
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN *FOOTBALL SOCCER GACONE* PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 5 TANAH SEPENGGAL

Deddy Rahmat Saputra

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga Universitas Jambi
Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Muhammadiyah Muara Bungo
e-mail: deddy.rahmatsaputra@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya ranah pengembangan model pembelajaran Pendidikan Jasmani. Masalah pada penelitian ini adalah bagaimana bentuk modifikasi permainan sepak bola yang sesuai dengan siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Tanah Sepenggal.

Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan dari Borg & Gall yang telah dimodifikasi, yaitu: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka, (2) mengembangkan bentuk produk awal (berupa bentuk kegiatan permainan sepak bola), (3) evaluasi para ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran, serta uji coba skala kecil, dengan menggunakan lembar evaluasi yang kemudian dianalisis, (4) revisi produk pertama berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, (5) uji coba skala besar, (6) revisi produk akhir, (7) hasil akhir modifikasi pembelajaran permainan "*Football Soccer Gacone*". Data hasil penelitian berupa kualitas produk, saran untuk perbaikan produk, dan hasil pengisian kuisioner oleh siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi ahli (satu ahli Penjas dan satu ahli pembelajaran), uji coba skala kecil (8 siswa), dan uji skala besar (30 siswa). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase untuk mengungkap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah menggunakan produk.

Dari hasil uji coba diperoleh data evaluasi ahli, yaitu ahli Penjas 89% (baik), ahli Pembelajaran 86% (baik), uji coba skala kecil 75,83% (baik), dan uji coba skala besar 69,66% (cukup baik). Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Football Soccer Gacone* ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes siswa Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa permainan *Football Soccer Gacone* efektif, sehingga dapat diterapkan sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran penjasorkes. Diharapkan bagi guru penjasorkes Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Tanah Sepenggal dapat menggunakan produk model Permainan *Football Soccer Gacone* dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Kata kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Permainan *Football Soccer Gacone*.

Abstract

The background of this research is the lack of realm of developing physical research is the lack of realm of developing physical education learning models. The problem in this study is how the modified form of the soccer game is suitable for the VIII grade students of SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.

This research method is development research that refers to the modified Borg & Gall development model, namely: (1) conducting preliminary research and gathering information, including field observations and literature review, (2) developing the initial product form (in the form of game activities soccer) (3) expert evaluation using one physical education expert and one learning expert, as small-scale trials, using an evaluation sheet which was then analyzed, (4) the first product revision based on the results of expert evaluations and small-scale trials, (5) large-scale trials, (6) revision of the final product, (7) the final result of the modification of the learning game "Football Soccer Gacone". The research data are in the form of product quality, suggestions for product improvement, and the results of filling out questionnaires by students. Data was collected using expert evaluation sheets (one physical education expert and one learning expert), small-scale trial (8 students), and large-scale test (30 students). The data analysis technique used is descriptive percentage to reveal the cognitive, affective, and psychomotor aspects of students after using the product.

From the test results obtained expert evaluation data, namely Physical Education experts 89% (good), Learning expert 86% (good), small-scale trial 75,83% (good), and large-scale trials 69,66% (good enough). From the existing data, it can be concluded that the development of physical education learning through the Football Soccer Gacone game can be used in the physical education learning process for junior high school students. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the Football Soccer Gacone game is effective, so it can be school students. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the Football Soccer Gacone game is effective, so it can be applied as a learning model in physical education teachers at the 5 Tanah Spenggal Junior High School can use the Football Soccer Gacone Game model product in the physical education learning procces.

Keywords: Development, Learning, Football Soccer Gacone.

