

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SEPAKBOLA
MENGUNAKAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI PADA
SISWA KELAS V SDN 2 LEMAHJAYA KECAMATAN
WANADADI KABUPATEN BANJARNEGARA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :

**SITI ANDRIYANI
NIM 17604227004**

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

**Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola
Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada
Siswa Kelas V Sdn 2 Lemahjaya Kecamatan
Wanadadi Kabupaten Banjarnegara
Tahun Pelajaran 2019/2020**

Disusun oleh :

Siti Andriyani

NIM 17604227004

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan Ujian Akhir

Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, November 2019

Mengetahui
Dosen Pembimbing

Disetujui,
Dosen Penguji 1,

Dr. Komarudin, M.A
NIP. 197409282003121002

Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 1990011001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**UPAYA MENINGKATKAN PEMBELAJARAN SEPAKBOLA
MENGUNAKAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI PADA
SISWA KELAS V SDN 2 LEMAHJAYA KECAMATAN
WANADADI KABUPATEN BANJARNEGARA
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Disusun oleh:

Siti Andriyai
NIM 17604227004

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Jasmani Sekolah Dasar Universitas Negeri
Yogyakarta

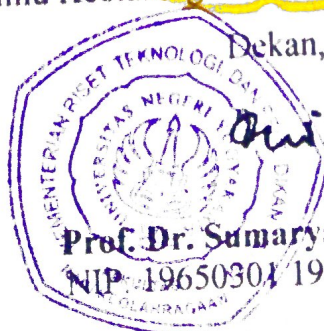
Pada tanggal 24 Oktober 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Komarudin, M.A. Ketua Penguji/Pembimbing		20/11/2019
Saryono, S.Pd.Jas., M.Or Sekretaris Penguji		19/11/2019
Drs. Amat Komari., M.Si Penguji Utama		18/11/2019

Yogyakarta, November 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Samaryanto, M.Kes
NIP. 19650301 1999001 1 0019


SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda Yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Oktober 2019

Yang menyatakan,



Siti Andriyani
NIM.17604227004

MOTTO

1. Badan digunakan akan tua dan rusak tidak digunakan juga akan tua dan rusak, maka lebih baik tua dan rusak karena digunakan.
2. Jangan jadikan sebuah masalah menjadi beban dalam hidup, tapi jadikanlah masalah tersebut sebagai acuan untuk kita agar kita menjadi lebih maju (Penulis)
3. Kebahagiaan tidak terletak pada orang yang hidupnya dengan kemudahan, tetapi justru kebahagiaan selalu dirasakan oleh orang yang selalu bersyukur dan berhasil dalam mengatasi persoalan hidup (Penulis)

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

4. فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari pekerjaan atau tugas, kerjakanlah yang lain dengan sungguh-sungguh (QS. Al Insyirah 6-7)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta Alm Bp Puryanto, Almh Ibu Sukarni yang telah memberikan inspirasi, semangat serta arti penting bagi penulis semenjak masih hidup
2. Untuk Suami Tercinta Gatot Wibowo yang selalu setia menemani, membantu dan memberikan dukungan yang tiada henti selama penyusunan skripsi

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN PEMBEAJARAN SEPAKBOLA MENGUNAKAN PERMAINAN SEPAKBOLA MINI PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 2 LEMAHJAYA KECAMATAN WANADADI KABUPATEN BANJARNEGARA TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Oleh :
Siti Andriyani 17604227004

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini karena masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan merasa bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang, hal ini perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, sehingga menghasilkan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Guru pendidikan jasmani benar-benar diharapkan untuk dapat memberikan suasana baru terhadap pembelajaran yang selama ini dianggap membosankan. Sehingga siswa lebih tertarik untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani sehingga hasil pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan dua siklus pembelajaran dengan populasi siswa kelas V SD Negeri 2 Lemahjaya dalam pembelajaran sepakbola dengan menggunakan permainan sepakbola mini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa pembelajaran sepakbola mini pada siklus I dan siklus II prosentase mengalami peningkatan dari 73, 9 % menjadi 86,4 %. Begitu juga dengan prosentase ketuntasan pada siklus I hanya mencapai 57,14 % dari jumlah siswa yang ada. Dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 92,85 %.

Kata kunci: *Sepakbola mini, Pembelajaran, Siklus*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020” dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam penyusunan skripsi ini pastilah penulis mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dalam menempuh pendidikan di UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M. Pd, Ketua Jurusan POR yang telah memfasilitasi dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Dr. Subagyo, M. Pd, Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan dan nasehat dari awal semester sampai berakhirnya studi.

5. Bapak Dr. Komarudin, M. A, Dosen Pembimbing, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Ibu Indah Nur'aini, S. Pd. I, Kepala Sekolah SD Negeri 2 Lemahjaya yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan memberikan sampel untuk diteliti.
8. Guru-guru SD Negeri 2 Lemahjaya yang selalu memberikan motivasi dan dorongan serta membantu kepada penulis saat melakukan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.

Disadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kelengkapan skripsi ini.

Diharapkan semoga hasil karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya. Sehingga mampu menjadi salah satu bahan bacaan untuk acuan pembuatan skripsi selanjutnya agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, Oktober 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Berlakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN	6
A. Kerangka Teoritik	6
B. Hipotesis Tindakan	23

BAB III. METODE PENELITIAN	24
A. Subyek Penelitian	24
B. Obyek Penelitian	24
C. Instrumen Pengumpulan Data	29
D. Analisis Data	31
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
1. Hasil Penelitian	36
2. Pembahasan	44
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	47
1. Simpulan	47
2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAPIRAN	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar sangatlah penting sebagai dasar pendidikan anak ke tingkat yang lebih tinggi. Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah dasar tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar oleh guru hendaknya dilakukan dengan memilih pendekatan pembelajaran yang tepat, sehingga akan mendukung keberhasilan pembelajaran itu sendiri. Dengan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Siswa sekolah dasar pada umumnya sangat menyenangi mata pelajaran Penjaskes terutama materi permainan sepak bola, akan tetapi masih ada sebagian siswa yang kurang antusias pada pembelajaran tersebut, terutama siswa perempuan. Siswa perempuan kurang tertarik dengan sepak bola karena takut merasa sakit ketika menendang bola.

Pada kenyataannya, pendidikan jasmani dan kesehatan adalah satu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia.

Lebih khusus lagi, Penjaskes berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani dan kesehatan yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Kurikulum pendidikan dasar pada mata pelajaran pendidikan jasmani disebutkan tujuan umum pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar adalah membantu siswa untuk peningkatan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, kemampuan gerak dasar, serta berbagai aktifitas jasmani agar tercapainya pertumbuhan dan perkembangan jasmani. Pendidikan jasmani juga harus memberikan pengalaman yang seimbang dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan ranah fisik, psikomotor, kognisi dan afeksi. Dalam hal ini masih berkaitan dengan tingkat kematangan subjek peserta didik itu sendiri. Dikarenakan peserta didik usia sekolah dasar adalah kelompok masyarakat yang tumbuh dan berkembang serta memiliki berbagai kerawanan yang memerlukan pembinaan dan bimbingan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan modifikasi pembelajaran agar proses pembelajaran dapat mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *developmentally appropriate practice* (DAP) yang berarti bahwa tugas ajar yang disampaikan harus memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus

sesuai dengan tingkat perkembangan dan tingkat kematangan anak didik yang diajarnya. Upaya memodifikasi pembelajaran dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi terampil.

Kenyataan di lapangan masih banyak siswa yang kurang aktif bergerak dikarenakan merasa bosan dengan gerakan yang sama dan hanya diulang-ulang, hal ini perlu adanya pengembangan model pembelajaran penjasorkes dengan model pembelajaran, strategi pembelajaran, dan pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa, sehingga menghasilkan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan (PAIKEM). Guru pendidikan jasmani benar-benar diharapkan untuk dapat memberikan suasana baru terhadap pembelajaran yang selama ini dianggap membosankan. Sehingga siswa lebih tertarik untuk melakukan aktivitas pendidikan jasmani sehingga hasil pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan.

SDN 2 Lemahjaya adalah salah satu sekolah dasar di Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara. Dalam pembelajaran Sepakbola, siswa di sekolah kami banyak mengalami kendala. Hal itu dikarenakan sarana yang digunakan tidak sesuai dengan kemampuan anak, yaitu masih menggunakan lapangan seadanya (tidak standar) dan alat permainan sepakbola sebenarnya.

Dari data perolehan nilai siswa Kelas V SDN 2 Lemahjaya pada pembelajaran sebelumnya masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Bahkan dari 18 siswa hanya ada 4 siswa yang telah mencapai KKM.

Sehingga hanya 21,43% ketuntasan yang dicapai, padahal target ketuntasan yang akan dicapai adalah 85,00%. Sehingga masih sangat jauh dari yang diharapkan.

