

## PRODUK MODEL PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN REGULASI FAIRPLAY DAN SPORTIF CABANG FUTSAL DI SURAKARTA

Rumi Iqbal Doewes<sup>1</sup>, Islahuzzaman Nuryadin<sup>2</sup>, Mohammad Furqon Hidayatullah<sup>3</sup>,  
Sapta Kunta Purnama<sup>4</sup>, Waluyo<sup>5</sup>

*Pendidikan Olahraga, Fakultas Keolahragaan, Universitas Sebelas Maret*

king.doewes@staff.uns.ac.id

### ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk membantu cabang futsal untuk kelompok ( KU - 16 ) yang ada di Surakarta yang mengalami kesulitan dalam menemukan formula yang tepat untuk mensosialisasikan regulasi dan memberikan Pembelajaran peraturan permainan futsal khususnya di sekolah menengah atas ( SMA ). Cabang futsal merupakan cabang baru di Indonesia dan baru berkembang di Surakarta karena ketidaktahuan terkait regulasi atau aturan mainnya menyebabkan cabang futsal sulit untuk berkembang dan rawan keributan antar penonton, pemain maupun perangkat pertandingan. Oleh sebab itu perlu adanya sosialisasi dan pembelajaran terkait dengan peraturan permainan futsal demi mewujudkan pertandingan yang sportif dan *fair play*.

Populasi pada penelitian ini adalah pemain futsal di Surakarta. Sampel yang terpilih menggunakan *random sampling* saat pengamatan di kompetisi SOLO MEDICAL CUP tingkat SMA di Surakarta. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Dan sampel yang mendapat *pretest*, materi peraturan permainan futsal dan *posttest* dipilih menggunakan *purposive sampling* yaitu 5 sekolah di Surakarta yang mengikuti kompetisi atau liga futsal. Diantaranya SMA 1, 2, 3, SMA Batik 1 Surakarta dan SMA Batik 2 Surakarta. Setiap sekolah mengirim 10 pemain futsal dan total sampel sebanyak 50 orang. Pengumpulan data dilaksanakan melalui angket pengamatan dan kuisioner melalui *pretest*, pelaksanaan sampel 2 kali dan *posttest* untuk mengetahui persentase peningkatan pengetahuan sampel.

Hasil penelitian adalah dilakukan *pretest* rata-rata dapat menjawab 22 soal dari 50 soal. Setelah dilakukan edukasi menggunakan model karikatur sebanyak 2 kali meningkat dengan rata-rata dapat menjawab 28 soal pada saat *posttest*. Menunjukkan peningkatan sebanyak 20%, hal ini menunjukkan perkembangan dan peningkatan yang baik bagi sampel terhadap pengetahuan bermain futsal di Surakarta.

Penelitian ini dapat mengembangkan pemahaman sampel melalui model karikatur yang diciptakan dari peraturan yang resmi FIFA. Dengan begitu sampel mudah dalam menerima dan memahami peraturan permainan futsal. Hal ini dapat diketahui melalui tes awal untuk mengetahui pengetahuan sampel tentang peraturan permainan. Setelah diberikan peraturan permainan dengan model karikatur, pengetahuan sampel meningkat ditunjukkan dengan hasil tes akhir. Sehingga model karikatur ini dapat memberikan manfaat kepada pemain, pelatih, wasit dan pihak yang ikut dalam permainan futsal.

**Kata Kunci** : model pembelajaran , peraturan permainan futsal

## PENDAHULUAN

Banyaknya *event*, kompetisi atau turnamen yang diadakan berbagai pihak yang melibatkan atau pesertanya adalah SMA (kelompok umur 16 tahun), menjadi perhatian peneliti untuk pengabdian masyarakat, turnamen futsal yang diadakan dapat berpotensi tinggi sering terjadi keributan apabila tingkat sportivitas pesertanya rendah. Dalam beberapa situasi permainan futsal, pemain cenderung bermain asal-asalan sehingga kadang memancing emosi dari kubu lawan yang menyebabkan pemain dalam pertandingan tidak menunjukkan sikap sportivitas