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan secara terencana dan terstruktur dimana dalam pelaksanaannya melibatkan gerakan tubuh secara berulang-ulang untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani, mengacu pada aktivitas olahraga merupakan upaya seseorang untuk meningkatkan derajat kesehatan. Olahraga merupakan sebagian kebutuhan pokok dalam kehidupan sehari-hari karena dapat meningkatkan kebugaran yang diperlukan dalam melakukan tugasnya. Olahraga saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Olahraga telah menjadi salah satu gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat dunia sekarang. Olahraga merupakan suatu kegiatan yang bersifat fisik mengandung unsur-unsur permainan serta berisi perjuangan dengan diri sendiri dengan orang lain yang terkait dengan interaksi lingkungan atau unsur alam yang terbuka bagi seluruh lapisan masyarakat sesuai dengan kemampuan dan kesenangan. Olahraga merupakan suatu kegiatan yang sering dilakukan setiap individu. Olahraga adalah aktivitas yang sangat penting untuk mempertahankan kebugaran seseorang.

Olahraga adalah suatu kegiatan melatih tubuh untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani dengan

dikerjakan secara sistematis. Didalam olahraga memiliki jenis-jenis olahraga seperti, olahraga pendidikan, olahraga prestasi, olahraga kesehatan, olahraga kebugaran, dan olahraga rekreasi.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Rahayu, 2016:1). Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat, bahwa pendidikan jasmani merupakan media membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya. Tujuan ini akan tercapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Penjasorkes merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional (Abdulkadir, 2012:4). Pendidikan jasmani adalah usaha sadar yang dilakukan guru untuk mengembangkan dan meningkatkan kebugaran jasmani, kemampuan motorik, kemampuan berpikir dan sikap positif

melalui berbagai bentuk aktivitas permainan, olahraga, dan pendidikan kesehatan sehingga anak dapat menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya. Didalam pendidikan jasmani memiliki jenis-jenis permainan seperti, sepak bola, bola voli, bola basket, bulu tangkis, sepak takraw, tenis meja dan lain-lain.

Sepak bola merupakan permainan yang menuntut agar kita mempunyai kondisi fisik yang baik, juga dituntut untuk mampu bekerja sama dalam tim. Untuk mencapai kemenangan harus ada kekompakan diantara sesama pemain, sebab tanpa kerja sama yang baik bagaimana bagusnya kondisi fisik atau teknik, kita tidak akan memperoleh kemenangan dalam pertandingan. Beberapa teknik dasar sepak bola yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola untuk dapat bermain dengan baik adalah *passing, controlling, dribbling, heading, shooting, dan goalkeeping*.

Sepak bola merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Sepak bola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari kedua kesebelasan yang berbeda dengan maksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukkan bola (Subagyo, 2010:3). Salah satu permasalahan umum kurang berkembangnya proses pembelajaran penjasorkes di sekolah, baik terbatas secara kuantitas dan kualitasnya, serta kurangnya antusias siswa ketika mendapatkan materi pembelajaran sepak

bola, karena pada dasarnya siswa putra dan putri memiliki karakteristik serta kondisi ketahanan yang berbeda, siswi putri cenderung takut dengan permainan sepak bola karena tendangan yang keras dari siswa putra, dengan permainan sepak bola yang telah dimodifikasi ini diharapkan siswa dapat bermain sepak bola dengan senang dan tidak takut lagi. Pembelajaran seperti ini memiliki kekurangan yaitu kekurangan mengoptimalkan keterlibatan siswa untuk menemukan dan mempraktekkan materi secara mandiri, sehingga kemampuan atau potensi dari anak didik tidak akan keluar sehingga seorang guru tidak akan tahu seberapa jauh kemampuan siswa tersebut. Selain itu siswa cenderung bersifat individu karena kurangnya interaksi atau komunikasi untuk berkembang secara bersama-sama dan berbagi pengalaman yang dimiliki. Proses pembelajaran seorang guru pasti menemukan kejenuhan, ketidakcocokan, dan berbagai permasalahan lainnya dengan siswa terkait deangan gejala tersebut. Ditinjau dari tiga ranah tujuan pembelajaran yaitu ranah *kognitif, afektif* dan *psikomotor* siswa tidak akan berkembang dan maksimal dalam proses pembelajaran apabila terjadi hal-hal tersebut. Seorang siswa tidak akan mampu menerima dan menangkap pengetahuan secara benar jika emosional siswa menolak dan akan merasa jenuh. Dilakukan adanya sebuah pengembangan model pembelajaran sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran bagi siswa yang harus dikembangkan dan dikemas dengan menarik agar siswa tertantang dan mengatasi permasalahan ini. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 23 Desember 2020, peneliti mendapatkan bahwa permainan sepak bola yang dilakukan masih *konvensional* tanpa adanya modifikasi

