
KREATIVITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN SEPAKBOLA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

A. Erlina Listyarini
Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

In order to achieve sport lessons objective, the teacher strategy and creativity using tools and means are required. We use this argument to introduce soccer on junior high school student. First of all, its not appropriate yet to apply standard rules to them. Because the physical development on junior high school age are not yet reach the standard level. This is why teacher had to modify the game.

Boladiator is one of the examples of soccer modification. Using only half of the field each team consist of seven players. Another modification is four post soccer, using the available schoolyard, the student divide equally into four groups. The pembelajaran using modified rules required planning, objective, lesson contents, methods, and evaluation.

Keyword: Modification, soccer.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memang sangat menarik dan sangat indah. Selain bertugas untuk mendidik, guru juga sekaligus mengasuh. Yang dibina ialah anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Tidak ada mata pelajaran lain yang tujuannya sedemikian majemuk dan selengkap pendidikan jasmani. Tujuan yang ingin dicapai bukan saja perkembangan aspek jasmani tetapi juga aspek mental sosial dan moral. Sayangnya tujuan yang serba lengkap tidak sepenuhnya dapat tercapai karena pelaksanaan pendidikan jasmani belum sesuai dengan harapan.

Menurut Agus SS (2004:1) Pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Namun lebih sukses harus didukung oleh unsur yang lain seperti tersebut diatas.

Penguasaan Strategi Belajar Mengajar (SBM) dalam pendidikan jasmani oleh guru dan kreatifitas guru dalam mensikapi minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah Menengah Pertama (berdasarkan observasi mahasiswa FIK, ternyata mayoritas sekolah sangat kurang memiliki sarana dan prasarana olah raga / pendidikan jasmani yang memadai untuk pembelajaran penjas), Kedua hal tersebut merupakan strategi atau jembatan dalam pencapaian tujuan pendidikan jasmani. Menurut Standar Kopetensi Mata Pelajaran Penjas SMP dan Madrasah Tsanawiyah (2003:1) Tujuan Pendidikan Jasmani adalah mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Pendidikan jasmani juga merupakan media untuk mendorong perkembangan ketrampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual, dan sosial) serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani SMP (2003:10-19) menerangkan bahwa permainan dan olahraga bola kaki diajarkan pada kelas VII, VIII, dan IX. Agar pembelajaran tersebut di atas bisa berjalan dengan sukses dan lancar perlu strategi yang tepat untuk mengendalikan kelas dan kreativitas guru dalam memodivikasi sarana prasarana atau memodivikasi peraturannya.

Menurut Rusli Lutan (1997:2-7) syarat utama pembelajaran yang sukses harus ada perencanaan, tujuan, materi, metoda, dan evaluasi. Ciri pembelajaran yang sukses mencakup unsur pokok yaitu sekolah dan masyarakat, siswa, guru.

Tabel 1. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan program pendidikan jasmani

Sekolah dan Masyarakat	Siswa	Guru
Perlengkapan Guru kelas Jadwal Besar kelas Kepala sekolah	sikap kepercayaan pengetahuan kebugaran partisipasi kerja sama	Perencanaan Disiplin Harapan semangat kerja ciri pribadi kurikulum isi pengajaran interaksi dengan siswa evaluasi umpan balik

Sumber: Rusli Lutan (1997:2-7)

Tulisan ini bertujuan agar para guru; (1) mampu menciptakan produk yang baru; (2) bisa memodifikasi; (3) mengadakan pembelajaran dengan mengembangkan dari hal-hal yang sudah ada. Selain itu manfaat yang di dapat oleh siswa melalui pembelajaran

permainan sepakbola adalah: (1) mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan social; (2) mengembangkan percaya diri dan kemampuan menguasai ketrampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasi siswa dalam aneka aktivitas jasmani; (4) memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali; (5) mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara berkelompok maupun perorangan; (6) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan ketrampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang; (7) Menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani.