Dalam hal ini peneliti akan menerapkan dengan permainan sepakbola mini. Permainan ini akan dimainkan dalam sarana prasarana yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 14 orang yang masing-masing tim 7 orang, serta menggunakan bola plastik. Dengan menerapkan permainan sepakbola mini ini, kemampuan dan fisik siswa bisa sesuai dengan sarana dan prasarana yang digunakan. Untuk itu penelitian ini diberi judul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V di SD Negri 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan di atas, maka rumusan masalah yang diteliti adalah Apakah dengan menerapkan permainan sepakbola mini dapat meningkatkan proses belajar mengajar sepakbola Pada Siswa Kelas V SD Negri 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran sepakbola dengan menggunakan permainan sepakbola mini

pada siswa kelas V SD Negeri 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan keterampilan gerak sepakbola
 - b. Memperbaiki masalah yang ditemukan dalam pembelajaran sepak bola
 - c. Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, ketertarikan, kenyamanan, kesenangan dalam diri peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran sepakbola
2. Bagi Guru
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai sepakbola
 - b. Hasil penelitian ini dapat di gunakan sebagai bahan masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam memilih metode pembelajaran dalam upaya meningkatkan pembelajaran sepakbola
3. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah terutama Sekolah Dasar.
 - b. Menumbuh-kembangkan budaya ilmiah di lingkungan sekolah, untuk proaktif dalam melakukan perbaikan mutu pendidikan/pembelajaran secara berkelanjutan.
 - c. Menjadi alat evaluator dari program dan kebijakan pengelolaan sekolah yang sudah berjalan.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kerangka Teoritik

1. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan beraktivitas yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral (Depdiknas,2006:1).

Berdasarkan pendapat H.J.S. Husdarta (2009:4) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Definisi tersebut, mengukuhkan bahwa penjas merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan umum. Tujuannya adalah untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia seutuhnya. Jadi penjas diartikan sebagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Inti pengertiannya adalah mendidik anak. Yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan adalah gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar. Gerak itu dirancang secara sadar oleh gurunya dan

diberikan dalam situasi yang tepat, agar merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah termasuk sekolah dasar, karena Pendidikan Jasmani masuk dalam kurikulum. Dalam proses Pendidikan Jasmani akan terjadi interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya.

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

Tujuan Pendidikan Jasmani merupakan penunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional. Tujuan Pendidikan Jasmani, pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI tahun 2007 menurut BSNP (2007:05), adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani yang terpilih;
- b. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik;
- c. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar;
- d. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani.
- e. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis;

- f. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan;
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif.

Berdasarkan pendapat H.J.S. Sudarta (2009:9), secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- a. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- b. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- c. Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- d. Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara berkelompok maupun perorangan.
- e. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- f. Menikmati kesenangan dan kerianan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya domain afektif. tujuan pendidikan jasmani merupakan wahana untuk mencapai tujuan nasional yaitu untuk mencapai manusia seutuhnya baik jasmani maupun rohani. Maka bukan hanya fisik atau jasmani saja yang dikembangkan tetapi, perkembangan kognitif, afektif dan sosial juga memiliki komposisi yang sama dan saling menunjang satu sama lainnya.

3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Ada beberapa karakteristik anak di usia Sekolah Dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Sebagai guru harus dapat menerapkan metode pengajaran yang sesuai dengan keadaan siswanya maka sangatlah penting bagi seorang pendidik mengetahui karakteristik siswanya. Selain karakteristik yang perlu diperhatikan kebutuhan peserta didik.

4. Hakikat Permainan Sepakbola

Pada hakekatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan dilapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing- masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak- banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan.

Berdasarkan pendapat Muhajir (2004: 22) Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola, di dalam memainkan bola setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan, hanya penjaga gawang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan lengan. Menurut Luxbacher (2008: 2) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh 2 team yang masing- masing team beranggotakan 11 orang. Masing- masing team mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan.

Sepakbola merupakan permainan beregu, masing- masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini dimainkan dengan menggunakan tungkai, kepala, dada, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya didaerah didaerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*outdoor*) dan di dalam ruangan tertutup (*indoor*), (Sucipto,dkk,2000: 7).

5. Lapangan dan perlengkapan permainan Sepakbola

a. Lapangan Permainan

Lapangan sepakbola harus memiliki ukuran panjang 100 Meter hingga 110 Meter dan Lebar 64 Meter hingga 75 Meter. Garis- garis batas kapur putih harus jelas dengan ketebalan garis sebesar 12 cm. Setiap pertandingan dimulai dari titik tengah lapangan yang membagi lapangan menjadi dua daerah simetris yang dikelilingi oleh lingkaran dengan jari- jari 1 meter dan bendera sudut lapangan dengan tinggi tiang

1,5 meter. Gawang ditempatkan pada kedua ujung lapangan pada bagian tengah garis gawang. Masing- masing gawang memiliki tinggi 2,44 meter dan lebar 7,32 yang terbuat dari kayu atau logam yang memiliki ketebalan 12 cm, dua garis ditarik tegak lurus dari garis gawang masing- masing anantara tiang gawang yang panjangnya 5,5 meter.

b. Perlengkapan permainan

Bola sepakbola berbentuk bulat dan terbuat dari kulit atau bahan lainnya yang disetujui. Bola FIFA yang resmi berdiameter 68 centimeter dan beratnya antara 410 gram hingga 450 gram. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan sepakbola (selain keper) mencakup kaos atau baju olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering dan sepatu bola. Para pemain tidak diperbolehkan untuk menggunakan perlengkapan pakaian yang dianggap membahayakan pemain lainnya, seperti: jam tangan, kalung atau bentuk- bentuk perhiasan lainnya (Luxbacher, 2008:3).

6. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Darsono (2002: 24-25) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau *reinforcement* (penguatan).
- b. Teori Kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.
- c. Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).
- d. Teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.
- e. Arikunto (1993:12) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto (1993: 4) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada

anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.

- f. Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

7. Ciri-Ciri Pembelajaran

Berdasarkan pendapat Eggen & Kauchak (1998) Menjelaskan bahwa ada enam ciri pembelajaran yang efektif, yaitu:

- a. siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungannya melalui mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan serta membentuk konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan,
- b. guru menyediakan materi sebagai fokus berpikir dan berinteraksi dalam pelajaran,
- c. aktivitas-aktivitas siswa sepenuhnya didasarkan pada pengkajian,

- d. guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis informasi,
- e. orientasi pembelajaran penguasaan isi pelajaran dan pengembangan keterampilan berpikir, serta
- f. guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajar guru.

Adapun ciri-ciri pembelajaran yang menganut unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa sebagai berikut :

1. Motivasi belajar

Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang itu mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka ia akan berusaha mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi, motivasi dapat dirangsang dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seseorang/siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjalin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

2. Bahan belajar

Yakni segala informasi yang berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain bahan yang berupa informasi, maka perlu diusahakan isi pengajaran dapat merangsang daya cipta agar menumbuhkan dorongan pada diri siswa untuk memecahkannya.

3. Alat Bantu belajar

Semua alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi)) dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (siswa). Informasi yang disampaikan melalui media harus dapat diterima oleh siswa, dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka.

4. Suasana belajar

Suasana yang dapat menimbulkan aktivitas atau gairah pada siswa adalah apabila terjadi adanya komunikasi dua arah (antara guru-siswa maupun sebaliknya) yang intim dan hangat, sehingga hubungan guru-siswa yang secara hakiki setara dan dapat berbuat bersama. Selain itu juga terjadi adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Hal ini dapat terjadi apabila isi pelajaran yang disediakan berkesesuaian dengan karakteristik siswa. Kegairahan dan kegembiraan belajar jugadapat ditimbulkan dari media, selain isi pelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, juga didukung oleh faktor intern siswa yang belajar yaitu sehat jasmani, ada minat, perhatian, motivasi, dan lain sebagainya.

5. Kondisi siswa yang belajar

Mengenai kondisi siswa, adapat dikemukakan di sini sebagai yaitu siswa memiliki sifat yang unik, artinya anatar anak yang satu dengan yang lainnya berbeda. Kesamaan siwa, yaitu memiliki langkah-langkah perkembangan, dan memiliki potensi yang perlu diaktualisasikan melalui pembelajaran. Kondisi siswa sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor intern dan juga faktor luar, yaitu segala sesuatu yang

ada di luar diri siswa, termasuk situasi pembelajaran yang diciptakan guru. Oleh Karena itu kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi siswa, bukan peran guru yang dominant, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.

8. Strategi Belajar Mengajar Penjas

Strategi pembelajaran adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai secara efektif dan efisien. Semakin baik strategi pembelajaran yang dimiliki/dikuasai dan dilaksanakan guru, akan semakin menarik minat siswa (senang) untuk aktif berperan (sibuk) dalam aktivitas belajar pendidikan jasmani, sebagai contoh gerakan latihan pendahuluan sebagai warming-up tidak selalu stretching aktif, kalistenik ataupun lari keliling lapangan saja, namun dapat divariasikan dengan adanya kegiatan berpasangan, menggunakan alat sederhana. Pada kegiatan latihan inti diharapkan guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan daya nalar dan meningkatkan keterampilan siswa melalui kegiatan Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif dan Menyenangkan (PAIKEM), sehingga siswa terbiasa bahkan memiliki otomatisasi untuk bergerak dan mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Tujuh pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani Mosston dan Ashworth dapat dipergunakan sebagai acuan/dasar dalam pengembangan strategi pembelajaran pendidikan jasmani di samping upaya penciptaan alat sederhana maupun pemanfaatan media yang terdapat di sekolah.

