

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN *PASSING* DAN
CONTROL SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN
BOLA BUMERANG SISWA KELAS V SD NEGERI NGAWEN 1
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Firman Fidya Pangestu
NIM 17604221037

PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
2021

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN *PASSING* DAN
CONTROL SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN
BOLA BUMERANG SISWA KELAS V SD NEGERI NGAWEN 1
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Oleh

Firman Fidya Pangestu
NIM 17604221037

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan adalah hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 yang berjumlah 18 anak. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan rumus persentase.

Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh pada siklus I diketahui ketuntasan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 pada siklus I diperoleh yang tuntas sebesar 16,67% (3 anak), sedangkan pada siklus II sebesar 88,89 % (2 anak). Sedangkan hasil rata-rata nilai hasil pembelajaran diketahui pada siklus I sebesar 64,59 pada siklus II sebesar 82,48. Hasil tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1

Kata kunci: hasil pembelajaran, *passing* dan *control* sepakbola, pendekatan bola bumerang

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PASSING DAN
CONTROL SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN
BOLA BUMERANG SISWA KELAS V SD NEGERI NGAWEN 1
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Disusun Oleh:

Firman Fidya Pangestu
NIM 17604221037

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk

dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang

bersangkutan,



Mengetahui,
Koordinator Prodi PGSD Penjas,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Hari Yuliarto".

Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Nurhadi Santoso".

Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 19740317 200812 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

UPAYA MENINGKATKAN HASIL PEMBELAJARAN PASSING DAN CONTROL SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN BOLA BUMERANG SISWA KELAS V SD NEGERI NGAWEN 1 KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Disusun Oleh:

Firman Fidya Pangestu
NIM 17604221037

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal, 9 Juni 2021

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		24 / 6 2021
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		24 / 6 2021
Dr. Yudanto, M.Pd. Penguji		21 / 6 2021

Yogyakarta, 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firman Fidya Pangestu

NIM : 17604221037

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul Tas : Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* dan
Control Sepakbola melalui Pendekatan Permainan Bola
Bumerang Siswa Kelas V Sd Negeri Ngawen 1
Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul

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 lazim.

Yogyakarta, 28 Mei 2021
Yang menyatakan,



Firman Fidya Pangestu
NIM 17604221037

MOTTO

Penetapan tujuan adalah rahasia masa depan yang menarik. (Tony Robbins)

Kecerdasan tidak banyak berperan dalam proses penemuan. Ada suatu lompatan dalam kesadaran, sebutlah itu intuisi atau apapun namanya, solusinya muncul begitu saja dan kita tidak tahu bagaimana atau mengapa (Albert Einstein)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi, kemudian karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya ayah saya yang bernama Sri Hartaya dan ibu saya yang bernama Sri Suyani, yang telah memberikan doa dan dukungannya kepada saya, sehingga saya dapat sampai pada titik ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* Dan *Control* Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Bola Bumerang Siswa Kelas V Sd Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul” dengan baik dan sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:.

1. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhirs Skripsi ini
2. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes, Koordinator Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
3. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis studi dan telah membantu penulis dalam menyelesaikan stidu di Universiytas Negeri Yogyakarta.

5. Ibu Sri Basuki, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen, Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
 6. Bapak Bawan Dwiatmaja, S.Pd., selaku Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen, Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
 7. Para Guru dan Staf SD Negeri Ngawen 1 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
 8. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
 9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
- Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi alasan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang mebutuhkannya

Yogyakarta, 28 Mei 2021



Firman Fidya Pangestu
NIM 17604221037

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	7
2. Tujuan Pendidikan	8
3. Hakikat Hasil Belajar	9
4. Hakikat Permainan Sepakbola	10
5. Teknik Dasar Sepakbola	11
a. Menendang (<i>kiciking</i>).....	11
b. Menerima bola(<i>control</i>)	14
c. Menggiring bola (<i>dribbling</i>)	15
d. Menyundul bola (<i>heading</i>).....	16
e. Merampas bola (<i>tackling</i>)	17

6. Pendekatan Bermain.....	18
7. Permainan Bola Bumerang	19
B. Hasil Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir.....	22
D. Pertanyaan Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Seeting Penelitian.....	30
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Definisi Operasional Variabel.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	32
H. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
1. Deskripsi Siklus I	36
a) Perencanaan Tindakan	36
b) Pelaksanaan Tindakan	37
c) Observasi	40
d) Refleksi Tindakan	44
2. Deskripsi Siklus II.....	45
a) Perencanaan Tindakan	45
b) Pelaksanaan Tindakan.....	45
c) Observasi	49
d) Refleksi Tindakan	52
B. Pembahasan	53
C. Keterbatasan Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi.....	57
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus I.....	41
Tabel 2. Hasil Pembelajaran <i>Passing</i> dan <i>Control</i> Sepakbola melalui Pendekatan Bola Bumerang Siklus I	42
Tabel 3. Hasil Persentase Ketuntasan Pembelajaran <i>Passing</i> dan <i>Control</i> Sepakbola melalui Pendekatan Bola Bumerang Siklus I.....	43
Tabel 4. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus II.....	49
Tabel 5. Hasil Pembelajaran <i>Passing</i> dan <i>Control</i> Sepakbola melalui Pendekatan Bola Bumerang Siklus II.....	51
Tabel 6. Hasil Persentase Ketuntasan Pembelajaran <i>Passing</i> dan <i>Control</i> Sepakbola melalui Pendekatan Bola Bumerang Siklus II.....	51

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Menendang dengan kaki bagian dalam	12
Gambar 2. Menendang dengan kaki bagian luar.....	13
Gambar 3. Menendang dengan punggung kaki.....	13
Gambar 4. Menerima bola.....	14
Gambar 5. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam	15
Gambar 6. Menggiring bola dengan kaki bagian luar.....	16
Gambar 7. Menyundul bola.....	17
Gambar 8. Merampas bola	18
Gambar 9. Lapangan bola bumerang	20
Gambar 10. Siklus PTK	26
Gambar 11. Diagram hasil ketuntasan pembelajaran <i>passing</i> dan <i>control</i> sepakbola siklus I.....	43
Gambar 12. Diagram hasil ketuntasan pembelajaran <i>passing</i> dan <i>control</i> sepakbola siklus II.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	62
Lampiran 2. Hasil Pembelajaran Siklus I.....	84
Lampiran 3. Hasil Pembelajaran Siklus II	88
Lampiran 4. Statistik Data Penelitian.....	93
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	95
Lampiran 6. Surat Keterangan melakukan Penelitian dari SD	96
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Skripsi	97
Lampiran 8. Surat Permohonan Dosen Pembimbing	98
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	99

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hahikatnya mencakup kegiatan mendidik, mengajar dan melatih. Kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai upaya untuk menanamkan nilai-nilai positif. Maka dalam pelaksanaanya ketiga kegiatan tersebut harus berjalan secara serempak, terpadu dan berkelanjutan serta sesuai dengan perkembangan peserta didik dan lingkungannya. “Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik.” (A.M. Bandi Utama,2011:1-9).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat bermacam-macam cabang olahraga dan permainan. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani pada materi permainan bola besar. “Sepakbola merupakan permainan beregu di mana setiap regu beranggotakan sebelas pemain yang salah satunya adalah penjaga gawang.“ (Sucipto, dkk., 2000:7).