PERKEMBANGAN FISIK ANAK USIA SMP

Pertumbuhan fisik ini berhubungan dengan aspek anatomik maupun fisiologiknya. Menurut F.L. Monks, dkk. (1991:223) percepatan pertumbuhan badan yang nampak sebagai pertumbuhan panjang badan berlangsung terutama dalam periode dua tahun. (usia 11-13 tahun untuk anak wanita) dengan permulaannya selama kira-kira 1 tahun dan puncaknya pada usia 14 tahun, untuk laki-laki 15 tahun. Meskipun pertumbuhan badan pada laki-laki dan wanita masih berjalan terus selama lebih kurang 3 tahun sampai kira-kira usia 16 – 18 tahun. Pertumbuhan berat badan berjalan paralel dengan bertambahnya panjang badan. Pada laki-laki pertumbuhan berat badannya terutama disebabkan oleh makin bertambah kuatnya susunan urat daging. Pada wanita lebih disebabkan oleh bertambahnya jaringan pengikat di bawah kulit (lemak) terutama pada paha, pantat, lengan atas dan dada. Percepatan pertumbuhan pada anak wanita mulai lebih dahulu, maka anak wanita pada usia 12 dan 13 menjadi lebih besar dari pada anak laki-laki, selanjutnya anak laki-laki segera menyusul dan melebihi besar badan anak wanita.

Anak wanita selesai pertumbuhan kurang lebih umur 16 tahun dan anak laki-laki selesai pertumbuhannya kurang lebih 18 tahun atau disebut batas dewasa awal. Pendapat Andriesen (1974:241), dewasa dalam bahasa Belanda adalah *volwassen* (*vol* = penuh, *wassen* = tubuh) sehingga *volwassen* berarti sedang tumbuh dengan penuh atau selesai tumbuh. Berarti secara fisik anak usia SMP (kelas IX) pada umumnya tergolong pada batas dewasa, sehingga penyediaan sarana dan prasarana dalam pembelajaran penjas hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau penggunaannya. Siswa SD berbeda dengan siswa SMP, siswa SMP juga berbeda dengan siswa SMA. Sebagai contoh, Dalam mengajar sepakbola untuk siswa SMP hendaknya menggunakan bola yang agak ringan dan agak empuk agar siswa tersebut senang dan dapat bermain lebih lama (tahan lama) serta tidak lekas bosan.

KREATIVITAS GURU PENJAS DALAM MEMODIFIKASI SARANA PRASARANA PERMAINAN SEPAKBOLA

Menurut Utami Munandar (1992:47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Orang yang kreatif biasanya memiliki banyak pengetahuan baik yang diperoleh dari sekolah maupun

dari pengalaman hidup sehari-hari. Dari pengetahuan dan pengalaman tersebut diharapkan bisa mengkombinasikan sehingga mendapatkan sesuatu yang baru. Sedangkan menurut W.J.S. Purwodarminto (1994:526), kreativitas dari kata kreatif yang artinya memiliki daya cipta.

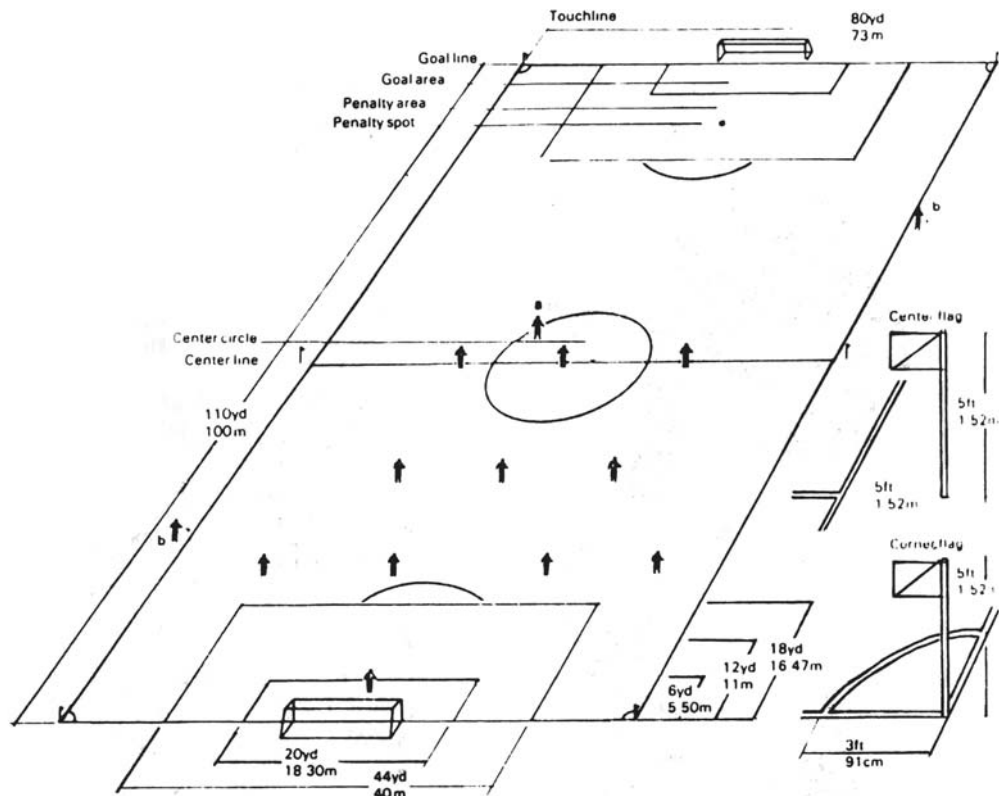
Dalam kurikulum 2004, sekolah idealnya memiliki sarana dan prasarana pembelajaran penjas yang memadai sesuai dengan kebutuhan. Dalam kenyataannya mayoritas sekolah tidak layak dalam penyediaan sarana dan prasarananya, khususnya penyediaan perkakas dan fasilitas perkakas adalah segala sesuatu untuk pembelajaran pendidikan jasmani yang mudah dipindahkan tapi berat atau semi permanen. Sedangkan fasilitas adalah segala sesuatu untuk pembelajaran pendidikan jasmani yang bersifat permanen atau tidak dapat dipindah, misalnya: Lapangan, *Hall* atau GOR