Langkah – langkah yang harus dilakukan yaitu melalui beberapa tahapan membuat suatu 1) produk model pembelajaran ( buku teks *low of the game futsal basic*, model video analisis pelanggaran dalam permainan futsal ) dan 2) pengembangan regulasi *fairplay* dan sportif cabang futsal disurakarta (produk kompetisi dan aturan pertandingan untuk kelompok umur (KU-16) harus disiapkan dan segera di sosialisasikan hasilnya. Sosialisasi peraturan permainan futsal, Produk model pembelajaran dan pengembangan regulasi *fairplay* dan sportif saja tidak cukup perlu adanya uji kelayakan regulasi dan model pembelajaran melalui kompetisi yang dimulai dari kelompok umur (KU-16) atau setara dengan sekolah menengah atas.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model buku ajar peraturan permainan futsal. Menghasilkan buku teks dan ajar pembelajaran futsal untuk mengajar mata kuliah futsal bagi dosen dan bagi guru atau pelatih memberi panduan mengajar penjas serta melatih materi futsal. Menghasilkakan video analisis kasus pelanggaran-pelanggaran yang sering terjadi di pertandingan futsal. Menghasilkan regulasi peraturan pertandingan untuk cabang futsal.

Manfaat yang diharapkan dari hasil riset ini adalah membuka dan menambah wawasan dosen dan guru mengenai konsep dan model pembelajaran futsal bagi mahasiswa maupun siswa. Menambah kekayaan khasanah keilmuan, khususnya tentang

model-model pembelajaran futsal bagi dosen maupun guru penjas. Memberikan panduan yang dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk dosen mengajar mata kuliah futsal di seluruh prodi olahraga dan Fakultas Ilmu Keolahragaan serta panduan mengajar materi futsal bagi guru-guru penjas serta pelatih futsal.

Hasil yang ditargetkan pada kegiatan penelitian ini yaitu buku Model Pembelajaran futsal. Jurnal Ilmiah Bereputasi Internasional. Produk model pembelajaran dan video hasil pengabdian masyarakat

## BAHAN DAN METODE

Bahan yang akan digunakan dalam pengabdian ini adalah yang pertama, Buku ajar pembelajaran dengan judul “dasar peraturan permainan futsal” Peraturan permainan futsal terdiri dari 17 pasal, Bukan hanya wasit yang harus mempelajari akan tetapi pelatih, pemain, suporter juga harus ikut mempelajari. Buku ini tidak mendalam akan tetapi sebagai dasar peraturan permainan yang sering terjadi dilapangan (**Metode** Deskriptif analitik, **Instrumen:** *checklist (noted)* terhadap peraturan Permainan FIFA 2018 ) dapat dijadikan suatu pegangan untuk pelatih pemula, pemain junior, para pendidik, suporter dan siapa saja yang terlibat atau hoby pada futsal, dengan bantuan gambar kalikatur menjadi ciri khas dari buku ini yang lucu dan menarik diharapkan dapat memberikan daya tarik untuk mau membaca peraturan permainan.

Bahan yang digunakan selanjutnya,, model pembelajaran video akan memudahkan pemain, pelatih, suporter dalam mempelajari peraturan permainan futsal, video analisis pelanggaran futsal akan diambil dari kompetisi futsal program dari pengabdian masyarakat. Prosedur Penelitian Media Video: 1. *Planning* (perencanaan), 2. *Design* (tujuan), 3. *Development* (pengembangan), 4. *On going evaluation*.

Langkah- langkah yang dilakukan untuk mengembangkan regulasi pengembangan model *fairplay* dan sportif cabang futsal

antara lain sebagai berikut :

- 1) Melakukan analisis karakteristik dan kebutuhan regulasi cabang futsal.
- 2) Menyusun dan mengembangkan rancangan regulasi pengembangan model fairplay dan sportif cabang futsal yang akan diterapkan pada siswa (KU-16).
- 3) Validasi dengan cara memperoleh persetujuan (konsensus) dari ahli terkait dengan pembelajaran futsal.
- 4) Uji coba lapangan.
- 5) Perbaikan dan revisi berdasarkan hasil uji coba awal.
- 6) Uji coba hasil revisi dengan subyek lebih besar.
- 7) Perbaikan dan revisi berdasarkan hasil uji coba dengan subyek (pengguna) lebih luas (*main field test*).
- 8) Pengujian kelayakan regulasi dengan subyek lebih luas (*main field test*) dengan melalui penelitian eksperimen.
- 9) Perbaikan dan revisi final (akhir) berdasarkan hasil pengujian kelayakan mengembangkan regulasi pengembangan model fairplay dan sportif cabang futsal.

Produk akhir yaitu mengembangkan regulasi pengembangan model fairplay dan sportif cabang futsal yang dapat di deseminasikan dan di implementasikan.

