada penulis selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Indah Haryani, S.Pd., Gr., selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Habib Rahmad, S.Pd., selaku Guru PJOK SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk yang telah memberikan bantuan dalam pengambilan data selama penelitian Tugas Akhir Skripsi berlangsung.

6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membantu.

Yogyakarta, 29 Juni 2024

Penulis

Enjang Rista Utamy

NIM. 20604221020

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	11
2. Media Pembelajaran.....	16
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	20
4. Manfaat Media Pembelajaran	22
5. Media Pembelajaran Kartu Bergambar (<i>Flash Card</i>).....	24
6. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bergambar (<i>Flash Card</i>)	25
7. Taksonomi Bidang Pendidikan	27
8. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Kognitif dan Psikomotorik	34
9. Hakikat Sepak Bola.....	35
10. Kognitif dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Sepak Bola	42
11. Karakteristik Peserta Didik	43
B. Hasil Penelitian yang Relevan	44
C. Kerangka Pikir.....	48
D. Hipotesis	50
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian	51
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
1. Populasi	52
2. Sampel	52
D. Definisi Operasional Variabel	53
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	54
1. Teknik Pengumpulan Data.....	54
2. Instrumen Penelitian	55
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	56

1. Butir Soal Tes	56
2. Tes Pengukuran.....	57
G. Teknik Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian.....	60
1. Angket Pengetahuan Kognitif.....	60
2. Tes <i>Dribbling</i>	63
3. Tes <i>Short Passed</i>	64
4. Tes <i>Running with the Ball</i>	65
5. Keterampilan Permainan Dasar Sepak Bola	67
B. Uji Prasyarat Analisis	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Homogenitas	70
3. Uji Hipotesis	70
C. Pembahasan	73
1. Tes Pengetahuan Kognitif.....	73
2. Tes Keterampilan <i>Dribbling</i>	75
3. Tes Keterampilan <i>Short Passed</i>	76
4. Tes Keterampilan <i>Running with the Ball</i>	77
5. Kemampuan Dasar Permainan Sepak Bola.....	78
D. Keterbatasan Penelitian	78
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi	80
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Capaian Pembelajaran Fase B	15
Tabel 2. Desain Penelitian	51
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket.....	56
Tabel 4. Hasil Uji Instrumen Tes Pengukuran.....	57
Tabel 5. Rumus Kurva Normal Ideal.....	58
Tabel 6. Norma Kemampuan <i>Dribbling</i>	58
Tabel 7. Norma Kemampuan <i>Short Passed</i>	58
Tabel 8. Norma Kemampuan <i>Running</i>	59
Tabel 9. Kriteria Kurva Normal Ideal Tes Kognitif	61
Tabel 10. Hasil Tes Pengetahuan Peserta Didik Kelas Eksperimen	61
Tabel 11. Hasil Tes Pengetahuan Peserta Didik Kelas Kontrol.....	62
Tabel 12. Hasil Pengukuran Tes <i>Dribbling</i>	63
Tabel 13. Hasil Pengukuran Tes <i>Short Passed</i>	64
Tabel 14. Hasil Pengukuran Tes <i>Running with the Ball</i>	66
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Keterampilan Dasar Sepak Bola	67
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas	70
Tabel 18. Hasil Uji T <i>Independent Sample T-Test</i>	71
Tabel 19. Hasil Uji N-Gain.....	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	19
Gambar 2. Pembelajaran Menendang dan Mengontrol Bola di Tempat.....	39
Gambar 3. Pembelajaran Menendang dan Mengontrol Berkelompok.....	40
Gambar 4. Pembelajaran Menendang dan Mengontrol Berkelompok.....	41
Gambar 5. Pembelajaran Menendang dan Mengumpan Bola Ke Arah Sasaran	42
Gambar 6. Alur Kerangka Pikir Penelitian	50
Gambar 7. Diagram Distribusi Hasil Pengetahuan Kognitif Kelas Eksperimen	62
Gambar 8. Diagram Distribusi Hasil Pengetahuan Kognitif Kelas Kontrol	63
Gambar 9. Diagram Distribusi Frekuensi Tes <i>Dribbling</i>	64
Gambar 10. Diagram Distribusi Frekuensi Tes <i>Short Passed</i>	65
Gambar 11. Diagram Distribusi Frekuensi Tes <i>Running With The Ball</i>	66
Gambar 12. Diagram Distribusi Frekuensi Keterampilan Dasar Sepak Bola...	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	88
Lampiran 3. Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	89
Lampiran 4. Instrumen Penelitian Kognitif	90
Lampiran 5. Instrumen Penelitian Tes Psikomotorik	92
Lampiran 6. Data Hasil Penelitian Kognitif	97
Lampiran 7. Data Hasil Penelitian Psikomotorik	99
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	103
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	112
Lampiran 10. Hasil Olah Data	121
Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan	125
Lampiran 12. Kartu Bergambar (<i>Flash Card</i>)	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era globalisasi ini, setiap orang dituntut untuk mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang mumpuni. Sejalan dengan itu, ilmu pengetahuan dan teknologi turut berkembang pesat. Hal ini menyebabkan kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan (Nanti & Fadriati, 2023, pp. 194-153). Perkembangan teknologi di abad 21 telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, berkembangnya teknologi tersebut tentu saja berdampak besar di berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan.

Kemajuan teknologi yang telah berpengaruh di berbagai bidang selanjutnya dapat dimanfaatkan oleh siapa saja, termasuk tenaga pendidik. Dengan adanya teknologi yang telah maju, guru dapat memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dan pengajaran. Penggunaan alat bantu mengajar di sekolah maupun lembaga pendidikan merupakan salah satu bentuk pemanfaatan dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak hanya sekadar metode alternatif namun juga menjadi suatu kebutuhan bagi para pendidik untuk memotivasi peserta didik. Dengan demikian, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mempersiapkan proses pembelajaran di kelas maupun luar kelas.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar sebagai bentuk pelaksanaan kurikulum dalam suatu lembaga pendidikan, agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Idealnya pembelajaran dilaksanakan dengan adanya timbal balik antar guru dan peserta didik, peserta didik dapat memahami dan melaksanakan materi yang diberikan, kemudian peserta didik dapat bertukar ilmu dengan peserta didik lain (Mislán & Santoso, 2019, p. 12).

Dalam proses pembelajaran terdapat tiga ranah yang harus dicapai peserta didik. Menurut Bloom dalam buku yang berjudul *Taxonomy of Education Objectives: The Classification of Education* tahun 1956, terdapat 3 klasifikasi yang harus dicapai, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berorientasi pada tujuan yang berhubungan dengan mengingat, pengembangan kemampuan dan keterampilan intelektual. Pada ranah afektif mencakup tujuan yang menggambarkan perubahan minat, sikap, nilai-nilai, serta pengembangan apresiasi dan adaptasi. Selanjutnya pada ranah psikomotorik mencakup aspek keterampilan gerak fisik. Aspek-aspek tersebut digunakan sebagai acuan untuk mencapai tujuan di semua muatan pembelajaran, salah satunya pada muatan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar merupakan pendidikan yang mengacu pada standar kurikulum yang telah ditentukan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan. Dalam

kurikulum sekolah dasar, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) diartikan sebagai mata pelajaran yang proses pembelajarannya mengutamakan aktifitas jasmani dan penerapan kebiasaan pola hidup sehat yang menuju pada pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang selaras, serasi, dan seimbang (Dwijayanti et al., 2023, p. 226).

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik telah mengalami perubahan tingkah laku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), peserta didik mampu meningkatkan pengetahuan mengenai prinsip-prinsip gerak. Melalui pengetahuan tersebut, peserta didik akan memiliki wawasan yang luas sehingga dapat memahami suatu keterampilan hingga tingkatan yang lebih tinggi. Dengan demikian peserta didik dapat melakukan keterampilan gerak yang lebih baik.

Kemampuan kognitif menjadi salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Semakin baik kemampuan kognitifnya maka akan mempermudah peserta didik dalam memperagakan keterampilan gerak peserta didik tersebut. Sebaliknya jika kemampuan kognitif peserta didik kurang maka akan berpengaruh pada kurangnya kemampuan gerak dalam memperagakan berbagai keterampilan cabang olahraga.

Pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) juga diarahkan pada penguasaan aspek psikomotor. Pengembangan kemampuan psikomotorik menjadi fokus utama dalam membantu peserta didik memperoleh keterampilan fisik yang diperlukan untuk menjalani gaya hidup aktif dan sehat, serta meningkatkan kemampuan gerak dalam cabang olahraga maupun aktivitas fisik lainnya.

Pada dasarnya pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik, baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, dan melibatkan penggunaan berbagai jenis media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum digunakan sebagai alat komunikasi guna mentransfer informasi dari satu pihak ke pihak lain. Dalam konteks pendidikan jasmani, media berperan dalam penyampaian informasi atau pesan yang akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Pentingnya media tersebut adalah untuk mendukung pembelajaran dan membantu peserta didik memahami informasi dengan mudah dan cepat. Media pendidikan jasmani dapat berupa majalah, video, gambar, kartu, dan lain sebagainya.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi saat proses pembelajaran dilaksanakan. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Hal tersebut didukung oleh hasil penelitian yang

dilakukan oleh Vicki Ahmad Karisman (2018) dan Adi Sumarsono, dkk (2019) mengenai pengaruh media pembelajaran edukatif terhadap motorik dasar dan pemahaman materi pembelajaran PJOK. Dalam penelitian tersebut terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran edukatif dapat meningkatkan pemahaman materi dan keterampilan motorik pada peserta didik.

Dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), peserta didik dituntun untuk dapat bergerak aktif dalam berbagai macam keterampilan gerakan sesuai dengan jenjang kelas dan kemampuannya. Berdasarkan hasil observasi diperoleh gambaran proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Terdapat beberapa hal yang menjadi kendala bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu hal yang menjadi kendala tersebut yaitu peserta didik cenderung pasif saat proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung, peserta didik memilih untuk duduk di sekitar lapangan daripada mengikuti praktik pembelajaran.

Kurangnya motivasi gerak pada peserta didik juga menjadi kendala dalam terlaksananya proses pembelajaran. Hal tersebut didasari oleh berbagai faktor yang berpengaruh pada rendahnya motivasi gerak peserta didik. Pemberian materi maupun permainan yang kurang bervariasi pada setiap pertemuan menjadi salah satu faktor penyebab kurangnya minat peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran gerak. Peserta didik menjadi

lebih cepat bosan dan kurang bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, potensi gerak peserta didik akan semakin menurun sehingga dapat menimbulkan kurangnya keterampilan gerak pada peserta didik.

Penyampaian materi yang didominasi dengan metode ceramah juga menjadi permasalahan yang ditemukan selama proses observasi berlangsung. Penyelenggaraan pembelajaran masih banyak berpusat pada guru, sehingga pengetahuan peserta didik hanya sebatas materi yang disampaikan oleh guru. Keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya yaitu metode penyampaian materi. Dalam proses pembelajaran terdapat berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan. Kondisi kelas yang interaktif dan menyenangkan akan lebih menarik bagi siswa, oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menyesuaikan metode mengajar yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang belum diterapkan secara optimal menjadi permasalahan yang juga harus diperhatikan. Pada dasarnya penggunaan alat bantu mengajar akan mempermudah guru saat proses pembelajaran berlangsung. Guru akan lebih mudah menyampaikan isi materi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakter dan tingkat kemampuan peserta didik akan mempermudah peserta didik memahami materi dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses observasi, maka solusi yang dapat diberikan adalah dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Penggunaan media pembelajaran akan lebih menarik bagi peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi dan meningkatkan motivasi gerak pada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran berupa Kartu Bergambar (*Flash Card*) merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sepak bola untuk peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul dalam proses pembelajaran kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta didik terlihat pasif selama proses pembelajaran PJOK berlangsung.
2. Kurangnya motivasi gerak pada peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Pemberian materi didominasi dengan metode ceramah sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang diberikan.
4. Pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), penggunaan media pembelajaran belum dilakukan. Guru

hanya menyampaikan materi secara lisan dengan metode mengajar demonstrasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka penelitian ini akan dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berupa Kartu Bergambar (*Flash Card*) untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran bola besar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk pada pembelajaran sepak bola?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap kemampuan kognitif dan psikomotorik pada materi pembelajaran bola besar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai sumber rujukan bagi penelitian mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran edukatif terhadap keterampilan kognitif dan psikomotorik dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar serta pada penelitian yang relevan dimasa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) dapat menjadi media pembelajaran baru yang sebelumnya belum dimiliki oleh SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk dan sebagai salah satu alternatif sumber materi pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

1) Dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) saat proses pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

- 2) Menjadi sumber motivasi dan bahan evaluasi bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif selama proses pembelajaran PJOK.

c. Bagi Peserta Didik

- 1) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran bola besar.
- 2) Memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
- 3) Meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman sebagai bekal bagi calon pendidik untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang sangat berkaitan dengan aktivitas fisik. Dalam pelaksanaannya, pendidikan jasmani mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani yang memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas. Adapun pengertian pendidikan jasmani telah banyak dikemukakan oleh para ahli diantaranya:

Bucher (Purwanto & Susanto, 2018, p. 4) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan elemen penting dari proses pendidikan secara menyeluruh, yang melibatkan aktivitas fisik untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan tubuh, neuromuscular, interpretatif, sosial dan emosional. Dengan kata lain, pendidikan jasmani merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan dan melibatkan aktivitas fisik sebagai sarana pengembangan kebugaran jasmani, sosial maupun emosional.

Pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dapat memberi keuntungan bagi peserta didik baik secara fisik maupun non-fisik berupa pengembangan intelektual, sosial, estetika, kognitif,

dan afektif. Hal tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya berdampak pada perkembangan fisik, namun juga berdampak pada perkembangan non-fisik peserta didik.

Hakikat pendidikan jasmani merupakan tahapan pendidikan yang melibatkan penggunaan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan menyeluruh dalam kualitas individu, baik secara fisik, mental, maupun emosional menggunakan pendekatan yang menempatkan anak sebagai entitas yang utuh dan menyeluruh (Bangun, 2012, pp. 3-4). Dengan demikian pendidikan jasmani tidak hanya berpengaruh pada satu aspek dalam diri seseorang, akan tetapi memiliki dampak yang menyeluruh.

Pendidikan jasmani merupakan suatu tahapan yang melibatkan kegiatan fisik yang dipilih secara sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan (Rithaudin & Sari, 2019, p. 34). Pendidikan jasmani juga dapat dijelaskan sebagai bagian dari proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan tubuh secara organik, neuromuskuler, sosial, interpersonal, dan emosional (Watikasari, 2023, p. 18).

Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan, pendidikan jasmani dimaknai sebagai suatu tahapan untuk mencapai tujuan pendidikan yang melibatkan aktivitas jasmani guna menciptakan perubahan menyeluruh baik secara fisik, mental, maupun emosional.

a. Tujuan Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani termasuk dalam mata pelajaran yang mengembangkan keterampilan fisik maupun non fisik di sekolah. Tujuan dari pembelajaran jasmani tidak hanya berfokus pada keterampilan gerak peserta didik, akan tetapi bersifat komprehensif. Secara sederhana, pendidikan jasmani memberi peluang bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam aktivitas fisik, pengembangan kepercayaan diri, meningkatkan kemampuan gerak dasar, meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan nilai-nilai dalam diri, mengembangkan keterampilan sosial melalui aktivitas jasmani, serta mendapat kesenangan melalui permainan olahraga (Bangun, 2012, p. 5).

Menurut Susanto (2017) tujuan pendidikan jasmani terbagi menjadi lima yaitu:

- 1) Membangun karakter yang kuat dengan menginternalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membentuk kepribadian yang kuat, memiliki sikap cinta damai, sosial dan toleransi terhadap keragaman budaya, etnis, dan agama.
- 3) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

- 4) Meningkatkan kemampuan gerak dan teknik serta strategi dalam berbagai permainan, olahraga, senam, aktivitas air, dan kegiatan luar kelas.
- 5) Memahami prinsip-prinsip aktivitas fisik sebagai panduan untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan penerapan gaya hidup sehat.

b. Pelaksanaan Pendidikan Jasmani

Pembelajaran pendidikan jasmani dimaknai sebagai proses interaksi kompleks yang melibatkan guru, peserta didik, materi pembelajaran, dan lingkungan belajar. Pendidikan jasmani tidak hanya berfokus pada kemampuan akademik, namun juga memusatkan perhatian pada proses pembelajaran yang dijalankan. Sehingga dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus dirancang sesuai dengan sifat dan keperluan peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Pendapat Sanjaya (A. Ulfah, 2019, p. 212) pada kegiatan pembelajaran, peran guru bukan hanya sebagai model utama dan satu-satunya sumber pengetahuan di kelas, melainkan sebagai penentu dalam mencapai tujuan pembelajaran. ini berarti bahwa guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar langsung.

Pendapat Djamarah & Zain (Dai et al., 2022, p. 396) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang memiliki

nilai edukatif yang berperan terhadap interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi tersebut dapat dikatakan bernilai edukatif karena pelaksanaan pembelajaran diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

Capaian pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dilaksanakan berdasarkan keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan nomor 008/KR/2022 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka. Adapun capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada fase B sebagai berikut:

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Fase B berdasarkan keputusan kepala badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan nomor 008/KR/2022

Elemen	Capaian Pembelajaran
Elemen Keterampilan Gerak	Pada akhir fase B peserta didik menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak secara mandiri (tanpa meniru contoh) berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Elemen Pengetahuan Gerak	Pada akhir fase B peserta didik menerapkan prosedur variasi dan kombinasi pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Elemen Pemanfaatan Gerak	Pada akhir fase B peserta didik dapat menerapkan prosedur dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani sesuai ukuran dan intensitas aktivitas jasmani (ringan hingga sedang), menunjukkan kemampuan dalam menerapkan pola perilaku hidup sehat berupa perlunya aktivitas jasmani, istirahat, pengisian waktu luang, serta memilih makanan bergizi dan seimbang. Peserta didik juga dapat menunjukkan kemampuan dalam menerapkan prosedur pemeliharaan kebersihan dan kesehatan alat reproduksi, serta kesehatan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular.
Elemen Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak	Pada akhir fase B peserta didik dapat menunjukkan perilaku bertanggung jawab untuk belajar mengarahkan diri dalam proses pembelajaran, menerima dan mengimplementasikan arahan dan umpan balik yang diberikan guru, serta mendukung adanya keragaman di dalam aktivitas jasmani.