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani diperlukan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan merupakan hal yang sangat vital, karena tanpa adanya sarana dan prasarana pembelajaran tidak akan dapat berjalan. Meskipun dalam pembelajaran penjas tidak selalu menggunakan alat dan perkakas namun untuk fasilitas selalu menggunakannya. Kenyataan bahwa mayoritas sekolah diperkotaan tidak memiliki lapangan tetapi hanya sebatas sebuah halaman sekolah. Namun demikian, guru penjas harus dituntut kreatif agar materi yang ada pada kurikulum bisa dilaksanakan dengan baik.

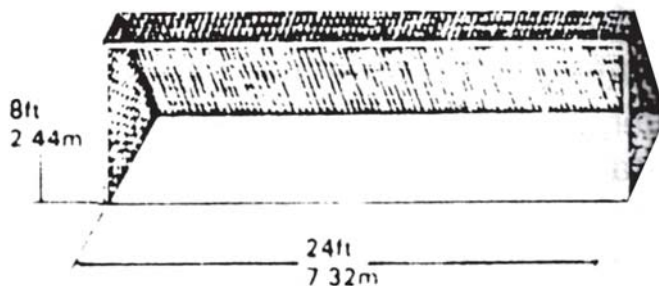
PERMAINAN SEPAKBOLA

Sarana dan Prasarana Permainan sepakbola

Lapangan sepakbola standar berbentuk empat persegi, dengan panjang 100 – 130 *yard* (1 *yard* = 91, 44 cm) dan lebar 50 – 100 *yard*. Pada tiap sudut lapangan terdapat tiang bendera yang tingginya 5 kaki dengan ujung yang tumpul selain itu juga terdapat pada garis samping. Bola terbuat dari kulit atau bahan yang sejenis dengan berat bola 14 – 16 ons. Peralatan sepakbola yang lain; (1) Pakaian penjaga gawang harus berbeda warnanya untuk membedakan antara pemain dan wasit; (2) Sepatu terbuat dari kulit dan karet disepanjang solnya; (3) sarung tangan dipakai oleh penjaga gawang; (4) Nomor ditulis di belakang punggung.



Gambar1. Lapangan Sepakbola
Sumber: Rud Midgley, CS (2000:193)



Gambar 2. Gawang dalam Sepakbola
Sumber: Rud Midgley, CS (2000:194)

Peraturan Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan pertandingan bola yang dimainkan 2 regu masing-masing regu 11 orang. Sasaran pertandingan ini adalah memasukkan bola ke gawang lawan dan pemenangnya adalah regu yang memasukkan bola ke gawang lawan terbanyak. Peraturan permainannya 2 orang kapten mengundi untuk memulai pertandingan dan hak untuk membuat tendangan jauh (*kickoff*). Begitu peluit wasit berbunyi regu penendang mulai memainkan bola dari tengah-tengah lapangan menuju pertengahan daerah lawan. Sesudah gawang kemasukan, permainan dimulai kembali dengan cara yang sama dari regu yang menyerahkan gol. Dalam babak kedua regu yang tidak bermain dalam babak pertama mulai membuat tendangan jauh. Peraturan yang lain adalah tendangan sudut, lemparan dalam, tendangan bebas langsung, tendangan bebas tak langsung, *offside*, tendangan penalti, pemain yang mendapat peringatan wasit, dan lain-lain.

MODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA

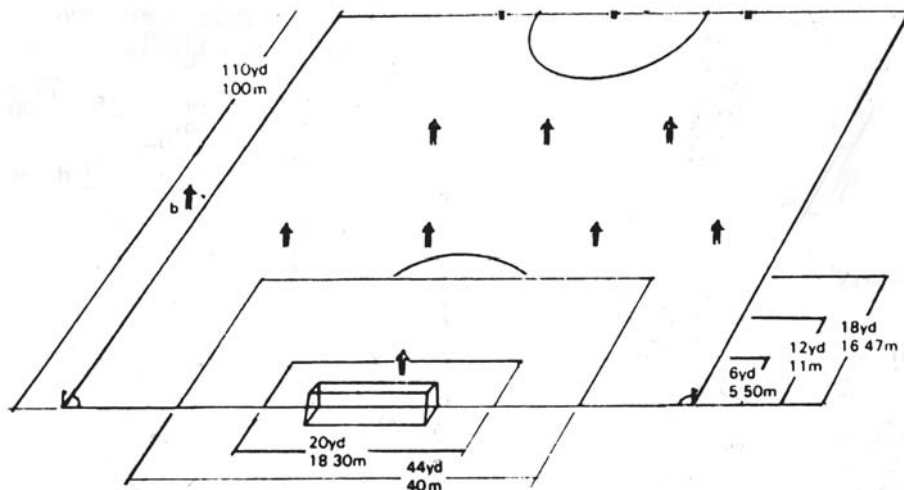
Dalam proses pembelajaran penjas guru diharapkan mengajarkan berbagai ketrampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olah raga yang melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosi dan social. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan dedaktik dan metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran (menurut standar kompetensi mata pelajaran penjas di SMP dan Madrasah Tsanawiyah).

Sudah merupakan kewajiban guru penjas mengajarkan berbagai keterampilan gerak, meskipun ada berbagai kendala masing-masing sekolah yang harus dihadapi, maka guru penjas dituntut untuk selalu kreatif dan modifikatif dalam melakukan tugasnya.

Dalam pembelajaran permainan dan olah raga diharapkan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olah raga salah satunya adalah cabang olah raga permainan sepakbola. telah disebutkan di atas bahwa berdasarkan observasi, sebagian besar Sekolah Menengah Pertama [SMP] tidak memiliki lapangan yang luas. namun demikian materi-materi pokok yang ada pada kurikulum harus diajarkan sehingga sebagai guru harus bisa memodifikasi sarana dan prasarana serta harus bisa membuat strategi dalam proses pembelajarannya.

Boladiator (Sepakbola Gaya Baru)

Boladiator yaitu permainan sepakbola tujuh orang lawan tujuh orang, menggunakan setengah ukuran dari lapangan sepakbola standar, dengan satu bola ukuran standar (berat 14 – 16 ons). Waktu permainan dibagi menjadi empat babak, masing-masing babak selama tujuh menit, sehingga penuh gerakan dan kekuatan fisik. Permainan menjadi cepat dan atraktif dengan karakter menyerang sehingga dalam permainan ini lebih banyak *goal* ("hujan *goal*").



Gambar 3. Lapangan Boladiator

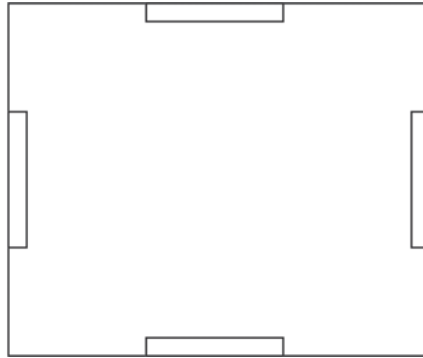
Setiap babak, Kedua tim bermain secara bergantian baik sebagai tim penyerang maupun bertahan. Ketika bertahan, salah satu pemain akan berperan sebagai penjaga gawang. Sedangkan pada saat menyerang penjaga gawang tersebut juga ikut bermain sebagai penyerang seperti yang lain dan tidak boleh lagi memegang bola tapi harus mengontrolnya dengan kaki. Dalam permainan boladiator, aturan *offside* tidak berlaku.