permainan sehingga ketertarikan siswa dalam bermain sepak bola masih kurang khususnya siswa putri. Akibatnya dari kurangnya minat siswa terhadap permainan sepak bola yaitu tidak tercapainya hasil yang maksimal dalam kegiatan proses belajar mengajar mata pelajaran penjasorkes. Pembelajaran permainan sepak bola yang diberikan oleh guru masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak dan mengikuti pembelajaran Penjasorkes.

Modifikasi dan pengembangan permainan sepak bola diharapkan siswa akan lebih aktif untuk mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani. Sehingga standar kompetensi yang ada pada kurikulum akan tercapai dengan baik. Modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar: 1) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran 2) meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam partisipasi 3) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar (Rusli, 2010:5). Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya sepak bola, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktekkan teknik dasar sepak bola dengan peraturan modifikasi untuk menarik minat dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dan meningkat kesehatan kesegaran jasmani.

Permainan *Football Soccer Gacone* adalah sebuah permainan modifikasi yang mengandung kerjasama, kelincahan, koordinasi dan ketepatan. Permainan ini merupakan sejenis permainan sepak bola yang dimainkan dalam lapangan sepak

bola yang berukuran kecil. Permainan ini dimainkan oleh 8 orang, dimana masing-masing tim terdiri dari 4 pemain. Terdapat dua buah gawang kecil sebagai gawangnya tanpa penjaga gawang. Untuk bola menggunakan ukuran lebih kecil dan lebih ringan dari ukuran standart, sedangkan untuk tinggi gawang 50 cm dan lebar 85 cm. Manfaat permainan *Football Soccer Gacone* ini sangat penting, orientasi pembelajaran olahraga dan permainan yang dimodifikasi kedalam penjas, yaitu: menimbulkan rasa senang *gamefull*. Hal ini tentu akan mendorong motivasinya untuk berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran penjas.

METODE

A. Model Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017:407). Menurut Borg dan Gall dalam Sugiyono (2010:9), penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah dikemukakan adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi.

2. Mengumpulkan informasi, dapat ditunjukkan secara faktual dan *uptode*, maka selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.
3. Desain produk, dalam bidang pendidikan produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan yaitu, lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.
4. Validasi Desain, merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih baik efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum ada fakta lapangan.
5. Perbaikan Desain, setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahlinya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain.
6. Uji coba Produk, dalam bidang pendidikan desain produk seperti metode mengajar baru dapat langsung diuji coba, setelah divalidasi dan revisi. Uji coba tahap awal dilakukan dengan simulasi penggunaan metode mengajar tersebut. Setelah disimulasikan, maka dapat diujicobakan pada kelompok yang terbatas.
7. Revisi Produk, pengujian efektifitas metode mengajar baru pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa metode mengajar baru ternyata yang lebih efektif dari metode yang lama.
8. Ujicoba Pemakaian, setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa metode mengajar baru tersebut diterapkan dalam lingkup lembaga pendidikan yang luas.
9. Revisi Produk, dilakukan apabila dalam pemakaian dalam lembaga pendidikan yang lebih luas terdapat kekurangan dan kelemahan.
10. Pembuatan Produk Masal, bila produk yang berupa metode mengajar baru tersebut telah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada model pengembangan permainan *Football Soccer Gacone* ini dilakukan melalui beberapa tahap.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah model pembelajaran permainan *Football Soccer Gacone* ini dibutuhkan apa tidak. Pada tahap ini peneliti mengadakan observasi di SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal tentang pelaksanaan pembelajaran penjas dan melakukan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang bersangkutan, serta pengamatan langsung mengenai sarana dan prasarana yang tersedia.