Sumber: (Kemendikbudristek, 2022, pp. 358-359)

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Menurut Clark & Mayer (2016, p. 60), media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk seperti gambar, video, animasi, atau simulasi yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran edukatif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep yang kompleks. Untuk mendukung proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien, penggunaan media pembelajaran yang tepat perlu dipertimbangkan mulai dari tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, dan karakter peserta didik yang terlibat. Menurut Sadiman dalam (Rohani, 2020, pp. 9-19) pemilihan media pembelajaran dilandasi oleh beberapa hal sebagai berikut:

a. Landasan Filosofis

Penggunaan berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi dalam suatu pandangan dinilai dapat menimbulkan terjadinya proses pendidikan yang terbatas pada pemindahan ilmu pengetahuan. Akan tetapi, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran tidak berarti merendahkan seseorang jika guru memandang peserta didik sebagai anak manusia yang

berkepribadian dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda sehingga peserta didik diberi kebebasan untuk menentukan cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Mempertimbangkan kerumitan serta keunikan suatu proses pembelajaran, pentingnya memilih metode dan media pembelajaran yang tepat akan sangat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Selain itu, persepsi peserta didik juga memainkan peran besar dalam hasil belajar. Dengan demikian, dalam menentukan pemilihan media, selain mempertimbangkan kerumitan dan keunikan proses pembelajaran, memahami persepsi dan faktor-faktor yang memengaruhinya dengan baik akan mendukung efektivitas proses pembelajaran.

b. Landasan Psikologis

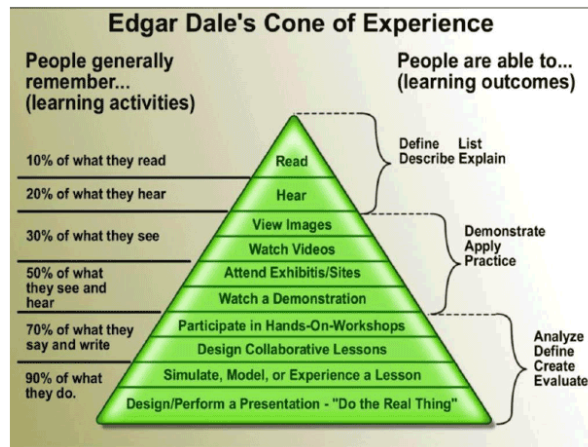
Belajar merupakan proses yang rumit dan unik, dimana individu yang sedang belajar melibatkan seluruh aspek pada dirinya, baik secara fisik maupun mental. Dalam perilaku belajar terdapat keunikan yang disebabkan oleh perbedaan karakter individu yang mempengaruhi cara belajar, seperti gaya belajar (*visual vs auditif*), gaya kognitif (*field independent vs field dependent*), bakat, minat, tingkat kecerdasan, kematangan intelektual, dan faktor-faktor lain yang mencerminkan keunikan peserta didik secara individu. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam mengatasi tantangan ini adalah strategi

penyampaian pembelajaran, khususnya penggunaan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangan aspek psikologis peserta didik, karena persepsi peserta didik terhadap apa yang ditemui memiliki dampak yang signifikan pada hasil belajar. Oleh karena itu, optimalisasi berbagai faktor yang berpengaruh pada kejelasan materi pembelajaran harus diperhatikan secara seksama agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Dasar psikologis perlu dipertimbangkan karena pemilihan media yang sesuai dapat menarik perhatian peserta didik dan memperjelas konsep materi yang dipelajari. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan pengalaman belajar peserta didik.

Menurut Edgar Dale dalam (Rohani, 2020, pp. 16-18) dalam penggunaan media pembelajaran, anak akan lebih mudah mempelajari berbagai hal yang bersifat konkrit dari pada hal yang bersifat abstrak. Hal ini kemudian ditunjukkan dengan bagan berbentuk kerucut pengalaman (*cone of experience*) yang memuat tentang jenjang konkrit-abstrak. Adapun kerucut pengalaman tersebut dapat dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.

Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Sumber : <https://images.app.goo.gl/bsCaoZGRvD6mszH29>

Berdasarkan kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale, pengalaman belajar diperoleh berdasarkan pengalaman yang dialami, proses mengamati, mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Peserta didik akan lebih banyak memperoleh pengalaman melalui media pembelajaran yang konkret. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang sesuai dengan materi pelajaran maupun karakteristiknya. Dalam teknologi pembelajaran, penyelesaian masalah dilakukan dengan menggabungkan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah dirancang ke dalam desain dan digunakan secara bersama-sama untuk membentuk sistem pembelajaran yang komprehensif.

c. Landasan Empirik

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian materi pembelajaran. Pemilihan

media pembelajaran yang tepat harus dilakukan berdasarkan kesesuaian karakteristik pembelajaran, karakteristik materi pembelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. Dengan mempertimbangkan berbagai hal tersebut, proses pembelajaran yang dilaksanakan akan semakin efektif dan dapat mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

d. Landasan Teknologi

Pada dasarnya penerapan teknologi pembelajaran bertujuan untuk memudahkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pembelajaran selanjutnya dapat diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut didasari oleh prinsip bahwa suatu media pembelajaran hanya memiliki keunggulan dari media lain jika digunakan peserta didik yang responsif terhadap rangsangan yang diberikan oleh media pembelajaran terhadap kesesuaian karakteristik mereka. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi dengan mudah dan lebih bermakna. Teknik penyampaian materi tidak lagi

menggunakan teknik ceramah melainkan menggunakan media yang lebih memberi pengalaman nyata kepada peserta didik. Pendapat Wina Sanjaya dalam (Nurrita, 2018, pp. 176-177) terdapat beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran yaitu:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi guna mempermudah penyampaian materi dari penyampai pesan kepada penerima pesan. Dengan demikian penyampaian materi yang dilakukan dengan bahasa verbal tidak akan menyebabkan terjadinya salah persepsi dalam penerimaan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang bervariasi akan menarik perhatian peserta didik sehingga minat belajar peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari akan meningkat.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sekadar alat yang digunakan untuk menyampaikan materi, akan tetapi kebermaknaan media pembelajaran juga diperoleh dengan peningkatan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyesuaian Persepsi

Media pembelajaran selain mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran juga dapat digunakan dalam proses penyesuaian persepsi peserta didik. Dengan adanya persamaan persepsi terhadap suatu materi pelajaran, peserta didik memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diterima.

e. Fungsi Individualitas

Setiap peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda baik dilihat dari pengalaman, gaya belajar, maupun kemampuan peserta didik. Dengan adanya perbedaan minat dan gaya belajar peserta didik, media pembelajaran dapat memfasilitasi kebutuhan setiap individu yang telah disesuaikan dengan karakter masing-masing.

4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang memperlancar jalannya suatu proses pembelajaran. Pendapat Hamalik dalam (Karo-Karo & Rohani, 2018, p. 94) penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan motivasi pada kegiatan belajar mengajar, bahkan berpengaruh terhadap psikologis peserta didik.

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu, Karo-Karo & Rohani

(2018, pp. 94-95) mengemukakan bahwa masih banyak manfaat praktis penggunaan media pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran secara praktis menurut Karo-Karo & Rohani (2018, pp. 94 – 95) adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- b. Media pembelajaran dapat menarik minat peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar, memperbaiki kualitas interaksi langsung antar peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik belajar sesuai dengan kemampuannya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Dapat memberi kesamaan persepsi tentang berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan peserta didik, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, peserta didik dengan masyarakat, maupun peserta didik dengan lingkungannya.

Manfaat dari media *flash card* dapat membantu mengembangkan aspek kognitif anak, seperti melatih daya ingat otak kanan dan kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Hal ini membantu menciptakan keseimbangan antara pikiran anak dan apa yang ingin dilakukan. Selain itu, media *flash card* juga bermanfaat dalam memperlancar interaksi

antara guru dan siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, penggunaan menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif saja, akan tetapi psikomotorik pada anak juga akan terlatih. Media ini juga melatih dan membantu memperkuat daya ingat serta konsentrasi anak, terutama karena cara penggunaannya yang menampilkan gambar dengan waktu terbatas. Dengan penerapan yang konsisten, anak-anak dapat mengembangkan daya ingatan yang kuat dan tajam sehingga keterampilan gerak pada anak juga akan meningkat seiring dengan peningkatan aspek kognitifnya.

5. Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Media pembelajaran edukatif merupakan media pembelajaran yang didesain untuk memudahkan guru mentransfer materi menggunakan media yang menarik dan telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) merupakan media visual yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk gambar dan tulisan ke dalam bentuk kartu. Media *Flash Card* merupakan kartu kecil yang memuat gambar, tulisan atau simbol yang dapat membantu siswa mengingat dan menuntun peserta didik kepada apa yang ada di dalam kartu tersebut (Hayati, 2021, p. 197).

Karakteristik dari Kartu Bergambar (*Flash Card*) adalah menyajikan informasi berupa gambar dan tulisan pada setiap kartu yang

digunakan. Melalui informasi yang ada pada kartu tersebut, peserta didik dapat memperoleh pesan berupa materi pembelajaran yang berkaitan dengan sepak bola. Media tersebut merupakan media edukatif yang praktis dan aplikatif. Jenis gambar pada Kartu Bergambar (*Flash Card*) terdiri beberapa teknik dasar pada materi sepak bola. Ukuran kartu disesuaikan dengan ukuran yang mudah untuk digunakan berdasarkan tingkatan kelas peserta didik, yaitu 9,5cm x 15cm. Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah menggunakan kartu tersebut baik di dalam maupun di luar kelas. Media tersebut memiliki tulisan dan gambar yang didesain dengan berbagai warna yang berbeda pada setiap kartu agar menarik perhatian peserta didik. Selain itu, gambar yang digunakan dalam media tersebut menggunakan gambar yang jelas dan mudah untuk dipahami peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media Kartu Bergambar (*Flash Card*) bertujuan untuk membentuk antusiasme peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran. Dengan pemilihan desain gambar dan tulisan yang menarik, peserta didik akan lebih mudah memahami isi materi dan muncul rasa ingin tahu terhadap materi pada kartu.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Pada dasarnya penggunaan media Kartu Bergambar (*Flash Card*) dirancang untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam mentranfer materi pembelajaran. Media tersebut memiliki beberapa

kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan tersebut menurut Astuti (2020, p. 25 – 26) adalah sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*)

- 1) Ukuran kartu yang kecil akan mempermudah peserta didik untuk menggunakan dan menyimpannya. Kartu dapat disimpan di dalam tas maupun saku sehingga tidak menyita banyak ruang dan dapat digunakan di dalam maupun luar ruangan.
- 2) Media pembelajaran tersebut bersifat praktis, baik dilihat dari cara membuat dan menggunakannya. Kartu tersebut dapat digunakan oleh guru tanpa membutuhkan keahlian khusus dan mudah dibawa kemana saja.
- 3) Informasi yang ada pada media pembelajaran mudah diingat karena menyajikan pesan-pesan singkat dan gambar. Kombinasi antara gambar dan penjelasan singkat tersebut akan memudahkan peserta didik untuk mengingat konsep materi pada kartu tersebut.
- 4) Tampilan media kartu yang dirancang dengan berbagai warna, gambar, dan tulisan yang bervariasi akan menarik perhatian peserta didik.

b. Kekurangan Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) menurut Astuti (2020, p. 26) adalah sebagai berikut:

- 1) Media kartu hanya menekankan persepsi secara visual atau pada indera mata.

- 2) Gambar dan tulisan yang terlalu banyak akan menjadi kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Penyusunan komposisi antara gambar dan tulisan harus disesuaikan dengan ukuran kartu yang digunakan.

7. Taksonomi Bidang Pendidikan

Taksonomi dalam bidang pendidikan terbagi menjadi tiga klasifikasi atau ranah yang digunakan untuk mengelompokkan tujuan intruksional seperti tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, dan sasaran belajar. Taksonomi diartikan sebagai klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri tertentu. Pengelompokan ini secara umum terbagi dalam tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif; (2) ranah afektif; dan (3) ranah psikomotor. Pembahasan mengenai klasifikasi tersebut selanjutnya akan berfokus pada ranah kognitif dan ranah psikomotor.

a. Aspek Kognitif

Kognitif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses belajar mengajar yang mampu mendorong suatu individu untuk menerima pengetahuan melalui menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa (U. Ulfah & Arifudin, 2021, p. 4). Aspek kognitif dalam bidang pendidikan dibahas dalam buku *The Taxonomy of Education Objectives The Classification of Education Goals, Handbook I: Cognitive Domain* yang membahas mengenai enam kategori pokok pada ranah kognitif. Kategori

tersebut terbagi dari jenjang rendah hingga yang paling tinggi, yakni: pengetahuan (*knowledge*); (2) pemahaman (*comprehension*); (3) penerapan (*application*); (4) analisis (*analysis*); (5) sintesis (*synthesis*); dan evaluasi (*evaluation*) (Gunawan, I. & Palupi, 2016, p. 99).

Aspek kognitif dalam taksonomi Bloom meliputi perilaku peserta didik yang ditunjukkan melalui aspek intelektual, seperti pengetahuan, keterampilan berpikir, ingatan, dan proses penalaran. Secara teoritis aspek kognitif digambarkan dalam beberapa tingkat kompleksitas yang bervariasi. Dimensi pada taksonomi Bloom mengalami beberapa perubahan yang diungkapkan oleh Anderson et al (Nafiati, 2021, p. 159). Perubahan tersebut terdapat pada dimensi pengetahuan dan proses kognitif. Adapun tingkat kompleksitas pada dimensi pengetahuan kognitif menurut Anderson dalam (Nafiati, 2021, p. 160) sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan faktual, merupakan pengetahuan terminologi yang berupa label, simbol verbal dan non verbal. Pada tahap ini berkaitan dengan pengetahuan mengenai bagian detail dan unsur-unsurnya yang berupa peristiwa, tempat, orang, tanggal, hari, sumber informasi.
- 2) Pengetahuan konseptual, merupakan pengetahuan yang berkaitan dengan klasifikasi dan kategori, prinsip dan generalisasi, teori, model, dan struktur.

- 3) Pengetahuan prosedural, merupakan pengetahuan mengenai keterampilan khusus yang berhubungan dengan suatu bidang dan pengetahuan algoritma, teknik dan metode, serta kriteria penggunaan suatu prosedur.
- 4) Pengetahuan metakognitif, merupakan pengetahuan strategis mengenai kognitif dan pengetahuan yang berkaitan dengan diri sendiri.

Selain pada dimensi pengetahuan kognitif, perubahan juga terdapat pada dimensi proses kognitif. Adapun klasifikasi pada proses kognitif setelah mengalami perubahan menurut Anderson dalam (Nafiati, 2021, pp. 161 – 162) adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan

Tahap pengetahuan berkaitan dengan mengingat dan mengenali kembali pengetahuan, fakta, dan konsep, dari materi yang telah dipelajari. Kategori proses mengingat berupa menentukan, mengetahui, memberi label, mendaftar, menjodohkan, mencocokkan, mengenali, mencantumkan, mencari, dan memilih.

- 2) Memahami

Tahap ini berkaitan dengan memaknai suatu pesan dalam pembelajaran, termasuk dari ucapan, tulisan, dan gambaran. Kategori proses memahami berupa menafsirkan,

mencontohkan, mendeskripsikan, menyimpulkan, merangkum, menjelaskan, dan membandingkan.

3) Mengaplikasikan

Pada tahap mengaplikasikan, ide dan konsep yang telah dipelajari dalam pemecahan masalah pada kondisi sebenarnya kemudian diaplikasikan. Mengaplikasikan dapat dimaknai sebagai penerapan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam situasi tertentu. Kategori proses mengaplikasikan berupa menerapkan, memecahkan, menghitung, memprediksi, memanipulasi, menemukan, mendramatisasi, dan mengimplementasikan.

4) Menganalisis

Menggunakan informasi guna mengklasifikasikan, mengelompokkan, menentukan hubungan antar informasi, antara fakta dan konsep, argumen, dan kesimpulan. Kategori proses menganalisis berupa mengedit, membedakan, membandingkan, mengkategorikan, mendeteksi, menelaah, merelasikan, dan menguraikan objek.

5) Mengevaluasi

Menilai suatu objek, benda, maupun informasi berdasarkan kriteria tertentu. Kategori mengevaluasi berupa membuktikan, memproyeksi, memvalidasi, memeriksa, mereview, mengkritik, meresensi, dan mengetes.

6) Mencipta

Kemampuan menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru; kemampuan merumuskan sesuatu yang baru dari formulasi yang sudah ada. Kategori mencipta berupa menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan, menciptakan, membangun, memproduksi, merancang, dan membuat.

Berdasarkan revisi taksonomi dimensi pengetahuan dan proses kognitif, terdapat dua perubahan pada dimensi kognitif yang diusulkan oleh Anderson (2001). Perubahan tersebut terdapat pada perubahan urutan tingkatan proses kognitif sintesis dan evaluasi, serta penamaan tingkat sintesis. Proses mencipta ditempatkan di tingkatan tertinggi dalam proses kognitif. Dimensi proses kognitif baru dirubah menjadi mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

b. Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik dicetuskan oleh Simpson (1966) yang mengungkapkan bahwa kemampuan psikomotorik berkaitan dengan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang perlu dilatih secara konsisten dan diukur berdasarkan segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik yang digunakan (Nafiati, 2021, p. 168). Menurut Simpson kemampuan psikomotorik didefinisikan sebagai kemampuan yang didasari pada

penelitian di bidang industrial, pertanian, ekonomi rumah tangga, pendidikan bisnis, musik, seni, dan olahraga.

Pengukuran kemampuan psikomotorik dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan fisik, motorik, dan kinestetik menggunakan pedoman kategorisasi yang diungkapkan pada teori oleh Simpson dan Dave. Adapun kategori kemampuan psikomotorik menurut Dave dalam (Nafiati, 2021, pp. 168 – 170) adalah sebagai berikut:

1) Meniru

Kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang diamati meskipun belum mengerti makna maupun hakikat dari keterampilan yang dilakukan. Pada tahap meniru memiliki kata kerja operasional seperti mencoba, mengikuti gerakan, mengonstruksi, menduplikasi, dan meniru.

2) Memanipulasi

Kemampuan melakukan sesuatu berdasarkan pilihan yang diperlukan sesuai dengan apa yang telah dipelajari. Pada tahap manipulasi memiliki kata kerja operasional seperti mendemonstrasikan, merancang, mengoreksi, memilah, memperbaiki, mencampur, membuat manipulasi, mengisi, dan mendefinisikan.

3) Presisi

Kemampuan melakukan sesuatu dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Contoh kata kerja operasional pada tahap ini adalah mengkalibrasi, mengontrol, dan mempraktikkan.