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang beda-beda. Artinya siswa akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. (Priastuti, 2015: 138)

Penjasorkes yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting , karena sebagai suatu proses pembinaan anak untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar.(Mulyaarja & Tri Ani Hastuti, 2015: 112)

Berdasarkan interview dengan bapak Bawan selaku guru PJOK SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul, peneliti mendapatkan informasi selama kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, antusias peserta didik terhadap materi permainan sepakbola sangat besar, baik laki-laki maupun perempuan. Namun, antusias peserta didik yang besar tidak menjamin peserta didik mampu menguasai materi dalam permainan sepakbola dengan baik. Pada materi permainan sepakbola terutama keterampilan mengumpan (*passing*) dan menerima bola (*control*) masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan. Peserta didik masih belum bisa melakukan *passing* yang baik. Pada saat mengumpan bola, peserta didik harus memperhatikan posisi badan, kaki tumpu berada di samping bola, saat menendang kaki tendang diayunkan ke belakang, setelah menendang kaki tendang diangkat menghadap sasaran dan laju bola lurus. Kesulitan yang dialami peserta didik adalah saat mengumpan bola, peserta didik tidak mengayunkan kaki ke belakang dan perkenaan bola pada kaki tidak pada bagian dalam, sehingga pada saat menendang bola alurnya tidak jelas (sasaran), tidak mengalir lurus ke depan dan menjauh pada sasaran. Sedangkan untuk

keterampilan menerima bola (*control*), peserta didik juga masih belum bisa memahami perkenaan bola pada kaki penerima. Pada saat menerima bola, peserta didik harus siap dan berada segaris dengan datangnya bola, kaki penghenti sedikit ke belakang kaki tumpu, kaki penghenti kemudian diangkat dan dijulurkan menghadap bola, dan saat bola berhenti tidak mantuh jauh dari kaki penghenti. Kesalahan yang banyak dilakukan peserta didik adalah pada saat menghentikan bola, perkenaan kaki pada bola kurang tepat, bola memantul jauh dari penguasaan.

Selain hal di atas, peserta didik juga lebih suka bila materi permainan sepakbola langsung menuju permainan/*game*. Peserta didik akan terlihat malas bila disuruh melakukan kegiatan latihan teknik *passing* dan *control* satu persatu atau menggunakan metode *drill*. Metode ini menekankan peserta didik untuk melakukan *passing* dan *control* secara terus menerus dan berulang-ulang. Selain itu, dengan terbatasnya peralatan (bola), kegiatan ini akan memakan waktu cukup lama, kemudian peserta didik juga banyak diam dan menunggu gilirannya, saat melakukan latihan teknik *passing* dan *control* bila menggunakan metode *drill*.

Selain interview peneliti juga mengamati proses belajar mengajar dalam penyampaian pembelajaran dengan metode *drill* yang monoton seperti hal tersebut seharusnya menjadi perhatian guru. Untuk menyikapi peserta didik yang cepat bosan dengan pembelajaran yang monoton tersebut, guru hendaknya lebih memilih variasi pendekatan, strategis, atau metode yang sesuai dengan situasi sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan akan tercapai. Salah satu pendekatan yang mungkin bisa digunakan untuk meningkatkan keterampilan mengumpan/*passing* dan menerima/*control* adalah dengan permainan bola

boomerang (Bolbum) yaitu modifikasi permainan yang memiliki lapangan berbentuk segi empat sama sisi, dengan cara melakukan *passing* dan berlari seperti arah lari bumerang. Permainan ini diharapkan lebih bisa membuat peserta didik lebih aktif dalam melakukan keterampilan tersebut, sehingga peserta didik tidak terlalu lama untuk menunggu giliran melakukan *passing* dan *control*.

Berdasarkan uraian di atas, dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* dan *Control* Sepakbola melalui Pendekatan Bolbum pada Siswa Kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang muncul dalam penelitian ini, yaitu:

1. Peserta didik kesulitan melakukan keterampilan *passing* dan *control*, terutama dalam perkenaan bola pada kaki.
2. Peserta didik cepat bosan dengan metode latihan keterampilan mengumpam dan menerima bola secara *drill* dan monoton.
3. Penyampaian materi dalam pembelajaran hendaknya lebih memilih variasi pendekatan, strategis, atau metode yang sesuai dengan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan perlu dibatasi supaya tidak lebih dari inti permasalahan sebenarnya dan lebih memfokuskan kepada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian

membatasi permasalahan pada upaya meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah melalui pendekatan permainan bola boomerang (Bolbum) dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

- a. Menambah referensi guru dalam hal model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk kegiatan pembelajaran.
- b. Menambah pengetahuan baru bagi peserta didik tentang permainan sepakbola.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi Sekolah

Membantu sekolah untuk berkembang, karena ada peningkatan

kemampuan pada diri guru dalam mengembangkan metode dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani khususnya, yang nantinya dapat menjadi pendorong guru lainnya melakukan hal serupa.

b. Manfaat bagi Guru

Membantu memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar serta mengembangkan kreatifitas dan inovasi pembelajaran yang efektif dan efisien melalui pendekatan permainan bola bumerang (Bolbum).

c. Manfaat bagi Siswa

Siswa memperoleh susasana baru dalam pembelajaran yang tidak membosankan dengan pendekatan permainan bola bumerang (Bolbum).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pendidikan jasmani

Menurut Rusli Lutan dalam kutipan A.M. Bandi Utama (2011:2-3) “pendidikan jasmani adalah proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Pangrazi dan Duer dalam buku Adang Suherman (2000:20) mengatakan bahwa, “pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh”. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya.

Menurut Supandi (1990) dalam Djukanda Hajasuganda “pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmani sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sosial”. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani. Hal ini kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, dan sosial peserta didik.

Menurut Samsudin (2008:2) “pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan mototrik, pengetahuan dan

perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan untuk memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak yang dilakukan oleh seseorang sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat melalui berbagai kegiatan jasmani.

2. Tujuan Pendidikan

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Jasmani Nomor 22 Tahun 2006 dijelaskan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungannya.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Menurut Adang Suherman (2000:230) secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori yaitu:

1. Perkembangan fisik: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan

- melakukan gerak secara efektif, fisien, halus, indah dan sempurna (*skillfull*).
3. Perkembangan mental: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.
 4. Perkembangan sosial: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Secara rinci tujuan pendidikan terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II pasal 3 dalam buku A.M. Bandi Utama (2011:3) “bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkhak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

3. Hakikat Hasil Belajar

Proses belajar terjadi berkat peserta didik memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya, lingkungan yang dipelajari peserta didik adalah yang dijadikan bahan belajar. Dalam keseluruhan dari proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini merupakan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bertanggung jawab pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Menurut Dimyati (2006:7), mengemukakan bahwa “belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami siswa sendiri”. Winkel (1991:36) menyatakan, “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang

menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, perubahan ini bersifat konstan dan berbekas". Selanjutnya menurut Slameto (2010:2) "Belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya".

Selanjutnya dari definisi belajar akan menggiring kita pada definisi hasil belajar. Menurut Mulyasa (2003:2) mengatakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar". Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Oleh karena itu, hasil belajar di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan peserta didik dan kualitas pengajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau instruksional.

4. Hakikat Permainan Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu atau kesebelasan. Masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain. Setiap kesebelasan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dengan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukkan. Kesebelasan yang lebih banyak membuat gol dinyatakan sebagai pemenang dalam pertandingan (Suparno & Suwandi, 2008:1).

Muhajir (2007:1) mengemukakan bahwa "sepakbola adalah permainan beregu yang terdiri dari 11 orang". Menurut Nurhadi Santoso (2014:43), "Sepakbola adalah permainan tim yang mengutamakan kolektifitas".

Sucipto, dkk (2007:7) menjelaskan “sepakbola adalah permainan beregu yang masing-masing tim terdiri atas sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang”. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Sepakbola adalah permainan yang menantang secara fisik dan mental, kita harus melakukan gerakan yang terampil dibawah kondisi permainan yang waktunya terbatas, fisik dan mental yang lelah sambil menghadapi lawan, kita harus berlari beberapa mil dalam satu pertandingan, hampir menyamain kecepatan *sprinter* dan menanggapi perubahan situasi permainan dengan cepat dan kita harus memahami perubahan situasi permainan dengan cepat dan kita harus memahami teknik bermain individu, kelompok dan beregu, kemampuan kita untuk memenuhi tantangan ini menetukan penampilan kita di lapangan. (Abdul Rohim, 2008:1-2).

