



Penerapan Pembelajaran Permainan *Soccer Like Games* Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Manurunge Kabupaten Bone

Saleha

Dinas Pendidikan Kabupaten Bone

Email: saleha@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui sampai sejauhmana penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* dapat mengembangkan perilaku sosial siswa, dengan latar penelitian tindakan kelas di SD Negeri 4 Manurunge, Bone. Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada setiap perlakuan dalam proses pembelajaran permainan *soccer likes games* berlangsung. Berdasarkan data di atas menunjukkan aspek perilaku pro-sosial siswa selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games* siklus 2 sudah mengalami peningkatan/perkembangan yang cukup baik dan positif, ini dapat dilihat dari rerata perilaku sosial siswa pada kegiatan pra tindakan sebesar 62%, tindakan 1 siklus 2 sebesar 68% dan pada tindakan 2 siklus 2 reratanya sebesar 76%. Antusiasme siswa pada siklus 2 ini sudah cukup baik, siswa sudah sangat antusias dalam pelaksanaan pembelajaran, ketika suatu permainan di akhiri oleh guru, siswa seperti merasa belum puas dan tidak mau mengakhiri permainan, ini menjadi bukti bahwa dalam permainan minat dan antusiasme yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data, simpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* dengan latar penelitian tindakan telah berhasil mengembangkan perilaku sosialsiswa Kelas VI di SD Negeri 4 Manurunge, Bone.

Kata Kunci: Prilaku Sosial, *Soccer Like Games*

Abctrack: This research is a classroom action research to find out to what extent the application of soccer like games learning can develop students' social behavior, with the background of classroom action research at SD 4 Manurunge, Bone. This research consists of four stages, namely: planning, implementing actions, observing and reflecting. The process of collecting data is done through observation of each treatment in the learning process of soccer likes games. Based on the data above shows the aspects of pro-social behavior of students during the learning cycle 2 games like soccer like games have experienced a fairly good and positive improvement/development, this can be seen from the average social behavior of students in the pre-action activities by 62%, 1 cycle action 2 by 68% and in action 2 the 2-cycle cycle is 76%. The enthusiasm of the students in cycle 2 is already quite good, students have been very enthusiastic in the implementation of learning when a game is ended by the teacher, students feel dissatisfied and do not want to end the game, this is evidence that the game of interest and enthusiasm is very high. Based on the results of data processing and data analysis, conclusions in this study are as follows: The application of learning soccer like games with action research background has succeeded in developing the social behavior of Class VI students at SD 4 Manurunge, Bone

Keyword: Social Behavior, Soccer Like Games

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani dewasa ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di beberapa negara maju di dunia seperti China, Jepang, dan Belanda, berbanding terbalik dengan negara kita yang masih mengacu kepada pendidikan yang mengarahkan siswa kepada pembelajaran kecabangan olahraga tertentu, kondisi ini merupakan suatu keadaan yang sangat ironis karena seharusnya pembelajaran penjas sudah merupakan bagian yang penting untuk menunjang pembelajaran gerak dan sebagai sarana untuk meningkatkan kebugaran yang menyenangkan tanpa ada suatu pemaksaan penggunaan tehnik daripada olahraga didalamnya, serta dapat mengembangkan aspek sosial siswa dalam prakteknya. Hal ini dapat mendorong perilaku siswa untuk enggan mengikuti pembelajaran penjas. Bahagia (2010:5) menyatakan bahwa:

Aktifitas pembelajaran yang berpusat pada cabang olahraga dengan segala aturan, teknik serta lapangan dan alat-alat standar, tidak cocok disajikan dalam aktivitas pembelajaran disekolah-sekolah atau dalam lingkup pendidikan. Mengapa? Banyak alasan yang menyebabkan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan teknik dan aturan-aturan sesuai dengan kecabangan olahraganya tidak sesuai diterapkan dalam aktivitas pendidikan jasmani. Salah satunya adalah manakala peserta didik dihadapkan dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan alat dan perlengkapan standar serta pembelajaran dengan pendekatan teknik dengan aturan-aturan gerak yang sudah baku, seringkali tidak dapat diikuti oleh sebagian besar siswa peserta didik.