4) Artikulasi

Kemampuan melakukan keterampilan gerak interpretatif yang lebih kompleks. Pada tahap artikulasi memiliki kata kerja operasional seperti mempertajam, memadankan, membentuk, menimbang, menempel, memulai, dan mengalihkan.

5) Naturalisasi

Kemampuan melakukan keterampilan dengan mudah, otomatis, dan penguasaan aktivitas yang dilakukan secara sadar pada tingkat strategis. Pada tahap ini memiliki kata kerja operasional seperti menentukan, mendesain, menemukan, mengelola, dan mengatur.

Setelah peserta didik mempelajari tahap kognitif dan afektif maka selanjutnya dapat mempelajari tahap psikomotorik. Ranah psikomotorik merupakan bentuk implementasi dari kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini penerapan teori ke dalam aktualisasi nyata merupakan tolok ukur pemahaman peserta didik terhadap apa yang telah dipelajari dalam kedua tahap sebelumnya. Peserta didik yang dapat memahami suatu ilmu secara komprehensif, dapat mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari secara lebih

terperinci (Utari, 2020, p. 138). Pembelajaran yang tidak didasari dengan konsep akan sulit untuk diterapkan, hal tersebut hanya akan membiasakan peserta didik untuk mengenal teori tanpa memahami dasar-dasar pengetahuan yang dimilikinya.

8. Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Kognitif dan Psikomotorik

Penggunaan media pembelajaran edukatif diyakini dapat berdampak positif terhadap kognitif dan psikomotorik peserta didik dalam pembelajaran bola besar. Hänninen et al (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pemahaman konsep dan peningkatan keterampilan psikomotorik melalui simulasi virtual atau permainan edukatif. Pemanfaatan media pembelajaran yang dirancang secara efektif dapat mengoptimalkan proses pembelajaran serta meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang yang dipelajari (Gee, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pengajaran selain membantu guru dalam penyampaian materi, peserta didik juga akan terbantu untuk memahami materi yang disampaikan dengan lebih cepat dan mudah.

Media Kartu Gerak (*Flash Card*) memiliki keterkaitan dengan kognitif dan psikomotorik pada peserta didik diantaranya a) penggunaan media Kartu Bergambar (*Flash Card*) dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dituangkan dalam bentuk gambar dan tulisan yang menarik, b) peserta didik akan lebih

mudah memahami materi melalui media pembelajaran tersebut karena gambar dan tulisan yang tidak terlalu banyak akan lebih mudah diingat oleh peserta didik, c) kemampuan pada aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik akan meningkat karena materi yang mudah diingat dan dipraktikkan, walaupun hanya dengan melihat gambar peserta didik mampu mengerti isi dari materi pada kartu tersebut.

9. Hakikat Sepak Bola

a. Pengertian Sepak Bola

Permainan sepak bola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 pemain, dan kemenangan dalam pertandingan ditentukan mencetak gol sebanyak mungkin ke dalam gawang lawan (Gunawan, G. & Mahfud, 2022, p. 50). Permainan sepak bola juga diartikan sebagai salah satu olahraga yang memerlukan keterampilan yang sangat kompleks dan pergerakannya banyak menggunakan kaki baik untuk berlari, menipu maupun bersentuhan dengan bola (Primasoni, 2017, p. 11). Permainan sepak bola dapat menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan, hanya penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengan dalam permainan.

Waktu permainan sepak bola terbagi menjadi dua babak (2 x 45 menit) dengan jeda waktu istirahat 10 menit antar babak. Secara umum, lapangan sepak bola memiliki ukuran panjang 100 meter hingga 110 meter dengan lebar 64 meter hingga 75 meter. Pada

setiap garis lapangan diberi batas kapur putih dengan ketebalan 12 centimeter. Permainan tersebut menggunakan bola dengan diameter 68 centimeter hingga 70 centimeter dan berat 410 gram hingga 450 gram.

b. Teknik Dasar Sepak Bola

Dalam permainan sepak bola terdapat berbagai macam teknik dasar seperti mengoper (*passing*), menerima dan mengontrol bola (*controlling*), menyundul bola (*heading*), menggiring bola (*dribbling*), dan melakukan lemparan ke dalam (*throw-in*). Secara garis besar materi terkait dengan teknik dasar dalam permainan sepak bola perlu diberikan sebagai dasar pengetahuan peserta didik.

Gerakan menendang dan menahan bola merupakan salah satu variasi dan kombinasi dari pola gerak dasar manipulatif dalam pembelajaran sepak bola. Gerakan ini merupakan sub materi yang dapat diberikan kepada peserta didik dengan berbagai variasi gerakan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Gerakan menendang bola merupakan pola keterampilan dasar manipulatif yang menggunakan kaki untuk memindahkan satu benda dari satu tempat ke tempat lain (Muhajir, 2022, p. 111). Penguasaan teknik menendang bola berperan penting dalam permainan sepak bola, karena sebagian besar permainan dimainkan dengan menendang bola.

Secara umum, teknik menendang bola dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu tendangan menggunakan kaki bagian dalam, tendangan menggunakan kaki bagian luar, dan tendangan menggunakan bagian punggung kaki. Penggunaan teknik dasar menendang dapat disesuaikan dengan tujuan yang dikehendaki seperti mengoper pada jarak pendek, operan melambung, operan bawah, tendangan ke arah gawang, tendangan melengkung, maupun tendangan kombinasi dengan gerakan lain.

Gerakan menendang bola menggunakan kaki bagian dalam merupakan gerakan menendang dimana perkenaan bola saat melakukan gerakan berada pada kaki bagian dalam. Gerakan ini biasanya digunakan untuk melakukan umpan jarak pendek (*Short pass*). Gerakan menendang bola menggunakan kaki bagian luar merupakan gerakan menendang dimana perkenaan bola saat melakukan gerakan berada pada kaki bagian luar.

Gerakan menendang bola menggunakan punggung kaki merupakan gerakan menendang dengan perkenaan bola saat melakukan gerakan berada pada punggung kaki. Gerakan ini umumnya digunakan untuk mengontrol bola saat bola datang tidak terlalu tinggi (Bahtra, 2022, p. 114).

Selain gerakan menendang bola, mengontrol bola (*controlling*) juga merupakan salah satu teknik dasar yang penting untuk dipelajari dalam permainan sepak bola. Teknik mengontrol

bola merupakan yang digunakan bersamaan dengan teknik menendang bola.

Adapun variasi dan kombinasi dari gerakan menendang dan menahan bola yang akan dipelajari dalam penelitian ini mengacu pada Buku Panduan Guru Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas IV Sekolah Dasar (Muhajir, 2022, pp. 110 - 114) adalah sebagai berikut:

1) Gerakan menendang dan mengontrol bola di tempat

Gerakan menendang dan mengontrol bola di tempat dilakukan secara berpasangan dengan jarak tertentu dan dilanjutkan dengan gerakan maju mundur sambil berjalan, berlari dan menyamping. Adapun cara melakukan gerakan menendang dan mengontrol bola di tempat menurut Muhajir (2022, p. 112) sebagai berikut:

- a) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berpasang-pasangan dan saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- b) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta menghentikan bola dengan, kaki bagian luar, telapak kaki serta punggung kaki berpasangan di tempat.
- c) Kemudian dilanjutkan dengan gerak maju-mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping.

- d) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 5 menit.

Gambar 2. Pembelajaran Menendang dan Mengontrol Bola di Tempat



2) Menendang dan mengontrol bola berkelompok

Aktivitas menendang dan mengontrol bola secara berkelompok terdiri dari 4 orang. Terdapat beberapa variasi pola gerakan yang dapat dilakukan pada aktivitas gerak berkelompok tersebut. Adapun variasi dan cara melakukan gerakan menurut Muhajir (2022, pp. 112 – 113) sebagai berikut:

a) Variasi gerakan 1

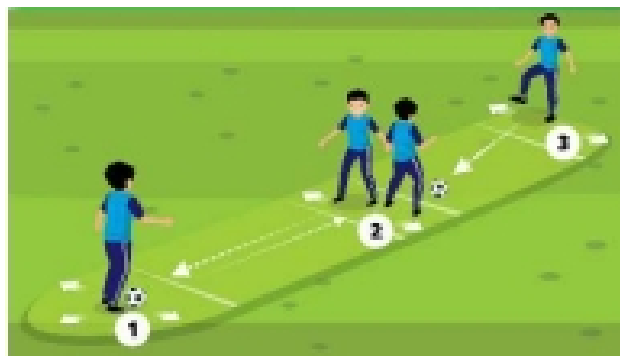
Cara melakukan gerakan menurut Muhajir (2022, p. 112) sebagai berikut:

- (1) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berpasang-pasangan atau berkelompok dan saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- (2) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta mengontrol bola dengan kaki

bagian luar, telapak kaki, serta punggung kaki yang dilakukan tiga orang.

- (3) Dua peserta didik berada ditengah-tengah barisan dan dua peserta didik lagi melakukan operan bola sambil bergerak menyamping, ke kanan dan kiri.
- (4) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 3 - 5 menit.

Gambar 3. Pembelajaran Menendang dan Mengontrol Berkelompok



b) Variasi gerakan 2

Cara melakukan gerakan menurut Muhajir (2022, p. 113) sebagai berikut:

- (1) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berkelompok saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- (2) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta menghentikan bola dengan, kaki bagian luar, telapak kaki, serta punggung kaki sambil bergerak ke kanan dan kiri.

(3) Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dengan sebanyak empat orang.

(4) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan ini secara berulang-ulang selama 3 - 5 menit.

Gambar 4. Pembelajaran Menendang dan Mengontrol Berkelompok



3) Mengumpan dan menendang bola ke arah sasaran

Aktivitas mengumpan dan menendang bola ke arah sasaran dilakukan secara berkelompok sebanyak 3 orang dan melakukan tendangan dengan sasaran memasukkan bola ke dalam gawang. Adapun cara melakukan gerakan menurut Muhajir (2022, p. 114) sebagai berikut:

- a) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berkelompok 3 orang.
- b) Pemain pertama berperan sebagai pengumpan, pemain kedua menandang ke gawang, dan pemain ketiga sebagai penjaga gawang.
- c) Saat mengumpan gunakan kaki kanan dan kiri.

- d) Pembelajaran ini dilakukan bergantian sebagai pengumpan, menendang ke gawang, dan penjaga gawang.
- e) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 5 menit.

Gambar 5. Pembelajaran Menendang dan Mengumpan Bola Ke Arah Sasaran



10. Kognitif dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Sepak Bola

Dalam konteks pembelajaran bola besar, aspek kognitif dan psikomotorik memainkan peran penting. Aspek kognitif melibatkan pemahaman konsep, strategi, dan pemecahan masalah terkait permainan bola besar. Sementara itu, aspek psikomotorik mencakup keterampilan fisik seperti kemampuan mengontrol bola, mengarahkan pergerakan, dan berkolaborasi dalam tim. Pengembangan keterampilan psikomotorik memerlukan latihan dan pengalaman yang konsisten (Tinning, 2020).

Interaksi antara media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) dan pembelajaran sepak bola membentuk lingkungan pembelajaran yang memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Ertmer & Newby (2018, pp. 43 - 71) berpendapat bahwa integrasi media pembelajaran yang sesuai dengan konteks pembelajaran sepak bola dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan psikomotorik secara holistik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik.

11. Karakteristik Peserta Didik

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang memuat berbagai materi baik dalam bentuk teori maupun praktik di lapangan. Dengan demikian, pemilihan berbagai aspek yang dapat menunjang kelancaran proses pembelajaran harus dipertimbangkan secara matang. Pemilihan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat dipilih untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran harus dipertimbangkan dengan karakteristik peserta didik sehingga materi yang dapat tersampaikan dengan efektif dan mudah dimengerti.

Pada tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (Wahyuni et al., 2022, pp. 124-125), peserta didik pada rentang 7-11 tahun masuk dalam tahap operasional konkrit. Pada tahap ini anak sudah dapat berpikir secara logis mengenai peristiwa konkrit dan mengelompokkan benda dalam bentuk yang berbeda. Adapun karakteristik peserta didik

pada tahap ini menurut Piaget dalam (Wahyuni et al., 2022, p. 124) meliputi:

- a. Anak sudah mampu mengklasifikasikan sesuatu, akan tetapi belum bisa memecahkan masalah yang bersifat abstrak.
- b. Anak sudah mampu mengoordinasikan beberapa karakteristik dan membagi sesuatu dalam beberapa sub-bab dan memahami hubungannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk, terdapat beberapa karakteristik peserta didik kelas IV yang berbeda-beda. Adapun karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut:

- a. Sebagian besar peserta didik kelas IV didominasi oleh anak yang senang bermain di luar kelas.
- b. Peserta didik senang bekerja dalam kelompok, baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.
- c. Peserta didik lebih senang mempraktikkan pembelajaran secara langsung daripada teori di dalam kelas.
- d. Peserta didik senang bermain menggunakan media seperti kartu dengan berbagai gambar yang menarik.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merupakan penelitian yang berfokus pada pengaruh media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap kognitif dan psikomotorik pembelajaran sepak bola di SD Muhammadiyah Unggulan

Al-Fatih Patuk. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan tema yang berhubungan dengan penelitian ini dan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian oleh peneliti. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Vicki Ahmad Karisman (2018) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Keterampilan Motorik Dasar Peserta didik Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar (SD) di Kota Cimahi pada peserta didik kelas IV. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan metode *True Eksperimen* dengan desain *Randomize Pretest-Posttest Control Group Design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai hasil dari uji *Paired Samples Test* keterampilan motorik dari penggunaan media pembelajaran edukatif menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,018. Data pada *Pretest* dan *Posttest* menunjukkan nilai $<0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran edukatif terhadap keterampilan motorik peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Sumarsono dkk. (2019) dengan judul “Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan”. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Merauke pada peserta didik kelas VIII dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*). Penelitian tersebut dilakukan dengan dua siklus, pada siklus I dilakukan proses perencanaan,

tindakan dan observasi, dan refleksi. Siklus II merupakan penyusunan hasil refleksi berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I. Berdasarkan penelitian yang dilakukan didapati hasil bahwa, pada pra tindakan kelas peserta didik belum mengenal dan memahami mengenai permainan bola tangan. Hasil tindakan pada siklus I menunjukkan bahwa antusiasme peserta didik terhadap permainan bola tangan terjadi peningkatan. Pada siklus II terjadi peningkatan pemahaman pengenalan dan efektifitas media interaktif sebesar 34% yang semula 47% menjadi 81%. Peningkatan ketuntasan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan diatas 80% sehingga masuk dalam kategori baik. Berdasarkan seluruh hasil penelitian dari siklus I dan II dapat diketahui bahwa media interaktif dapat menstimulasi peserta didik untuk lebih memahami dasar dan teknik permainan dalam praktik di lapangan maupun pemahaman materi di dalam kelas.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amaliyah Ulfah (2019) dengan judul “Pengembangan Media Pembeajaran KARTIK (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan di Rumah dan di Perjalanan Bagi Peserta didik Sekolah Dasar Kelas II”. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Grojogan Bantul Yogyakarta dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Tahap pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tiga tahap yaitu: (1) Uji ahli, (2) Uji kelompok kecil, (3) Uji kelompok besar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperoleh hasil bahwa, penilaian peserta didik setelah menggunakan kartu tematik mendapat

skor 98,2% dengan kategori sangat baik. Peserta didik memperoleh nilai rata-rata 86,3 dengan standar nilai KKM 75. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran kartu tematik (KARTIK) dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Abrianto Nugroho, dkk. (2020) dengan judul “Pengaruh Media *Audio Visual* dan Latihan *Drill* Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada”. Penelitian ini dilakukan di SMAN 18 Surabaya pada peserta didik kelas XI. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini eksperimen semu (*quasi-experiment*) menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengambilan data pada penelitian ini berupa tes kognitif dan psikomotor dengan pemberian soal kognitif sebanyak 2 kali untuk mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Pada pengumpulan data psikomotor dilakukan tes berupa praktik renang gaya dada sejauh 25 meter dengan teknik dasar dan pengambilan nilai. Dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa, terjadi peningkatan hasil pada tes tertulis setelah pemberian *treatment* dengan media *audio visual* terjadi peningkatan signifikan dari hasil yang didapat sebelum pemberian *treatment*. Pada tes keterampilan juga mengalami peningkatan hasil setelah pemberian *treatment* dengan *audio visual* dan latihan *drill*. Berdasarkan seluruh hasil yang telah dikumpulkan dan diuji maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh pemberian materi *audio visual* dan latihan *drill*

terhadap hasil keterampilan renang gaya dada sebesar 18,3% dan peningkatan hasil belajar kognitif sebesar 12,8%.

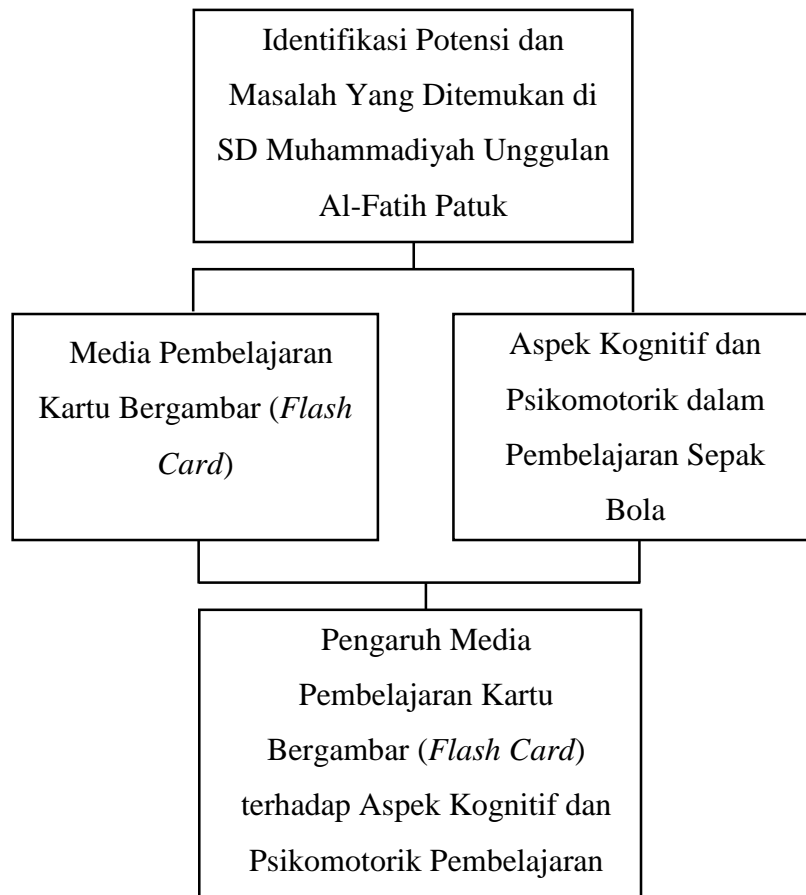
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran PJOK tidak hanya menitik beratkan pada hasil belajar, namun juga berfokus pada proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik. Sehingga dalam pembelajaran PJOK seorang pendidik perlu memperhatikan berbagai hal yang dapat mendorong kelancaran proses pembelajaran. Pemilihan materi yang harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik juga perlu didukung dengan media pembelajaran yang menarik. Namun, pada kenyataannya pembelajaran PJOK belum banyak menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Hal tersebut dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Peserta didik cenderung mudah merasa bosan apabila penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah maupun demonstrasi tanpa melibatkan peran peserta didik. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran pada pembelajaran PJOK perlu diterapkan guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran PJOK menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK adalah media Kartu Bergambar (*Flash Card*). Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) merupakan media pembelajaran

visual yang berisi gambar dan langkah-langkah yang harus diikuti untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang dipelajari. Dengan adanya media pembelajaran menarik dapat meningkatkan motivasi belajar baik dalam aspek kognitif maupun psikomotorik. Media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) melibatkan peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu peserta didik menumbuhkan berbagai keterampilan dalam pembelajaran bola besar khususnya sepak bola.