Strategi belajar-mengajar pendidikan jasmani merupakan kegiatan sebelum proses belajar-mengajar dilaksanakan. Tujuannya menciptakan kondisi dan kegiatan belajar yang memungkinkan murid lancar belajar dan mencapai sasaran belajar. Kegiatan itu antara lain memilih informasi yang bersifat verbal atau model lain seperti gerak yang akan disampaikan, menetapkan cara-cara pengarahan dan pembimbingan ke arah yang dikehendaki, dan terakhir menetapkan cara bagaimana menilai hasil belajar. Memilih dan menetapkan cara- cara pengarahan dan pembimbingan itu pada dasarnya berurusan dengan metode pembelajaran yang dianggap sesuai dengan situasi dan tujuan pengajaran. Strategi belajar-mengajar ini sangat menuntut pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menerapkan metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani dan kesehatan. (Supandi, 1992:5)

9. Pengertian Permainan

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat dalam usaha pendidikan. Tiap kali kita menggunakan suatu alat pasti kita akan mengharap kegunaan alat itu untuk mencapai. Permainan berguna untuk mencapai meningkatkan keterampilan didalam cabang-cabang olahraga.

Menurut Sugiyanto dan Sudjarwo (1993:101), Perkembangan fisik anak yang terjadi pada masa ini menunjukkan adanya kecenderungan yang berbeda di banding masa sebelumnya dan juga pada masa sesudahnya. Kecenderungan perbedaan yang terjadi adalah dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan fisik anak laki-laki dan anak perempuan sudah mulai menunjukkan kecenderungan semakin jelas tampak adanya perbedaan. Ukuran dan proporsi tubuh berubah secara bertahap, dan hubungan

hampir konstan dipertahankan dalam perkembangan tulang dan netan. Oleh karenanya energi anak di arahkan ke arah penyempurnaan pola gerak dasar yang telah terbentuk selama periode awal anak. Di samping pola penyempurnaan gerak dasar, adaptasi, dan modifikasi terhadap gerak dasar perlu di lakukan. Hal ini di maksudkan untuk menghadapi adanya peningkatan atau pertumbuhan berbagai situasi (Phill Yanuar Kiram, 1992:36). Bermain merupakan peristiwa hidup yang sangat digemari oleh anak-anak, maupun orang dewasa. Melalui bermacam-macam kegiatan yang ada dalam olahraga permainan di sekolah banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dikembangkan.

Fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian sangat mungkin di kembangkan melalui kegiatan-kegiatan bermain. Setiap siswa di tuntut dalam suatu kegiatan bermain misalnya dalam kehidupan masyarakat social di perlukan sifat kejujuran, patuh, kerjasama sesama masyarakat atau ketentuan-ketentuan lainnya yang telah di sepakati oleh semua dalam kegiatan bermain diperlukan sifat sportif, patuh pada peraturan-peraturan yang telah diresmikan atau di tentukan.

Begitu pula dengan kehidupan kita sehari-hari kita harus mempunyai etika yang bagus di dalam masyarakat, begitu pula dengan bermain kita perlu mempunyai etika karena dalam setiap permainan didalam permainan juga ada keharusan untuk mematuhi etika yang ada dalam permainan. Berdasarkan uraian di atas banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan sifat kepribadian yang diterapkan di masyarakat.

10. Karakteristik Permainan Sepakbola Mini

Permainan sepakbola mini adalah permainan sejenis sepakbola yang dimainkan dalam lapangan yang berukuran lebih kecil. Permainan ini dimainkan oleh 14 orang yang masing-masing tim 7 orang, serta menggunakan bola plastik. Didalam permainan ini semua pemain bertujuan mencetak angka sebanyak mungkin dengan mencetak gol ke gawang. Jadi setiap tim melakukan pertahanan dan penyerangan secara bersamaan sehingga didalam permainan tidak ada pemain yang bersantai.

11. Peraturan Dasar Sepakbola

Sebelum berlatih sepakbola, siswa perlu mengenal peraturan dasar sepakbola. Lapangan sepakbola berbentuk persegi panjang. Ukuran panjangnya 100-110 m dan lebarnya 64-78 m. Lebar gawang sepakbola 7,32 m dan tinggi 2,44 m. Berat bola yang digunakan dalam pertandingan adalah 380-500 gram dan kelilingnya 68-71 cm. Lapangan sepakbola dapat diubah/ dimodifikasi sesuai kondisi yang ada. Permainan sepakbola terdiri atas dua regu yang masing-masing beranggotakan sebelas orang. Pertandingan berlangsung selama 2 x 45 menit dan istirahat 15 menit. Pertandingan sepakbola dipimpin seorang wasit dan dua orang penjaga garis (Tri Hananto Budi Santoso, dkk., 2010:14).

a. Menendang Bola

Menendang bola merupakan suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan menggunakan kaki gawang (Sukatamsi, 1984:36). Sedangkan menurut Sucipto, dkk. (2000:17) menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan dengan tujuan

untuk mengumpan (passing), menembak ke gawang (shooting at the goal) dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (sweeping).

Ada beberapa macam teknik menendang bola yang diajarkan pada siswa Sekolah Dasar kelas V, diantaranya:

1) Menendang bola dengan punggung kaki

Posisi awal, badan dan kedua kaki lurus. Kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan jari menghadap ke depan dan lutut sedikit ditekuk. Pergelangan kaki ditekuk ke bawah sehingga punggung kaki menghadap bola. Selanjutnya, lutut ditekuk dalam-dalam dan bola disepak oleh punggung kaki tepat pada titik tengahnya.

2) Menendang bola dengan kaki bagian dalam

Kaki tumpu diletakkan di samping bola, jari kaki menghadap ke depan, dan lutut sedikit ditekuk. Kaki untuk menendang diputar keluar pangkal paha membentuk sudut 90° dengan kaki tumpu. Bola ditendang pada titik tengahnya.

3) Menendang bola dengan ujung kaki

Pertama lutut kaki tumpu sedikit ditekuk dan ujung jari menghadap ke depan. Kaki untuk menendang diangkat hingga membentuk sudut runcing dengan kaki bagian bawah. Pergelangan kaki dikuatkan, ayunan dilakukan dengan cara meluruskan lutut. Ujung sepatu merupakan daerah yang kontak dengan bola. Untuk clapat menggiring bola dengan sempurna, posisi kaki tumpu harus sesuai dengan posisi kaki yang akan digunakan untuk menendang.

b. Menggiring Bola

Menurut Sucipto, dkk. (2000:28), pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Sedangkan menurut (Sukatamsi, 1984:38), menggiring bola biasanya dilakukan pada saat yang menguntungkan saja yaitu pada saat bebas dari penjagaan lawan. Menggiring bola merupakan teknik atau cara dalam usaha memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah yang lain pada saat permainan sedang berlangsung.

Pelaksanaan menggiring bola menurut Tri Hananto Budi Santoso, dkk., (2010:16) adalah kaki yang digunakan untuk menggiring bola ditarik ke bawah dan diputar ke arah dalam pergelangan kaki tumpu. Bola disentuh kura-kura kaki bagian dalam atau bagian luar untuk bergerak maju atau apabila lintasannya melengkung. Posisi badan harus ditempelkan di antara bola dan lawan. Kemudian, bola digiring oleh kaki yang jauh dari lawan

c. Mengoper dan Menerima Bola

Berdasarkan pendapat Sucipto, dkk. (2000:22), mengoper dan menerima bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan. Mengoper bola merupakan seni mindahkan bola dari satu pemain ke pemain lain sedangkan menerima bola merupakan usaha untuk menghentikan bola yang selanjutnya akan dioper lagi kepada pemain lain.

Operan ada dua jenis yaitu pendek dan panjang. Dalam memberikan operan harus memperhatikan gerak pemain yang akan diberi operan. Jika yang diberi operan dalam keadaan diam, operkan bola ke arah kakinya. Jika yang diberi operan berlari dengan kecepatan rendah, operkan bola ke sekitar tubuh. Apabila yang diberi operan berlari dengan kecepatan tinggi, operkan bola ke arah pergerakan pemain.

Menerima bola dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan telapak kaki dan dengan kaki bagian dalam. Pelaksanaan dari menerima bola dengan telapak kaki yaitu kaki tumpu menghadap ke arah datangnya bola dan lutut sedikit ditekuk. Pergelangan kaki yang digunakan untuk menghentikan bola ditekuk ke atas sehingga bola dapat berhenti di bawahnya. Badan condong ke depan. Bola dihentikan di samping depan kaki tumpu.