2. Pembuatan Produk Awal

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan

tersebut, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan produk model permainan *Football Soccer Gacone*. Pembuatan produk dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh satu ahli penjas dan satu ahli pembelajaran serta uji coba kelompok kecil. Subjek peneliti ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal dengan jumlah sebanyak 8 siswa.

3. Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: 1) menetapkan desain uji coba, 2) menentukan subjek uji coba, 3) menyusun instrument pengumpulan data (4) menetapkan teknik analisis data. Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, atau daya tarik dari produk yang dihasilkan.

4. Revisi Produk Pertama

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil sebagai perbaikan dari produk yang telah diujicobakan.

5. Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini dilakukan ujicoba skala besar terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal dengan jumlah subjek 30 siswa diambil secara acak *random sampling*.

6. Revisi Produk Akhir

Revisi produk dari hasil uji coba lapangan skala kecil yang telah diujicobakan siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.

7. Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa model pengembangan permainan *Football Soccer Gacone* dalam pembelajaran sepak bola.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk peneliti ini bertujuan untuk memperoleh efektivitas, efisiensi, dan manfaat dari produk. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut: 1) Desain Uji Coba 2) Uji Coba Skala Kecil 3) Revisi Produk Pertama 4) Uji Coba Skala Besar.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) evaluasi ahli yang terdiri dari satu ahli penjas, dan satu orang guru pembelajaran penjasorkes dan 8 siswa yang dipilih secara *random sampling* (sampel acak) 2) uji coba skala kecil yang terdiri dari 8 siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal yang dipilih secara *random sampling* (sampel acak) 3) uji coba skala besar yang terdiri siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal sebanyak 30 siswa.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara lisan maupun tulisan dari ahli pembelajaran dan ahli penjas sebagai bahan untuk revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner siswa.

F. Instrumen Pengumpul Data

Instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2010:203).

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba Skala Kecil

Setelah produk model pembelajaran permainan *Football Soccer Gacone*, divalidasi oleh ahli penjas, maka pada tanggal 10 Juni 2021 produk diujicobakan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal yang berjumlah 8 orang siswa. Pengambilan sampel dengan menggunakan metode sampel secara acak (*random sampling*).

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun keefektifan produk saat digunakan oleh siswa. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi

produk sebelum digunakan pada ujicoba skala besar. Berdasarkan data pada hasil kuesioner yang diisi siswa diperoleh persentase jawaban yang sesuai dengan aspek yang dinilai sebesar 75,83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model pembelajaran *Football Soccer Gacone* ini telah memenuhi kriteria baik, sehingga dapat digunakan untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.

B. Hasil Uji Coba Skala Besar

Berdasarkan uji coba skala besar didapatkan persentase 69,66%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan *Football Soccer Gacone* ini telah memenuhi kriteria cukup baik. Sehingga dapat digunakan untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.

A. KESIMPULAN

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model Permainan "*Football Soccer Gacone*" yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk model Permainan *Football Soccer Gacone* dapat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan analisis data pada uji coba skala kecil diperoleh ahli penjas didapat rata-rata persentase 89%, ahli pembelajaran 86%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk Permainan *Football Soccer Gacone* ini telah memenuhi kriteria baik dan layak digunakan.

2. Produk model Permainan *Football Soccer Gacone* sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal itu berdasarkan analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 75,83% dengan kriteria baik dan hasil analisis data uji coba skala besar didapat rata-rata persentase pilihan jawaban yang sesuai 69,66% dengan kriteria cukup baik. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka permainan *Football Soccer Gacone* ini telah memenuhi kriteria, sehingga dapat digunakan untuk siswa SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.
3. Faktor yang menjadikan model permainan *Football Soccer Gacone* dapat diterima oleh siswa SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90% siswa dapat mempraktekkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap peraturan permainan, penerapan sikap dalam permainan dan aktivitas gerak siswa yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan model permainan *Football Soccer Gacone* dapat diterima siswa dengan baik, sehingga baik dari uji coba skala kecil maupun uji coba skala besar model pembelajaran ini dapat digunakan bagi siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.