Gambar 6. Alur Kerangka Pikir Penelitian



D. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini berdasarkan pada penelitian yang relevan adalah H_{01} dan H_{02} ditolak, sehingga H_{a1} dan H_{a2} diterima. Dengan demikian didapati hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*) terhadap kemampuan kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran sepak bola kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bersifat quasi eksperimen. Desain quasi eksperimen memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi eksperimen (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini dilakukan menggunakan desain "*Pretest Posttest Control Group Design*". Desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*). Kedua kelompok diberi *pretest* (T_1) sebelum perlakuan diberi. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Hasil *pretest* kemudian dilakukan pengujian homogenitas untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama. Setelah dilakukan tindakan kemudian diberikan *posttest* (T_2) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kelas Eksperimen	T_1	X	T_2
Kelas Kontrol	T_1	-	T_2

Keterangan:

T_1 : kemampuan awal (tes awal)

T_2 : kemampuan akhir (tes akhir)

X : perlakuan menggunakan Kartu Bergambar (*Flash Card*)

- : pembelajaran menggunakan *Direct intruction*

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk yang beralamat di Jl. Nasional III, Putat Wetan, Putat, Kecamatan Patuk, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk dilaksanakan dengan perkiraan alokasi waktu 4 minggu.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013, p.148). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 4 SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk yang terdiri dari 2 (dua) rombel kelas yang masing-masing kelasnya berjumlah 25 peserta didik dengan jumlah keseluruhan 50 orang.

2. Sampel

Sugiyono (2013, p.149) menyatakan bahwa sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik

sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Kriteria tersebut diambil berdasarkan hasil observasi dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas IV, agar dapat menjadi pertimbangan dalam memilih kelas dengan potensi akademik yang sama-sama baik dan memiliki kemampuan kerja sama yang baik. Sehingga dari populasi SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk sampel yang digunakan yaitu kelas IV A dan IV B. Satu kelas sebagai kelas eksperimen yang akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Kartu Gerak (*Flash Card*) dan satu kelas lain sebagai kelas kontrol yang akan diberikan perlakuan pembelajaran dengan metode *Direct Intruction*.

D. Definisi Operasional Variabel

Penelitian ini memiliki dua variabel yaitu variabel *independen* (terikat) dan variabel *dependen* (bebas).

1. Variabel *independen* atau bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel *dependen* (Sugiyono, 2013, pp. 96-97). Berdasarkan penjelasan tersebut, variabel bebas dalam penelitian ini adalah media edukatif berupa Kartu Bergambar (*Flash Card*).
2. Variabel *dependen* atau terikat menurut Sugiyono (2013, pp. 96-97), merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari

adanya variabel bebas. Berdasarkan penjelasan tersebut, variabel *dependen* dalam penelitian ini adalah kognitif dan psikomotorik pembelajaran sepak bola.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan bagian paling penting dalam penelitian eksperimen, dengan demikian pengumpulan data merupakan langkah penting dan paling utama. Sugiyono (2013, p. 223) berpendapat, teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data pada penelitian ini dilakukan dengan pemberian instrumen kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Mekanisme pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mengumpulkan data seluruh siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan AL-Fatih Patuk.
- b. Peneliti menentukan jumlah subjek pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- c. Peneliti melakukan pengambilan data tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Setelah dilakukan pengambilan data hasil tes awal pada kedua kelompok kelas, selanjutnya peneliti memberi perlakuan pada kelompok kelas eksperimen berupa penggunaan media pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*).

- e. Pada kelompok kelas kontrol pembelajaran dilakukan menggunakan metode *Direct Intruction* tanpa pemberian perlakuan.
- f. Selanjutnya dilakukan pengambilan data tahap kedua pada kedua kelompok kelas.
- g. Data hasil tes yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan bantuan *SPSS Statistic 26*.
- h. Setelah hasil analisis diperoleh, peneliti dapat mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang dapat diamati dalam penelitian (Sugiyono, 2013, p. 102). Instrumen penelitian yang digunakan harus melewati tahap uji validitas dan reliabilitas agar data yang dihasilkan valid. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa angket dan tes pengukuran.

Pada penelitian ini menggunakan tes berbentuk angket sebanyak 20 butir dan tes pengukuran dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Pemberian soal dilakukan pada kelompok kelas eksperimen di kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Instrumen angket pada penelitian ini digunakan untuk menilai dan mengukur kemampuan kognitif, sedangkan tes pengukuran digunakan untuk

mengukur kemampuan psikomotor peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian kognitif sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Angket

Variabel	Faktor	Butir	Jumlah
Tingkat pengetahuan siswa kelas IV tentang permainan sepak bola di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk	Pengertian sepak bola	1, 2, 3	3
	Teknik Dasar Sepak Bola	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	10
	Peraturan Sepak Bola	14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	7
	Jumlah		20

Sumber: (Kunanti, 2021, p. 34)

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data mengukur itu valid. Valid berarti instrumen yang dipilih dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2013, p. 430). Selain uji validitas, instrumen penelitian juga perlu dilakukan uji reliabilitas. Instrumen penelitian dikatakan reliabel apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data yang bisa dipercaya. Pendapat Sugiyono (2013, p. 203), instrumen yang reliabel merupakan instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka data yang didapat juga sama.

1. Butir Soal Tes

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan instrumen adopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Kunanti (2021, p. 37) sehingga telah melalui uji validitas dan reliabilitas dengan hasil r hitung 0,904 pada pengetahuan sepak bola, 0,888 pada teknik dasar sepak bola, dan 0,893 pada peraturan sepak

bola. Dengan demikian, instrumen penelitian yang digunakan dalam tes kognitif telah valid dan reliabel.

2. Tes Pengukuran

Instrumen tes pengukuran keterampilan dasar sepak bola telah melalui uji validasi dan reliabilitas yang dilakukan oleh Fauzi (2009) dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Instrumen Tes Pengukuran

No	Butir Tes	Validitas	Reliabilitas
1	<i>Dribbling</i>	0,72	0,61
2	<i>Short Passed</i>	0,66	0,69
3	<i>Running with the Ball</i>	0,75	0,79

Sumber: Daral Fauzi R (2009, p. 4)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2013, p. 147). Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberi gambaran fakta mengenai pengetahuan dan keterampilan sepak bola pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

Untuk mengetahui kecenderungan pada aspek kognitif dan psikomotorik maka dilakukan analisis data untuk mengumpulkan data, menyajikan data, dan menentukan nilai. Tes dan pengukuran pengetahuan dan keterampilan dasar sepak bola usia 10 – 12 tahun ini akan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Memasukkan hasil tes pengukuran ke dalam formulir penilaian yang sudah disediakan.
2. Melakukan teknik analisis untuk mengetahui tingkat kecenderungan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara deskriptif menggunakan rumus kurva normal ideal.

Tabel 5. Rumus Kurva Normal Ideal

No	Nilai	Kategori
1	$(M_i + 1,5 SD_i) < x$ skor maks ideal	Sangat Tinggi
2	$(M_i + 0,5 SD_i) \leq x < (M_i + 1,5 SD_i)$	Tinggi
3	$(M_i - 0,5 SD_i) \leq x < (M_i + 0,5 SD_i)$	Sedang
4	$(M_i - 1,5 SD_i) \leq x < (M_i - 0,5 SD_i)$	Rendah
5	$(M_i - 1,5 SD_i) \leq x < (M_i - 0,5 SD_i)$	Sangat Rendah

Sumber: (Azwar, 2013, p. 108)

Keterangan :

X = rerata hasil observasi

M_{ideal} = 0,5 (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

SD_{ideal} = 0,167 (skor maksimum – skor minimum ideal)

3. Menjumlahkan nilai T-skor guna menyusun norma kemampuan dasar dalam permainan sepak bola.

Tabel 6. Norma Kemampuan *Dribbling*

No	Klasifikasi	T - Skor
1	Baik Sekali	≥ 66
2	Baik	53 – 65
3	Sedang	41 – 52
4	Kurang	28 – 40
5	Kurang Sekali	≤ 27

Sumber: Daral Fauzi R (2009, p. 20)

Tabel 7. Norma Kemampuan *Short Passed*

No	Klasifikasi	T - Skor
1	Baik Sekali	≥ 124
2	Baik	104 – 123
3	Sedang	85 – 103
4	Kurang	65 – 84
5	Kurang Sekali	≤ 64

Sumber: Daral Fauzi R (2009, p. 21)

Keterangan: T-skor terlampaui

Tabel 8. Norma Kemampuan *Running*

No	Klasifikasi	T - Skor
1	Baik Sekali	≥ 57
2	Baik	48 – 56
3	Sedang	39 – 47
4	Kurang	30 – 38
5	Kurang Sekali	≤ 29

Sumber: Daral Fauzi R (2009, p. 26)

Keterangan: T-skor terlampir

4. Setelah diketahui tingkat pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik, maka peneliti dapat mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan dasar sepak bola menggunakan rumus persentase. Rumus untuk menghitung besar presentase menurut Anas Sudijono (2009, p. 40) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase yang dicari (Frekuensi relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian pengaruh media pembelajaran *Flash Card* terhadap kemampuan kognitif dan psikomotorik peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan AL-Fatih Patuk dalam penelitian ini diukur menggunakan angket yang terdiri dari 20 butir pertanyaan dengan skor 0 – 1 dan tes pengukuran keterampilan sepak bola berupa tes *dribbling*, *short passed*, dan *running with the ball* yang bersumber dari Daral Fauzi R (2009). Berdasarkan pengukuran menggunakan angket dan tes pengukuran keterampilan sepak bola didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Angket Pengetahuan Kognitif

Pengukuran kecenderungan hasil tes kognitif dilakukan melalui analisis kurva normal ideal. Hasil pengetahuan yang dilakukan melalui tes angket diberi skor 1 dan nilai 0 jika jawaban salah, sehingga diperoleh kriteria sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Mi &= 0,05 \times (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal}) \\ &= 0,05 \times (20 + 0) \\ &= 10 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Sdi &= 0,167 \times (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal}) \\ &= 0,167 \times (10 - 0) \\ &= 3,34 \end{aligned}$$

Berdasarkan rata-rata ideal dan simpangan baku ideal, maka diperoleh kriteria kurva normal ideal sebagai berikut:

Tabel 9. Kriteria Kurva Normal Ideal Tes Kognitif

No	Interval	Kategori
1	$15,1 < X \leq 20$	Sangat Tinggi
2	$11,67 \leq X < 15,1$	Tinggi
3	$8,33 \leq X < 11,67$	Sedang
4	$4,99 \leq X < 8,33$	Rendah
5	$0 \leq X < 4,99$	Sangat Rendah

Berdasarkan tes pengetahuan yang dilakukan, maka diperoleh kecenderungan hasil pengetahuan kognitif pada permainan sepak bola kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk sebagai berikut:

a. Kecenderungan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Hasil dari pengukuran pengetahuan kognitif menggunakan angket pada kelas Eksperimen diperoleh skor minimum sebesar = 13; skor maksimum = 19; rerata = 16,96; serta standar deviasi = 3,33.

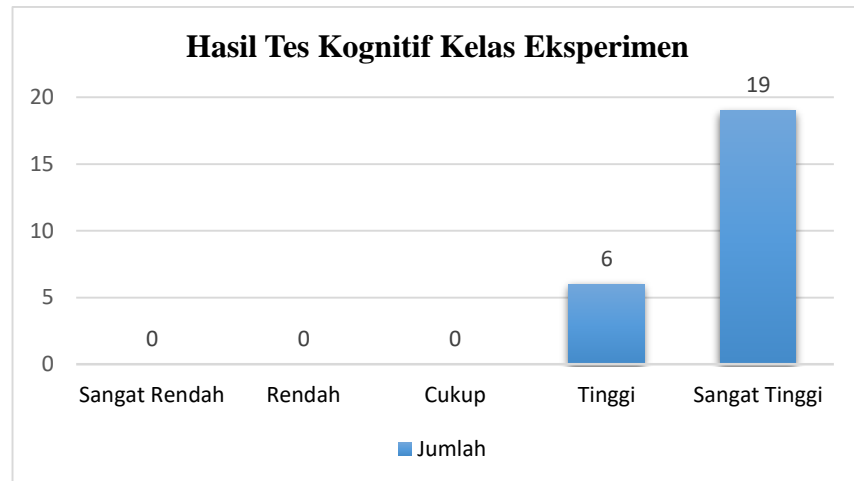
Tabel 10. Hasil Tes Pengetahuan Peserta Didik Kelas Eksperimen

No	Presentase	Kategori	Jumlah	Persen (%)
1	81 – 100 %	Sangat Tinggi	19	76%
2	61 – 80 %	Tinggi	6	24%
3	41 – 60 %	Cukup	0	0%
4	21 – 40 %	Rendah	0	0%
5	0 – 20 %	Sangat Rendah	0	0%
	Jumlah		25	100

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa rerata pada kelas eksperimen sebesar 16,96 terletak pada interval $15,1 < X \leq 20$ sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi. Distribusi hasil penelitian tingkat

pengetahuan peserta didik kelas eksperimen dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 7. Diagram Distribusi Hasil Pengetahuan Kognitif Kelas Eksperimen



b. Kecenderungan Hasil Belajar Kelas Kontrol

Hasil dari pengukuran pengetahuan kognitif menggunakan angket pada kelas kontrol diperoleh skor minimum sebesar = 12, skor maksimum = 17, rerata = 14,52, serta standar deviasi = 3,33.

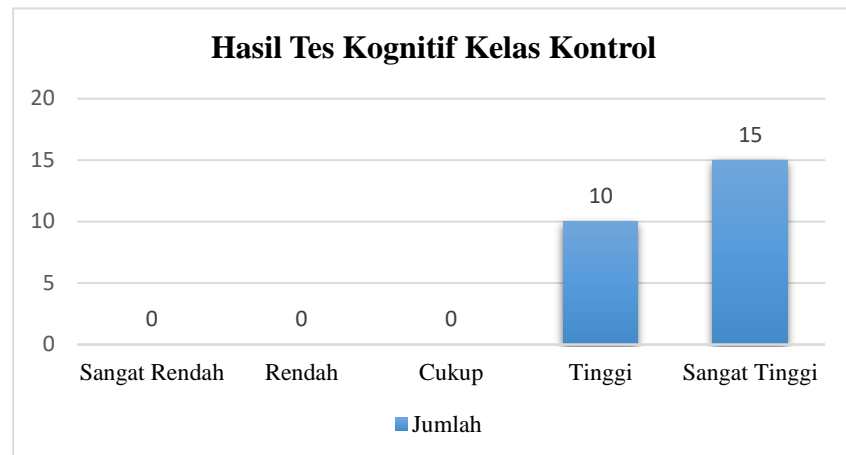
Tabel 11. Hasil Tes Pengetahuan Peserta Didik Kelas Kontrol

No	Presentase	Kategori	Jumlah	Persen (%)
1	81 – 100 %	Sangat Tinggi	15	60%
2	61 – 80 %	Tinggi	10	40%
3	41 – 60 %	Cukup	0	0%
4	21 – 40 %	Rendah	0	0%
5	0 – 20 %	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			25	100

Berdasarkan hasil analisis statistik yang telah dilakukan, maka didapati hasil bahwa rerata pada kelas eksperimen sebesar 14,52 terletak pada interval $11,67 \leq X < 15,1$ sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Distribusi hasil penelitian tingkat

pengetahuan peserta didik kelas kontrol dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 8. Diagram Distribusi Hasil Pengetahuan Kognitif Kelas Kontrol



2. Tes *Dribbling*

Hasil dari pengukuran tes *dribbling* diperoleh nilai minimum = 37, nilai maksimum = 59, rerata = 44,06, median = 42 dan standar deviasi = 3,674. Distribusi frekuensi dari hasil pengukuran tes *dribbling* diantaranya sebagai berikut:

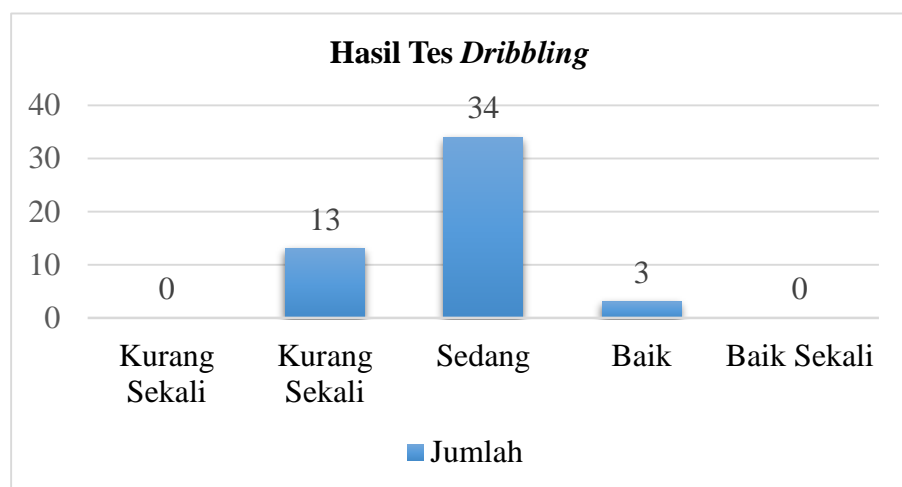
Tabel 12. Hasil Pengukuran Tes *Dribbling*