Pelaksanaan dari menerima bola dengan kaki bagian dalam yaitu kaki tumpu menghadap ke arah datangnya bola dan lutut ditekuk. Kaki yang digunakan untuk menerima bola diputar ke luar sehingga kaki bagian dalam menghadap ke arah datangnya bola. Mula-mula kaki yang digunakan untuk mengontrol bola digerakkan ke depan. Saat akan menyentuh bola, kaki ditarik kembali ke belakang. Bola dihentikan di samping kaki tumpu.

d. Bermain Bola dengan Sportif

Materi bermain sepakbola dengan sportif yang diajarkan bagi siswa Sekolah Dasar Kelas V dititik beratkan pada cara menendang, menggiring, dan mengoper bola kepada teman. Agar permainan dapat berjalan tertib, lancar, dan adil, maka setiap pemain harus mematuhi peraturan, berjiwa besar, serta menjunjung

tinggi nilai-nilai sportivitas dalam melakukan permainan sepakbola dengan menghormati lawan. Selain itu, pemain juga harus menghormati wasit yang memimpin jalannya pertandingan.

B. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut : pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini dapat meningkatkan pembelajaran penjas pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam penggunaan metode penelitian diharapkan dapat tepat dan dapat bermanfaat, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Penggunaan metode penelitian ini yaitu dengan peneelitan tindakan kelas (PTK).

A. Subyek penelitian.

Subyek penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SD N 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara sejumlah 22 siswa dengan rincian 11 siswa putra dan 11 siswa putri.

B. Obyek penelitian.

1. Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. (Suharsimi Arikunto, 2006:131). Dalam penelitian ini peneliti mengambil teknik *total sample* atau sampel penuh yaitu yang artinya semua individu dalam populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel, (Suharsimi Arikunto, 2006:134), maka sampel dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa.

2. Lokasi penelitian.

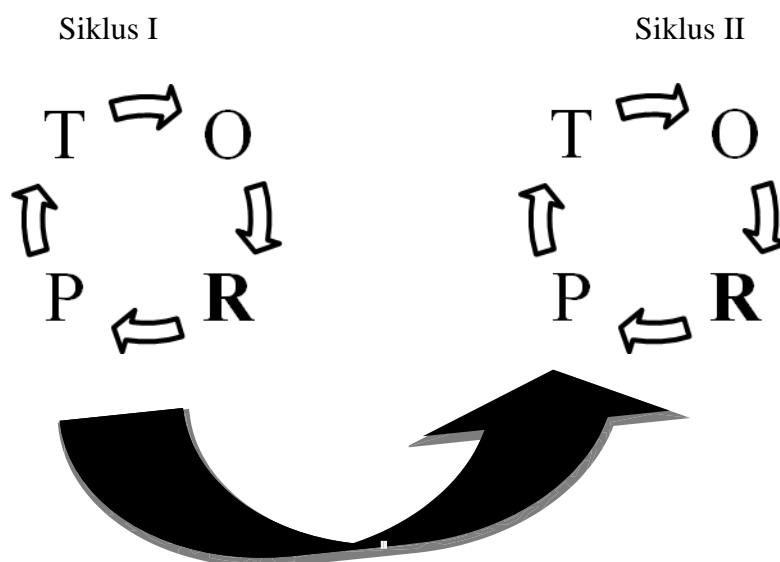
Pemilihan tempat penelitian ini sangatlah penting dalam kaitanya dengan mempertanggung jawabkan hasil penelitian, dalam penelitian ini lokasi yang di

pilih yaitu di Lapangan Sepak Bola SD N 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara

3. Desain Penelitian.

Penelitian tindakan merupakan perkembangan baru di bidang pendidikan. Penelitian tindakan merupakan kegiatan mencermati objek penelitian suatu kelompok orang yang mengorganisasi suatu kondisi, sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman tersebut. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap suatu kegiatan yang sengaja di munculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas. Dalam PTK berbentuk proses pengkajian berdaur, yang terdiri atas empat tahapan yaitu, rencana, tindakan, observasi, reflektif. (Suharsimi Arikunto, 2006 : 91).

Tahapan dalam PTK digambarkan sebagai berikut :



Gambar. 3.1 Desain penelitian,

Sumber : Suharsimi Arikunto, (2006 : 91)

Keterangan :

P : Perencanaan

T : Tindakan

O : Observasi

R : Refleksi

RP : Revisi Perencanaan

a. Siklus I

Dalam siklus ini terdiri atas empat tahap yang meliputi, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1) Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatunya, proses pembelajaran yang menunjuk pada aspek – aspek yang perlu diamati yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu juga harus mempersiapkan berbagai langkah – langkah yang akan dilakukan dalam penelitian diantaranya menyusun pedoman instrumen dan menyiapkan rencana pembelajaran.

2) Tindakan

Dalam tahap ini peneliti melakukan berbagai tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian yang sudah direncanakan. Materi pembelajarannya adalah menerangkan teknik dasar bermain sepakbola mini, menerangkan peraturan permainan boladriator, menekankan sikap yang baik sesuai dengan nilai sportif dan *fair play*.

Pertama siswa di tanya mengenai teknik dasar permainan sepakbola mini, dan mencontohkannya. Dari sinilah dapat terlihat berbagai kelemahan dan

keunggulannya dalam hal pengetahuan teknik dasar dan kecakapan gerakanya. Selanjutnya siswa di beri pertanyaan – pertanyaan seputar sikap dalam bermain. contohnya, ”sebelum bertanding sepakbola mini kita harus berbuat apa?”. dari sini juga dapat diketahui tingkat kesadaran mereka dalam bersikap baik selama pembelajaran.

Selanjutnya peneliti juga memberi pengertian tentang modifikasi sepakbola mini dengan membagi jumlah pemain yang menjadi tujuh tiap tim, yaitu tentang teknik dasar maupun peraturan yang ada.

3) Observasi

Selanjutnya observasi dilakukan secara cermat, tepat, dan rinci atas semua aktifitas siswa. Selanjutnya siswa bermain game boladiator lalu peneliti mencatat semua aktivitas serta kejadian selama siswa bermain. Peneliti menggunakan lembar observasi yaitu berupa check list. *Check list* ini berisi indikator dari ketiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

4) Refleksi

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas, maka yang akan dilakukan oleh peneliti adalah refleksi. Dari hasil yang telah diamati selama siswa bermain sepakbola mini melalui lembar pengamatan, maka Diteliti, dicermati, dilihat dari kekurangan dan kelebihan dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Kemudian kelemahannya dijadikan koreksi dalam pembelajaran selanjutnya. Sedangkan kelebihananya dirangkum dijadikan pengetahuan dan pedoman dalam pembelajaran berikutnya.

b. Siklus II

Dalam siklus ini terdiri atas empat tahap yang meliputi, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

1) Perencanaan

Pada tahap ini merupakan bagian dari siklus I, yang dilakukan untuk melakukan perbaikan menyusun rencana pembelajaran dan membuat pedoman pembelajaran.

2) Tindakan

Tindakan yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan langkah – langkah tindakan dari siklus I. dalam tahap ini peneliti lebih detail menerangkan materi. Materi yang diajarkan masih sama yaitu masih seputar teknik dasar dan peraturan permainan sepakbola mini, menerangkan peraturan sepakbola mini serta menekankan sikap yang baik yang sesuai dengan nilai sportifitas.

Salah satu siswa disuruh mempraktikan teknik dasar. Apabila ada kesalahan dan kekurangan dapat dilengkapi dan diberikan contoh yang baik dan benar. Mengenai peraturan dapat diterangkan sedetail mungkin. Tidak kalah penting nya siswa dibekali sikap yang baik dalam bermain dengan memberikan wacana. Contohnya dengan siswa di ajarkan bersikap baik dan sportif pada lawan dan menerima kebijakan dari wasit, ini merupakan sikap pembelajaran yang baik.

3) Observasi

Dalam observasi ini tidak jauh beda dengan observasi yang pertama, yaitu chek list yang mengandung aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk

pengamatan yang dilakukan secara cermat, tepat, dan akurat. Siswa melakukan game dan dilakukan pengamatan menggunakan chek list.

4) Refleksi

Terakhir pada putaran siklus yaitu refleksi. Hasil pengamatan diteliti dan dianalisis apakah terjadi peningkatan pembelajaran penjas orkes oleh siswa dan terjadi peningkatan pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotornya.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas :

a. Silabus

Berdasarkan pendapat E. Mulyasa (2009:205) Silabus adalah rencana pembelajaran pada satu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan. Dalam KTSP, silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian hasil belajar. Pengembangan silabus diserahkan sepenuhnya pada satuan pendidikan di masing-masing daerah.

b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan

dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus. RPP merupakan komponen penting dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang pengembangannya harus dilakukan secara profesional. Tugas guru yang paling utama terkait dengan RPP berbasis KTSP adalah menjabarkan silabus ke dalam RPP yang lebih operasional dan rinci, serta siap dijadikan pedoman atau skenario dalam pembelajaran. Dalam pengembangan RPP Guru diberi kebebasan untuk mengubah, memodifikasi, dan menyesuaikan silabus dengan kondisi sekolah atau daerah, serta karakteristik peserta didik.(E. Mulyasa, 2009:205).

c. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas guru dan siswa dan sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa.

2. Instrumen Evaluasi

a. *Aspek Psikomotor*

Pada aspek psikomotor peneliti menggunakan 4 indikator yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam melakukan gerak sepakbola.