Padahal jika kita kaji lebih dalam mengenai pendidikan jasmani dijelaskan bahwa seluruh domain yang terdapat didalam pendidikan akan dapat dikembangkan seperti domain psikomotor, kognitif, dan tentu saja domain afektif yang berkaitan dengan sikap

perilaku siswa. Pendidikan karakter yang ada disekolah seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dan Pendidikan Agama ternyata tidak cukup untuk mengembangkan perilaku sosial siswa, untuk itu pembelajaran permainan *soccer like games* didalam pendidikan jasmani diharapkan mampu menjawab pertanyaan penulis yang selama ini tertanam didalam benak. Ini dapat diperkuat oleh pernyataan Lutan (2010: 18-19) berikut ini:

Tujuan penjas bersifat menyeluruh dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktifitas jasmani.

Soccer like games dalam secara harfiah dapat diartikan permainan seperti/menyerupai sepakbola, sehingga dapat didefinisikan yaitu suatu bentuk pembelajaran permainan yang menyerupai sepak bola, merupakan suatu modifikasi dari permainan sepakbola sebenarnya yang digunakan sebagai alat pembelajaran. Sedangkan menurut Bahagia (2010:58) *soccer like games* adalah:

Permainan-permainan yang menyerupai permainan sepakbola. Menyerupai artinya cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepakbola, pembedanya hanya terletak pada pendekatan permainan serta bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas-luasnya demi kepentingan keterlibatan peserta didik dalam aktifitas pembelajaran.”

Pembelajaran permainan *soccer like games* dengan mengacu kepada budaya gerak pada prakteknya diharapkan mampu memberikan situasi kepada siswa akan partisipasi secara penuh dan membuat siswa dapat berperan secara aktif untuk bekerjasama dengan siswa lainnya. Pembelajaran permainan *soccer like games* yang merupakan permainan tim dan individu dapat menciptakan suatu kegiatan belajar yang berupaya untuk

memecahkan masalah baik dari kompetensi suatu tugas gerak maupun suatu kompetensi sosial yang timbul akibat interaksi didalam proses permainan tersebut.

Dalam pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games* seringkali dikaitkan dengan sepakbola, karena permainan *soccer like games* sendiri adalah suatu pengembangan (modifikasi) dari permainan sepakbola sebenarnya yang didesain untuk pola pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah yang mengandung unsur-unsur pendidikan. Pernyataan ini diperkuat dari salah satu pendapat para ahli dalam dunia pendidikan jasmani seperti yang di jelaskan Crum yang dikutip A. Jabbar (2006:7) mengemukakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik itu memiliki empat kategori, yaitu:

1. *Techno-motor competence* (kemampuan untuk memecahkan keragaman masalah gerak) seperti, keterampilan untuk menangkap bola, mengoper bola, berenang menyeberangi sungai, atau untuk menirukan gerakan tarian.
2. *Socio-motor competence* (kemampuan yang berkaitan dengan hubungan personal dan interpersonal, dan konflik yang terjadi dalam situasi masalah gerak) sebagai contoh: menerima kemenangan atau kekalahan, mengenali kemampuan dirinya, mengenali bakatnya, berempati dengan sesama temannya, dan mengenali kemampuan lawannya.
3. *Cognitive reflective competence* (kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan wawasan untuk memahami aturan budaya gerak dan mampu mengubahnya sesuai dengan kebutuhan) seperti: mengetahui kaitan antara latihan dengan kebugaran, memahami aturan bermain, memiliki wawasan kemungkinan adaptasi aturan untuk mengubah keperluan dan situasi.
4. *Affective competence* (kemampuan untuk mengembangkan sikap positif dalam permainan, olahraga, atau situasi gerak).

Berdasarkan gambaran tersebut di atas, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian yang penulis mengapresiasikannya menjadi masalah penelitian yaitu "*Penerapan Pembelajaran Permainan Soccer like games guna Mengembangkan Perilaku Sosial Siswa*".

METODE PENELITIAN

Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* terhadap pengembangan perilaku sosial dengan latar penelitian tindakan kelas pada siswa SD Negeri 4 Manurunge, Bone.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Manurunge, Bone, waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran penjas siswa Kelas VI pada setiap hari jum'at pukul 08.20 - 09.40 WITA.