5. Teknik Dasar Sepakbola

a. Menendang (*kicking*)

Menurut Sucipto, dkk. (2000:17) menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Pemain yang memiliki teknik mengumpan dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Pada dasarnya cara menendang bola dibedakan menjadi tiga:

1) Menendang bola dengan kaki bagian dalam

Menendang dengan cara ini sering dilakukan untuk mengumpan dengan jarak pendek. Menurut Sucipto, dkk. (2000:17) adapun tekniknya sebagai berikut:

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan bola,
- b) Letakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap gerakan,
- c) Sikap kedua lengan di samping badan agak tertentang,
- d) Pergelangan kaki yang akan menendang diputar keluar,
- e) Pandangan berpusat pada bola, tarik ke belakang kaki yang digunakan untuk menendang lalu ayunkan ke depan ke arah bola,
- f) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola,
- g) Pindah berat badan kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).



Gambar 1. Menendang dengan kaki bagian dalam
Sumber: encryted-tbno.gstatik.com

2) Menendang bola dengan kaki bagian luar

Menurut Sucipto, dkk. (2008:18) menendang bola dengan kaki bagian luar dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan bola,
- b) Letakkan kaki tumpu di samping bola,
- c) Sikap kedua lengan di samping badan agak tertentang,
- d) Pergelangan kaki yang akan menendang diputar keluar,
- e) Pandangan berpusat pada bola,
- f) Tarik kaki yang digunakan untuk menendang ke belakang lalu ayunkan ke depan ke arah bola bersamaan kaki diputar ke arah dalam,
- g) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola,
- h) Pindah berat badan kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).



Gambar 1.6 Pembelajaran menendang bola dengan punggung kaki bagian luar

Gambar 2. Menendang dengan kaki bagian luar
Sumber: encryted-tbno.gstatik.com

3) Menendang bola dengan punggung kaki

Menurut Sucipto, dkk. (2000:19) menendang bola dengan punggung kaki dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan bola,
- b) Letakkan kaki tumpu di samping bola,
- c) Sikap kedua lengan di samping badan agak tertentang,
- d) Pergelangan kaki yang akan menendang diputar keluar,
- e) Pandangan berpusat pada bola,
- f) Tarik kaki yang digunakan untuk menendang ke belakang lalu ayunkan ke depan ke arah bola,
- g) Perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola,
- h) Pindah berat badan kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).



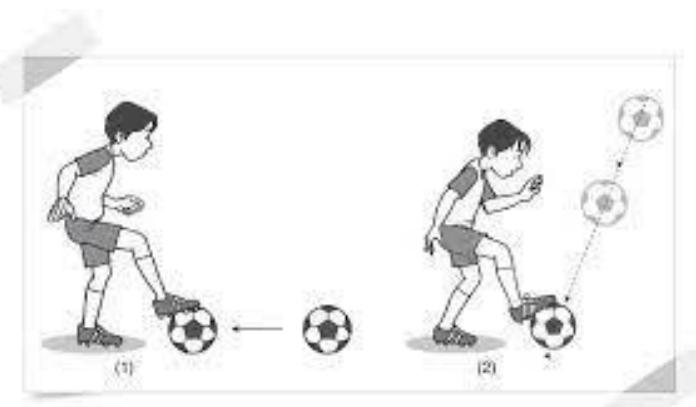
Gambar 3. Menendang dengan punggung kaki
Sumber: encryted-tbno.gstatik.com

b. Menerima atau mengontrol bola

Menerima atau mengontrol bola merupakan menerima bola yang datang untuk dapat menguasai bola, serta salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaanya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menerima bola adalah untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk *passing*. Menerima atau mengontrol bola dapat dilakukan dengan telapak kaki (kaki bagian bawah), kaki bagian dalam dan punggung kaki.

Menurut Herwin (2004:40), yang harus di perhatikan dalam teknik menerima, mengontrol, dan menguasai bola, antara lain sebagai berikut:

- a) Pengamatan terhadap lajunya bola selalu harus dilakukan oleh pemain, baik saat bola melayang ataupun bergulir.
- b) Gerakan menahan lajunya bola dengan cara menjaga stabilitas dan keseimbangan tubuh, dan mengikuti jalannya bola (sesaat bersentuhan antara bola dengan bagian tubuh).
- c) Pandangan selalu tertuju pada bola saat menerima bola, setelah bola dikuasai, arahkan bola untuk gerakan selanjutnya seperti mengoper bola atau menembak bola.



Gambar 4. Menerima bola
Sumber: Garudasports.co.id

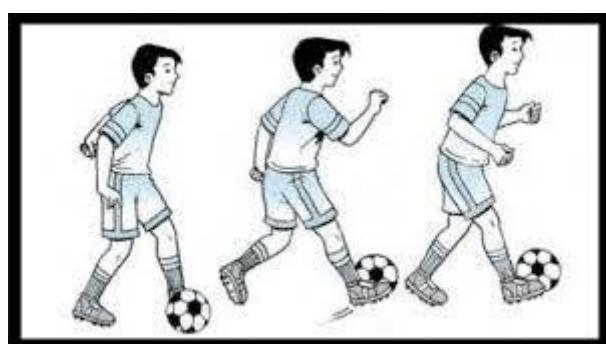
c. Menggiring bola (*dribbling*)

Menurut Sucipto, dkk. (2000:28) pada dasarnya “menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola”.

1. Menggiring dengan kaki bagian dalam

Menggiring menggunakan sisi kaki bagian dalam memungkinkan seseorang pemain menggunakan sebagian besar permukaan kaki sehingga kontrol terhadap bola akan semakin besar. Walaupun sedikit mengurangi kecepatan ketika pemain menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam. Menurut Sucipto, dkk. (2000:29) adapun teknik melakukannya sebagai berikut:

- a) Posisikan kaki secara tegak lurus terhadap bola,
- b) Tendang secara perlahan untuk mempertahankan kontrol bola dan pusatkan tendangan pada bagian tengah bola hingga memudahkan dalam mengontrol bola,
- c) Usahakan bola tetap berdekatan dengan kaki dan pertahankan bola jangan sampai jarak bola lebih dari satu langkah dengan kaki itu akan menyulitkan dalam menggiring bola karena posisi bola terlalu jauh dengan kaki,
- d) Ketika menggiring bola usahakan tetap tegak kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).



Gambar 5. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam
Sumber: encrypted-tbno.gstatic.com

2 Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Menggiring bola menggunakan sisi bagian luar, sangat penting untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan dalam mengontrol bola. Posisi tubuh menjadi sangat penting saat menggiring bola menggunakan sisi bagian luar dan keberhasilan ditentukan oleh jarak diantara kedua kaki ketika sedang menggiring bola. Pandangan menghadap kedepan bergeraklah menyamping dengan tetap menjaga keseimbangan.



Gambar 1.18 Pembelajaran menggiring bola dengan kaki bagian luar

Gambar 6. Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Sumber: encrypted-tbno.gstatic.com

d. Menyundul bola (*heading*)

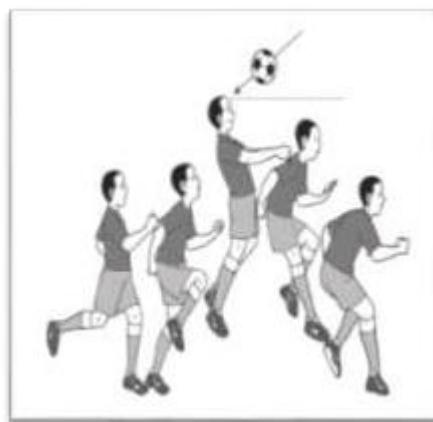
Menyundul bola merupakan teknik mengambil bola dengan kepala saat bola melayang diudara. Kegunaan teknik menyundul bola diantaranya sebagai berikut :
1) untuk meneruskan atau mengumpam bola jarak pendek, 2) memberikan umpan kepada teman di daerah gawang lawan untuk membuat gol, 3) untuk mematahkan serangan lawan.