Tabel. 3.1 Untuk menilai aspek psikomotor siswa dalam sepakbola

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Melakukan teknik dasar menendang bola dengan baik dan benar		
2	Melakukan teknik dasar menggiring bola dengan baik dan benar		
3	Melakukan teknik dasar mengumpan / mengoper bola dengan baik dan benar		
4	Melakukan teknik dasar mengontrol /menerima bola		
SKOR PEROLEHAN		4	
SKOR MAKSIMAL			

Keterangan:

1. Jawaban Ya mendapat skor 1
2. Jawaban tidak mendapat skor 0

$$\text{Perolehan nilai efektif} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

D. Analisa Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran sepakbola dengan permainan sepakbola mini. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa hasil belajar, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase dengan menentukan presentasi ketuntasan belajar dan mean (rerata) kelas.

Adapun penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk presentasi dan angka, Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah:

$$P = \frac{\Sigma \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{siswa}} \times 100 \%$$

Setelah diperoleh hasil maka dapat dibandingkan ada atau tidaknya peningkatan dari hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II. Dan seberapa besar peningkatan keberhasilannya.

Rumus untuk menghitung nilai rata-rata adalah sebagai berikut:

$$F = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah semua nilai siswa

ΣN = Jumlah siswa

Perhitungan presentase dengan menggunakan rumus diatas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa SDN 2 Lemahjaya yang dikelompokkan ke dalam dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel Kriteria 3.2 Ketuntasan Belajar Penjasorkes

Kriteria Ketuntasan	Kualifikasi
≥ 70	Tuntas
< 70	Tidak Tuntas

Hasil Akhir pembelajaran secara kuantitatif sepakbola dengan menerapkan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SDN 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara dapat dilihat sebagai berikut:

a. Aspek Psikomotor

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai pada aspek psikomotor adalah sebagai berikut :

$$\text{Perolehan nilai Psikomotorik} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Siswa yang melakukan aktifitas sesuai dengan indikator instrumen psikomotor mendapat skor 1, sedangkan yang tidak melakukan mendapat skor 0. Skor maksimal Perolehan adalah 4.

b. Aspek Kognitif

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai pada aspek kognitif adalah sebagai berikut :

$$\text{Perolehan Nilai Kognitif} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar dan tepat mendapat skor 1, siswa yang menjawab salah / tidak tepat mendapat skor 0. Skor maksimal Perolehan adalah 3.

c. Aspek Afektif

Rumus yang digunakan untuk memperoleh nilai pada aspek kognitif adalah sebagai berikut :

$$\text{Perolehan Nilai Afektif} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Siswa yang melakukan aktifitas sesuai dengan indikator instrumen afektif mendapat skor 1, sedangkan yang tidak melakukan mendapat skor 0. Skor maksimal dalam aspek afektif ini adalah 3.

d. Nilai Akhir

Nilai akhir diperoleh dengan cara memberikan bobot penilaian pada aspek psikomotor sebesar 40%, aspek kognitif sebanyak 30% dan aspek afektif sebanyak 30%. Hal ini dikarenakan dalam penjasorkes memang lebih ditekankan pada psikomotornya. Sehingga didapatkan rumus untuk nilai akhir adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = N. \text{Psikomotor} \times 40\% + N. \text{Kognitif} \times 30\% + N. \text{Afektif} \times 30\%$$

2. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data hasil belajar siswa dan hasil observasi keterampilan siswa dalam pembelajaran sepakbola dengan menerapkan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SDN 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara tahun pelajaran 2019/2020.

Data kualitatif dipaparkan dalam kalimat yang dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Tabel 3.3 Kriteria Keberhasilan Belajar Siswa dalam %

Tingkat Keberhasilan %	Arti
$\geq 80 \%$	Sangat Tinggi
60 – 79 %	Tinggi
40 – 59 %	Sedang
20 – 39 %	Rendah
$< 20 \%$	Sangat Rendah

Tabel 3.4 Rambu-Rambu Analisis Hasil Belajar

Pencapaian Tujuan Pembelajaran	Kualifikasi	Tingkat Keberhasilan Pembelajaran
80 – 100 %	Sangat Baik (A)	Berhasil
65 – 84 %	Baik (B)	Berhasil
55 – 64 %	Cukup (C)	Tidak Berhasil
0 – 54 %	Kurang (D)	Tidak Berhasil

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Hasil penelitian ini merupakan pengamatan dari lapangan mengenai proses pelaksanaan hasil belajar permainan sepakbola mini untuk siswa kelas V SDN 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara tahun pelajaran 2019/2020. Data diambil pada saat pembelajaran berlangsung, menggunakan *checklist*. Setelah di analisis diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Deskripsi analisis kemampuan aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif permainan sepakbola mini pada siklus I

Deskripsi data analisis kemampuan aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif permainan sepakbola mini pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan bantuan check list dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.1 Deskripsi analisis kemampuan aspek Psikomotor pada siklus I

No	Kode	Nilai Kemampuan						Keterangan
		Aspek Psikomotor				Jumlah	Nilai	
		1	2	3	4			
1	S-1	1	1	1	1	4	100	T
2	S-2	1	1	1	1	4	100	T
3	S-3	1	1	1	1	4	100	T
4	S-4	1	0	1	0	2	50	TT
5	S-5	1	1	1	1	4	100	T
6	S-6	1	1	0	0	2	50	TT
7	S-7	1	1	0	0	2	50	TT
8	S-8	0	1	0	0	1	25	TT
9	S-9	1	1	1	1	4	100	T
10	S-10	1	1	1	1	4	100	T
11	S-11	1	1	1	1	4	100	T
12	S-12	0	1	0	0	1	25	T
13	S-13	0	0	1	0	1	25	T
14	S-14	0	1	1	0	2	50	TT
15	S-15	1	1	1	1	4	100	T
16	S-16	1	1	1	1	4	100	T
17	S-17	1	1	1	1	4	100	T
18	S-18	0	1	0	1	2	50	TT
19	S-19	0	1	1	1	3	75	T
20	S-20	1	1	1	1	4	100	T
21	S-21	1	1	1	1	4	100	T
22	S-22	1	1	1	1	4	100	T
Jumlah		16	20	17	15	68		T = 16 TT = 6

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

S: sampel

1. : Indikator melakukan teknik dasar menendang bola dengan baik dan benar.

2. : Indikator melakukan teknik dasar menggiring bola dengan baik dan benar.

3. : Indikator melakukan teknik dasar mengumpan / mengoper bola dengan baik dan benar.

4. : Indikator melakukan teknik dasar mengontrol / menerima bola dengan baik dan benar.

Dari hasil data analisis dari siklus I, didapat prosentase aspek psikomotor

(%)= $68 / 88 \times 100 \% = 77,28 \%$. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa pada

aspek psikomotor yaitu $16 / 22 \times 100\% = 72,72 \%$

Tabel 4.2 Deskripsi analisis kemampuan aspek kognitif pada siklus I

No	Kode	Nilai Kemampuan					Keterangan
		Kognitif			Jumlah	Nilai	
		5	6	7			
1	S-1	1	1	1	3	100	T
2	S-2	0	1	1	2	100	T
3	S-3	1	1	1	3	100	T
4	S-4	1	0	1	2	66,7	TT
5	S-5	1	1	1	3	100	T
6	S-6	1	1	1	3	100	T
7	S-7	1	1	0	2	66,7	TT
8	S-8	0	1	0	1	66,7	TT
9	S-9	1	1	1	3	100	T
10	S-10	1	1	1	3	100	T
11	S-11	0	1	1	2	66,7	TT
12	S-12	0	1	0	1	66,7	T
13	S-13	0	0	1	1	33, 34	TT
14	S-14	1	1	1	3	100	T
15	S-15	1	1	1	3	100	T
16	S-16	1	1	1	3	100	T
17	S-17	1	1	1	3	100	T
18	S-18	1	1	1	3	100	T
19	S-19	1	1	1	3	100	T
20	S-20	1	1	1	3	100	T
21	S-21	1	1	1	3	100	T
22	S-22	1	1	1	3	100	T
Jumlah		17	20	19	56		T = 16 TT = 6

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

R : sampel

5. : Indikator memahami apa yang dimaksud dengan permainan sepakbola.

6. : Indikator memahami gerakan – gerakan apa saja yang ada dalam permainan sepakbola.

7. : Indikator memahami alat-alat apa saja yang digunakan dalam bermain sepakbola.

Dari hasil data analisis dari siklus I, didapat prosentase aspek kognitif (%) = $56/66 \times 100\% = 84,84\%$. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa pada aspek kognitif yaitu $16/22 \times 100\% = 72,72\%$

Tabel 4.3 Deskripsi analisis kemampuan aspek afektif pada siklus I

No	Kode	Nilai Kemampuan					Keterangan
		Kognitif			Jumlah	Nilai	
		8	9	10			
1	S-1	1	0	1	2	66,67	TT
2	S-2	1	1	1	3	100,00	T
3	S-3	1	0	1	2	66,67	TT
4	S-4	1	0	0	1	33,33	TT
5	S-5	0	0	1	1	33,33	TT
6	S-6	1	1	0	2	66,67	TT
7	S-7	1	1	1	3	100,00	T
8	S-8	1	1	1	3	100,00	T
9	S-9	1	1	0	2	66,67	TT
10	S-10	1	1	1	3	100,00	T
11	S-11	1	1	1	3	100,00	T
12	S-12	0	1	0	1	33,33	TT
13	S-13	0	0	1	1	33,33	TT
14	S-14	1	0	0	1	33,33	TT
15	S-15	1	0	0	1	33,33	TT
16	S-16	1	1	0	2	66,67	TT
17	S-17	1	0	0	1	33,33	TT
18	S-18	0	1	0	1	33,33	TT
19	S-19	0	1	0	1	33,33	TT
20	S-20	0	0	1	1	33,33	TT
21	S-21	0	1	0	1	33,33	TT
22	S-22	1	0	0	1	33,33	TT
Jumlah		15	12	10	37		T = 5 TT = 17

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

R : sampel

8. : Indikator tidak melakukan gerakan kasar / menciderai lawan.: indikator mau menghormati wasit.