Penggunaan metode yang tepat dalam suatu penelitian ilmiah sangat menentukan tercapainya tujuan pemecahan masalah dalam penelitian. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode tertentu agar data dapat terkumpul untuk keberhasilan penelitian. Mengenai jenis dan bentuk metode penelitian yang digunakan dalam sebuah penelitian biasanya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian tersebut.

Metode dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk mengetahui penerapan model pendekatan bermain yaitu pembelajaran permainan *soccer like games* dapat mengembangkan perilaku sosial selama mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di Sekolah. Tujuan dari pada penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan masalah-masalah pada pembelajaran tertentu dengan menggunakan metode ilmiah.

Penelitian tindakan kelas ini didesain menjadi dua siklus yang setiap siklusnya dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil rencana maka disusun siklus I yang terdiri dari rencana tindakan 1, rencana tindakan 2. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, maka disusun siklus II yang terdiri dari rencana tindakan 1, dan rencana tindakan 2.

Pada penelitian ini yang menjadi subyek populasi adalah seluruh siswa Kelas VI SD Negeri 4 Manurunge, sedangkan yang menjadi sampel penelitian ini adalah Kelas VI 1 dan siswa Kelas VI 2 yaitu sebanyak 30 siswa.

Jenis data yang didapat dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data perilaku sosial siswa SD Negeri 4 Manurunge, Bone selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like game*. Sedangkan sumber data pada penelitian ini yaitu adalah Siswa Kelas VI SD Negeri 4 Manurunge, Bone pada proses pembelajaran permainan *soccer like games dan Guru/peneliti*.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi pada setiap perlakuan dalam proses pembelajaran permainan *soccer likes games* berlangsung. Selain peneliti proses pengumpulan data dibantu oleh observer (mitra sejawat peneliti) selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pengumpulan data ini dilakukan melalui lembar observasi, catatan harian/lapangan dan hasil dokumentasi selama pembelajaran berlangsung. Lembar observasi ini dimaksudkan untuk membantu peneliti mengumpulkan data-data perilaku sosial siswa SD Negeri 4 Manurunge, Bone selama pelaksanaan pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung. Petunjuk pengisian lembar ini tidak lepas dari aspek-aspek yang diteliti dari perilaku sosial siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games*.

Data dalam penelitian ini adalah data kualitatif, data kualitatif ini yaitu data yang tidak berbentuk satuan waktu maupun angka nominal yang diperoleh siswa pada proses pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung, Data tersebut meliputi sikap/tindakan/perilaku, perkataan dan antusiasme siswa yang diamati observer selama proses pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung. Setelah itu peneliti memasuki tahap validasi untuk memeriksa keabsahan data

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rencana Program Tindakan Siklus 1

Siklus 1 tindakan 1

a. Perencanaan, dan Pelaksanaan Tindakan 1

Menindak lanjuti hasil observasi awal, dimana ditemukan beberapa kendala ketika pembelajaran, maka dibuatlah perencanaan tindakan Siklus 1 yang dipaparkan dalam rangkaian penelitian sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai guru melaksanakan apersepsi
- 2) Guru mendemonstrasikan tugas gerak yang dilakukan siswa.
- 3) Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan aktivitas gerak melalui permainan dengan bersikap berani, inisiatif secara sosial dan bersikap mandiri.
- 4) Diakhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan umpan balik dan evaluasi tentang proses pembelajaran dengan memfokuskan kepada aspek perilaku berani, sikap inisiatif secara sosial dan sikap mandiri siswa selama pembelajaran.

b. Hasil Observasi

Pada penelitian tindakan 1 siklus 1 penelitian dilaksanakan pada hari Sabtu, 24 Maret 2018 di lapangan olahraga SD Negeri 4 Manurunge, Bone. Penelitian pada tindakan 1 di fokuskan kepada aspek kecenderungan perilaku peran yaitu indikator didalamnya meliputi: sifat pemberani, sifat inisiatif secara sosial dan sifat mandiri siswa dalam proses pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti berhasil mengumpulkan data-data yang dimasukkan kedalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Perilaku Sosial Siswa pada Kegiatan Siklus 1 Tindakan 1 Pembelajaran Permainan *Soccer Like Games*