. Macam-macam teknik menyundul bola antaranya: 1) atas dasar arah bola hasil sundulan terdiri sundulan bola ke arah depan, sundulan bola ke arah samping, sundulan bola ke arah belakang, 2) atas dasar sikap badan pemain pada waktu menyundul bola terdiri dari menyundul bola dengan sikap berdiri dan

menyundul bola dengan melompat

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika menyundul bola diantaranya:

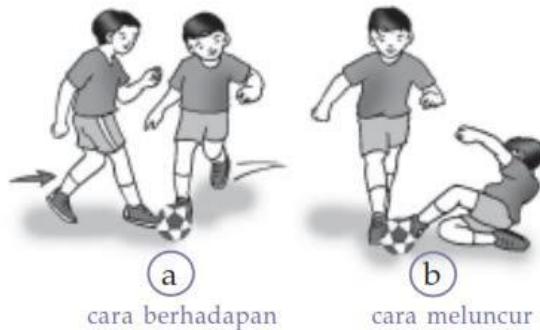
1) pandangan tidak tertuju pada bola dan mata terpejam, 2) otot-otot leher tidak dikuatkan, dagu tidak ditarik ke arah dada, dagu merapat pada leher, 3) menyundul bola tidak tepat pada dahi, mengenai kepala di atas dahi (Mike Danny, 2007:50).



Gambar 7. Menyundul bola sambil melompat
Sumber: pustakamateri.web.id

e. Merampas bola (*tackling*)

Tekel (*tackle*) adalah teknik mengambil bola dari penguasaan kaki pemain lawan dengan cara mentekel dengan kedua kaki. Teknik melakukan tekel ini biasanya dilakukan oleh pemain bertahan tindakan ini dilakukan untuk menghambat pergerakan penyerang tim lawan. Tekel yang baik akan menyebabkan pemain lawan kehilangan penguasaan pada bola. Tekel yang baik dan bersih ditujukan untuk mencuri bola dari penguasaan pemain lawan. Tekel akan dianggap sebagai pelanggaran apabila jika ditujukan untuk melanggar kaki pemain lawan. Jika ini dilakukan, maka akan mendapatkan hukuman tendangan bebas dan mungkin juga bisa mendapatkan kartu peringatan (kartu kuning) dari wasit (Agus Salim, 2008:2).



Gambar 8. Merampas bola (*tackling*)
Sumber: encrypted-tbno.gstatic.com

6. Pendekatan Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain banyak dilakukan oleh anak-anak bahkan orang dewasa juga masih senang bermain. Selanjutnya menurut Sukintaka (1998: 8), mengemukakan bahwa rasa senang dalam kegiatan bermain dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena dengan rasa senang spontan memunculkan potensi yang berbentuk gerak dan sikap, serta perilakunya.

Menurut Milan Rianto (2002: 114), pendekatan bermain adalah suatu cara penyajian bahan keilmuan/pembelajaran melalui pola permainan. Permainan yang dimaksut disini adalah permainan yang materinya disesuaikan dengan standra kompetensi dalam kurikulum. (Andri Akhiruyanto, 2008: 32). Lebih lanjut menurut Milan Rianto (2002: 114), suatu permainan di mana para pemainnya berperan sebagai pembuat keputusan, bertindak seperti jika mereka terlibat dalam situasi yang sebenarnya, berkompetisi untuk mencapai tujuan tertentu sesuai dengan peran yang ditentukan.

Demikian dapat disimpulkan siswa sekolah dasar mengetahui tujuan dari

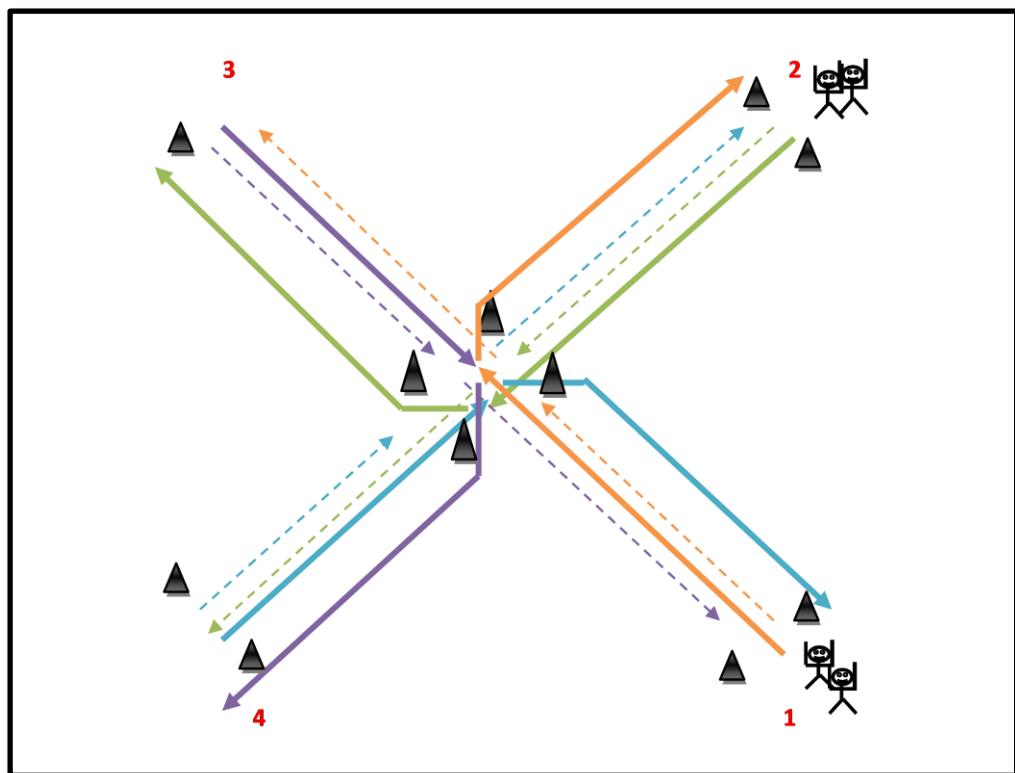
permainan ini diharapkan meningkatkan menyampaikan materi ajar, dengan melibatkan setiap pemainnya.

7. Permainan Bola Bumerang

Permainan bola bumerang (Bolbum) merupakan modifikasi pembelajaran permainan sepakbola, yang dilakukan dalam lapangan segi empat sama sisi, yang di mana gerakan yang dilakukan adalah *passing* bawah dengan kaki bagian dalam dan berlari dengan arah lari bumerang. Tujuan permainan ini adalah memudahkan siswa untuk belajar salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yaitu *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam. Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok yang sama banyak , dengan dua lapangan yang berukuran sama, dan saling berkompetisi. Lapangan berukuran 15 x 15 meter, terdapat lima tempat untuk melakukan *passing* dan *control* yaitu empat di setiap sudut lapangan dan satu di tengah-tengah lapangan. Pada setiap sudut ditempatkan dua buah kun dengan jarak 80 cm, yang merupakan tempat saat menerima bola (*control*) serta arah Sasaran saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam dari posisi tengah lapangan. Sedangkan di tengah lapangan ditempatkan empat buah kun dengan jarak 80 cm, yang juga menjadi tempat untuk menerima bola (*control*) serta menjadi arah Sasaran saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam dari posisi sudut.

Cara bermain kedua kelompok melakukan permainan dengan menempatkan dari pada masing-masing sudut di lapangan segi empat. Bola pertama di sudut 2, ketika guru memberikan aba-aba dengan peluit maka, urutan pertama A (sudut 1), lari ke tengah dan menerima bola yang datang dari B (sudut 2), kemudian bola

ditendang ke arah C (sudut 3), kemudian A berlari ke sudut 2. Sementara B dari sudut 2 setelah menendang bola berlari ke tengah, menerima bola dari C (sudut 3) kemudian bola ditendang ke arah D (sudut 4) dan berlari kesudut 3. Dari sudut 3, C setelah menendang bola lari ke tengah, menerima bola dari D (sudut 4) dan menendang ke dudut 1, terus berlari ke sudut 4, begitu seterusnya sampai semua anak melakukan gerakan, berputar hingga menempati kembali ke posisi sudut awal. Apabila ada pemain yang salah mengarahkan bola, segera mengulanginya. Penentuan pemenang dalam permainan ini adalah jika kelompok tercepat yang menyelesaikan permainan atau semua pemain kembali ke posisi awal.



Gambar 9. Lapangan bola bumerang

(Sumber: Suratin, 2016)

Keterangan:



: Peserta didik

-----> : Arah tendangan bola



: Bola



: Arah lari



: Kun

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan, maka terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.

1. Jurnal penelitian yang berjudul “ Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bermain Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis Pada Peserta Didik Kelas X SMK Nusantara *Education* Tahun Pelajaran 20152016.” Metode yang digunakan yaitu pendekatan tindakan kelas, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Nusantara *Education* sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan siswa dan guru, serta evaluasi materi yang diajukan pada setiap siklus. Kemudian data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal adalah 15,79% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 50,19 (Tidak tuntas). Hasil tes siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa 52,63% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh 69,52 (Tidak tuntas). Hasil tes siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 86,84% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 78,29 (Tuntas). Sebagai kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran melalui pendekatan taktis berpengaruh terhadap peningkatan hasil nelajar bermain

sepakbola pada siswa kelas X SMK *Education Nusantara* Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Penelitian Suratin (2016) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran sebanyak 12 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja, tes, lembar observasi dan tes lisan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar. Aspek psikomotor dari kondisi awal 66,67, pada siklus I 76,75 dan siklus II 83,92. Aspek afektif dari kondisi awal 69,58, siklus I 79,00, siklus II 85,58. Aspek kognitif dari kondisi awal 70,83, siklus I 77,50, siklus II 85,00. Sedangkan ketuntasan hasil belajar kelas dari kondisi awal tuntas 4 siswa (33,33%), pada siklus I tuntas 7 siswa (58,33%), dan pada siklus II tuntas 11 siswa (91,67%) dari 12 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan permainan bolbum dapat meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola Kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016.

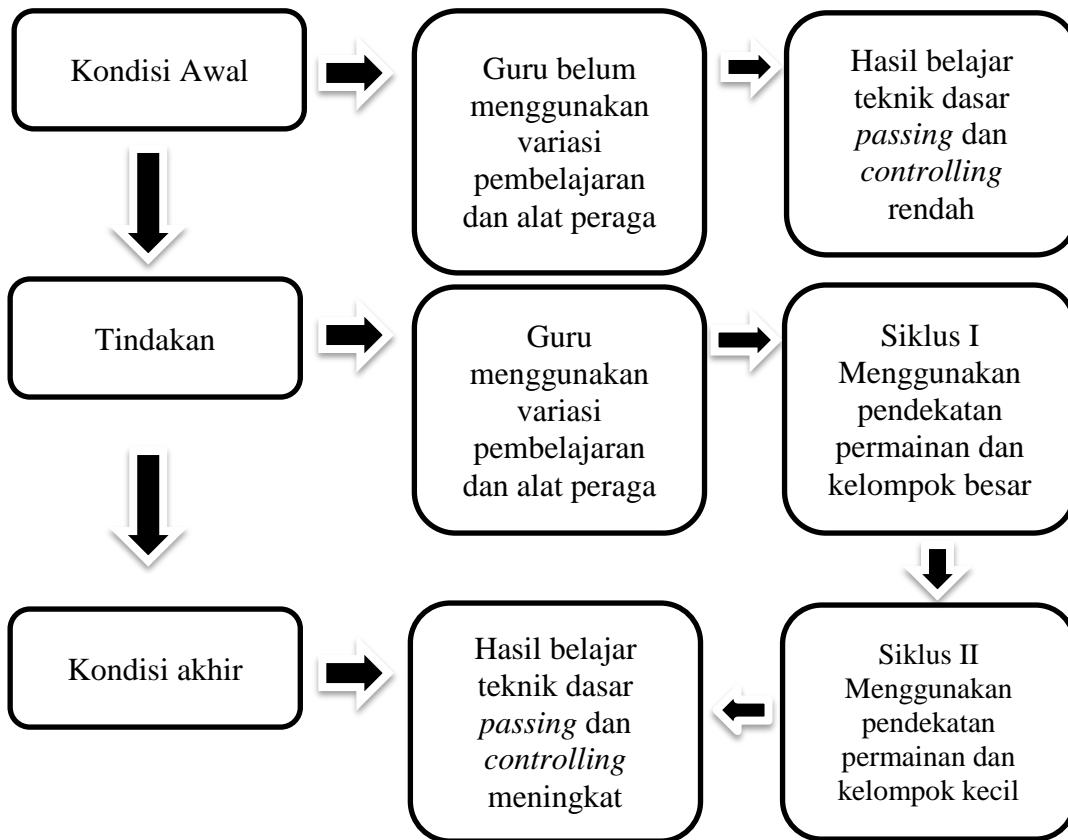
C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk mewujudkan suatu kondisi atau suatu proses yang mengarahkan peserta didik agar bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar khususnya dalam pembelajaran sepakbola, namun

kenyataannya variasi pembelajaran yang diberikan guru masih kurang serta media yang belum memadai. Sehingga peserta didik kurang antusias yang berimbang dengan hasil pembelajaran penjasorkes khususnya permainan sepakbola.

Berdasarkan pemikiran yang telah diuraikan tersebut peneliti merangsang hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola dengan menggunakan permainan bola bumerang (Bolbum) pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1.

Adapun kerangka berfikir sebagai berikut:



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, diduga melalui permainan bola bumerang (Bolbum) dapat meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik mata pelajaran PJOK tentang teknik dasar *passing* dan *control* dalam sepakbola.

Menurut dugaan tersebut, hipotesis tindakan penelitian ini adalah Permainan bola bumerang (Bolbum) dapat meningkatkan hasil teknik dasar *passing* dan *control* dalam sepakbola pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1.

BAB III

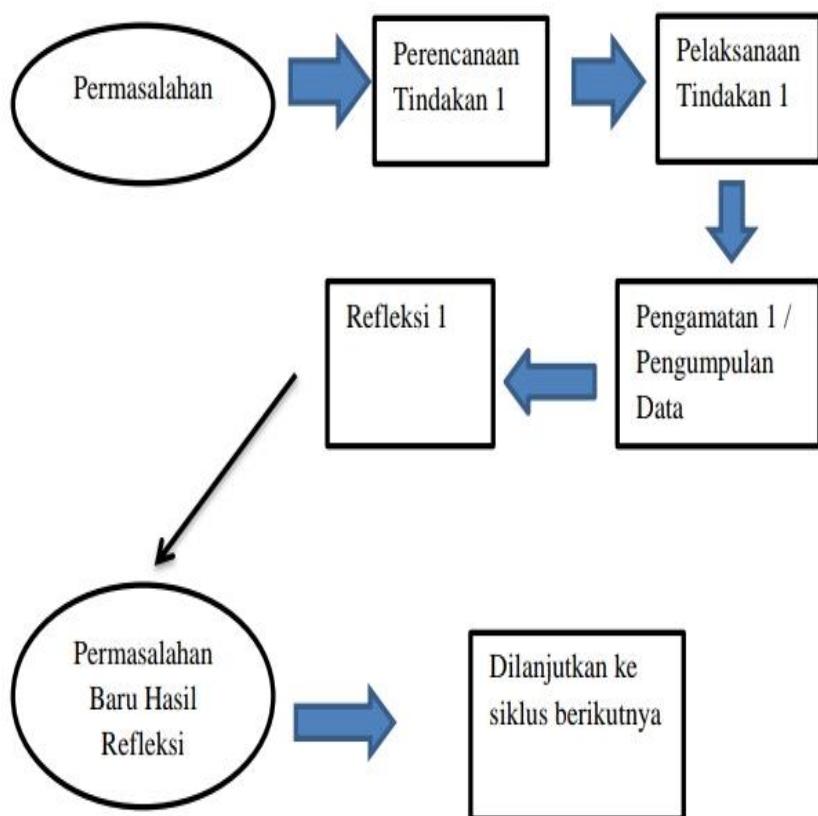
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan (*action research*) merupakan penelitian pada upaya pemecahan masalah atau perbaikan yang dirancang menggunakan metode penelitian tindakan (*classroom action research*) yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan berupa siklus atau daur ulang berbentuk spiral (*a spiral of steps*) yang setiap langkahnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (kemmis dan Tagart dalam Wiratmadja, (2009:66).

Arikunto (2006:2-3) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas”. Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu: (1) penelitian, (2) tindakan, (3) kelas, sehingga dapat di simpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Prosedur ini merupakan pedoman wajib dalam melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui hasil yang ingin dicapai peneliti guna evaluasi pembelajaran sehingga optimal. Secara garis besar di dalam penelitian kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 10. Siklus PTK
Sumber: Suhasiwi Arikunto dkk, 2006:74

1. Siklus Pertama

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran *passing* dan *control* melalui permainan bola bumerang (bolbum)
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran *passing* dan *control* dengan sepakbola
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik/instrument analisis pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepakbola

- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran

b. Tindakan (action)

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah dibuat
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang materi yang disampaikan
- 4) Guru menerangkan gerak dasar *passing* dan *control* sepakbola
- 5) Guru mendemonstrasikan/ memperagakan rangkaian *passing* dan *control* dalam sepakbola melalui permainan bola bumerang (bolbum)
- 6) Siswa melakukan pembelajaran yang telah dicontohkan
- 7) Guru melakukan pengamatan tentang aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor siswa
- 8) Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar *passing* dan *control* dalam sepakbola melalui permainan bola bumerang

c. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan proses pembelajaran dilakukan secara bergradasi dengan ketentuan:

4 = sangat tinggi, sangat aktif, sangat baik

3 = tinggi, aktif, baik

2 = rendah, tidak aktif, tidak baik

1 = sangat rendah, sangat tidak aktif, sangat tidak baik

Adapun obyek yang diamati adalah sebagai berikut:

No	Obyek yang diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran				
2	Kesungguh-sungguhan siswa				
3	Keseriusan siswa				
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran				
5	Kerjasama antar siswa dalam kelompok				
6	Kehangatan suasana pembelajaran				
7	Ketertiban siswa				
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerak siswa				
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				
10	Ketepatan selesaiannya proses pembelajaran				

d. Refleksi

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya
- 4) Merencanakan perencanaan tindakan lanjut untuk siklus kedua

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan (*planning*)

- 1) Guru dapat mengorganisasikan waktu dalam pembelajaran dengan baik sehingga semua tahap dalam pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan optimal
- 2) Menyusun RPP yang sudah diperbaiki dengan materi pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepakbola
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan digunakan

- 4) Menyiapkan materi yang telah diberikan sebelumnya
- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran

b. Tindakan (action)

- 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, yaitu pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepakbola melalui permainan bola bumerang (bolbum)
- 2) Guru membagi siswa menjadi dua kelompok
- 3) Memusatkan perhatian siswa terhadap situasi belajar
- 4) Guru mengulas kembali materi yang lalu
- 5) Guru memperagakan/mendemonstrasikan pembelajaran *passing* dan *control* satu persatu
- 6) Guru membimbing siswa dalam melakukan *passing* dan *control* dalam sepakbola yang telah diperagakan
- 7) Guru memberikan materi *passing* dan *control* yang telah diberikan melalui permainan bola bumerang (bolbum)
- 8) Guru memberikan soal kuis atau tanya jawab kepada siswa tentang pembelajaran yang telah dilaksanakan
- 9) Guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa

c. Pengamatan (observasi)

Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan dibuat seperti pada siklus pertama

d. Refleksi (*reflection*)

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan siklus kedua
- 3) Membuat daftar penelitian terhadap pengamatan atau tindakan pada siklus kedua
- 4) Evaluasi tindakan siklus kedua

B. Seeting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah SD Negeri 1 Ngawen, yang beralamatkan di Gantiwarno, Ngawen, Gunungkidul, Yogyakarta 55854.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan, siklus I tanggal 6 April 2021 dan siklus II tanggal 12 April 2021 pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2020/2021

D. Definisi Operasional Variabel

Arikunto (2006: 188) mengatakan yang dimaksud “variabel objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel penelitian ini adalah upaya meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* kaki bagian dalam melalui permainan bola bumerang (Bolbum) pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

Adapun definisi operasional variabel adalah sebagai upaya meningkatkan hasil pembelajaran keterampilan *passing* dan *control* kaki bagian dalam melalui pendekatan permainan bola bumerang (Bolbum) pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 dengan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) melalui 2 siklus guna mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan siswa terhadap suatu materi pembelajaran (kognitif), sikap (afektif), dan pskomotor siswa dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat melihat presentasi keberhasilan siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 121), Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti yaitu:

1. Data kuantitatif, yang dapat dianalisis secara deskriptif. Misalnya nilai rata-rata, presentasi keberhasilan siswa, dan lain-lain.
2. Data kualitatif, data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu materi pembelajaran (kognitif), sikap siswa (afektif) dalam melakukan pembelajaran dapat dianalisis secara kualitatif.

F. Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati” (Sugiyono, 2011: 147-148). Beberapa instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman

guru dalam mengajar, sedangkan isinya mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, alat dan sumber bahan penelitian.

2. Lembar Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti bersama guru dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai sejauh mana perkembangan siswa mengenai sikap, tingkah laku, dan peningkatan hasil belajar siswa.

3. Dokumentasi

“Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperolehatau mengetahui sesuatu cacatan peristiwa yang sudah berlalu, ini bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”(Sugiyono: 2007:82). Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau merekam gambar saat kegiatan sedang berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang keterampilan siswa saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkannya hasil pembelajaran keterampilan *passing* dan *control* kaki bagian dalam yang dapat dilihat pada perolehan nilai siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 secara individual yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 dan didukung dengan perolehan nilai ketuntasan secara klasikal yaitu 75%.

H. Teknik Analisis Data

Suatu data yang telah dikumpulkan dalam penelitian akan menjadi tidak

bermakna apabila tidak dianalisis yakni diolah dan diinterpretasikan. Menurut Wina Sanjaya (2009:106) “analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian”. Analisis data digunakan untuk melihat ketuntasan belajar siswa setelah melakukan pembelajaran.

Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan

S : Nilai yang diharapkan (dicapai)

R : Jumlah yang diperoleh siswa

N : Skor maksimal ideal

100 : Bilangan tetap

a. Persentase Ketuntasan Belajar

Untuk menentukan ketuntasan secara klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Keseluruhan Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

b. Hasil akhir pembelajaran *passing* dan *control* melalui permainan bola bumerang (bolbum)

1) Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerjas siswa. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor, dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$nilai = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 50$$

2) Aspek Afektif

Data obsevasi diperoleh pada setiap tindakan yaitu dengan menggunakan *cheklist* yang dilakukan pada setiap siklus, untuk melaui perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek afektif, dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$nilai = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 30$$

3) Aspek Kognitif

Siswa menjawab soal yang berbentuk pilihan ganda yang sudah diberikan oleh peneliti sebelumnya. Setelah tes dilakukan kepada siswa, hasilnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$nilai = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 20$$

4) Nilai Akhir Hasil Belajar *Passing* dan *Control*

Nilai akhir pembelajaran *passing* dan *control* melalui permainan bola bumerang diperoleh dengan menjumlahkan dari nilai ketiga aspek.

Untuk memperoleh nulai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\boxed{\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotor} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Kognitif}}$$

Untuk menentukan ketuntasan belajar, maka dilakukan penskoran dan standar keberhasilan belajar. Sistem pendidikan jasmani dengan menggunakan sistem belajar tuntas (*mastery learning*), yaitu siswa berhasil jika mencapai 75% penguasaan materi sehingga indikator pencapaian penguasaan dalam penelitian ditentukan pada materi secara klasika 75%. Apabila pencapaian ketuntasan klasikal minimal 75% sudah tercapai, maka penelitian dihentikan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri Ngawen 1. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 sebanyak 18 anak. Sedangkan objek penelitian ini adalah tentang upaya meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang siswa Kelas V SD Negeri Ngawen 1.