9. : Indikator melaksanakan / mentaati perintah dari guru dan mengikuti kegiatan dengan baik.

10.: Indikator Melaksanakan gerakan dengan berani dan tidak ragu-ragu saat melakukan gerakan.

Dari hasil data analisis dari siklus I, didapat prosentase aspek afektif (%) = $37 / 66 \times 100 \% = 56,06 \%$. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa pada aspek afektif yaitu $5 / 22 \times 100\% = 22,72\%$.

Jadi deskriptif prosentase keseluruhan (%) = $207 / 280 \times 100 \% = 73,928 \%$. Sedangkan prosentase ketuntasan keseluruhan pada siklus I hanya mencapai 57,1 %. Tabel prosentase keseluruhan berada pada lampiran.

2. Deskripsi analisis kemampuan aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif permainan sepakbola mini pada siklus II

Deskripsi data analisis kemampuan aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif permainan sepakbola mini dilakukan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung dengan cara peneliti mengamati secara langsung dengan bantuan check list dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.4. Deskripsi analisis kemampuan aspek Psikomotor pada siklus II

No	Kode	Nilai Kemampuan						Keterangan
		Aspek Psikomotor				Jumlah	Nilai	
		1	2	3	4			
1	S-1	1	1	1	1	4	100	T
2	S-2	1	1	1	1	4	100	T
3	S-3	1	1	1	1	4	100	T
4	S-4	1	1	1	1	4	100	T
5	S-5	1	1	1	1	4	100	T
6	S-6	1	1	1	1	4	100	T
7	S-7	1	1	0	0	2	50	TT
8	S-8	0	1	0	0	1	25	TT
9	S-9	1	1	1	1	4	100	T
10	S-10	1	1	1	1	4	100	T
11	S-11	1	1	1	1	4	100	T
12	S-12	1	1	1	1	4	100	T
13	S-13	0	0	1	0	1	25	TT
14	S-14	0	1	1	0	2	50	TT
15	S-15	1	1	1	1	4	100	T
16	S-16	1	1	1	1	4	100	T
17	S-17	1	1	1	1	4	100	T
18	S-18	1	1	1	1	4	100	T
19	S-19	1	1	1	1	4	100	T
20	S-20	1	1	1	1	4	100	T
21	S-21	1	1	1	1	4	100	T
22	S-22	1	1	1	1	4	100	T
Jumlah		19	21	20	18	78		T = 18 TT = 4

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

R : sampel

1. : Indikator melakukan teknik dasar menendang bola dengan baik dan benar.

2. : Indikator melakukan teknik dasar menggiring bola dengan baik dan benar.

3. : Indikator melakukan teknik dasar mengumpan / mengoper bola dengan baik dan benar.

4. : Indikator melakukan teknik dasar mengontrol / menerima bola dengan baik dan benar.

Dari hasil data analisis dari siklus II, didapat prosentase aspek psikomotor (%) = $78 / 88 \times 100 \% = 88,63 \%$. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa pada aspek psikomotor yaitu $18 / 22 \times 100\% = 81,81 \%$

Tabel 4.5 Deskripsi analisis kemampuan aspek kognitif pada siklus II

No	Kode	Nilai Kemampuan					Keterangan
		Kognitif			Jumlah	Nilai	
		5	6	7			
1	S-1	1	1	1	3	100	T
2	S-2	0	1	1	2	66,7	TT
3	S-3	1	1	1	3	100	T
4	S-4	1	0	1	2	66,7	TT
5	S-5	1	1	1	3	100	T
6	S-6	1	1	1	3	100	T
7	S-7	1	1	0	2	66,7	TT
8	S-8	0	1	0	1	33,3	TT
9	S-9	1	1	1	3	100	T
10	S-10	1	1	1	3	100	TT
11	S-11	1	1	1	3	100	T
12	S-12	0	1	0	1	33,3	TT
13	S-13	1	1	1	3	100	T
14	S-14	1	1	1	3	100	T
15	S-15	1	1	1	3	100	T
16	S-16	1	1	1	3	100	T
17	S-17	1	1	1	3	100	T
18	S-18	1	1	1	3	100	T
19	S-19	1	1	1	3	100	T
20	S-20	1	1	1	3	100	T
21	S-21	1	1	1	3	100	T
22	S-22	1	1	1	3	100	T
Jumlah		19	21	19	59		T = 16 TT = 6

Keterangan :

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

R : sampel

5. : Indikator memahami apa yang dimaksud dengan permainan sepakbola.

6. : Indikator memahami gerakan – gerakan apa saja yang ada dalam permainan sepakbola.

7. : Indikator memahami alat-alat apa saja yang digunakan dalam bermain sepakbola.

Dari hasil data analisis dari siklus II, didapat prosentase aspek kognitif (%)

= $59 / 66 \times 100 \% = 89,39 \%$. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa pada aspek

kognitif yaitu $16 / 22 \times 100\% = 72,72 \%$

Tabel 4.6. Deskripsi analisis kemampuan aspek afektif pada siklus II

No	Kode	Nilai Kemampuan					Keterangan
		Kognitif			Jumlah	Nilai	
		8	9	10			
1	S-1	1	1	1	3	100,0	T
2	S-2	1	1	1	3	100,0	T
3	S-3	1	0	1	2	66,7	TT
4	S-4	1	1	1	3	100,0	T
5	S-5	1	1	1	3	100,0	T
6	S-6	1	1	1	3	100,0	T
7	S-7	1	1	1	3	100,0	T
8	S-8	1	1	1	3	100,0	T
9	S-9	1	1	0	2	66,7	TT
10	S-10	1	1	1	3	100,0	T
11	S-11	1	1	1	3	100,0	T
12	S-12	1	1	1	3	100,0	T
13	S-13	0	0	1	1	33,3	TT
14	S-14	1	1	1	3	100,0	T
15	S-15	1	1	1	3	100,0	T
16	S-16	1	1	0	2	66,7	TT
17	S-17	1	0	0	1	33,3	TT
18	S-18	0	1	0	1	33,3	TT
19	S-19	1	1	1	3	100,0	T
20	S-20	1	1	1	3	100,0	T
21	S-21	1	1	1	3	100,0	T
22	S-22	1	1	1	3	100,0	T
Jumlah		20	19	18	57		T = 16 TT = 6

Keterangan :

T : Tuntas

TT: Tidak Tuntas

R : sampel

8. : Indikator tidak melakukan gerakan kasar / menciderai lawan.: indikator mau menghormati wasit.

9. : Indikator melaksanakan / mentaati perintah dari guru dan mengikuti kegiatan dengan baik.

10. : Indikator Melaksanakan gerakan dengan berani dan tidak ragu-ragu saat melakukan gerakan.

Dari hasil data analisis dari siklus II, didapat prosentase aspek afektif (%)
 $= 57 / 66 \times 100 \% = 86,36 \%$. Sedangkan prosentase ketuntasan siswa pada aspek afektif yaitu $16 / 22 \times 100\% = 72,73 \%$.

B. Pembahasan

Permainan sepakbola mini adalah salah satu permainan sepak bola untuk meningkatkan pembelajaran gerak pada penjasorkes dimana hanya menggunakan lapangan yang lebih kecil dari sepak bola sesungguhnya. Adapun perubahan yang terjadi melihat hasil pembelajaran Siklus I yang diterapkan didalam Siklus II yaitu ukuran lapangan yang semula 22 m x 17 m diperkecil menjadi 20 m x 15 m dan untuk waktu bermain dipersempit menjadi 2 x 10 menit. Dengan perubahan tersebut bertujuan untuk meningkatkan fisik siswa, karena dengan lapangan diperkecil siswa akan lebih aktif bergerak, dengan ditambahkannya lama permainan, siswa juga bisa lebih menyesuaikan dengan kemampuan daya tahan dan fisiknya.

Dari pengamatan dapat diperoleh hasil bahwa prosentase kemampuan aspek psikomotor, kognitif, dan afektif dari siswa kelas V SDN 2 Lemahjaya Kabupaten Banjarnegara terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

Ketuntasan siswa pada siklus I terdapat beberapa siswa yang belum tuntas belajar, pada aspek psikomotor dari 22 siswa terdapat 6 siswa (27, 27%) yang masih belum tuntas belajar, dikarenakan dalam pembelajaran ada beberapa siswa yang belum sungguh – sungguh dalam mempraktekkan teknik dasar sepakbola mini. Pada aspek kognitif dari 22 siswa terdapat 6 siswa (27,27%) yang belum tuntas dalam belajar, dikarenakan dalam pembelajaran siklus I penyampaian materi sepakbola mini belum bisa dimengerti dan dipahami sepenuhnya oleh semua siswa. Pada aspek afektif dari 22 siswa terdapat 17 siswa (60,71%) yang belum tuntas belajar, dikarenakan dalam bermain banyak siswa yang belum mematuhi tatacara dan peraturan sepakbola mini, lebih mengutamakan individu / kurang bekerjasama dalam tim dan anak lebih emosional sehingga cenderung bermain kasar tanpa mengedepankan sportifitas.