<i>Aspek-aspek perilaku sosial siswa yang diteliti</i>	<i>Jumlah siswa</i> Σ	<i>persentase</i>
Kecenderungan perilaku peran		
1. Sifat pemberani	17	57%
2. Sifat inisiatif secara sosial	20	67%
3. Sifat mandiri	15	50%
	Σ = 30	x = 58%
	x = 17,3	

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian siklus 1 tindakan 1 diperoleh data perilaku sosial dari indikator kecenderungan perilaku peran yaitu sifat pemberani sebesar

57%, sifat inisiatif secara sosial sebesar 67% dan sifat mandiri sebesar 50%, sehingga rerata sebesar 58% . Pada siklus 1 tindakan 1 ini ketiga sub-indikator mengalami peningkatan namun belum memenuhi target yang telah ditentukan,

untuk itu perlu diberikan tindakan selanjutnya untuk memenuhi target.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 tindakan 1, peneliti melakukan diskusi dengan para observer guna membahas hasil observasi yang telah dilakukan, dan membicarakan apa yang terjadi didalam pembelajaran permainan *soccer like games* serta kekurangan-kekurangan yang harus di perbaiki untuk memasuki tahap tindakan 2 pada siklus 1.

Berdasarkan hasil observasi tindakan 1 siklus 1 di atas kemudian dibuatlah serangkaian tindakan dalam bentuk perencanaan tindakan2 yang dituangkan melalui RPP sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang timbul dalam pembelajaran permainan *soccer like games* untuk pertemuan selanjutnya.

Siklus 2 tindakan 2

a. Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan 2

Berdasarkan hasil observasi tindakan 1, dimana ditemukan masih belum tercapainya target untuk kecenderungan perilaku peran, maka dibuatlah perencanaan tindakan dalam rangka perbaikan selanjutnya. Perencanaan pada tindakan 2, dalam Siklus 1 tindakan 2 yang dipaparkan dalam rangkaian penelitian sebagai

berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai guru melaksanakan apersepsi
- 2) Guru mendemonstrasikan tugas gerak yang dilakukan siswa.
- 3) Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus observer, memberikan penjelasan atas apa yang harus dilakukan siswa, selama proses pembelajaran berlangsung .
- 4) Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya selama proses pembelajaran penjas berlangsung untuk melakukan aktivitas gerak melalui permainan dengan bersikap pemberani, inisiatif secara sosial dan bersikap mandiri.
- 5) Diakhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan umpan balik dan refleksi tentang proses pembelajaran dengan memfokuskan kepada aspek perilaku berani, sikap inisiatif secara sosial dan sikap mandiri siswa selama pembelajaran.

b. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, peneliti berhasil mengumpulkan data-data yang dimasukkan kedalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Perilaku Sosial Siswa pada Kegiatan Siklus 1 Tindakan 2 Pembelajaran Permainan *Soccer Like Games*

Aspek-aspek perilaku sosial siswa yang diteliti	Jumlah siswa Σ	Persentase
Kecenderungan perilaku peran		
1. Sifat pemberani	22	73%
2. Sifat inisiatif secara sosial	25	83%
3. Sifat mandiri	19	63%
	$\Sigma = 30$	
	$\bar{x} = 22$	$\bar{x} = 73\%$

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian siklus 1 tindakan 2 diperoleh data perilaku sosial dari indikator kecenderungan perilaku peran yaitu sifat pemberani sebesar 73%, sifat inisiatif secara sosial sebesar 83% dan sifat mandiri sebesar 63%, sehingga rerata sebesar 73%. Pada siklus 1 tindakan 2 ini ketiga sub-indikator mengalami peningkatan dan telah memenuhi target yang telah ditentukan, namun peneliti melakukan tindakan 3 sebagai tindak lanjut untuk lebih meyakinkan hasil siklus 1.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 tindakan 2, peneliti melakukan diskusi dengan para observer guna membahas hasil observasi yang telah dilakukan, dan membicarakan apa yang terjadi didalam pembelajaran permainan

soccer like games serta kekurangan-kekurangan yang harus di perbaiki untuk memasuki tahap berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi tindakan 2 siklus 1 di atas kemudian dibuatlah serangkaian tindakan dalam bentuk perencanaan tindakan 3 yang dituangkan melalui RPP. Perencanaan tindakan 3 ini adalah upaya meyakinkan hasil observasi tindakan 2 yaitu masih menekankan pada aspek kecenderungan perilaku peran dan antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran penjas berlangsung.