No	T-Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	≥ 66	0	0%
2	Baik	53 – 65	3	6%
3	Sedang	41 – 52	34	68%
4	Kurang	28 – 40	13	26%
5	Kurang Sekali	≤ 27	0	0%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel hasil pengukuran tes *dribbling* kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk diperoleh hasil dengan kategori baik sekali 0 (0%), baik 3 peserta didik (6%), sedang 34

peserta didik (68%), kurang 13 peserta didik (26%), dan kurang sekali 0 (0%). Rerata dari hasil tes *dribbling* sebesar 44,06 berada pada interval 41 – 52 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Distribusi hasil pengukuran tes *dribbling* dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 9. Diagram Distribusi Frekuensi Tes *Dribbling*



3. Tes *Short Passed*

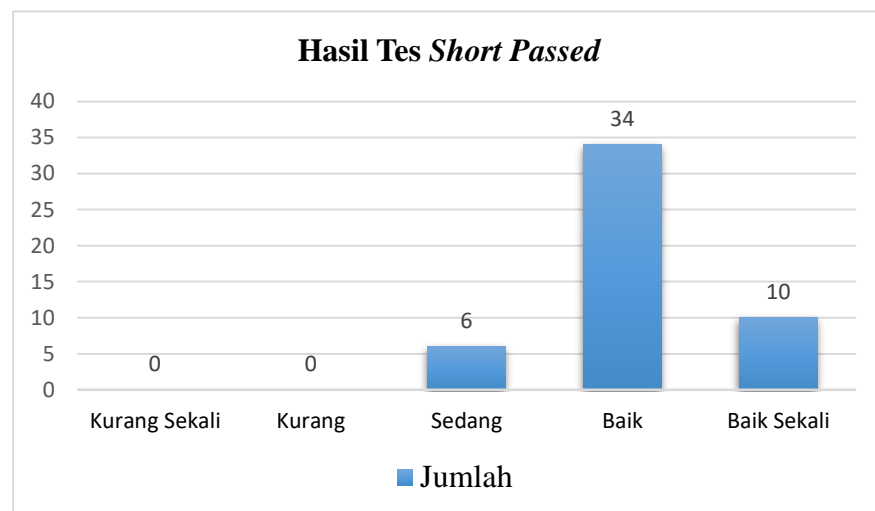
Hasil dari pengukuran tes *short passed* diperoleh nilai minimum = 87, nilai maksimum = 150, rerata = 116,64 median = 116, dan standar deviasi = 10,521. Distribusi frekuensi dari hasil pengukuran tes *short passed* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Pengukuran Tes *Short Passed*

No	T-Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	≥ 124	10	20%
2	Baik	104 – 123	34	68%
3	Sedang	85 – 103	6	12%
4	Kurang	65 – 84	0	0%
5	Kurang Sekali	≤ 64	0	0%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel hasil pengukuran tes *short passed* kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk diperoleh hasil dengan kategori baik sekali 10 peserta didik (20%), baik 34 peserta didik (68%), sedang 6 peserta didik (12%), kurang 0 (0%), dan kurang sekali 0 (0%). Rerata dari tes *short passed* sebesar 116,64 berada pada interval 104 – 123 sehingga termasuk dalam kategori baik. Distribusi hasil pengukuran tes *Short Passed* dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 10. Diagram Distribusi Frekuensi Tes *Short Passed*



4. Tes *Running with the Ball*

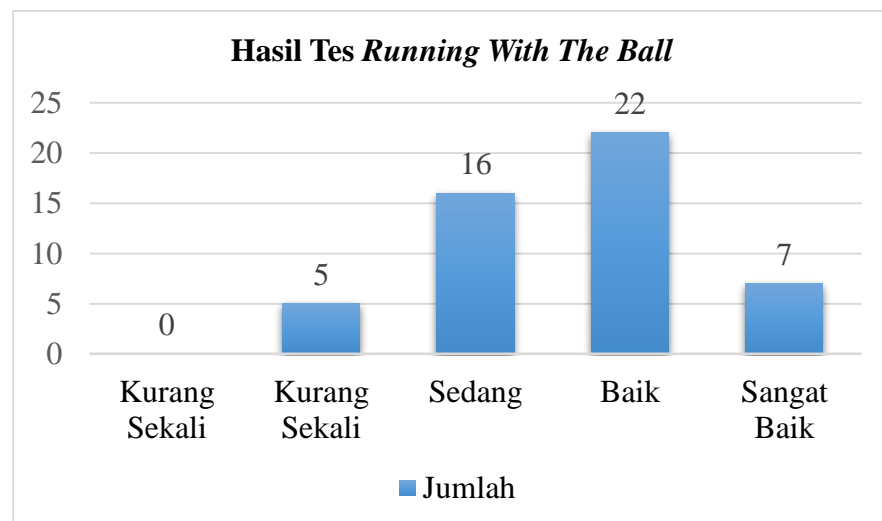
Hasil dari pengukuran tes *running with the ball* diperoleh nilai minimum = 36, nilai maksimum = 60, rerata = 47,9, median = 49, dan standar deviasi = 4,008. Distribusi frekuensi dari hasil pengukuran tes *running with the ball* diantaranya sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Pengukuran Tes *Running with the Ball*

No	T-Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	≥ 57	7	14%
2	Baik	48 – 56	22	44%
3	Sedang	39 – 47	16	32%
4	Kurang	30 – 38	5	10%
5	Kurang Sekali	≤ 29	0	0%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel hasil pengukuran tes *running with the ball* kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk diperoleh hasil dengan kategori baik sekali 7 peserta didik (14%), baik 22 peserta didik (44%), sedang 16 peserta didik (32%), kurang 5 peserta didik (10%), dan kurang sekali 0 (0%). Rerata dari tes *running with the ball* sebesar 47,9 berada pada interval 39 – 47 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Distribusi hasil pengukuran tes *running with the ball* dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 11. Diagram Distribusi Frekuensi Tes *Running With The Ball*



5. Keterampilan Permainan Dasar Sepak Bola

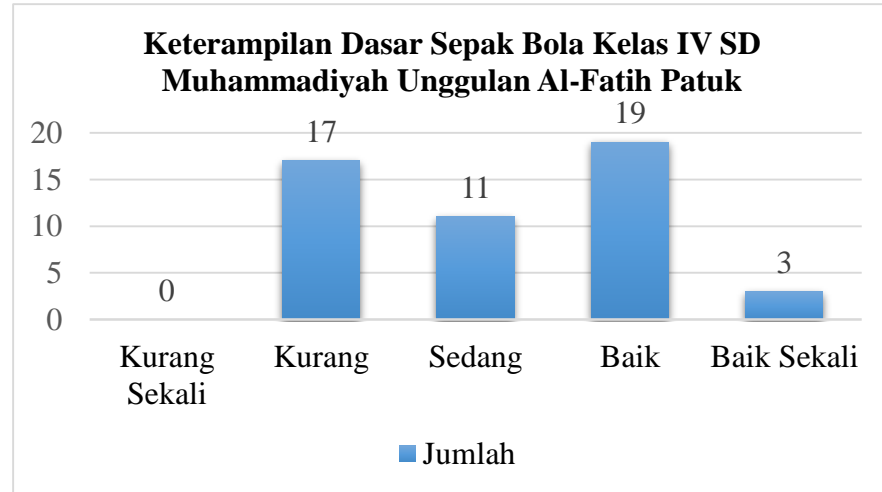
Hasil keseluruhan dari tes keterampilan dasar sepak bola memperoleh nilai minimum = 170, nilai maksimum = 242, dan rerata = 206. Distribusi frekuensi dari hasil keseluruhan tes keterampilan sepak bola diantaranya sebagai berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Keterampilan Dasar Sepak Bola

No	T-Skor	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	Baik Sekali	≥ 224	3	6%
2	Baik	212 – 223	19	38%
3	Sedang	200 – 211	11	22%
4	Kurang	188 – 199	17	34%
5	Kurang Sekali	≤ 187	0	0%
Jumlah			50	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi keterampilan dasar sepak bola maka diperoleh hasil dengan kategori baik sekali sebanyak 3 orang dengan persentase 6%, kategori baik sebanyak 19 orang dengan persentase 38%, kategori sedang sebanyak 11 orang dengan persentase 22%, kategori kurang sebanyak 17 orang dengan persentase 34%, dan kurang sekali sebanyak 0 orang dengan persentase 0%. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan maka diperoleh nilai rerata dari keseluruhan tes keterampilan dasar sepak bola sebesar 208 berada pada interval 200 – 211 sehingga termasuk dalam kategori sedang. Distribusi hasil pengukuran tes keterampilan dasar secara keseluruhan dapat digambarkan dalam bentuk diagram berikut:

Gambar 12. Diagram Distribusi Frekuensi Keterampilan Dasar Sepak Bola



B. Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Normal atau tidaknya suatu distribusi data dapat diketahui menggunakan uji normalitas, dengan kata lain uji normalitas merupakan proses untuk menentukan apakah data dalam suatu dataset mengikuti distribusi normal. Uji normalitas penting dalam statistik karena banyak uji statistik klasik mengasumsikan bahwa data mengikuti distribusi normal. Hasil uji normalitas dari data yang diperoleh merupakan data hasil tes pengetahuan dan keterampilan dasar sepak bola di kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Data yang diujikan merupakan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Syarat uji normalitas berdistribusi normal jika Sig. > 0,05. Hasil uji normalitas menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk* dapat dilihat pada Tabel 16 berikut:

Tabel 16. Hasil Uji Normalitas

No	Data Penelitian	Kelompok	Nilai Sig.	Kriteria nilai sig (2-tailed) Tabel > a (0,05)	Sebaran
1	Hasil penilaian kognitif	Eksperimen	0,148	0,05	Normal
		Kontrol	0,566	0,05	Normal
2	Hasil tes <i>dribbling</i>	Eksperimen	0,058	0,05	Normal
		Kontrol	0,481	0,05	Normal
3	Hasil tes <i>short Passed</i>	Eksperimen	0,397	0,05	Normal
		Kontrol	0,410	0,05	Normal
4	Hasil tes <i>running</i>	Eksperimen	0,164	0,05	Normal
		Kontrol	0,283	0,05	Normal

Berdasarkan hasil analisis statistik pada tabel 16, hasil penilaian kognitif pada kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,148 > 0,05 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,566 > 0,05 artinya kedua data tersebut berdistribusi normal. Pada uji normalitas hasil tes *dribbling* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,058 > 0,05 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,481 > 0,05. Uji normalitas pada hasil tes *short passed* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,397 > 0,05 dan pada kelas kontrol nilai Sig. (2-tailed) 0,410 > 0,05. Sedangkan uji normalitas pada data hasil tes *running* kelas eksperimen diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,164 > 0,05 dan pada kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,283 > 0,05. Dengan demikian hasil uji normalitas pada tes *dribbling*, *short passed* dan *running*, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sampel data yang diambil dari populasi memiliki variasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan menggunakan rumus uji *one-way anova* dengan kriteria homogen jika $\text{Sig. (2-tailed)} \geq 0,05$. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 17 berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas

No	Variasi	Sig. (2-tailed)	Keterangan
1	Hasil penilaian kognitif	0,342	Homogen
2	Hasil tes <i>dribbling</i>	0,743	Homogen
3	Hasil tes <i>short Passed</i>	0,077	Homogen
4	Hasil tes <i>running</i>	0,641	Homogen

Berdasarkan hasil analisis statistik pada tabel 17, hasil penilaian kognitif diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} 0,342 \geq 0,05$ artinya data tersebut bersifat homogen. Pada uji homogenitas hasil tes *dribbling* diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} 0,743 \geq 0,05$. Uji homogenitas pada hasil tes *short passed* diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} 0,077 \geq 0,05$. Sedangkan uji homogenitas pada data hasil tes *running* diperoleh nilai $\text{Sig. (2-tailed)} 0,641 \geq 0,05$. Dengan demikian data hasil uji homogenitas pada tes *dribbling*, *short passed* dan *running* dapat dikatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang dirumuskan sebelumnya. Uji hipotesis dapat dilakukan dengan syarat uji normalitas dan uji homogenitas telah terpenuhi. Pengujian

hipotesis dilakukan menggunakan Uji T *Independent Sample T-Test* dan Uji *N-Gain* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil pengukuran kognitif dan psikomotorik yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Uji T *Independent Sample T-Test*

Kriteria pengukuran pada Uji T yaitu jika nilai Sig. (2-tailed)

$< 0,05$ maka H_0 ditolak. Hasil Uji T disajikan pada Tabel 18 berikut:

Tabel 18. Hasil Uji T *Independent Sample T-Test*

Kategori	Kelas	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Hasil penilaian kognitif	Eksperimen	0,002	H_{01} ditolak
	Kontrol		
Hasil tes psikomotorik	Eksperimen	0,000	H_{02} ditolak
	Kontrol		

Berdasarkan hasil uji T pada Tabel 18, hasil penilaian kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,002 < 0,005$ artinya H_{01} ditolak. Pada hasil tes psikomotorik kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_{02} ditolak. Dengan demikian, terjadi perbedaan yang signifikan pada hasil pengukuran kognitif maupun psikomotorik di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Uji *N-Gain*

Kriteria pengukuran uji *N-Gain* yaitu jika nilai $g < 0,3$ maka termasuk dalam kategori rendah, jika nilai *N-Gain* $0,3 \leq g \leq 0,07$ maka termasuk dalam kategori sedang, dan jika nilai $g > 0,7$ maka

termasuk dalam kategori tinggi. Hasil Uji N-Gain disajikan pada tabel 19 berikut:

Tabel 19. Hasil Uji N-Gain

Jenis Tes	Kelas	Nilai N-Gain	Kategori
Hasil penilaian kognitif	Eksperimen	0.63	Sedang
	Kontrol	0.53	Sedang
Hasil tes <i>dribbling</i>	Eksperimen	0.60	Sedang
	Kontrol	0.43	Sedang
Hasil tes <i>short passed</i>	Eksperimen	0.61	Sedang
	Kontrol	0.30	Sedang
Hasil tes <i>running with the ball</i>	Eksperimen	0.53	Sedang
	Kontrol	0.30	Sedang

Berdasarkan hasil pengukuran *N-Gain* pada tabel 19, hasil penelitian kognitif pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 0.63 dan pada kelas kontrol memperoleh nilai 0,53. Pada hasil tes *dribbling* diperoleh nilai 0,60 pada kelas eksperimen dan 0,43 pada kelas kontrol. Hasil tes *short passed* memperoleh nilai 0,63 pada kelas eksperimen dan 0,30 pada kelas kontrol. Hasil tes *running with the ball* memperoleh nilai 0,53 pada kelas eksperimen dan 0,30 pada kelas kontrol.

Hasil pengukuran tes secara keseluruhan menunjukkan nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian pengaruh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen memiliki pengaruh lebih besar yaitu diperoleh rerata nilai *N-Gain* sebesar 0,60 pada materi pembelajaran sepak bola.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media kartu bergambar (*Flash Card*) terhadap pengetahuan dan keterampilan dasar sepak bola pada peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada data yang diperoleh sebelum dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Flash Card* pada kelas eksperimen.

Pengukuran yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan tes angket pada pengukuran aspek kognitif, sedangkan pada pengukuran aspek psikomotorik menggunakan tes keterampilan *dribbling*, *short passed*, serta *running with the ball*. Pembahasan lebih rinci pada setiap tes yaitu sebagai berikut:

1. Tes Pengetahuan Kognitif

Pengukuran pengetahuan pada permainan sepak bola dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Pengetahuan yang dimaksudkan pada penelitian ini mencakup pengertian, teknik dasar, dan peraturan dalam sepak bola. Pelaksanaan tes pengukuran tingkat pemahaman peserta didik dilaksanakan dengan membagi seluruh sampel dalam 2 kelompok kelas yaitu, kelompok kelas eksperimen sebanyak 25 orang dan kelompok kelas kontrol sebanyak 25 orang dengan kemampuan yang sama. Pada kelompok

kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu bergambar (*flash card*) sebelum pengukuran kemampuan peserta didik tahap kedua (*posttest*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan dasar sepak bola peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi. Pada kelas eksperimen diperoleh hasil dengan kategori sangat tinggi sebanyak 19 orang dengan persentasi sebesar 76% dan pada kategori tinggi sebanyak 6 orang dengan persentasi sebesar 24%. Rerata yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 16,96, maka tingkat pengetahuan peserta didik menunjukkan kategori sangat tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh hasil dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 orang dengan persentasi sebesar 60% dan pada kategori tinggi sebanyak 10 orang dengan persentasi sebesar 40%. Rerata yang diperoleh pada kelas kontrol sebesar 14,52, maka tingkat pengetahuan pada materi sepak bola menunjukkan kategori tinggi. Hal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor sebagai berikut:

- a. Sebagian besar peserta didik laki-laki mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak bola, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup luas mengenai materi sepak bola.
- b. Perbedaan tingkat pengetahuan peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dipengaruhi oleh pemberian perlakuan pada kelas eksperimen. Hal tersebut disebabkan oleh

pemberian perlakuan berupa media pembelajaran kartu bergambar di kelas eksperimen dapat menambah wawasan sepak bola pada peserta didik sebelum pelaksanaan pengambilan nilai *posttest*, sehingga penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi perbedaan tingkat pengetahuan pada kelas eksperimen yang menunjukkan kategori sangat tinggi dan kelas kontrol yang menunjukkan kategori tinggi.

2. Tes Keterampilan *Dribbling*

Hasil pengukuran pada tes *dribbling* pada kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk diperoleh hasil dengan kategori baik sebanyak 3 orang dengan persentase 6%, kategori sedang 34 orang dengan persentase 68% dan kategori kurang 23 orang dengan persentase 26%. Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh nilai rerata sebesar 44,06 berada pada interval 41 – 52, sehingga kemampuan *dribbling* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk termasuk dalam kategori sedang. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

- a. Peserta didik saat melaksanakan gerakan *dribbling* sebagian besar menggunakan kaki bagian dalam sehingga memperlambat gerakan menggiring bola saat melewati rintangan.
- b. Kemampuan peserta didik dalam mengontrol bola saat melewati rintangan juga menjadi salah satu faktor yang memperlambat gerakan dalam menggiring bola. Pada saat menggiring bola

melewati rintangan, sebagian peserta didik tidak dapat mengontrol bola dengan baik sehingga bola menggelinding terlalu jauh dari posisi peserta didik.