## HASIL DAN DISKUSI

### 1. Tahap Analisis Permasalahan

#### a) Data Hasil Pengamatan di Pertandingan Futsal Solo Medical Cup 2019

Pelanggaran peraturan permainan yang sering terjadi dalam pertandingan futsal di Surakarta sebagai berikut:

- 1) Untuk pelanggaran terbanyak menjegal atau mencoba menjegal lawan ada 18 pelanggaran atau 19,78%.
- 2) Selanjutnya memegang bola dengan sengaja, bersalah melakukan/ berkelakuan tidak sportif, menempatkan bola yang salah saat tendangan kedalam, 3 pelanggaran berbeda tersebut

memiliki jumlah dan prestase yang sama yaitu 10 dan 10,98%.

- 3) Untuk mendorong lawan dan terus menerus melanggar peraturan permainan, 2 pelanggaran berbeda tersebut memiliki jumlah dan presentase pelanggaran yang sama 9 dan 9,89%.

#### b) Analisis Hasil Pengamatan di Pertandingan Futsal Solo Medical Cup 2019

Dari pelanggaran yang sering terjadi dapat dijadikan bahan untuk pembuatan model karikatur. Dan juga dari beberapa pelanggaran dapat diambil pelajaran. Dalam upaya peningkatan pengetahuan peraturan permainan yang sering terjadi kesalahan atau pelanggaran, dan peraturan lain juga yang masih terjadi kesalahan walaupun sedikit. Hal ini juga sebagai upaya pencegahan ketika para sampel yang mengikuti kompetisi futsal, atau menjadi naik ke tingkat SMA tidak melakukan kesalahan atau pelanggaran yang sama secara berulang-ulang.

### 2. Tahap Perancangan Produk

Tahap perancangan ini terdiri dari pembuatan quisioner dan perancangan model yang melibatkan ahli dalam peraturan permainan futsal. Pada saat pembuatan quisioner yang terdiri dari 50 soal, ahli memberikan saran dan tambahan agar soal lebih mudah dipahami dan kata-kata dalam quisioner sesuai dengan peraturan permainan. Quisioner ini sebagai alat tes yang akan mengukur pemahaman dan pengetahuan sampel tentang peraturan permainan futsal, diberikan saat *pretest dan posttest*.

Pada model karikatur prosesnya berawal disusun dari gambar dan video terlebih dahulu sebelum menjadi karikatur. Deskripsi kata setiap pasal harus jelas agar saat pembuatan karikatur tidak salah. Setelah disusun deskripsi pasal peraturan permainan dari gambar dan

video, selanjutnya konsultasi dengan ahli dan dosen pembimbing untuk memberikan saran dan masukan. Setelah deskripsi awal telah selesai pembuatan model karikatur, dimulai dari pelanggaran peraturan permainan yang sering terjadi. Selanjutnya peneliti juga menyiapkan video sebagai media pendukung model karikatur. Setelah pembuatan model karikatur selesai, konsultasi kepada pembimbing dan ahli agar karikatur benar dan siap saat diberikan kepada sampel.

### 3. Tahap Penerapan Produk

#### a) Analisis Data Hasil *Pretest* pada Sampel

Hasil *pretest* pada 5 SMP berbeda di Surakarta, rata-rata sampel dapat menjawab 22 soal. Terdapat sampel yang dapat menjawab soal tertinggi sebanyak 34 soal, sedangkan yang terendah hanya dapat menjawab 8 soal. Hal ini dikarenakan pengalaman dari masing-masing sampel yang berbeda, ada yang sudah sering mengikuti kompetisi. Dan ini juga faktor masing-masing sekolah seberapa sering atau banyak mengikuti kompetisi futsal.

#### b) Analisis Data Hasil *Posttest* pada Sampel

*Posttest* setelah dilakukan edukasi peraturan permainan dengan model karikatur ditambah video juga. Rata-rata sampel dapat menjawab menjadi 28 soal, sampel yang dapat menjawab soal tertinggi sebanyak 37, lalu yang terendah hanya dapat menjawab 17 soal.