2. Rencana Program Tindakan 1 Siklus 2

Siklus 2 tindakan 1

a. Perencanaan dan pelaksanaan Tindakan 1

Menindak lanjuti hasil observasi siklus 1, dimana menghasilkan kesepakatan dari ketiga observer untuk mengangkat aspek perilaku prososial sebagai fokus observasi dimana indikator didalamnya meliputi sifat suka membantu orang lain, menghormati aturan-aturan main yang berlaku, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian, berperilaku jujur dan kerjasama sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai guru melaksanakan apersepsi.
- 2) Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus observer, memberikan penjelasan atas apa

- yang harus dilakukan siswa.
- 3) Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan aktivitas gerak melalui permainan
 - 4) Diakhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan umpan balik dan evaluasi tentang proses pembelajaran
- b. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi tindakan 1 pada siklus 2 yang telah dilaksanakan, peneliti berhasil mengumpulkan data-data yang dimasukkan kedalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Perilaku Sosial Siswa pada Kegiatan Siklus 2 Tindakan 1 Pembelajaran Permainan *Soccer Like Games*

Aspek-aspek perilaku sosial siswa yang diteliti	Jumlah siswa Σ	Persentase
B. Perilaku Pro-sosial		
1. Suka membantu orang lain	14	47%
2. Menghormati aturan-aturan main yang berlaku	23	76%
3. Menciptakan interaksi kelompok yang positif	25	83%
4. Memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian	17	57%
5. Berperilaku jujur	18	60%
6. Kerjasama	25	83%
	$\Sigma = 30$	
	$x = 20,33$	$x = 68\%$

c. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus 2 tindakan 1, peneliti melakukan diskusi dengan para observer guna membahas hasil observasi yang telah dilakukan, dan membicarakan apa yang terjadi didalam pembelajaran permainan *soccer like games* serta kekurangan-kekurangan yang harus di perbaiki untuk memasuki tahap tindakan 2.

Berdasarkan hasil observasi siklus 1 di atas selanjutnya dibuatlah serangkaian tindakan dalam bentuk perencanaan tindakan 1 siklus 2 yang dituangkan melalui RPP sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang timbul dalam pembelajaran permainan *soccer like games* untuk pertemuan selanjutnya.

Siklus 2 Tindakan 2

a. Perencanaan dan pelaksanaan Tindakan

Menindak lanjuti hasil observasi tindakan 1, dimana menghasilkan kesepakatan dari ketiga observer untuk masih mengangkat aspek perilaku prososial sebagai fokus observasi

dimana indikator didalamnya meliputi sifat suka membantu orang lain, menghormati aturan-aturan main yang berlaku, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian, berperilaku jujur dan kerjasama, maka dibuatlah perencanaan tindakan 2. sebagai berikut:

- 1) Sebelum pembelajaran dimulai guru melaksanakan apersepsi.
- 2) Guru mendemonstrasikan tugas gerak konsep permainan passing intercepting yang dilakukan siswa.
- 3) Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru bertindak sebagai fasilitator sekaligus observer, memberikan penjelasan atas apa yang harus dilakukan siswa.
- 4) Siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk melakukan aktivitas gerak melalui permainan dengan bersikap suka membantu orang lain, menghormati aturan-aturan main yang berlaku, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi

pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian kepada teman, berperilaku jujur dan kerjasama.