3. Tes Keterampilan *Short Passed*

Hasil pengukuran pada tes *short passed* pada kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk diperoleh hasil dengan kategori baik sekali 10 peserta didik (20%), baik 34 peserta didik (68%), sedang 6 peserta didik (12%), kurang 0 (0%), dan kurang sekali 0 (0%). Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh nilai rerata sebesar 116,64 berada pada interval 104 – 123, sehingga kemampuan *short passed* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk termasuk dalam kategori baik. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut:

- a. Hasil dari tes *short passed* termasuk dalam kategori baik dipengaruhi oleh pemahaman peserta didik mengenai tata cara pelaksanaan tes sehingga proses pelaksanaan dapat berjalan dengan baik. Pemahaman peserta didik mengenai prosedur penilaian tes berpengaruh pada kecepatan dan hasil akhir yang didapatkan oleh peserta didik.
- b. Dalam pelaksanaan tes keterampilan *short passed*, tingkat akurasi pada peserta didik masih perlu ditingkatkan. Tingkat akurasi peserta didik yang masih kurang dapat dilihat dari jumlah tendangan bola yang masuk ke dalam gawang. Kurangnya

konsentrasi peserta didik menjadi salah faktor yang memengaruhi tingkat akurasi pada pelaksanaan tes.

4. Tes Keterampilan *Running with the Ball*

Hasil pengukuran pada tes *running with the ball* pada kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk diperoleh hasil dengan kategori baik sekali sebanyak 7 orang dengan persentase 14%, kategori baik sebanyak 22 orang dengan persentase 44%, kategori sedang 16 orang dengan persentase 32%, dan kategori kurang 5 orang dengan persentase 10%. Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh nilai rerata sebesar 47,9 berada pada interval 39 – 47, sehingga kemampuan *running with the ball* peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk termasuk dalam kategori sedang.

Berdasarkan analisis data tes *running with the ball*, diperoleh hasil keterampilan gerak peserta didik kelas IV termasuk dalam kategori sedang. Hal ini dipengaruhi oleh perkenaan kaki pada saat pelaksanaan gerak, peserta didik masih banyak yang menggunakan kaki bagian dalam. Selain itu, akurasi dan kecepatan peserta didik dalam pelaksanaan gerak juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil keterampilan gerak peserta didik dalam tes tersebut.

5. Kemampuan Dasar Permainan Sepak Bola

Hasil pengukuran tes kemampuan sepak bola secara keseluruhan memperoleh hasil dengan kategori baik sekali sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 6%, kategori baik 19 orang dengan persentase 38%, kategori sedang sebanyak 11 orang dengan persentase 22%, kategori kurang sebanyak 17 orang dengan persentase 34%, dan kurang sekali sebanyak 0 orang dengan persentase 34%. Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh rerata dari keseluruhan tes keterampilan dasar sepak bola sebesar 208 berada pada interval 200 – 211 sehingga kemampuan peserta didik secara keseluruhan termasuk dalam kategori sedang.

Kemampuan dasar sepak bola secara keseluruhan diperoleh dari perhitungan jumlah total T skor pada hasil tes keterampilan *dribbling*, *short passed*, dan *running with the ball*. Rerata dari jumlah total kemudian dikategorisasikan dalam kurva normal ideal untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk secara keseluruhan.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan semaksimal mungkin, namun demikian dalam pelaksanaannya penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan peneliti antara lain:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti hanya dapat melakukan pemberian perlakuan dalam 6 kali pertemuan.

Penggunaan media pembelajaran akan lebih efektif jika diberikan lebih dari 6 kali pertemuan.

2. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan di halaman sekolah, sehingga pembuatan lapangan hanya dapat dilakukan satu persatu yang mengakibatkan waktu pelaksanaan pengukuran tes keterampilan kurang efektif.
3. Pelaksanaan penelitian yang bersamaan dengan kegiatan di sekolah mengakibatkan peneliti sulit mengontrol aktivitas peserta didik pada saat kegiatan di luar kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) terhadap kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran sepak bola kelas IV di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu bergambar (*Flash Card*) berpengaruh terhadap kognitif dan psikomotorik pada pembelajaran sepak bola peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah Unggulan AL-Fatih Patuk. Dengan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan kognitif dan psikomotorik pada peserta didik, maka penelitian ini dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran baik dalam pembelajaran teori maupun praktik di luar kelas.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan untuk dapat memaksimalkan penggunaan media pembelajaran edukatif guna menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih tertarik dengan penyampaian materi yang bervariasi menggunakan media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan untuk lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kelengkapan pakaian seperti penggunaan sepatu perlu diperhatikan terutama pada pembelajaran sepak bola agar dapat memberi kenyamanan dan keamanan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi sekaligus dikembangkan dengan menambah variasi tes keterampilan psikomotorik, menambah subjek maupun unsur teknik dasar sepak bola untuk mencapai hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azwar, Saifuddin. (2013). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bahtra, R. (2022). *Buku Ajar Permainan Sepakbola* (Issue 156).
- Bangun, S. Y. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Cerdas Sifa*, 1(1), 1–10.
- Dai, A., Mile, S., Irfan, M., & Hadjarati, H. (2022). Tata Laksana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jambura Health and Sport Journal*, 4(1), 53–59. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v4i1.13601>
- Dwijayanti, K., Firdaus, M., & Yusuf, M. (2023). Aplikasi Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Gerak Dasar Lompat pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan ...*, 9(2), 225–235. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/view/2538%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/jpkr/article/download/2538/2108>
- Gunawan, G., & Mahfud, I. (2022). Pengaruh Latihan Dribble Dengan Metode Bermain Terhadap Hasil Dribble Sepak Bola Ssb Mitra Utama Lampung Selatan. *Journal Of Physical Education*, 3(2), 49–58. <https://doi.org/10.33365/joupe.v3i2.1908>
- Gunawan, I., & Palupi, A. R. (2016). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. In *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* (Vol. 2, Issue 02). <https://doi.org/10.25273/pe.v2i02.50>
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012>
- Kemendikbudristek. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021).
- Kunanti, N. P. (2021). *Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang*

Permainan Sepakbola di SD Muhammadiyah Krangkajen Yogyakarta.

- Mislan, & Santoso, D. A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*, 12–16.
- Muhajir, Agus Gunawan. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan, kelas IV Sekolah Dasar.*
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nanti, S., & Fadriati. (2023). Analisis Dampak Globalisasi Sebagai Dasar Penentuan Arah Kebijakan Pendidikan di Sekolah. *Equilibrium : Jurnal Pendidikan*, XI(2), 147–154. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187.
- Purwanto, S., & Susanto, E. (2018). Nilai-nilai Karakter Dalam Pendidikan Jasmani. In *UNY Press*.
- Rithaudin, A., & Sari, I. P. T. P. (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–38.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr8w9uLXRR&sig=dO9nzuMdeU76Gwa7wE2-xLcBB7I>
- S, I. R. K.-K., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII(1), 91–96.
- Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Ulfah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Kartik (Kartu Tematik) Tema 8 Keselamatan Di Rumah Dan Di Perjalanan Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Ii. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 211–224. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.9067>
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 6. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>

- Utari. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2, 132–139.
- Wahyuni, D., Muntari, M., & Anwar, Y. A. S. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri di Praya Selama Pembelajaran Daring. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2788>
- Watikasari, S. U. I. D. (2023). Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. *Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Web Di Kelas IV SD*, 19(2), 17–28.
- Susanto, E. (2017). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani (*The Fundamentals Of Physical Education*).
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Hänninen, R., Mäkinen, J., & Viljanen, J. (2021). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Tahta Media Group.
- Gee, J. P. (2019). *Media Pembelajaran: Pendekatan Realistik dalam Pendidikan*. Jurnal Education and Development, 7(3), 269-277.
- Primasoni, N. (2017). *Kondisi Fisik Sepak Bola*. UNY Press.
- Tinning, R. (2020). *Pedagogi dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan: Perspektif Kritis*. Routledge.
- Ertmer, P. A., & Newby, T. J. (2018). *Behaviorism, Cognitivism, Constructivism: Comparing Critical Features from an Instructional Design Perspective*. Performance Improvement Quarterly, 26(2), 43-71.
- Karisman, V. A., & Friskawati, G. F. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Edukatif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani terhadap Keterampilan Motorik Dasar Siswa Sekolah Dasar*. TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in Elementary School, 2(1), 45-55.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). "Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101-109. DOI: [10.30734/jpe.v6i2.353](https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353).
- Nugroho, F. A., & Khory, F. D. (2020). *Pengaruh Media Audio Visual dan Latihan Drill terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, 8(3), 269-277.
- Astuti, Sastika Widi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata*

Bergambar (Flash Card) untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan Kelas 1 SD/MI. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.

Fauzi, Daral R. (2009). *Tes Keterampilan Sepakbola Usia 10-12 Tahun.* Jakarta: Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani Sekretariat Jendral, Departemen Pendidikan Nasional.

Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Pers.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/936/UN34.16/PT.01.04/2024

27 Mei 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. **Kepala SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk**
Jl. Nasional III, Putat Wetan, Putat, Kec. Patuk, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa
Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Enjang Rista Utamy
NIM	: 20604221020
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Kognitif dan Psikomotorik Pembelajaran Sepak Bola di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk
Waktu Penelitian	: 28 Mei - 28 Juni 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SD MUHAMMADIYAH UNGGULAN AL FATIH PATUK**

Alamat : Jln Wonosari Km. 24,5 Putat Patuk Gunungkidul 55862
Email : sdalfatihpatuk@gmail.com No.Telefon : 0877-3842-6919

SURAT KETERANGAN

Nomor : 66/III.4K.U/VI/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih :

Nama : Indah Haryani, S.Pd., Gr.
NBM : 1.065.201
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Enjang Rista Utamy
NIM : 20604221020
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tentang “ Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash Card) Terhadap Kognitif dan Psikomotorik Pembelajaran Sepak Bola di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk” pada 28 Mei 2024 s.d 14 Juni 2024 di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk. Demikian surat keterangan ini kami buat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Indah Haryani, S.Pd., Gr.

NBM. 1.065.201

Lampiran 3. Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM SARJANA
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.uny.ac.id>, Surel : humas_fikk@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Enjang Pista Utamy
Dosen Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIM : 20604221020
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (flash card) Terhadap Kognitif dan Psikomotorik Pembelajaran Sepak Bola di SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Selasa/13 feb 24	- Judul dan permasalahan	- Membahas permasalahan yg akan diteliti	<i>[Signature]</i>
2.	Senin/6 Mei 24	- Bab I - II	- Pembahasan tata tulis	<i>[Signature]</i>
3.	Kamis/16 Mei 24	- Bab III	- Penambahan kajian teori.	<i>[Signature]</i>
4.	Senin/27 Mei 24	- Bab I - III	- Penambahan Identifikasi dan rumusan masalah	<i>[Signature]</i>
5.	Kamis/27 Juni 24	- Bab IV	- Penambahan kurikulum Pd kajian teori	<i>[Signature]</i>
6.	Jumat/28 Juni 24	- Bab I - V	- Membahas hasil Bab IV	<i>[Signature]</i>
7.	Senin/1 Juli 24	- ACC Sidang	- Revisi Penulisan	<i>[Signature]</i>
8.	Selasa/2 Juli 24	- konsultasi PPT	- ACC Sidang	<i>[Signature]</i>
			- konsultasi PPT	<i>[Signature]</i>

Mengetahui
Koord.Prodi SI PJSD

[Signature]
Dr. Hari Yuharto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Yogyakarta, 2 Juli 2024

Mahasiswa,

[Signature]
Enjang Pista Utamy
NIM. 20604221020

Lampiran 4. Instrumen Penelitian Kognitif

INSTRUMEN PENELITIAN

**Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (*Flash Card*)
Terhadap**

**Kognitif dan Psikomotorik Pembelajaran Sepak Bola di SD
Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk**

A. Identitas Responden

Nama Lengkap :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklist (√) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar.

Contoh :

No	Pernyataan	B	S
1	Lapangan sepak bola berbentuk persegi panjang	√	

Berilah tanda ceklist (√) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar**, dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

No	Pernyataan	B	S
1	Sepak bola merupakan permainan individu		
2	Sepak bola merupakan permainan bola besar		
3	Permainan sepak bola dimainkan oleh 2 tim		
4	Menggiring, menendang, mengontrol bola, dan menghentikan bola adalah teknik dasar sepak bola		
5	Menggiring bola digunakan untuk menerobos pemain lawan		
6	Mengontrol bola posisi badan segaris dengan datangnya bola		
7	Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola		

8	Teknik dasar menggiring bola bertujuan menggiring bola sedekat-dekatnya ke gawang lawan untuk menciptakan sebuah gol		
9	Lemparan kedalam merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang menggunakan tangan		
10	Kemampuan menggiring bola termasuk keterampilan individu yang harus dikuasai oleh setiap pemain sepak bola		
11	Penjaga gawang merupakan pemain yang dapat menggunakan seluruh anggota tubuh untuk bermain		
12	Tujuan dari mengontrol bola dengan kaki bagian dalam untuk menghentikan bola yang datangnya menggelinding, bola pantul, dan bola udara setinggi paha		
13	Teknik menendang merupakan salah satu faktor yang dominan dalam sepak bola		
14	Penjaga gawang bertugas untuk menghalau bola untuk masuk ke gawang		
15	Orang yang memimpin jalannya pertandingan sepak bola adalah panitia		
16	Jumlah pemain dalam permainan sepak bola adalah 10 orang setiap tim		
17	Pemain sepak bola tidak diharuskan menggunakan perlengkapan sebelum bertanding		
18	Tendangan sudut dilakukan ketika bola mengenai pemain lawan dan bola keluar dari garis gawang lawan		
19	Pelanggaran <i>handsball</i> apabila bola mengenai anggota badan yaitu tangan		
20	Lemparan ke dalam jika bola keluar dari garis samping lapangan		

Lampiran 5. Instrumen Penelitian Tes Psikomotorik

INSTRUMEN PENELITIAN

Petunjuk Pelaksanaan Tes Keterampilan Bermain Sepak Bola

A. Persyaratan umum

1. Peserta Tes

- a. Mengerti dan memahami cara pelaksanaan tes.
- b. Dalam keadaan sehat dan siap untuk mengikuti tes.
- c. Sudah makan, sedikitnya 2 (dua) jam sebelum melakukan tes.
- d. Memakai pakaian olahraga
- e. Berusia 10 – 12 tahun.
- f. Aktif bermain sepak bola.

2. Petugas Tes

- a. Mengerti dan memahami cara pelaksanaan tes.
- b. Dalam keadaan sehat dan siap untuk melakukan tes.
- c. Disarankan memakai pakaian olahraga.

3. Waktu Pelaksanaan Tes

Sebaiknya pelaksanaan tes dilakukan pada pagi hari.

4. Tempat Pelaksanaan

Tes dapat dilaksanakan di ruang tertutup atau di ruang terbuka dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Permukaan tanah rata dan datar.
- b. Tidak membahayakan bagi peserta tes.
- c. Memenuhi persyaratan untuk lapangan tes.

5. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh Petugas Tes

- a. Memberikan penjelasan tentang cara pelaksanaan tes pada peserta tes.
- b. Memberikan latihan pemanasan terhadap peserta tes.
- c. Memberikan kesempatan kepada peserta tes melakukan beberapa kali percobaan sebelum tes yang sebenarnya.
- d. Memberikan nomor peserta yang jelas dan mudah dilihat.
- e. Mencatat hasil tes.

B. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan tempat pelaksanaan tes
2. Tembok atau gawang lapangan sepak bola
3. Bola kaki dengan ukuran nomor 4 (sesuai kebutuhan)
4. Pancang atau rintangan (6 buah)
5. Stopwatch
6. Peluit
7. Tali plastik

8. Kapur untuk membuat garis
9. Meteran 50 meter
10. Alat pencatat

C. Pelaksanaan

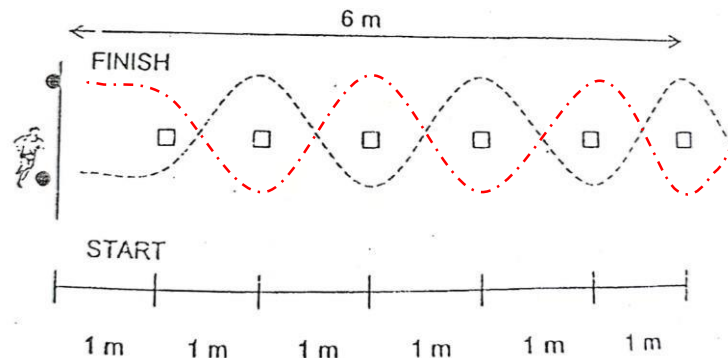
1. *Dribbling*

a. Tujuan

Untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan peserta tes dalam mendribel bola.

b. Bentuk dan Ukuran Lapangan

Panjang 6 meter, jarak antara satu rintangan dengan rintangan berikut 1 meter.



c. Pelaksanaan Tes

Peserta tes berdiri di belakang garis start dengan sebuah bola digaris start. Pada aba-aba “ya” peserta tes mendribel bola secepat mungkin melewati semua rintangan secara *zig-zag* sampai garis finis (arah dalam mendribel bola).

d. Pencatatan Hasil

Hasil yang diambil adalah lama waktu tempuh dari start sampai finis dalam persepuluh detik.

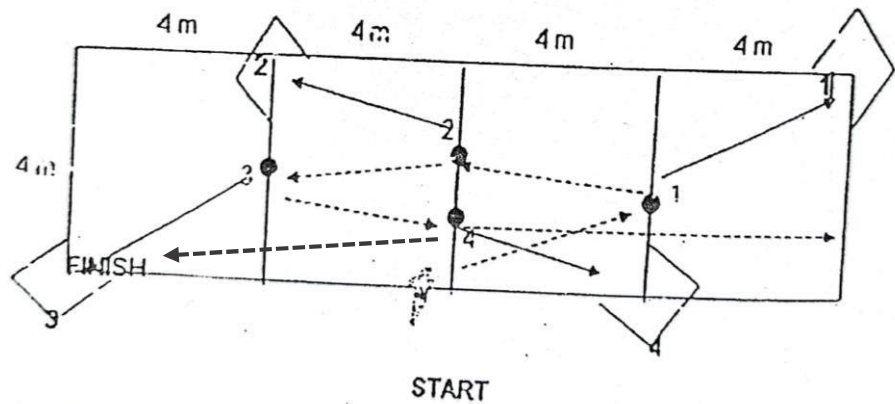
2. *Short Passed*

a. Tujuan

Untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan peserta tes dalam melakukan passing secara cepat dan tepat.

b. Bentuk dan Ukuran Lapangan

Panjang 16 meter, lebar 4 meter.