B. IMPLIKASI

1. Pengembangan Permainan *Football Soccer Gacone* pada siswa VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal membantu dan memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

2. Pengembangan Permainan *Football Soccer Gacone* pada siswa VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal mempermudah siswa dalam memahami suatu materi dan memudahkan siswa dalam dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.
3. Pengembangan *Football Soccer Gacone* pada siswa VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal mampu memecahkan masalah siswa yang lambat menerima pembelajaran sepak bola.

B. SARAN

1. Model permainan *Football Soccer Gacone* ini yang sudah dikembangkan sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai materi pembelajaran sepak bola untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal.
2. Model permainan *Football Soccer Gacone* sebagai produk yang telah dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian pembelajaran penjasorkes melalui permainan *Football Soccer Gacone* untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Tanah Sepenggal. Penggunaan model ini dilaksanakan seperti apa yang direncanakan sehingga dapat mencapai tujuan dan diharapkan sesuai dengan tujuan dalam pembelajaran penjasorkes.
3. Bagi guru penjasorkes di Sekolah Menengah Pertama diharapkan dapat mengembangkan model-model permainan sepak bola yang lebih menarik lainnya. Sehingga dapat dimainkan di lingkungan sekolah atau lingkungan lain yang dapat mendukung atau menunjang permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. 2012 *Pengantar Asas-asas dan*

- Rosdiani. 2013. *Model Pembelajaran langsung*
- Achmad Rahandianto. 2011. *Hakikat dalam pendidikan jasmani dan Permainan Sepak bola. Kesehatan. Bandung : Alfabeta.*
[Pdf],Indonesia/Hakekat Permainan SE
achmadrahandianto 15683. Pdf. Diakses Rusli. 2010 *Asas-asas Pendidikan Jasmani.*
Pada tanggal 20 Desember 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Aditya Galih Kusuma 2013. *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Sepak Bola Melalui Permainan Soccer Ball Bounce pada siswa kelas VIII SMP N 13 Subagyo.* 2010. *Sepak Bola Jakarta: Depdikbud.*
Magelang: Tidak diterbitkan. Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.*
Bandung : Alfabeta.
- Angga Nur Hakim 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola dengan Permainan Botak dalam Penjasorkes Kelas XI SMA Negeri 1 Kasiman: Tidak diterbitkan* Sukirman. dkk., 2003. *Matematika. Jakarta :*
Universitas Terbuka. Sucipto. dkk. 2000. *Sepak bola Jakarta :*
Depdikbud. Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan.*
Bandung : Alfabeta.
- Candra Tri Puguh Saputra. 2013 *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Gawang Simpai Melalui Pendekatan Perkebunan Pada Siswa Kelas V SD N Gadu Pati: Tidak diterbitkan.* Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.*
Bandung : Alfabeta. Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian.*
Jakarta Rineka Cipta.
- Dep dinas.Bambang Abduljabar. 2011 *Pengertian Pendidikan Jasmani.[pdf].http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR.Pend.Olahraga/19650909.* Trianto. 2015. *Model Pembelajaran Terpadu,*
Jakarta: Bumi Aksara.
- Fadil Shahab 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola melalui Permainan 3 IN 1 Football pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pekalongan: Tidak diterbitkan.*
- Latif Bagus Maulana 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Bo Bo Krom pada Siswa kelas VII SMP Negeri 1 Boja: Tidak diterbitkan.*
- Ikhsan Maulana Putra & Deka Ismi Mori: *"Analisis Kelinchan dan Kecepatan Terhadap Kemampuan Dribbling Atlet Sepak Bola Kota Lintas Muara Bungo, Jurnal Muara, Kode Jurnal, Olahraga vol.1No.1(2018).*
- Martin. Sudarmono. 2010. *Pengembangan Model Pembelajaran Sepak Bola Melalui Permainan Sepak Bola Gawang Ganda Bagi Siswa SMP N 3 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2009/2010.*
Skripsi, Semarang: Tidak Diterbitkan.
- Rahayu. 2016 *Strategi Pembelajaran*