Setelah dilakukan perbaikan kegiatan pembelajaran pada siklus II, siswa yang belum tuntas menjadi lebih berkurang pada semua aspek, yaitu :

Tabel 4.7 Jumlah Siswa Belum Tuntas Pada Siklus I dan Siklus II

	Jumlah Siswa Belum Tuntas					
	Aspek Psikomotorik	Prosentase	Aspek Kognitif	Prosentase	Aspek Afektif	Prosentase
Siklus I	6	27,27%	6	27,27%	17	77,27%
Siklus II	4	18,18%	6	27,27%	6	27, 27%

Pada aspek psikomotor diberikan peragaan teknik dasar yang lebih meningkat, sehingga dalam penilaian siswa bisa mempraktekkan gerakan teknik dasar dengan benar. Pada aspek kognitif guru lebih detail menerangkan materi permainan sepakbola mini dengan membandingkan dengan permainan sepakbola sebenarnya, sehingga siswa menjadi lebih cepat memahami dan mengerti. Pada aspek afektif guru lebih menjelaskan tentang peraturan dan tata cara bermain yang baik, dengan cara memupuk kepercayaan lebih menghargai teman satu tim, bermain dengan tidak menciderai lawan, menghargai keputusan wasit dan bisa menerima kekalahan, sehingga dalam pembelajaran sepakbola mini siswa terlihat lebih sportif dan bisa bekerja sama dalam tim.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran sepakbola mini pada siswa kelas V SD Negeri 2 Lemahjaya Kabupaten Banjarnegara Tahun 2019/2020 dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan.

Adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola menggunakan permainan sepakbola mini pada siswa kelas V SD Negeri 2 Lemahjaya Kabupaten Banjarnegara Tahun 2019/2020 tidak lepas dari baiknya strategi pembelajaran yang digunakan guru, dimana menggunakan permainan sepakbola mini menjadikan kegiatan pembelajaran sepakbola sesuai dengan karakteristik fisik siswa, dimana peralatan yang digunakan sesuai dengan kemampuan fisik dan ukuran tubuh siswa serta peraturan yang digunakan disesuaikan dalam kebutuhan belajar siswa menjadikan hasil belajar yang dicapai siswa menjadi optimal.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah dilakukan analisis data penelitian mengenai proses pembelajaran sepakbola mini di V SD Negeri 2 Lemahjaya Kabupaten Banjarnegara Tahun 2019/2020 maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa pembelajaran sepakbola mini pada siklus I dan siklus II prosentase mengalami peningkatan dari 73,9 % menjadi 86,4 %. Begitu juga dengan prosentase ketuntasan pada siklus I hanya mencapai 57,14 % dari jumlah siswa yang ada. Dan pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 92,85 %.

Dari hasil penelitian ini diharapkan guru dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani dengan memberikan berbagai model pembelajaran dengan menerapkan permainan agar siswa merasa tertarik pada pembelajaran yang sedang diajarkan guru dan siswa melakukan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan karakteristiknya masing-masing.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas maka saran yang dapat diberikan peneliti antara lain:

1. Bagi guru, disekolah dapat mengembangkan model – model pembelajaran sepakbola yang lebih menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran sepakbola di sekolah.

2. Bagi siswa, setelah mengikuti pembelajaran sepakbola dengan menerapkan permainan sepakbola mini diharapkan lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
3. Bagi sekolah, agar mencukupi sarana dan prasarana serta alat-alat olahraga sehingga kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1993. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Aqip Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Guru SD, SDLB, dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- BSNP. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP
- Darsono. 2002. *Theori Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Untuk Sekolah Dasar. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Dikdasmen
- Depdiknas, Suharsimi A, Suhardjono dan Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Eggen & Kauchak. 1998. *Methods for Teaching*. Jakarta : Pustaka Pelajar.
- H.J.S. Husdarta. 2009 *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Luxbacher, J. 2008. *Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain (Alih Bahasa: Bambang Sugeng)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Muhajir. 2004. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Mulyasa E. 2009. *Kurikulum berbasis kompetensi, konsep, karakteristik dan implementasi*. Bandung : remaja rosdakarya
- Phill Yanuar Kiram. 1992. *Belajar Motorik*. Jakarta : Dirjen Dikti. Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Jakarta : Depdiknas
- Sucipto. 2000. *Sepakbola Latihan dan Strategi*. Jakarta: Jaya Putra
- Sugiyanto dan Sudjarwo. 1993. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta : DEPDIBUD.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Tri Hananto Budi Santoso, dkk. 2010. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD Kelas V Jakarta : Erlangga.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Siklus 1



Gambar1.1 Latihan menendang bola



Gambar 1.2 Menendang bola dan mengoper



Gambar 1.3 Bermain Sepakbola Mini Putri



Gambar 1.4 Bermain Sepakbola Mini Putra

Lampiran 2 Siklus 2



Gambar 2.1 Bermain Sepkbola Mini tanpa Aturan yang benar



Gambar 2.2 Bermain Sepakbola Campuran



Gambar 2.3 Bermain Sepakbola Mini Putra



Gambar 2.4 Bermain Sepakbola Mini Putra dengan Menggunakan Aturan yang Benar

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok	: Permainan Sepak Bola Mini
Kelas	: V
Alokasi waktu	: 2 x 45 menit

A. Standar Kompetensi

- Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

B. Kompetensi Dasar

- Mempraktikan variasi dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

C. Indikator

1. Dengan penjelasan dari guru, siswa dapat mengetahui memahami permainan sepak bola mini.
2. Dengan penjelasan dan demonstrasi dari guru, siswa dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam bermain sepak bola mini.
3. Dengan penjelasan dan pemberian contoh dari guru siswa mampu bermain sepak bola mini dengan benar.
4. Siswa dapat bekerja sama, percaya diri dan berani untuk bermain sepak bola mini.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Mengetahui pengertian dan kegunaan permainan sepak bola mini yang benar.
2. Mengetahui tahap-tahap bermain sepak bola mini yang benar
3. Mempraktikan permainan sepak bola mini dengan benar
4. Memiliki sikap kerja sama, percaya diri, dan berani dalam bermain sepak bola mini.

E. Karakter siswa yang diharapkan :

1. Disiplin (*Discipline*)
2. Tekun (*diligence*)
3. Tanggung jawab (*responsibility*)

4. Ketelitian (*carefulness*)
5. Kerja sama (*Cooperation*)
6. Toleransi (*Tolerance*)
7. Percaya diri (*Confidence*)
8. Keberanian (*Bravery*)

F. Materi Pembelajaran

- Permainan sepak bola mini yaitu dimana seorang pemain bekerjasama dengan teman satu timnya untuk berusaha memasukkan bola ke dalam gawang dengan alat dan peraturan yang telah dimodifikasi.
- Bermain permainan sepak bola mini menggunakan bola plastik pada lapangan berukuran 22 m x 17 m dengan jumlah pemain tiap tim 7 orang dalam waktu 2 x 7 menit dengan baik dan benar.

G. Metode Pembelajaran

- Penyampaian materi.
- Pemberian contoh gerak dan bentuk permainan
- Praktek.
- Tanya jawab

H. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

- K e g i a t a n a w a l :

1. Siswa berbaris
2. Doa
3. Presensi
4. Pemanasan
 - 1) umum (peregangan)
 - 2) khusus

Apersepsi

Guru memberikan persepsi tentang teknik dasar permainan sepakbola mini.

Motivasi

Guru memberi motivasi kepada siswa agar siswa dapat menguasai teknik dasar bermain sepakbola mini dengan benar.

Orientasi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

- Kegiatan Inti :

Eksplorasi

1. Kognitif

- Guru menjelaskan pengertian permainan sepak bola mini. Permainan sepak bola mini yaitu dimana seorang pemain bekerjasama dengan teman se-timnya untuk berusaha memasukkan bola ke dalam gawang.
- Guru menjelaskan teknik dasar permainan sepakbola mini tentang bagaimana cara menendang bola, menggiring, mengoper dan menerima bola dengan benar.
- Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain sepak bola mini.

Peraturan sepak bola mini :

- Pemain :
14 orang (1 tim 7 orang)
- Waktu :
Permainan sepak bola mini akan berlangsung dalam 2 babak dengan waktu 14 menit. Masing - masing babak berlangsung dalam waktu 7 menit.
- Alat/bahan :
Bola plastik, gawang, kapur / lakban (pembatas garis lain), peluit, kun
- Tempat :
Lapangan/ halaman rumah atau sekolah/ taman bermain.
- Ukuran Lapangan :
Lapangan permainan sepak bola mini berukuran 22 meter x 17 meter.