Keterangan Gambar

- = Bola yang akan ditendang
- | | = Sasaran tendang (S)
- > = Arah tendangan
- > = Arah lari

c. Pelaksanaan

- 1) Peserta tes berada di belakang garis start
- 2) Pada aba-aba "ya" peserta tes lari ke arah bola 1 dan menendang sasaran 1, lari menuju bola 2, dan menendang sasaran 2, selanjutnya lari ke bola 3 dan menendang sasaran 3, selanjutnya lari menuju bola 4, dan akhirnya menuju garis finish.

d. Pencatatan Hasil

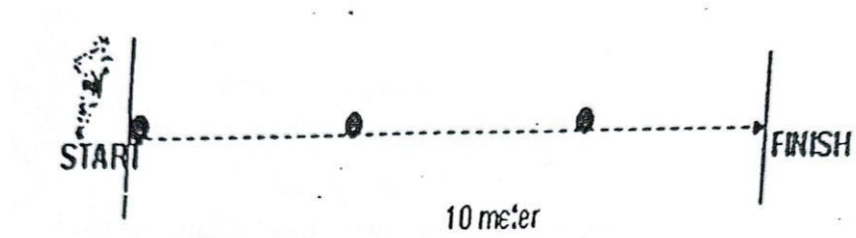
Hasil yang diambil adalah lama waktu tempuh dari start sampai finish dalam persepuluh detik dan menjumlah bola yang masuk ke arah sasaran.

3. *Running with the Ball*

a. Tujuan

Untuk mengukur keterampilan sentuhan kaki terhadap bola dengan kecepatan waktu.

b. Bentuk dan Ukuran Lapangan Panjang 10 meter.



c. Cara Pelaksanaan

- 1) Pelaksana tes berada di garis finish dengan perlengkapan stopwatch, peluit dan alat pencatat.
- 2) Peserta tes berada pada 50 cm dari garis start dengan menghadap bola pada garis start.
- 3) Apabila aba-aba start dibunyikan maka peserta tes tersebut melakukan sentuhan bola pertama sambil berlari mengejar untuk melakukan sentuhan kedua dan ketiga sampai garis finish.
- 4) Apabila peserta tes tidak dapat menyentuh bola tiga kali, maka harus di tes ulang sampai peserta tes dapat menyentuh bola.

d. Pencatatan Hasil

Hasil yang diambil adalah waktu tempuh dari start sampai finish dalam persepuluh detik.

D. Penilaian

Untuk melakukan penilaian tes keterampilan sepakbola usia 10-12 tahun ini dilakukan melalui 3 tahap:

Tahap pertama adalah memasukan hasil tes lapangan kedalam formulir yang telah disediakan. Tahap kedua adalah, menyusun nilai baku. Hal ini perlu dilakukan karena butir tes memiliki besaran ukuran yang berbeda. Caranya adalah dengan mentransformasikan nilai masing-masing butir tes kenilai T (T-skor). Tahap ketiga adalah, hasil nilai baku (T-SKOR) selanjutnya dicocokkan dengan norma dari masing-masing butir tes, dan dari norma tersebut akan diketahui klasifikasi tingkat keterampilan masing-masing butir tes

FORMULIR TES KETERAMPILAN SEPAK BOLA
SD MUHAMMADIYAH UNGGULAN AL-FATIH PATUK

NO	JENIS TES	HASIL	T-SKOR	KLASIFIKASI	KETERANGAN
1	DRIBBLING	11,78	60	Baik	
2	SHORT PASS		65	Baik	Skor nilai waktu + bola masuk
	a. Waktu	8,30			
	b. Bola masuk	2	45		
			Jml 110		
4	RUNNING	5,50	40	Sedang	
Jumlah T - Skor			210	Baik	Hasil Tes Keseluruhan

.....

Lampiran 6. Data Hasil Penelitian Kognitif

**HASIL TES KOGITIF KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
UNGGULAN AL-FATIH PATUK
KELAS KONTROL**

NO	NAMA	NILAI <i>PRE TEST</i>	NILAI <i>POST TEST</i>
1	Ananda Aufar Setyawan	80	90
2	Aldhebran Nabban Pradipta	90	85
3	Arjuna Adita Riyadi	85	85
4	Arkhaan Virendra Nashir	75	90
5	Atifa Avrilia Herman	70	70
6	Aufa Luthfi Khairulazzam	85	60
7	Ayu Nur Hanifah Ramadani	65	70
8	Dahayu Aqni Restu Wardoyo	55	80
9	D'nie Reneezqy Felives	80	85
10	Fatin Jihan Fadilla	80	95
11	Fauzan Nur Jihan	80	95
12	Felix Jagra Devara	75	90
13	Fikri Khoirul Azzam	70	75
14	Kanzza Adelya Budiarti	80	70
15	Michel Khalifa Az-Zahra	90	90
16	Muhammad Razka Shaquilano	75	100
17	Muhammad Vulcano	80	80
18	Naufal Wahib Luqman	70	100
19	Pandu Ragil Firmanto	75	80
20	Qotrunnada Salsalbila Nur Afifa	55	85
21	Raditya Rafkha Mahendra	95	90
22	Raka Wahyu Wardana	100	90
23	Reisya Hanif Pradipta	85	100
24	Risqullah Nur Dani	85	95
25	Syifa Aulia Rahmat	70	95

HASIL TES KOGNITIF KELAS IV SD MUHAMMADIYAH
UNGGULAN AL-FATIH PATUK
KELAS EKSPERIMEN

NO	NAMA	NILAI PRE TEST	NILAI POST TEST
1	Adia Adiba Aqila Pranja	90	90
2	Agha Hafidh Al-Hammam	95	100
3	Ahmad Hammy Muntaza	95	100
4	Anggita Adevia Al Priyan	75	90
5	Ardiva Dewa	90	95
6	Ariq Haq Rabbani Athallah	85	100
7	Arjuna Al Haidar	95	100
8	Ayu Khairulnisa	70	70
9	Azka Nidibaskara	100	95
10	Cahaya Priya Aldiansyah	90	95
11	Cindy Aulia Rahmadani	80	70
12	Hanandya Nabila Yulaika	85	90
13	Hasna Nablah Tsany	80	75
14	Ibnu Khafidz Al Fajri	95	100
15	Jafar Nour Sidiq	85	100
16	Khumayra Diandrea Azzahra	80	90
17	Laeysa Mufthia Arza	80	80
18	Muazzam Pramudya Warsana	100	100
19	Mutia Alya Prasista	85	75
20	Mutiara Nurul Fitriyah	85	95
21	Naura Hasna Anindita	95	85
22	Nayla Octavia Khanza Janetta	95	95
23	Safara Martavia Putri	75	70
24	Stevani Tyas Hafizah	90	85
25	Titanichi Arkaan Prabaswara	100	100

Lampiran 7. Data Hasil Penelitian Psikomotorik

Hasil Tes Keterampilan Dasar Sepak Bola
Kelas Abdul Karim

No	Nama	Dribbling	T-Skor	Short Passed (Waktu)	T-Skor	Short Passed (Bola Masuk)	T-Skor	Running With The Ball	T-Skor	ΣT-Skor
1	Adia Adiba Aqila Pranja	16.82	47	11.61	45	4	66	3.85	52	210
2	Agha Hafidh Al-Hammam	15.81	50	10.6	45	3	66	2.81	58	219
3	Ahmad Hammy Muntaza	16.55	47	9.34	57	4	66	3.92	51	221
4	Anggita Adevia Al Priyan	19.7	50	11.49	46	2	45	4.05	50	191
5	Ardiva Dewa	16.78	47	9.91	54	4	66	4.18	49	216
6	Ariq Haq Rabbani Athallah	14.93	52	12.45	40	4	66	2.96	58	216
7	Arjuna Al Haidar	20.63	37	10.22	52	3	55	4.47	48	192
8	Ayu Khairulnisa	18.7	41	11.05	47	4	66	5.83	39	193
9	Azka Nidibaskara	15.53	51	14.45	29	4	66	4.82	45	191
10	Cahaya Priya Aldiansyah	16.5	48	9.37	56	4	66	4.29	49	219
11	Cindy Aulia Rahmadani	20.31	50	10.52	50	3	55	5.45	41	196
12	Hanandya Nabila Yulaika	18.81	40	11.22	47	4	66	5.81	39	192
13	Hasna Nablah Tsany	19.57	37	10.55	50	4	66	4.67	46	199

14	Ibnu Khafidz Al Fajri	18.3	42	12.3	41	4	66	3.55	54	203
15	Jafar Nour Sidiq	17.15	45	9.25	57	4	66	3.43	54	222
16	Khumayra Diandrea Azzahra	18.81	40	11.65	45	4	66	5.9	41	192
17	Laeysha Mufthia Arza	18.4	41	10.9	48	2	45	6.04	60	194
18	Muazzam Pramudya Warsana	12.63	59	10.34	51	4	66	2.59	36	212
19	Mutia Alya Prasista	19.28	38	11.48	45	4	66	4.61	47	196
20	Mutiara Nurul Fitriyah	16.54	47	10.53	50	4	66	4.33	49	212
21	Naura Hasna Anindita	19.77	37	12.02	42	3	55	6.01	54	188
22	Nayla Octavia Khanza Janetta	18.02	42	9.65	55	4	66	3.84	52	215
23	Safara Martavia Putri	20.19	37	9.86	54	3	55	4.21	49	195
24	Stevani Tyas Hafizah	17.55	44	10.17	52	4	66	4.3	49	211
25	Titanichi Arkaan Prabaswara	15.03	52	9.88	54	4	66	2.85	26	198

Hasil Tes Keterampilan Dasar Sepak Bola Kelas

Kelas Abdul Mu'Izz

No	Nama	Dribbling	T-Skor	Short Passed (Waktu)	T-Skor	Short Passed (Bola Masuk)	T-Skor	Running With The Ball	T-Skor	ΣT-Skor
1	Ananda Aufar Setyawan	16.42	48	9.23	57	4	66	4.85	45	216
2	Aldhebran Nabban Pradipta	15.67	37	8.43	61	3	55	2.81	58	211
3	Arjuna Adita Riyadi	17.93	42	9.8	54	4	66	3.9	51	213
4	Arkhaan Virendra Nashir	17.44	42	3.77	84	4	66	5.89	39	231
5	Atifa Avrilia Herman	15	42	7.9	64	3	55	4.18	49	210
6	Aufa Luthfi Khairulazzam	19.65	37	8.34	62	2	45	3.02	56	200
7	Ayu Nur Hanifah Ramadani	20.41	37	7.56	65	4	66	4.47	48	216
8	Dahayu Aqni Restu Wardoyo	18.38	50	13.86	32	3	55	4.83	54	191
9	D'nie Reneezqy Felives	20	37	8.82	59	3	55	4.82	45	196
10	Fatin Jihan Fadilla	17.89	42	12.03	42	4	66	5.09	43	193
11	Fauzan Nur Jihan	20.31	37	5.78	84	4	66	6.06	36	223
12	Felix Jagra Devara	17.87	42	4.89	84	3	55	5.81	39	220
13	Fikri Khoirul Azzam	17.86	43	10.71	49	4	66	4.67	46	204
14	Kanzza Adelya Budiarti	17.89	42	7.45	67	4	66	3.55	36	211

15	Michel Khalifa Az-Zahra	19.33	38	4.67	84	4	66	3.43	45	233
16	Muhammad Razka Shaquilano	15.4	51	9.47	56	4	66	5.9	39	212
17	Muhammad Vulcano	18.82	41	8.32	62	4	66	6.04	36	205
18	Naufal Wahib Luqman	17.28	45	12.04	42	3	55	2.59	60	202
19	Pandu Ragil Firmanto	18.5	41	11.4	45	4	66	4.61	46	198
20	Qotrunnada Salsabila Nur Afifa	17.26	45	4.78	84	2	45	4.33	49	223
21	Raditya Rafkha Mahendra	13.94	55	9.54	56	4	66	6.26	36	213
22	Raka Wahyu Wardana	15.78	45	8.69	60	4	66	3.84	52	223
23	Reisya Hanif Pradipta	12.83	59	12.2	41	4	66	4.21	49	215
24	Risqullah Nur Dani	16.59	47	6.54	68	4	66	3.84	52	233
25	Syifa Aulia Rahmat	19.66	37	5.64	84	1	34	2.85	58	213

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk

Kelas/Kelompok : IV/Kontrol

Mata pelajaran : PJOK

Materi Pokok : Sepak Bola (Menendang dan Menahan bola)

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 Kali Pertemuan)

<p>Kompetensi Awal: Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).</p>	<p>Profil Pelajar Pancasila: Profil pelajar pancasila yang dikembangkan pada Fase B adalah mandiri dan gotong royong yang di tunjukkan melalui proses aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).</p>
<p>Sarana Prasarana</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan rumput atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah). • Cone • Bola • Gawang modifikasi paralon • Peluit dan stopwatch. 	
<p>Target Peserta Didik</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik regular 	
<p>Jumlah Peserta Didik</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 25 peserta didik 	
<p>Materi Ajar, Alat, dan Bahan yang Diperlukan</p>	
<p>1. Materi Pokok Pembelajaran</p> <p>a. Materi Pembelajaran Reguler</p> <p>Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), melalui:</p> <p>1) Aktivitas Pembelajaran 1:</p> <p>Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola secara perorangan, berpasangan, atau berkelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran menendang dan menahan bola secara berpasangan di tempat. Latihan ini dapat dilakukan maju mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran menendang dan menghentikan bola secara berkelompok. • Aktivitas pembelajaran mengumpan dan menendang bola ke arah sasaran <p>Fakta , konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola dalam permainan sepak bola sederhana secara perorangan, berpasangan, atau berkelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran bermain sepak bola secara sederhana. • Aktivitas pembelajaran bermain bola dengan modifikasi sederhana. <p>a. Materi Pembelajaran Remedial</p> <p>Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola). Materi pembelajaran gerak yang lain dapat diberikan setelah dilakukan identifikasi kesulitan sebelumnya. Peserta didik yang mengalami kesulitan dapat dipasangkan dengan peserta didik yang lebih terampil sehingga dapat dibantu dalam penguasaan keterampilan tersebut.</p> <p>b. Materi Pembelajaran Pengayaan</p> <p>Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah bola, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana.</p> <p>Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola) yang lebih kompleks</p> <p>2. Media Pembelajaran</p> <p>a. Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).</p> <p>b. Gambar aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).</p> <p>3. Bahan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buku Ajar • Lembar Kerja (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak. 	<p>Moda Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luring
--	--

Pengaturan Pembelajaran	
Pengaturan Peserta Didik: <ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berpasangan • Berkelompok 	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi • Ceramah • Penugasan • Permainan
Asesmen Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tertulis) • Keterampilan (praktik) 	
Tujuan Pembelajaran	
<p>Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dan penugasan dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki. Yakni variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berpasangan, variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berkelompok, variasi dan kombinasi mengumpan dan menendang bola ke sasaran. Dan peserta didik dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada elemen Gotong Royong dan Mandiri dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagi, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, dengan cara individu berpasangan dan berkelompok. Serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
Pemahaman Bermakna	
<p>Peserta didik dapat memanfaatkan berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya: ketika peserta didik melihat batu kecil/benda mengganggu lainnya di jalan, maka peserta didik dapat memanfaatkan gerakan menendang untuk menyingkirkan batu tersebut ke pinggir jalan.</p>	
Pertanyaan Pematik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? 2. Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh? 	
Prosedur Kegiatan Pembelajaran	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Mengajar Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: 	

- Lapangan rumput atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
- Cone/Patok, kaleng bekas susu atau gelas plastik bekas, atau sejenisnya.
- Bola besar (bola voli, bola kaki, bola tangan, bola basket) atau bola sejenisnya
- Peluit dan *stopwatch*.
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

2. Kegiatan Pengajaran

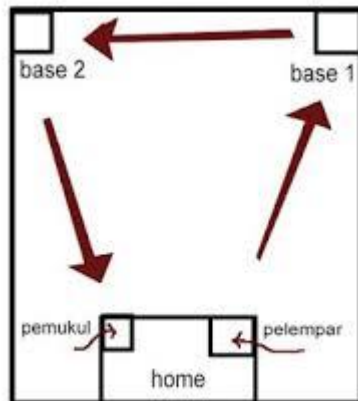
Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru menyapa dan memberi salam kepada peserta didik, mengecek kehadiran, kebersihan dan kerapian peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin menyiapkan barisan di lapangan sekolah.
3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
4. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
5. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
6. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi).
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), baik kompetensi sikap (Profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: memahami aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola) menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), dengan menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong dan mandiri.
9. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang

menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk *game kasti yang dimodifikasi dengan menggunakan sepakan bola kaki* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Permainan dapat dilakukan di lapangan permainan bola voli, bola basket, atau halaman sekolah yang cukup luas. Kalau jumlah peserta didik 26 orang, maka kita dapat membuat dua kelompok permainan, yakni kelompok peserta didik laki-laki dan kelompok peserta didik perempuan, dan juga dapat digabungkan antara peserta didik laki-laki dan perempuan.
- b) Cara bermain: (1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, di awal permainan, tentukan satu tim peserta didik yang berperan sebagai penjaga, dan tim peserta didik lainnya berperan sebagai pelari. (2) Permainan ini menggunakan alat bantu satu buah bola gabus atau bola plastik yang berukuran besar atau kecil, yang tidak membahayakan bagi peserta didik. (3) terdapat 3 pos untuk tim pelari (4) Permainan dimulai dengan peserta didik pertama dari tim pelari akan menyepak bola sejauh mungkin dan berlari ke pos 2 terlebih dahulu. (5) selanjutnya peserta didik kedua dari tim pelari menyepak bola sejauh mungkin, lalu menuju pos 2 dan peserta didik pertama akan menuju pos 3 jika memungkinkan tidak terkena sepakan dari tim penjaga dan seterusnya sampai pemain terakhir dan tim pelari menyepak bola (6) jika tim pelari menumpuk di pos 2 atau 3 dan tidak kembali ke pos 1(home) maka dinyatakan kalah dan bergantian menjadi tim penjaga. (7) Peserta didik yang berperan menjadi penjaga, bertugas untuk mengejar dan menyepak bola kepada peserta didik yang menjadi tim pelari dengan cara menyepak bola secara langsung dan harus mengenai bagian pinggang kebawah. Jika bola mengenai bagian pinggang keatas maka dinyatakan tidak sah. (8) jika ada salah satu peserta didik dari tim pelari terkena sepakan dari tim penjaga maka akan tim pelari akan berganti menjadi tim penjaga. (9) Dalam permainan ini peserta didik dapat melakukan aktivitas variasi gerak melempar dan menangkap sesuai keinginan dan kemampuannya. (10) Permainan dilakukan dengan penuh semangat dan suasana ceria.



10. Pembelajaran ini selain dapat mengembangkan elemen keterampilan gerak dan pengetahuan gerak, juga mengembangkan elemen gotong royong dan mandiri nilai-nilai Profil Pancasila dengan indikator meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti (75 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model komando dan penugasan, dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 2) Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
- 3) Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai target waktu yang ditentukan guru, untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: aktivitas variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berpasangan, variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berkelompok, variasi dan kombinasi mengoper dan menendang bola ke sasaran.

Secara rinci bentuk-bentuk pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola) adalah sebagai berikut:

AKTIVITAS 1

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi gerak variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola, dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut:

Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola.

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola, dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.

A. Aktivitas pembelajaran menendang dan menahan bola secara berpasangan di tempat. Latihan ini dapat dilakukan maju mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping.

Cara melakukannya:

- e) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berpasangan dan saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- f) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta menghentikan bola dengan, kaki bagian luar, telapak kaki serta punggung kaki berpasangan di tempat.
- g) Kemudian dilanjutkan dengan gerak maju-mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping.
- h) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 5 menit



B. Aktivitas pembelajaran menendang dan menghentikan bola secara berkelompok.

1. Variasi Gerakan 1

Cara melakukannya:

- a. Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berpasangan atau berkelompok dan saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- b. Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta mengontrol bola dengan kaki bagian luar, telapak kaki, serta punggung kaki yang dilakukan tiga orang.
- c. Dua peserta didik berada ditengah-tengah barisan dan dua peserta didik lagi melakukan operan bola sambil bergerak menyamping, ke kanan dan kiri.
- d. Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 3 - 5 menit.



2. Variasi Gerakan 2

Cara melakukannya:

- (5) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berkelompok saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- (6) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta menghentikan bola dengan, kaki bagian luar, telapak kaki, serta punggung kaki sambil bergerak ke kanan dan kiri.
- (7) Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dengan sebanyak empat orang.
- (8) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan ini secara berulang-ulang selama 3 - 5 menit.



C. Aktivitas pembelajaran menoper dan menendang bola ke sasaran

Cara melakukannya:

- a) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berkelompok 3 orang.
- b) Pemain pertama berperan sebagai pengumpan, pemain kedua menandang ke gawang, dan pemain ketiga sebagai penjaga gawang.
- c) Saat mengumpan gunakan kaki kanan dan kiri.
- d) Pembelajaran ini dilakukan bergantian sebagai pengumpan, menendang ke gawang, dan penjaga gawang.
- e) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 5 menit.



c. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama mengikuti aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
- 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), hasilnya dijadikan sebagai tugas penilaian penugasan.
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib. Dan bagi peserta didik yang bertugas, mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Muhammadiyah Unggulan Al-Fatih Patuk

Kelas/Kelompok : IV/Eksperimen

Mata pelajaran : PJOK

Materi Pokok : Sepak Bola (Menendang dan Menahan bola)

Alokasi Waktu : 3 x 35 menit (1 Kali Pertemuan)

<p>Kompetensi Awal: Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).</p>	<p>Profil Pelajar Pancasila: Profil pelajar pancasila yang dikembangkan pada Fase B adalah mandiri dan gotong royong yang di tunjukkan melalui proses aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).</p>
<p>Sarana Prasarana</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Lapangan rumput atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah). • Cone • Bola • Gawang modifikasi paralon • Peluit dan <i>stopwatch</i>. 	
<p>Target Peserta Didik</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik regular 	
<p>Jumlah Peserta Didik</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Maksimal 25 peserta didik 	
<p>Materi Ajar, Alat, dan Bahan yang Diperlukan</p>	
<p>4. Materi Pokok Pembelajaran</p> <p>a. Materi Pembelajaran Reguler</p> <p>Aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), melalui:</p> <p>1) Aktivitas Pembelajaran 1:</p> <p>Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola secara perorangan, berpasangan, atau berkelompok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas pembelajaran menendang dan menahan bola secara berpasangan di tempat. Latihan ini dapat dilakukan maju mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping. 	

- Aktivitas pembelajaran menendang dan menghentikan bola secara berkelompok.
- Aktivitas pembelajaran mengumpan dan menendang bola ke arah sasaran

Fakta , konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola dalam permainan sepak bola sederhana secara perorangan, berpasangan, atau berkelompok:

- Aktivitas pembelajaran bermain sepak bola secara sederhana.
- Aktivitas pembelajaran bermain bola dengan modifikasi sederhana.

c. Materi Pembelajaran Remedial

Materi dapat dimodifikasi dengan mengubah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik atau kelompok peserta didik yang memperlihatkan kemampuan yang belum baik dalam penguasaan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).

Materi pembelajaran gerak yang lain dapat diberikan setelah dilakukan identifikasi kesulitan sebelumnya. Peserta didik yang mengalami kesulitan dapat dipasangkan dengan peserta didik yang lebih terampil sehingga dapat dibantu dalam penguasaan keterampilan tersebut.

d. Materi Pembelajaran Penguayaan

Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas, menambah bola, mengubah lingkungan permainan, dan menambah jarak di dalam permainan yang sederhana.

Pada saat pembelajaran, peserta didik atau kelompok peserta didik yang telah melebihi batas ketercapaian pembelajaran diberikan kesempatan untuk melakukan aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola) yang lebih kompleks

5. Media Pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
- b. Gambar aktivitas berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
- c. Kartu Bergambar (*Flash Card*)

6. Bahan Pembelajaran

- Buku Ajar
- Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

Moda Pembelajaran

<ul style="list-style-type: none"> • Luring 	
Pengaturan Pembelajaran	
Pengaturan Peserta Didik: <ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berpasangan • Berkelompok 	Metode: <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrasi • Ceraman • Penugasan • Permainan
Asesmen Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tertulis) • Keterampilan (praktik) 	
Tujuan Pembelajaran	
<p>Peserta didik melalui pembelajaran demonstrasi dan penugasan dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami fakta, konsep, dan prosedural dari variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki. Yakni variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berpasangan, variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berkelompok, variasi dan kombinasi mengumpan dan menendang bola ke sasaran. Dan peserta didik dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada elemen Gotong Royong dan Mandiri dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagi, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, dengan cara individu berpasangan dan berkelompok. Serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
Pemahaman Bermakna	
<p>Peserta didik dapat memanfaatkan berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif dalam kehidupan nyata sehari-hari. Contohnya: ketika peserta didik melihat batu kecil/benda mengganggu lainnya di jalan, maka peserta didik dapat memanfaatkan gerakan menendang untuk menyingkirkan batu tersebut ke pinggir jalan.</p>	
Pertanyaan Pematik	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif? 2. Jika peserta didik dapat memahami dan menguasai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif, manfaat apa saja yang dapat diperoleh? 3. Apa yang bisa kita pahami dari materi yang ada pada kartu bergambar ini? 	
Prosedur Kegiatan Pembelajaran	
Persiapan Mengajar <p>Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. 	

- b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan pola gerak dasar manipulatif.
- c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya:
 - Lapangan rumput atau lapangan sejenisnya (halaman sekolah).
 - *Cone*/Patok, kaleng bekas susu atau gelas plastik bekas, atau sejenisnya.
 - Bola besar (bola voli, bola kaki, bola tangan, bola basket) atau bola sejenisnya
 - Peluit dan *stopwatch*.
 - Lembar Kerja (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

3. Kegiatan Pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

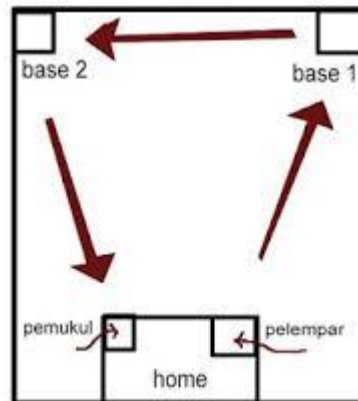
d. Kegiatan Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru menyapa dan memberi salam kepada peserta didik, mengecek kehadiran, kebersihan dan kerapian peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin menyiapkan barisan di lapangan sekolah.
3. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
4. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
5. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
6. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi).
7. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mencermati materi pada kartu bergambar (*Flash Card*) yaitu: aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), baik kompetensi sikap (Profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: memahami aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola) menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan aktivitas pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), dengan

menekankan pada pengembangan nilai-nilai karakter antara lain: gotong royong dan mandiri.

9. Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk *game kasti yang dimodifikasi dengan menggunakan sepakan bola kaki* dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Permainan dapat dilakukan di lapangan permainan bola voli, bola basket, atau halaman sekolah yang cukup luas. Kalau jumlah peserta didik 26 orang, maka kita dapat membuat dua kelompok permainan, yakni kelompok peserta didik laki-laki dan kelompok peserta didik perempuan, dan juga dapat digabungkan antara peserta didik laki-laki dan perempuan.
- b) Cara bermain: (1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, di awal permainan, tentukan satu tim peserta didik yang berperan sebagai penjaga, dan tim peserta didik lainnya berperan sebagai pelari. (2) Permainan ini menggunakan alat bantu satu buah bola gabus atau bola plastik yang berukuran besar atau kecil, yang tidak membahayakan bagi peserta didik. (3) terdapat 3 pos untuk tim pelari (4) Permainan dimulai dengan peserta didik pertama dari tim pelari akan menyepak bola sejauh mungkin dan berlari ke pos 2 terlebih dahulu. (5) selanjutnya peserta didik kedua dari tim pelari menyepak bola sejauh mungkin, lalu menuju pos 2 dan peserta didik pertama akan menuju pos 3 jika memungkinkan tidak terkena sepakan dari tim penjaga dan seterusnya sampai pemain terakhir dan tim pelari menyepak bola (6) jika tim pelari menumpuk di pos 2 atau 3 dan tidak kembali ke pos 1(home) maka dinyatakan kalah dan bergantian menjadi tim penjaga. (7) Peserta didik yang berperan menjadi penjaga, bertugas untuk mengejar dan menyepak bola kepada peserta didik yang menjadi tim pelari dengan cara menyepak bola secara langsung dan harus mengenai bagian pinggang kebawah. Jika bola mengenai bagian pinggang keatas maka dinyatakan tidak sah. (8) jika ada salah satu peserta didik dari tim pelari terkena sepakan dari tim penjaga maka akan tim pelari akan berganti menjadi tim penjaga. (9) Dalam permainan ini peserta didik dapat melakukan aktivitas variasi gerak melempar dan menangkap sesuai keinginan dan kemampuannya. (10) Permainan dilakukan dengan penuh semangat dan suasana ceria.



10. Pembelajaran ini selain dapat mengembangkan elemen keterampilan gerak dan pengetahuan gerak, juga mengembangkan elemen gotong royong dan mandiri nilai-nilai Profil Pancasila dengan indikator meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

e. Kegiatan Inti (75 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan menggunakan model komando dan penugasan, dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), melalui kartu bergambar yang telah disediakan.
- 2) Peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
- 3) Peserta didik melaksanakan tugas ajar sesuai target waktu yang ditentukan guru, untuk mencapai ketuntasan belajar pada setiap materi pembelajaran, yaitu: aktivitas variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berpasangan, variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola berkelompok, variasi dan kombinasi mengoper dan menendang bola ke sasaran.

Secara rinci bentuk-bentuk pembelajaran berbagai variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola) adalah sebagai berikut:

AKTIVITAS 1

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi gerak variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola, dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain sebagai berikut:

Fakta, konsep, dan prosedur, serta praktik/latihan variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola.

Pengetahuan mengenai fakta, konsep, dan prosedur variasi dan kombinasi gerak menendang dan menahan bola, dipelajari melalui membaca dan berdiskusi sesuai lembar tugas yang diberikan oleh guru.

D. Aktivitas pembelajaran menendang dan menahan bola secara berpasangan di tempat. Latihan ini dapat dilakukan maju mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping.

Cara melakukannya:

- a) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berpasangan dan saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- b) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta menghentikan bola dengan, kaki bagian luar, telapak kaki serta punggung kaki berpasangan di tempat.
- c) Kemudian dilanjutkan dengan gerak maju-mundur sambil berjalan, berlari, dan menyamping.
- d) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 5 menit



E. Aktivitas pembelajaran menendang dan menghentikan bola secara berkelompok.

1. Variasi Gerakan 1

Cara melakukannya:

- a. Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berpasangan atau berkelompok dan saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- b. Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta mengontrol bola dengan kaki bagian luar, telapak kaki, serta punggung kaki yang dilakukan tiga orang.
- c. Dua peserta didik berada ditengah-tengah barisan dan dua peserta didik lagi melakukan operan bola sambil bergerak menyamping, ke kanan dan kiri.

- d. Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 3 - 5 menit.



2. Variasi Gerakan 2

Cara melakukannya:

- (1) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berkelompok saling berhadapan dengan jarak 3 – 5 meter.
- (2) Menendang dengan kaki bagian dalam, luar dan punggung kaki serta menghentikan bola dengan, kaki bagian luar, telapak kaki, serta punggung kaki sambil bergerak ke kanan dan kiri.
- (3) Pembelajaran ini dilakukan secara berkelompok dengan sebanyak empat orang.
- (4) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan ini secara berulang-ulang selama 3 - 5 menit.



F. Aktivitas pembelajaran menoper dan menendang bola ke sasaran

Cara melakukannya:

- a) Sikap permulaan peserta didik berdiri tegak dan berkelompok 3 orang.
- b) Pemain pertama berperan sebagai pengumpan, pemain kedua menendang ke gawang, dan pemain ketiga sebagai penjaga gawang.
- c) Saat mengumpan gunakan kaki kanan dan kiri.

- d) Pembelajaran ini dilakukan bergantian sebagai pengumpan, menendang ke gawang, dan penjaga gawang.
- e) Peserta didik diminta untuk melakukan gerakan secara berulang-ulang selama 5 menit.



f. Kegiatan Penutup (15 Menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerak pendinginan, guru mempertanyakan apa manfaatnya.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama mengikuti aktivitas pembelajaran variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola).
- 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas variasi dan kombinasi pola gerak dasar manipulatif (menendang dan menahan bola), hasilnya dijadikan sebagai tugas penilaian penugasan.
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib. Dan bagi peserta didik yang bertugas, mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Lampiran 10. Hasil Olah Data

A. Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSPERIMEN KOGNITIF	.144	25	.190	.940	25	.148
KONTROL KOGNITIF	.130	25	.200*	.967	25	.566

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
EKSPERIMEN SHORT PASSED	.137	25	.200*	.922	25	.058
KONTROL SHORT PASSED	.104	25	.200*	.963	25	.481
EKSPERIMEN DRIBBLING	.100	25	.200*	.959	25	.397
KONTROL DRIBBLING	.128	25	.200*	.960	25	.410
EKSPERIMEN RUNNING	.120	25	.200*	.942	25	.164
KONTROL RUNNING	.127	25	.200*	.952	25	.283

B. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
TES	Based on Mean	.920	1	48	.342
KOGNITIF	Based on Median	.898	1	48	.348
	Based on Median and with adjusted df	.898	1	47.376	.348
	Based on trimmed mean	.931	1	48	.340

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
SHORT PASSED	Based on Mean	3.255	1	48	.077
	Based on Median	2.926	1	48	.094
	Based on Median and with adjusted df	2.926	1	47.484	.094
	Based on trimmed mean	3.371	1	48	.073

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
DRIBBLING	Based on Mean	.109	1	48	.743
	Based on Median	.149	1	48	.701
	Based on Median and with adjusted df	.149	1	47.315	.701
	Based on trimmed mean	.121	1	48	.730

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
RUNNING	Based on Mean	.220	1	48	.641
	Based on Median	.259	1	48	.613
	Based on Median and with adjusted df	.259	1	47.928	.613
	Based on trimmed mean	.220	1	48	.642

C. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL SHORT PASSED	Equal variances assumed	10.999	.002	4.036	48	.000	2.35800	.58418	1.18343	3.53257
	Equal variances not assumed			4.036	33.176	.000	2.35800	.58418	1.16972	3.54628

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL DRIBBLIN G	Equal variances assumed	47.436	.000	3.156	48	.003	3.76800	1.19400	1.36729	6.16871
	Equal variances not assumed			3.156	29.914	.003	3.76800	1.19400	1.32922	6.20678

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
HASIL RUNNING	Equal variances assumed	.869	.356	3.144	48	.003	.96640	.30740	.34834	1.58446
	Equal variances not assumed			3.144	47.653	.003	.96640	.30740	.34822	1.58458

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Difference	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
HASIL KOGNITI F	Equal variances assumed	1.723	.195	3.352	48	.002	15.60000	4.65403	6.24244	24.95756
	Equal variances not assumed			3.352	45.410	.002	15.60000	4.65403	6.22863	24.97137

Lampiran 11. Dokumentasi Kegiatan

A. Tes Kognitif



B. Tes Psikomotorik

1. Tes *Dribbling*



2. Tes *Running With The Ball*



3. Tes *Short Passed*



Lampiran 12. Kartu Bergambar (*Flash Card*)





**KAKI
BAGIAN DALAM**

1. Posisi badan segaris dengan datangnya bola.
2. Kaki tumpu mengarah pada bola dengan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dengan permukaan bagian dalam kaki dijulurkan ke depan segaris dengan datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis dibagian dalam atau mata kaki.
5. Kaki penghenti mengikuti arah bola.
6. Kaki penghenti bersama bola berhenti di bawah badan (terkuasai).
7. Pandangan mengikuti jalannya bola berhenti.
8. Kedua lengan dibuka di samping badan menjaga keseimbangan.

9

**TEKNIK
MENGHENTIKAN
BOLA**




TELAPAK KAKI

TELAPAK KAKI

1. Posisi badan lurus dengan arah datangnya bola.
2. Kaki tumpu berada di samping ± 15 cm dari garis datangnya bola dan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dengan telapak kaki dijulurkan menghadap ke sasaran.
4. Pada saat bola masuk ke kaki, ujung kaki diturunkan sehingga bola berhenti di depan badan.
5. Pandangan mengikuti arah bola sampai bola berhenti.
6. Kedua lengan dibuka di samping badan menjaga keseimbangan.

10

**TEKNIK
MENGHENTIKAN
BOLA**



PUNGGUNG KAKI

PUNGGUNG KAKI

1. Posisi badan menghadap datangnya bola.
2. Kaki tumpu berada di samping ± 15 cm dari garis datangnya bola dengan lutut sedikit ditekuk.
3. Kaki penghenti diangkat sedikit dan dijulurkan ke depan menjemput datangnya bola.
4. Bola menyentuh kaki persis di punggung kaki.
5. Pada saat kaki menyentuh bola, kaki penghenti mengikuti arah bola sampai berhenti di bawah badan atau bola terkuasai.
6. Posisi lengan berada di samping badan untuk menjaga keseimbangan.