- 5) Diakhir kegiatan pembelajaran, guru memberikan umpan balik dan evaluasi tentang proses pembelajaran.

b. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi tindakan 2 pada siklus 2 yang telah dilaksanakan, peneliti berhasil mengumpulkan data-data yang

dimasukkan kedalam tabel berikut ini:

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa, yang memperoleh kualifikasi sangat baik adalah 7 orang atau 70%, sedangkan kualifikasi baik adalah 2 orang 20%, yang mendapat kualifikasi cukup adalah 1 orang 10%, sedangkan kualifikasi kurang tidak ada.

Tabel 4.7 Perilaku Sosial Siswa pada Kegiatan Siklus 2 Tindakan 1 Pembelajaran Permainan *Soccer Like Games*

Aspek-Aspek Perilaku Sosial Siswa yang Diteliti	Jumlah siswa	Persentase
A. Perilaku Pro-sosial		
1. Suka membantu orang lain	17	57%
2. Menghormati aturan-aturan main yang berlaku	24	80%
3. Menciptakan interaksi kelompok yang positif	27	90%
4. Memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksian	20	67%
5. Berperilaku jujur	23	76%
6. Kerjasama	26	87%
	$\Sigma = 30$	
	$x = 22,83$	$x = 76\%$

c. Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus 2 tindakan 2, peneliti melakukan diskusi dengan para observer guna membahas hasil observasi yang telah hasil dan apa-apa dilakukan, dan membicarakan yang terjadi didalam *soccer like games* pembelajaran permainan.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi observasi pada siklus II tindakan 2 di atas, sebagian besar siswa sudah menunjukkan hasil perkembangan perilaku sosial yang baik, dimana siswa sudah menunjukkan aktivitas kerjasama, menciptakan interaksi kelompok yang positif, suka membantu orang lain, berperilaku jujur, menghormati aturan-aturan main yang berlaku dan memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti member saran dan koreksi. Selain itu minat/antusiasmesiswa sangat baik selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games*. Artinya sebagian besar siswa termotivasi dengan kegiatan tersebut, meskipun ada beberapa siswa yang bersikap biasa saja, tetapi pada keseluruhan sudah terlihat perubahan yang signifikan, untuk itu berdasarkan hasil

konferensi portofolio/diskusi dengan observer kegiatan observasi dicukupkan/diakhiri karena telah mencapai target hasil yang diharapkan.

Dalam upaya mengembangkan perilaku sosial siswa SD Negeri 4 Manurunge, Bone pada proses pembelajaran penjas peneliti menggunakan pembelajaran permainan *soccer like games* sebagai tindakan, melalui pembelajaran permainan *soccer like games* ini pada pelaksanaannya peneliti menemukan beberapa sikap dan perbuatan yang diperlihatkan siswa selama pembelajaran permainan berlangsung baik berupa ucapan, perbuatan/tindakan, berikut ini beberapa hasil penemuan terkait perilaku sosial siswa selama pelaksanaan observasi penelitian pembelajaran permainan *soccer like games* dari tiap tindakan siklus penelitian:

pada siklus 1 observasi penelitian difokuskan pada aspek kecenderungan perilaku peran (berdasarkan hasil konferensi portofolio) karena aspek ini merupakan aspek yang paling lemah/rendah dibandingkan dengan aspek-aspek lainnya pada kegiatan pra-tindakan,

aspek kecenderungan perilaku peran ini terdiri dari indikator sifat pemberani, sifat inisiatif secara sosial dan sifat mandiri. Pada siklus 1 ini peneliti mencoba membuat rencana pembelajaran permainan sesuai dengan tema perilaku sosial siswa yang akan dikembangkan selama proses pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung, sehingga pada siklus 1 ini peneliti menggunakan permainan *soccer like games* dengan konsep passing intercepting yang dapat memacu siswa untuk bersikap pemberani, sikap inisiatif secara sosial dan sifat mandiri yaitu meliputi permainan passing intercepting 3 x 1, permainan menerobos dua defender, permainan sepakbola dua gawang, permainan 4 x 3 dengan satu gawang, permainan 3 x 3 + joker dan permainan dengan satu gawang depan belakang. Berikut ini hasil observasi dan penemuan yang berhasil peneliti dapatkan dilapangan selama observasi siklus 1:

1. Indikator sifat pemberani pada siklus 1 menunjukkan peningkatan yang cukup besar karena pada kegiatan pra-tindakan persentasenya adalah sebesar 40%, tindakan 1 sebesar 57%, tindakan 2 sebesar 73%, dan tindakan 3 sebesar 80%. Indikator sifat inisiatif secara sosial siswa pun menunjukkan hal demikian karena pada pra-tindakan persentasenya sebesar 43%, memasuki tahap tindakan 1 sebesar 67%, kemudian pada tindakan 2 sebesar 83% dan tindakan 3 sebesar 87%. Indikator sifat mandiri siswa mengalami peningkatan yang tidak terlalu besar hal ini dapat dilihat dari hasil kegiatan pra-tindakan yang sebesar 47%, tindakan 1 sebesar 50%, tindakan 2 sebesar 63%.
2. Antusiasme siswa juga telah menunjukkan peningkatan selama siklus 1, siswa terlihat lebih bergembira mengikuti kegiatan pembelajaran permainan *soccer like games*, terdapat beberapa siswa juga yang sangat antusias mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games* ditunjukkan dengan tidak mau berhenti bermain setelah akhir pembelajaran. Pada siklus 1 juga ditemukan bahwa bila salah satu konsep model permainan passing intercepting tidak berjalan dengan maksimal.

Memasuki tahap siklus 2, observasi penelitian difokuskan kepada aspek perilaku pro-sosial siswa karena berdasarkan hasil kegiatan awal pra-tindakan aspek perilaku pro-sosial ini merupakan salah satu aspek yang

masih rendah/lemah diantara aspek-aspek yang lain. Aspek perilaku pro-sosial ini terdiri dari sifat suka membantu orang lain, menghormati aturan-aturan main yang berlaku, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran atau koreksi, berperilaku jujur, dan kerjasama.

Berikut ini hasil observasi dan penemuan yang berhasil peneliti dapatkan dilapangan pada observasi siklus 2:

1. Indikator suka membantu orang lain pada siklus 2 tidak mengalami peningkatan yang cukup besar, ini dapat dilihat pada kegiatan pra-tindakan persentasenya sebesar 40%, tindakan 1 sebesar 47% dan pada tindakan 2 hanya 57%. Indikator menghormati aturan-aturan main yang berlaku mengalami peningkatan yang cukup besar dapat dilihat persentase siswa pada kegiatan pra-tindakan sebesar 67%, pada tindakan 1 sebesar 77% dan pada tindakan 2 persentasenya sebesar 80%. Indikator menciptakan interaksi kelompok yang positif juga mengalami peningkatan yang cukup besar karena pada kegiatan pra-tindakan persentasenya sebesar 80%, pada tindakan 1 sebesar 83% dan pada tindakan 2 sebesar 90%. Indikator memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksi juga kurang mengalami peningkatan yang cukup besar dapat dilihat dari kegiatan pra-tindakan persentasenya sebesar 53%, kemudian pada tindakan 1 sebesar 57% dan pada tindakan 2 sebesar 67%. Indikator berperilaku jujur juga mengalami peningkatan yang cukup besar karena pada kegiatan pra-tindakan persentasenya sebesar 50%, pada tindakan 2 sebesar 60% dan pada tindakan 2 sebesar 77%. Indikator kerjasama siswa sudah menunjukkan hasil yang positif, ini dapat dilihat pada kegiatan pra-tindakan persentase siswa sebesar 80%, dan pada tindakan 1 sebesar 83% pada tindakan 2 sebesar 87%. Berdasarkan data di atas menunjukkan aspek perilaku pro-sosial siswa selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games* siklus 2 sudah mengalami peningkatan/perkembangan yang cukup baik dan positif, ini dapat dilihat dari rerata perilaku sosial siswa pada kegiatan pra tindakan sebesar 62%, tindakan 1 siklus 2 sebesar 68% dan pada tindakan 2 siklus 2 reratanya sebesar 76%. Selama proses