Cara bermain :

- Permainan akan dimulai dengan tendangan pertama dari garis tengah lapangan
- Point akan di hasilkan jika bola tersebut masuk kedalam gawang.
- Offside tidak berlaku
- Pinalti dilakukan apabila terjadi pelanggaran / handball di bidang lawan
- Apabila bola keluar lapangan, akan terjadi lemparan kedalam
- Bila skor sama terjadi adu pinalti.

2. Psikomotor

- Mempraktikkan menendang bola dengan mengarahkan pada satu target dengan jarak 8 meter.
- Mempraktikkan teknik dasar menggiring bola dengan satu arah kedepan
- Mempraktikkan teknik dasar mengoper bola berhadapan dengan mengontrol bola terlebih dahulu.

3. Afektif

- Mengajarkan keselamatan dalam bermain sepakbola dengan tidak melakukan gerakan kasar dan tidak menciderai.
- Mengajarkan untuk disiplin dengan mentaati peraturan bermain sepakbola.
- Mengajarkan kepercayaan diri dengan bermain berani dan tidak ragu-ragu melakukan gerakan.

Elaborasi

- Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain sepakbola mini yang baik dan benar.
- Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa.

Konfirmasi

- Guru menerangkan materi permainan sepakbola mini.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan. kesalahan

• Kegiatan Akhir

1. Berbaris
2. Evaluasi
3. Doa

I. Alat dan Sumber

• Alat

1. Bola plastic
2. Kapur / lakban (pembatas garis lain)
3. Peluit
4. Kun

- **Sumber Belajar**

1. Sucipto. 2000.
2. *Tes Keterampilan Bermain Sepak Bola*. (Depdikbud, 1977).

- **Penilaian**

- 1) Proses : Dilakukan melalui pengamatan guru saat proses pembelajaran berlangsung.
- 2) Hasil : Dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

Banjarnegara, September 2019
Praktikan



Siti Andriyani
NIM. 17604227004

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SIKLUS I

Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok	: Permainan Sepak Bola Mini
Kelas	: V
Alokasi waktu	: 2 x 45 menit

J. Standar Kompetensi

- Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

K. Kompetensi Dasar

- Mempraktikan variasi dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

L. Indikator

5. Dengan penjelasan dari guru, siswa dapat mengetahui memahami permainan sepak bola mini.
6. Dengan penjelasan dan demonstrasi dari guru, siswa dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam bermain sepak bola mini.
7. Dengan penjelasan dan pemberian contoh dari guru siswa mampu bermain sepak bola mini dengan benar.
8. Siswa dapat bekerja sama, percaya diri dan berani untuk bermain sepak bola mini.

M. Tujuan Pembelajaran

5. Mengetahui pengertian dan kegunaan permainan sepak bola mini yang benar.
6. Mengetahui tahap-tahap bermain sepak bola mini yang benar
7. Mempraktikan permainan sepak bola mini dengan benar
8. Memiliki sikap kerja sama, percaya diri, dan berani dalam bermain sepak bola mini.

N. Karakter siswa yang diharapkan :

9. Disiplin (*Discipline*)
10. Tekun (*diligence*)
11. Tanggung jawab (*responsibility*)

12. Ketelitian (*carefulness*)
13. Kerja sama (*Cooperation*)
14. Toleransi (*Tolerance*)
15. Percaya diri (*Confidence*)
16. Keberanian (*Bravery*)

O. Materi Pembelajaran

- Permainan sepak bola mini yaitu dimana seorang pemain bekerjasama dengan teman satu timnya untuk berusaha memasukkan bola ke dalam gawang dengan alat dan peraturan yang telah dimodifikasi.
- Bermain permainan sepak bola mini menggunakan bola plastik pada lapangan berukuran 22 m x 17 m dengan jumlah pemain tiap tim 7 orang dalam waktu 2 x 7 menit dengan baik dan benar.

P. Metode Pembelajaran

- Penyampaian materi.
- Pemberian contoh gerak dan bentuk permainan
- Praktek.
- Tanya jawab

Q. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

- K e g i a t a n a w a l :

5. Siswa berbaris

6. Doa

7. Presensi

8. Pemanasan

3) umum (peregangan)

4) khusus

Apersepsi

Guru memberikan persepsi tentang teknik dasar permainan sepakbola mini.

Motivasi

Guru memberi motivasi kepada siswa agar siswa dapat menguasai teknik dasar bermain sepakbola mini dengan benar.

Orientasi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

- Kegiatan Inti :

Eksplorasi

4. Kognitif

- Guru menjelaskan pengertian permainan sepak bola mini dengan membandingkan dengan permainan sepakbola yang sesungguhnya.
- Guru menjelaskan teknik dasar permainan sepakbola mini tentang bagaimana cara menendang bola, menggiring, mengoper dan menerima bola dengan benar dengan membandingkan dengan sepakbola yang sesungguhnya.
- Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain sepak bola mini pada siklus II

Peraturan sepak bola mini :

- Pemain :
14 orang (1 tim 7 orang)
- Waktu :
Permainan sepak bola mini akan berlangsung dalam 2 babak dengan waktu 14 menit. Masing - masing babak berlangsung dalam waktu 7 menit.
- Alat/bahan :
Bola plastik, gawang, kapur / lakban (pembatas garis lain), peluit, kun
- Tempat :
Lapangan/ halaman rumah atau sekolah/ taman bermain.
- Ukuran Lapangan :
Lapangan permainan sepak bola mini berukuran 22 meter x 17 meter.

Cara bermain :

- Permainan akan dimulai dengan tendangan pertama dari garis tengah lapangan
- Point akan di hasilkan jika bola tersebut masuk kedalam gawang.
- Offside tidak berlaku
- Pinalti dilakukan apabila terjadi pelanggaran / handball di bidang lawan
- Apabila bola keluar lapangan, akan terjadi lemparan kedalam
- Bila skor sama terjadi adu pinalti.

5. Psikomotor

- Mempraktikkan menendang bola dengan mengarahkan pada satu target dengan jarak 12 meter.
- Mempraktikkan menggiring bola dengan arah zig – zag
- Mempraktikkan mengoper bola berhadapan tanpa mengontrol bola.

6. Afektif

- Mengajarkan tentang arti sportifitas dengan tidak bermain curang dan mematuhi peraturan bermain sepakbola
- Mengajarkan untuk bisa mentaati keputusan wasit dan bisamenerima kekelahan.
- Mengajarakan bermain dengan bekerja sama dalam tim.
- Memberikan hukuman bagi siswa yang melanggar peraturan dalam bermain sepakbola mini.

Elaborasi

- Guru menjelaskan peraturan dan cara bermain sepakbola mini dengan mengedepankan nilai – nilai sportifitas, kedisiplinan dan kepercayaan diri.
- Guru memfasilitasi siswa dalam melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa.

Konfirmasi

- Guru menerangkan materi permainan sepakbola mini dengan membandingkan dengan permainan sepakbola sesungguhnya.
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan
-

Kegiatan Akhir

4. Berbaris

5. Evaluasi

6. Doa

R. Alat dan Sumber

• Alat

5. Bola plastic
6. Kapur / lakban (pembatas garis lain)
7. Peluit

8. Kun

- **Sumber Belajar**

3. Sucipto. 2000.

4. *Tes Keterampilan Bermain Sepak Bola*. (Depdikbud, 1977).

- **Penilaian**

3) Proses : Dilakukan melalui pengamatan guru saat proses pembelajaran berlangsung.


4) Hasil : Dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor

Banjarnegara, September 2019
Praktikan



Siti Andriyani
NIM. 17604227004

Lampiran 5 Permohonan Ijin Penelitian

 **KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

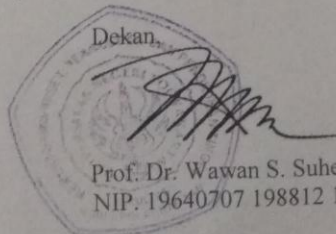
Nomor : 08.23/UN.34.16/PP/2019. 19 Agustus 2019
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri 2 Lemahjaya
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Siti Andriyani
NIM : 15604227004
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Komarudin, M.A.
NIP : 197409282003121002
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 26 Agustus s/d 21 Oktober 2019
Tempat : SD Negeri 2 Lemahjaya Kec. Wanadadi Kab. Banjarnegara
Judul Skripsi : "Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini pada Siswa Kelas V di SD Negeri Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pembelajaran 2019/2020"

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


Dekan,
Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SD NEGERI 2 LEMAHJAYA
KECAMATAN WANADADI

Alamat : Jl. Raya Karabaok Km. 04 RT.02 RW.04 Lemahjaya Wanadadi Kode Pos 53461

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800.2/ /VII/ 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Lemahjaya, menerangkan bahwa :

Nama : SITI ANDRIYANI
NIM : 17604227004
Program Studi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan pengambilan data untuk penelitian skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Pembelajaran Sepakbola Menggunakan Permainan Sepakbola Mini Pada Siswa Kelas V di SD Negeri 2 Lemahjaya Kecamatan Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Tahun Pelajaran 2019/2020”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala SD Negeri 2 Lemahjaya



INDAH NUR'AINI, S.Pd.I

NIP. 196208010984052001