Tim boladiator bebas melakukan pergantian pemain sesuai dengan jumlah pemain yang terdaftar yaitu 14 orang. Pemain pengganti baru diperbolehkan masuk lapangan setelah pemain yang digantikan keluar dari lapangan permainan. Permainan boladiator ini telah banyak dipertandingkan dalam ikut memeriahkan Piala dunia 2006, sebagai contoh boladiator telah diselenggarakan pada tanggal 1 dan 2 April 2006 di lapangan Kridosono Yogyakarta.

Sepakbola Empat Gawang

Sepakbola Empat Gawang yaitu permainan sepakbola dengan cara membagi siswa menjadi empat kelompok. Permainan ini bertujuan agar semua siswa melakukan aktivitas. Ukuran lapangan disesuaikan dengan luas halaman sekolah. Ukuran gawang panjang 3 meter, tinggi 1, 5 meter atau bisa dengan batas bendera, sehingga tinggi tidak ditentukan. Setiap kelompok menyisihkan temannya untuk menjaga gawang, sedangkan yang lainnya menjadi penyerang.

Masing-masing regu boleh memasukkan bola ke gawang lawannya (3 gawang). Aturan *hands ball* diberlakukan namun tidak ada aturan untuk *offside*. Bila terjadi *hands ball* maka yang melakukan tendangan adalah lawan yang ada di depannya. Saat terjadi bola keluar lapangan/out ball maka yang melakukan juga lawan yang ada di depannya dengan cara tendangan bukan lemparan. Kelompok yang paling banyak mencetak goal akan menjadi pemenang. Permainan ini dibatasi dengan waktu.



Gambar 4. Lapangan Sepakbola Empat Gawang

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani memiliki tanggungjawab yang penting yaitu memberikan sumbangan terhadap pencapaian tujuan sekolah. Tujuan program pendidikan jasmani yang baik selalu selaras dengan tujuan sekolah yaitu membantu siswa untuk belajar. Apabila pembelajaran pendidikan jasmani itu berhasil maka yang terbina adalah siswa dalam pengertian jasmani dan rohani, bugar fisik maupun psikisnya. Menurut Bambang Sumpeno (1992:2) bahwa ada hubungan antara prestasi dengan kebugaran jasmani. Prestasi adalah kesanggupan tertinggi seseorang atau hasil kerja seseorang, maka jika seseorang itu bugar ia sanggup menjalankan hidup produktif (berprestasi). Disamping keuntungan yang diraih siswa dari bidang studi pendidikan jasmani, guru pendidikan jasmani juga memperoleh kepuasan jika programnya mencapai sukses. Untuk meraih kesuksesan tersebut tidak lepas dari kreativitas guru dalam pembelajaran.

Kreativitas guru penjas dalam pembelajaran permainan sepakbola di Sekolah Menengah Pertama (SMP) harus memperhatikan karakteristik anak usia SMP, sehingga di dalam menentukan program latihannya dalam memberikan materi pembelajaran dapat sesuai dengan anak seusia SMP yaitu sekitar 12 tahun sampai dengan 16 tahun. Karena keterbatasan sarana dan prasarana, maka guru penjas di SMP harus kreatif, dan bisa memodifikasinya tentang sarana dan prasarananya atau menentukan strategi dalam pembelajarannya dengan memodifikasi bentuk permainannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Suryoboto, Agus S. (2004). *Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Prodi PJKR.
- Andriessen HCJ (1974). *Groien en grens in volwassenheid Inleiding in de psychologie van de volwassen leven sloop*. Nijmegen: Dekker & van de vegt.

Kreativitas Guru Pendidikan Jasmani dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola di Sekolah Menengah Pertama

- Sumpeno, Bambang (1981). *Metode Sederhana Olahraga Supaya tetap Sehat dan Segar*. Yogyakarta: Laboratorium Ilmu Faal Fakultas Kedokteran UGM.
- Departemen Pendidikan Nasional (2003). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Lutan, Rusli. (1997). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Poerwodaarminto, WJS. (1991). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Monks, F.J. (1991). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Midgley, Rud, CS. (2000). *Ensiklopedia Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.
- Munandar, Utami SC. (1992). *Mengembangkan Bakat dan kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.