### 4. Tahap Evaluasi

Dapat dilihat hasil peningkatan pengetahuan tentang peraturan permainan pada sampel mengalami peningkatan, hal ini terjadi setelah dilakukan edukasi atau pemberian materi melalui model karikatur dan video. Hal ini berdampak baik bagi sampel karena, peningkatan setelah *posttest* adalah 5,87 soal apabila dibuat persentasi sebanyak 11,75%, sedangkan rata-rata peningkatan keseluruhan

totalnya 20,83%, peningkatan tertinggi sebanyak 63% dan peningkatan dapat menjawab soal tertinggi sebanyak 15 soal, dan yang terendah hanya 3% atau hanya meningkat dapat menjawab 1 soal.

Walaupun sudah terjadi peningkatan, ada beberapa faktor lain seperti video dan keaktifan tim dalam mengikuti kompetisi dapat membuat pengetahuan juga meningkat. Video juga menarik karena lebih hidup, model karikatur lebih menarik daripada buku peraturan permainan futsal konvensional yang sulit dipelajari.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Jadi penelitian ini dapat mengembangkan pemahaman peraturan permainan melalui model karikatur yang diciptakan dari peraturan yang konvensional atau berbentuk buku biasa. Hal ini dilakukan karena terbukti dengan adanya pelanggaran yang menunjukkan kurangnya pemahaman peraturan permainan futsal. Sehingga penelitian ini memberikan solusi berupa peraturan permainan dengan model karikatur
2. Dengan model karikatur para pemain futsal di tingkat SMA mudah dalam menerima dan memahami peraturan permainan futsal. Setelah dapat dengan mudah mempelajari peraturan permainan futsal, maka pengetahuan dalam bermain futsal akan meningkat.
3. Berdasarkan analisis data dan pembahasan, bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan futsal di Surakarta pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) saat dilakukan *pretest* rata-rata dapat menjawab 22 soal dari 50 soal. Hal ini dapat diketahui melalui tes awal untuk mengetahui pengetahuan sampel tentang peraturan permainan.
4. Setelah mendapatkan edukasi menggunakan model karikatur, video dan diskusi kasus, sebanyak 2 kali pertemuan, pengetahuan dan

pemahaman pemain futsal tingkat SMA meningkat dengan rata-rata dapat menjawab 28 soal pada saat *posttest*. Menunjukkan peningkatan sebanyak 20%, hal ini menunjukkan bahwa sampel mendapat perkembangan dan peningkatan yang baik bagi sampel terhadap pengetahuan bermain futsal di Surakarta.

5. Setelah diberikan peraturan permainan dengan model karikatur, pengetahuan sampel meningkat ditunjukkan dengan hasil tes akhir. Sehingga model karikatur ini dapat memberikan manfaat kepada pemain, pelatih, wasit dan pihak yang ikut dalam permainan futsal. Karena dengan meningkatnya pengetahuan dan pemahaman peraturan permainan futsal membuat kompetisi menjadi sportif dan kompetitif, sehingga orang yang terlibat dalam futsal dapat menikmati futsal itu sendiri.

(*Sport, Values, & Society*). USA: Westview Press, Inc.

Weinberg, Robert S., & Gould, Daniel. (1995). *Foundation of Sport and Exercise Psychology*. USA: Human Kinetics.

Witherington H.C., dan Burton W.H. (1986). *Teknik-Teknik Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Jemaras.

John W.Creswell.(2010),*Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta,Edisi 3. Pustaka Pelajar.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

#### DAFTAR PUSTAKA/RUJUKAN

- Comite' Francais pour le Fair Play. (1974). *Fair Play*. Paris, 23 rue d' Anjou. FIFA. (Copyright @ 1994). *FIFA Fair Play*. All Right reserved.
- FIFA Magazine. (August'1997). *Code of Conduct for Footballs*. Copyright @ 1997 En- Line, Inc., All Rights Reserved.
- FIFA. (2002). *Rules of The Game. (Peaturan Permainan)*. FIFA. Jakarta: Penerbit Bidang Sumber Daya PSSI.
- Hyland, Drew. (1990). *Philosophy Of Sport*. USA: Paragon House.
- Keating, James. (1995). "Sportmanship as a Moral Category", dalam *Philosophic Inquiry in Sport* (second ed.). USA: Human Kinetics.
- Jay Martin (2006). *Stop The Tournaments*. © 2006 NSCAA All Rights Reserved
- Rusli Lutan. (2001). *Olahraga dan Etika (Fair Play)*. Jakarta: CV. Berdua Satu Tujuan, Wihani Group, Direktorat IPTEK dan Diknas.
- Simon, Robert, L. (1991). *Fair Play:*