pembelajaran menemukan siswa sudah menunjukkan perilaku yang positif seperti terdapat beberapa siswa yang membantu guru membawakan alat dan media yang digunakan untuk pembelajaran, siswa juga menunjukkan interaksi yang positif dengan guru dengan mengusulkan wasit dari salah satu siswa agar permainan dapat berjalan lebih adil, selain itu siswa juga telah menciptakan interaksi kelompok dengan saling memberi semangat dan tepuk tangan ketika salah satu siswa berhasil mencetak skor, siswa juga memperlihatkan kejujuran ketika bola meninggalkan lapangan permainan karena lapangan hanya dibatasi dengan garis khayal antar *cones*, siswa pun terlihat lebih menghargai aturan karena siswa yang tidak jujur akan secara langsung dicemooh oleh teman lainnya, siswa sudah memiliki kerjasama yang baik selama pembelajaran dengan lebih sabar memainkan passing untuk mencetak angka/gol.

2. Antusiasme siswa pada siklus 2 ini sudah cukup baik, siswa sudah sangat antusias dalam pelaksanaan pembelajaran, ketika suatu permainan di akhiri oleh guru, siswa seperti merasa belum puas dan tidak mau mengakhiri permainan, ini menjadi bukti bahwa dalam permainan minat dan antusiasme yang sangat tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aspek kecenderungan perilaku peran dan aspek perilaku pro-sosial siswa sudah mengalami peningkatan/perkembangan yang cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat pada perubahan sikap/perbuatan atau ucapan siswa selama mengikuti pembelajaran permainan *soccer like games* berlangsung.

Secara khusus kesimpulan diskusi penemuan yang telah dijelaskan di atas adalah sebagai berikut 1) Penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* mampu mengembangkan aspek kecenderungan perilaku peran, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan sifat pemberani siswa, sifat inisiatif secara sosial siswa, dan sifat mandiri siswa dengan rerata sebesar 77%, 2) Penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* mampu mengembangkan aspek kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial, hal ini ditunjukkan dengan sifat ramah siswa, sifat simpatik dan dapat diterima oleh orang lain dengan rerata sebesar 72%, 3) Penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* mampu

mengembangkan aspek kecenderungan perilaku ekspresif, hal ini ditunjukkan dengan sifat suka bersaing dan sifat menonjolkan diri siswa dengan rerata sebesar 82%, 4) Penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* mampu mengembangkan aspek perilaku pro-sosial, hal ini ditunjukkan dengan peningkatan perilaku suka membantu orang lain, menghargai aturan-aturan main yang berlaku, menciptakan interaksi kelompok yang positif, memberi pertolongan yang konkret secara lisan dan perbuatan seperti memberi saran dan koreksi, berperilaku jujur, dan kerjasama dengan rerata sebesar 76%.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data, simpulan pada penelitian ini adalah sebagai berikut: Penerapan pembelajaran permainan *soccer like games* dengan latar penelitian tindakan telah berhasil mengembangkan perilaku sosial siswa Kelas VI di SD Negeri 4 Manurunge, Bone.

Berdasarkan hasil analisis data dan simpulan pada penelitian tindakan ini, berikut ini saran-saran yang diajukan untuk dijadikan rekomendasi sebagai perbaikan penelitian di masa yang akan datang:

1. Bagi guru pendidikan jasmani dapat menerapkan materi pembelajaran permainan *soccer like games* untuk mengembangkan perilaku sosial siswa selama mengikuti pembelajaran penjas.
2. Guru pendidikan jasmani dapat menerapkan pembelajaran permainan *soccer like games* untuk meningkatkan antusiasme/minat siswa mengikuti pembelajaran penjas.
3. Bagi peneliti berikutnya agar lebih menggalimasalah-masalah yang timbul dari aspek-aspek lain yang terkandung didalam penerapan pembelajaran permainan *soccer like games*, sehingga dapat dijadikan bahan dan dingakat untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, T. M. 2007. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, et.al. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 1995. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara

JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan

- Ahmadi, Abu. 2007. *Sosiologi Pendidikan*.
Jakarta: Rineka Cipta
- Ridwan dan Elly. 2007. *Pendidikan Lingkungan
Sosial Budaya dan Teknologi*.
Bandung: Yasindo Multi Aspek
- Sukmadinata, N. S. 2009. *Landasan Psikologi
Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja
Rosdakarya
- Tirtaraharja, Umar. 2005. *Pengantar
Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta