



Analisis Pengetahuan Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Besar Penjas di Masa Pandemi

Juang Pahala¹, Rhama Nurwansyah², Irfan Zinat Achmad³

^{1,2,3}Universitas Singaperbangsa Karawang
E-mail: 17106311070112@student.unsika.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima: 20 Januari 2022
Direvisi: 26 Januari 2022
Dipublikasikan: Februari 2022
e-ISSN: 2089-5364
p-ISSN: 2622-8327
DOI: 10.5281/zenodo.6043335

Abstract:

The purpose of this study was to determine the knowledge of students in the big ball game, which was measured based on five factors, understanding the big ball game, basic techniques, big ball game rules, big ball organization, field size. The sample used in this study were students of SMKN 1 Leuwiliang with a total of 85 people. The data collection technique used in this study is a quantitative descriptive technique. The method used is a survey, data collection techniques using a questionnaire in the form of a guttman scale. The results showed that the analysis of student knowledge in the big ball game stated that it was in the "very high" category with a percentage of 8%, "high" 6%, "medium" 54%, "low" 28%, "very low" 4%. Based on these results, it can be said that students' knowledge of big ball games is in the good category.

Keywords: Knowledge; big ball game: pandemic

PENDAHULUAN

Pembelajaran Pendidikan Jasmani hakekatnya diberikan disekolah bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Menurut (Haris, 2018) Pendidikan jasmani merupakan sarana yang efektif untuk meningkatkan disiplin dan rasa tanggung jawab, kreativitas dan inovasi, serta mengembangkan kecerdasan emosional.

Permainan bola besar mempunyai beberapa cabang olahraga yang di lakukan secara berkelompok dengan menggunakan bantuan alat atau media utama dengan berupa seperti bola yang memiliki diameter 50 cm. Menurut (Eko Zulki Wijayanto, 2012) Permainan bola besar merupakan cabang olahraga yang di gemari masyarakat, baik itu di instansi sekolah maupun di luar sekolah. Permainan bola besar sangat digemari karena manfaatnya dapat membentuk suatu sikap sportivitas, kedisiplinan dan mental Permainan bola besar mempunyai

beberapa cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bantuan alat atau media utama dengan berupa seperti bola yang memiliki diameter 50 cm. Populernya olahraga permainan bola besar ini yang terdiri dari bola futsal, bola voli dan bola basket cukup digemari oleh pelajar dari jenjang sekolah dasar sampai kepada jenjang perguruan tinggi. Ini dapat dibuktikan bahwa sekolah SMK mempunyai materi pembelajaran pada tentang permainan bola besar yang biasa diajarkan adalah permainan sepak bola, permainan bola basket dan permainan bola voli yang sesuai dengan kurikulum yang diberikan setiap sekolah. Pada era globalisasi seperti saat ini olahraga permainan bola besar mulai berkembang dan dikenal di seluruh Indonesia, dimana permainan bola besar yang mempunyai beberapa cabang olahraga dengan menggunakan media bola salah satunya, sudah memberikan prestasi kepada peserta didik dengan mengikuti kejuaraan dari mulai tingkat sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi yang sering dilombakan baik itu tingkat kecamatan, kabupaten, bahkan sampai ke provinsi menjadikan para peserta didik menjadi termotivasi untuk mengikuti atau ingin mengetahui tentang permainan bola besar ini.

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan (Atsani, 2020). Dengan terjadinya pandemi covid

19 pembelajaran pendidikan jasmani harus tersampaikan secara maksimal khususnya pada pembelajaran permainan bola besar, peserta didik harus melakukan kegiatan belajar menggunakan media audio visual seperti aplikasi *zoom meeting*, *google meeting*, *whatsapp*.

Pada dasarnya pengetahuan dan wawasan tentang permainan bola besar ini sangatlah luas siswa dan siswi tidak hanya mengetahui tentang *passing*, *dribbling*, *shooting*, *smash* dan lain-lainnya, siswa-siswi juga harus mengetahui tentang ruang lingkup permainan bola besar yang terdiri dari beberapa cabang olahraga dari mulai sejarah, penemunya, pertama kali dimainkannya dan masih banyak lagi yang harus diketahui oleh siswa-siswi, dan juga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada, dan juga diterapkan oleh sekolah-sekolah agar tercapai dan mendapatkan hasil yang semaksimal mungkin. Berdasarkan uraian di atas, penulis berminat untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan analisis pengetahuan siswa dalam pembelajaran permainan bola besar penjas di masa pandemi. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Leuwiliang, adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui analisis pengetahuan siswa pada permainan bola besar.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena data pada penelitian ini berpusat pada angka – angka dan pengelolaan data menggunakan analisis statistik deskriptif untuk dapat sampai pada kesimpulan hasil penelitian. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif. Menurut (Ilyas, 2015) penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang

ada sekarang berdasarkan data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasikan. Karena peneliti menganalisis data dan menyebarkan kuesioner, maka penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Hasil pemerolehan penyebaran kuesioner kemudian dikontrol dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif berupa kategorisasi dan persentase.

Metode penelitian

Menurut (Sugiyono, 2017) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu."Solusi penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode survei. Penelitian survei adalah penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai alat penelitian. Kuesioner adalah dokumen dengan struktur reguler yang berisi banyak pertanyaan. Peneliti tidak mengubah kondisi penelitian saat melakukan survei. Artinya peneliti ingin mengetahui seberapa tinggi dan rendahnya pengetahuan siswa SMK tentang permainan bola besar.

Populasi dan sampel

Populasi penelitian ini adalah kelas X di SMKN 1 Leuwiliang yang berjumlah 340 siswa, dan sampel yang diambil berdasarkan teknik quota sampling; dimana data dikumpulkan berdasarkan jumlah yang telah ditentukan bukan strata atau wilayah, tetapi berdasarkan diri pada jumlah yang sudah ditentukan, Adapun untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus Slovin, Berdasarkan perhitungan yang dilakukan sampel yang menjadi responden dalam penelitian ini disesuaikan menjadi 85 orang atau sekitar 10% dari seluruh total Siswa Siswi SMKN 1 Leuwiliang.

Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto dalam (Pratiwi, 2018) menyatakan bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen diperlukan untuk mempermudah tugas dan hasil yang lebih baik, dalam arti harus lebih tepat, teliti, dan sistematis agar data lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuesioner. Penelitian didalam bidang pendidikan sering diuji baik validitas maupun realibilitasnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lima faktor pada pembelajaran permainan bola besar. untuk mengukur pengetahuan siswa dengan menggunakan kuesioner, dimana siswa mengisi jawaban pada kolom pernyataan secara *online* melalui *google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Leuwiliang. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan tentang seberapa besar pengetahuan siswa pada permainan bola besar dimasa pandemi . Penelitian ini terdiri dari pernyataan 30 butir pernyataan dengan 2 pilihan jawaban (skala guttman) menggunakan *google form* secara daring dengan link yang telah disediakan. Kemudian data yang telah terkumpul dideskripsikan dan dianalisis dalam bentuk diagram batang, berikut hasil penelitian dari kelima faktor permainan bola besar.

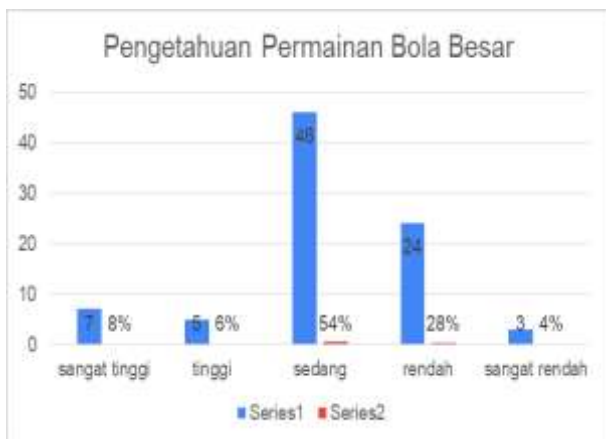


Diagram 1 Keseluruhan Pengetahuan Permainan Bola Besar.

Dari gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa hasil penelitan pengetahuan permainan bola besar di SMKN 1 Leuwiliang berada pada kategori “sangat tinggi” dengan presentase 8% (7 siswa), “tinggi” 6% (5 siswa), “sedang” 54% (46 siswa), “rendah” 28% (24 siswa), “sangat rendah” 4% (3 siswa).



Diagram 2 Hasil Penelitian Faktor Pengertian Bola Besar

Dari gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan permainan bola besar berdasarkan faktor pengertian permainan bola besar menyatakan pada kategori “sangat tinggi” dengan presentase 7%, (6 siswa), pada kategori “tinggi” 19% (16 siswa), pada kategori “sedang” 54%, (46 siswa), pada kategori “rendah” 11% (9 siswa), pada kategori “sangat rendah” 9%, (8 siswa).

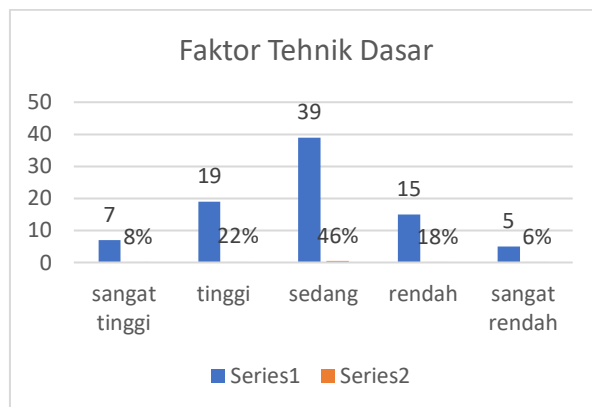


Diagram 3 Hasil Penelitian Faktor Tehnik Dasar

Dari gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan permainan bola besar berdasarkan faktor tehnik dasar menyatakan pada kategori “sangat tinggi” dengan presentase 8%, (7 siswa), pada kategori “tinggi” dengan presentase 22% (19 siswa), pada kategori “sedang” 46%, (39 siswa), pada kategori “rendah” 18% (15 siswa), pada kategori “sangat rendah” 6%, (5 siswa).