Hasil penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan melakukan dua siklus, deskripsi hasil penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Siklus 1

Siklus I merupakan langkah awal dari tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang, pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Perencanaan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran adalah bertujuan untuk memperlancar jalannya pembelajaran yang mana perencanaan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran *passing* dan *control* melalui permainan bola bumerang (bolbum)

- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran *passing* dan *control* dengan sepakbola
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik/instrument analisis pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepakbola
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilakukan sebanyak satu kali tindakan proses pembelajaran. Setelah memberikan pembelajaran di akhir pembelajaran guru menilai hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang. Pertemuan pada siklus I dilakukan pada hari sabtu, tanggal 17 april 2020. Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah direncanakan. Selama proses pembelajaran berlangsung guru mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat dengan menggunakan Pendekatan Permainan Bola Bumerang. Adapun langkah-langkah proses pelaksanaan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Pendahuluan

Beberapa langkah yang dilakukan dalam mengawali kegiatan pembelajaran yaitu: Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran. Guru memimpin doa, Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: permainan bola besar dengan bermain

sepakbola; *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain sepakbola. Pemanasan (*warming up*) dengan melakukan permainan kucing-kucingan disertai dengan *stretching*

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru mengenalkan pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melakukan beberapa aspek yaitu :

(1) Mengamati

Siswa diminta mengamati gambar teknik *passing* dan *control* kaki bagian dalam atau contoh langsung dari guru.

(2) Menanya

Siswa diminta merumuskan pertanyaan terkait hal-hal yang belum/ingin diketahui tentang contoh yang diamati, yaitu konsep dan prosedur *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam.

(3) Mencoba

Siswa melakukan *passing* kaki bagian dalam secara berpasangan dan Melakukan *passing* kaki dalam secara kelompok kecil.

(4) Menalar

Siswa menganalisis dan menemukan gerakan *passing* dan *control* dengan kaki dalam yang benar dan paling sesuai untuk diterapkan dalam permainan

sepakbola.

(5) Mengkomunikasikan

Siswa diminta memberikan tanggapan kemudian secara berkelompok melakukan permainan sepakbola dengan menggunakan Bolbum (bola bumerang).

Setalah melakukan tindakan pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan permaiana kepada siswa dengan cara : Guru membagi menjadi 2 kelompok. Kedua kelompok melakukan permainan dengan menempatkan dari pada masing-masing sudut di lapangan segi empat. Bola pertama di sudut 2, ketika guru memberikan aba-aba dengan peluit maka, urutan pertama A (sudut 1), lari ke tengah dan menerima bola yang datang dari B (sudut 2), kemudian bola ditendang ke arah C (sudut 3), kemudian A berlari ke sudut 2. Sementara B dari sudut 2 setelah menendang bola berlari ke tengah, menerima bola dari C (sudut 3) kemudian bola ditendang ke arah D (sudut 4) dan berlari kesudut 3. Dari sudut 3, C setelah menendangbola lari ke tengah, menerima bola dari D (sudut 4) dan menendang ke sudut 1, terus berlari ke sudut 4, begitu seterusnya sampai semua anak melakukan gerakan, berputar hingga menempati kembali ke posisi sudut awal. Apabila ada pemain yang salah mengarahkan bola, segera mengulanginya. Penentuan pemenang dalam permainan ini adalah jika kelompok tercepat yang menyelesaikan permainan atau semua pemain kembali ke posisi awal. *Passing* kepada teman dan saat mengontrol dilakukan dengan cara *passing* datar dan *control* menggunakan kaki bagian dalam.

Pada kegiatan pembelajaran siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih belum berjalan dengan baik dan maksimal. Guru dalam menyampaikan metode

pembelajaran masih belum bisa dipahami oleh beberapa siswa. Masih banyak siswa yang sibuk bermain sendiri tidak mendengarkan atau memperhatikan penjelasan guru, sehingga waktu yang digunakan untuk menejaskan permaiana tidak efektif. Dengan pemaianan yang diberikan Motivasi anak menjadi lebih meningkat dan bersemangat, akan tetapi beberapa anak masih belum tertib dan kurang disiplin.

c) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup siswa diajak bersama-sama melakukan pendinginan, Evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes lisan tentang materi *passing dan control* kaki dalam. Melakukan refleksi oleh guru dengan melibatkan peserta didik tentang materi *Passing dan control* kaki dalam. Memberikan umpan balik dan penugasan pada peserta didik dengan cara melakukan tenya jawab untuk mengetahui ketercapaian materi pembelajaran, Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan berdoa.

c. Observasi siklus 1

Observasi dilakukan oleh Bawan Dwiatmaja S.Pd. (Guru PJOK), Sugito S.Pd. (Kolabulator), Firman Fidya Pangestu (Peneliti dan Kolabulator) dilaksanakan bersamaan dengan waktu pelaksanaan tindakan yaitu saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan pendekatan permainan bola bumerang. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana pembelajaran yang telah disusun serta mengetahui seberapa besar pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui

pendekatan permainan bola bumerang.

Pengisian lembar observasi kegiatan siswa dilakukan oleh guru berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung, pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus I

No	Obyek yang diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran		✓		
2	Kesungguh-subguhan siswa		✓		
3	Keseriusan siswa			✓	
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran		✓		
5	Kerjasam antar siswa dalam kelompok			✓	
6	Kehangatan suasana pembelajaran		✓		
7	Ketertiban siswa			✓	
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerak siswa			✓	
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran	✓			
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran		✓		
Jumlah yang diperoleh		4	15	8	

Keterangan:

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang mendapat kriteria kurang baik adalah keseriusan siswa, kerjasam antar siswa, kedisiplinan siswa dan

kepercayaan diri siswa. Keempat aspek yang mendapat nilai kurang baik di atas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus I dan akan dijadikan kajian refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus II.

Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran pada siklus I peneliti melakukan tes untuk mengetahui meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1. Hasil meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang Siklus I

No	Nama	Penilaian			Nilai	Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan		
1	Alam Idam P	18,00	13,33	26,92	58,26	Belum Tuntas
2	Aldan Yunior	18,00	16,00	42,31	76,31	Tuntas
3	Arum Kusuma W	12,00	10,67	34,62	57,28	Belum Tuntas
4	Celia Aurelisty	12,00	14,67	34,62	61,28	Belum Tuntas
5	Dhias Geovan N	18,00	17,33	26,92	62,26	Belum Tuntas
6	Gilbran Alvino	18,00	12,00	34,62	64,62	Belum Tuntas
7	Janitra Prima A	12,00	10,67	26,92	49,59	Belum Tuntas
8	Karunia Eka D	12,00	12,00	34,62	58,62	Belum Tuntas
9	Lutfi Syahlani P	18,00	12,00	38,46	68,46	Belum Tuntas
10	Lutfhia A N S	6,00	9,33	15,38	30,72	Belum Tuntas
11	Luthfiah Aqilah	18,00	16,00	42,31	76,31	Tuntas
12	M Alif Arditiya	12,00	9,33	26,92	48,26	Belum Tuntas
13	M Pandu Dwi A	18,00	14,67	34,62	67,28	Belum Tuntas
14	Sayyida Nafisa	24,00	12,00	42,31	78,31	Tuntas
15	Tegar Aditya	12,00	10,67	38,46	61,13	Belum Tuntas
16	Vanessa Avline	24,00	16,00	26,92	66,92	Belum Tuntas
17	Rasyiq Fauzan S	12,00	9,33	26,92	48,26	Belum Tuntas
18	Egan Okta P	18,00	14,67	30,77	63,44	Belum Tuntas
Jumlah					1097,28	
Rata-rata					60,96	

Tabel 3. Hasil Persentase Ketuntasan pembelajaran *Passing* dan *Control* Sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada Siklus I

No	Siklus I	Jumlah subjek keseluruhan	Jumlah siswa yang diperoleh	Persentase
1	Tuntas	18	3	16,67
2	Tidak Tuntas	18	15	83,33

Hasil ketuntasan pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siklus I apabila di tampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 11. Diagram Hasil ketuntasan pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola Pada Siklus I

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh pada siklus I diketahui bahwa ketuntasan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 yang tuntas (≥ 75) sebesar 16,67% (3 anak), sedangkan yang belum tuntas 83,33 % (15 anak), dengan rata-rata nilai secara keseluruhan 60,96 (hasil data dapat dilihat pada lampiran). Hasil pada siklus I tersebut, dapat diketahui bahwa

hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola pada siklus I menunjukan jika sebagian besar siswa masih berada di bawah KKM, sehingga masih dinyatakan belum tuntas, oleh karena itu penelitian Tindakan kelas dilanjutkan pada siklus 2.

d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi ini digunakan untuk mengamati dan melihat kelemahan-kelemahan serta kekurangan-kekurangan yang terjadi pada tindakan siklus I, refleksi ini di lakukan setelah tahap tindakan selesai dengan melihat lembar observasi. Pada tahap refleksi peneliti melakukan Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama, Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama, Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya, Merencanakan perencanaan tindakan lanjut untuk siklus kedua.