Diagram 4 Hasil Penelitian Faktor Peraturan Permainan Bola Besar

Dari gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan permainan bola besar berdasarkan faktor peraturan permainan bola besar menyatakan pada kategori “sangat tinggi” dengan presentase 9%, (8 siswa), pada kategori “tinggi” 9% (8 siswa), pada kategori “sedang” 36%, (31 siswa), pada kategori “rendah” 39% (33 siswa), pada kategori “sangat rendah” 6%, (5 siswa).

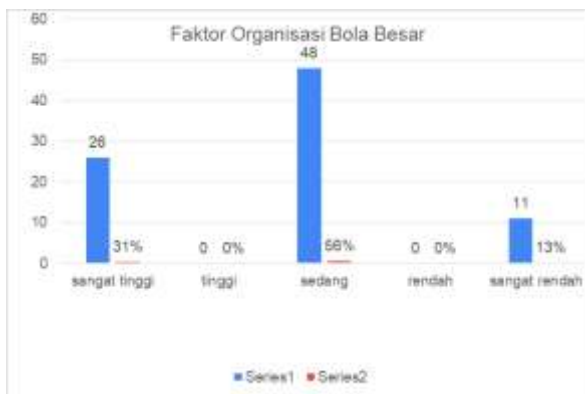


Diagram 5 Hasil Penelitian Faktor Organisasi Bola Besar

Dari gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan permainan bola besar berdasarkan faktor organisasi bola besar menyatakan pada kategori “sangat tinggi” dengan presentase 31%, (26 siswa), pada kategori “ tinggi” dengan presentase 0% (0 siswa), pada kategori “sedang” 56%, (48 siswa), pada kategori “rendah” 0 % (0 siswa), pada kategori “sangat rendah” 13%, (11 siswa).



Diagram 6 Hasil Penelitian Faktor Ukuran Lapangan

Dari gambar diagram diatas dapat diketahui bahwa pengetahuan permainan bola besar berdasarkan faktor ukuran lapangan, menyatakan pada kategori “sangat tinggi” dengan presentase 58%, (49 siswa), pada kategori “ tinggi” dengan presentase 0% (0 siswa), pada kategori “sedang” 0%, (0 siswa), pada kategori “rendah” 32 % (27 siswa), pada kategori “sangat rendah” 11%, (9 siswa).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil data dan pembahasan bahwa “analisis pengetahuan siswa dalam pembelajaran permainan bola besar penjas di masa pandemi”. Yang di lihat berdasarkan pertanyaan yang diisi oleh para responden siswa kelas X SMKN 1 Leuwiliang bahwa pengetahuan siswa tentang permainan bola besar berada pada kategori “sangat baik” dengan presentase 8% (7 siswa), “tinggi” 6% (5 siswa), “sedang” 54% (46 siswa), “rendah” 28% (24 siswa), “sangat rendah” 4% (3 siswa). Dengan nilai rata-rata yaitu 67,25 yang menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang permainan bola besar cukup baik.

Adapun beberapa saran yang diungkapkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Peningkatan kualitas pembelajaran tentang teknik dasar permainan bola besar yang terdiri dari bola futsal, bola voli dan bola basket harus ditingkatkan, peningkatan tersebut dapat berupa pembuatan model pembelajaran secara daring dengan melaksanakan praktik di rumah masing- masing agar hasil yang diperoleh dapat maksimal, sehingga analisis siswa tentang pembelajaran permainan bola besar khususnya teknik dasar meningkat.
2. Perlu adanya penambahan sarana dan prasarana yang mendukung sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran baik yang asli maupun modifikasi sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.
3. Peningkatan pengetahuan siswa tentang permainan bola besar yang terdiri dari beberapa cabang olahraga seperti bola futsal, bola

voli dan bola basket, yang tidak hanya mengetahui tentang passing, shotting atau cara bermainnya, siswa harus mengetahui tentang sejarah, suatu organisasi, pertama kali di mainkan dan lainnya. Hal tersebut sangat penting untuk menambah wawasan dan pengetahuan siswa dalam permainan bola besar.

4. Pemberian motivasi pada setiap pertemuan sehingga meningkatkan minat dan dorongan siswa agar lebih mudah menerima pembelajaran dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang kondusif sehingga mampu memberikan hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Sukma. (2016). Buku Olahraga Paling Lengkap. Jakarta : PT Serambi Semesta Distribusi.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian (cetakan kelima belas). Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Atsani, K. lalu gede muhammad zainuddin. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. Jurnal Teknologi Pendidikan, 22(1), 65–70.
<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp>
- Eko Zulki Wijayanto. (2012). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar Terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 1(1).
<https://doi.org/10.15294/active.v1i1.264>
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–8.
www.ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/download/191/170
- Ilyas, M. (2015). Metodologi Pendidikan Matematika. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
<http://repository.uncp.ac.id/id/eprint/22>
- Satria. (2017). Persepsi Siswa Kelas X Terhadap Tujuan Pendidikan Jasmani. *Jurnal Student Uny*, 6(9), 1–8.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.