Dalam refleksi ini ditemukan kelemahan-kelemahan yang masih ada pada tindakan yang dilaksanakan untuk kemudian dijadikan dasar penyempurnaan rencana tindakan pada siklus selanjutnya. Kelemahan yang ditemukan yaitu: Proses pembelajaran masih belum sepenuhnya efektif, siswa dalam mengikuti pembelajaran masih banyak bercanda, melihat hal tersebut maka untuk pertemuan berikutnya guru menerapkan ketegasan atau memberi sanksi bagi yang membuat gaduh. Guru dalam menyampaikan metode pembelajaran belum bisa dimengerti oleh semua siswa,

Berdasarkan hasil observasi pada siklus 1 diperoleh beberapa hal yang harus dievaluasi agar pelaksanaan tindakan selanjutnya mengalami peningkatan

pada hasil pembelajaran. Ketuntasan hasil pembelajaran secara keseluruhan belum mencapai minimal 75 %. Melihat hasil tersebut maka peneliti melanjutkan tindakan ke langkah selanjutnya yaitu siklus II.

2. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran adalah bertujuan untuk memperlancar jalannya pembelajaran yang mana perencanaan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran *passing* dan *control* melalui permainan bola bumerang (bolbum)
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran *passing* dan *control* dengan sepakbola
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktik/instrument analisis pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepakbola
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilakukan sebanyak satu kali tindakan proses pembelajaran. Setelah memberikan pembelajaran di akhir pembelajaran guru menilai hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan Permainan Bola Bumerang. Pertemuan pada siklus II dilakukan pada hari senin, tanggal 19 april 2020. Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan

perencanaan yang telah direncanakan. Selama proses pembelajaran berlangsung guru mengajar siswa dengan menggunakan RPP yang telah dibuat dengan menggunakan Pendekatan Permainan Bola Bumerang. Adapun langkah-langkah proses pelaksanaan proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Beberapa langkah yang dilakukan dalam mengawali kegiatan pembelajaran yaitu: Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran, Guru memimpin doa, Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, Guru merefleksi kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya, Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari selanjutnya yaitu permainan bola besar dengan bermain sepakbola; *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam, Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi). Pemanasan (*warming up*) dengan melakukan permainan kucing-kucingan disertai dengan *stretching*

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru mengenalkan pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melakukan beberapa aspek yaitu :

(1) Mengamati

Siswa diminta mengamati gambar teknik *passing* dan *control* kaki bagian dalam atau contoh langsung dari guru.

(2) Menanya

Siswa diminta merumuskan pertanyaan terkait hal-hal yang belum/ingin diketahui tentang contoh yang diamati, yaitu konsep dan prosedur *passing dan control* dengan kaki bagian dalam.

(3) Mencoba

Siswa melakukan *passing* kaki bagian dalam secara berpasangan dan Melakukan *passing* kaki dalam secara kelompok kecil.

(4) Menalar

Siswa menganalisis dan menemukan gerakan *passing dan control* dengan kaki dalam yang benar dan paling sesuai untuk diterapkan dalam permainan sepakbola.

(5) Mengkomunikasikan

Siswa diminta memberikan tanggapan kemudian secara berkelompok melakukan permainan sepakbola dengan menggunakan Bolbum (bola bumerang).

Setalah melakukan tindakan pembelajaran dilanjutkan dengan memberikan permaiana kepada siswa dengan cara : Guru membagi menjadi 2 kelompok. Kedua kelompok melakukan permainan dengan menempatkan dari pada masing-masing sudut di lapangan segi empat. Bola pertama di sudut 2, ketika guru memberikan aba-aba dengan peluit maka, urutan pertama A (sudut 1), lari ke tengah dan menerima bola yang datang dari B (sudut 2), kemudian bola ditendang ke arah C (sudut 3), kemudian A berlari ke sudut 2. Sementara B dari sudut 2 setelah menendang bola berlari ke tengah, menerima bola dari C (sudut 3) kemudian bola ditendang ke arah D (sudut 4) dan berlari kesudut 3.

Dari sudut 3, C setelah menendang bola lari ke tengah, menerima bola dari D (sudut 4) dan menendang ke sudut 1, terus berlari ke sudut 4, begitu seterusnya sampai semua anak melakukan gerakan, berputar hingga menempati kembali ke posisi sudut awal. Apabila ada pemain yang salah mengarahkan bola, segera mengulanginya. Penentuan pemenang dalam permainan ini adalah jika kelompok tercepat yang menyelesaikan permainan atau semua pemain kembali ke posisi awal. *Passing* kepada teman dan saat mengontrol dilakukan dengan cara *passing* datar dan *control* menggunakan kaki bagian dalam.

Pada kegiatan pembelajaran siklus II, pelaksanaan pembelajaran sudah berjalan dengan baik dan maksimal. Guru dalam menyampaikan metode pembelajaran bisa dipahami oleh siswa, anak juga sudah memahami pelaksanaan metode yang diajarkan sehingga tidak banyak penjelasan dan lebih efektif waktu. Dengan pemaiana yang diberikan anak lebih termotivasi lagi. Anak lebih tertib dan disiplin dalam hal ini guru juga memberikan reward kepada siswa yang mampu berprestasi atau meperoleh nilai baik..

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup siswa diajak bersama-sama melakukan Pendinginan, Evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes lisan tentang materi *passing* dan *control* kaki dalam, Melakukan refleksi oleh guru dengan melibatkan peserta didik tentang materi *Passing* dan *control* kaki dalam, Memberikan umpan balik dan penugasan pada peserta didik dengan cara melakukan tenya jawab untuk mengetahui ketercapaian materi pembelajaran, Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan berdoa.

c. Observasi Tindakan siklus II

Observasi dilakukan oleh Bawan Dwiatmaja S.Pd. (Guru PJOK), Sugito S.Pd. (Kolabulator), Firman Fidya Pangestu (Peneliti dan Kolabulator) dilaksanakan bersamaan dengan waktu pelaksanaan tindakan yaitu saat proses belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan pendekatan permainan bola bumerang. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh data mengenai kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan rencana pembelajaran yang telah disusun serta mengetahui seberapa besar pembelajaran yang dilaksanakan dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang.

Pengisian lembar observasi kegiatan siswa dilakukan oleh guru berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung, pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran, aspek psikomotor, aspek afektif, aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pengamatan Proses Belajar Mengajar Siklus II

No	Obyek yang diamati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran	✓			
2	Kesungguh-subguhan siswa	✓			
3	Keseriusan siswa		✓		
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran	✓			
5	Kerjasam antar siswa dalam kelompok		✓		
6	Kehangatan suasana pembelajaran		✓		
7	Ketertiban siswa		✓		
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerak siswa		✓		

9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran	✓			
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran		✓		
Jumlah yang diperoleh		16	18		

Keterangan:

Skor 1 : Tidak Baik

Skor 2 : Kurang Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa keseluruhan pembelajaran pada siklus II sudah berjalan dengan baik dan lancar serta tidak ada aspek yang kurang baik.

Setelah selesai pelaksanaan pembelajaran pada siklus II peneliti melakukan tes untuk mengetahui meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1. Hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 pada siklus I adalah sebagai berikut:

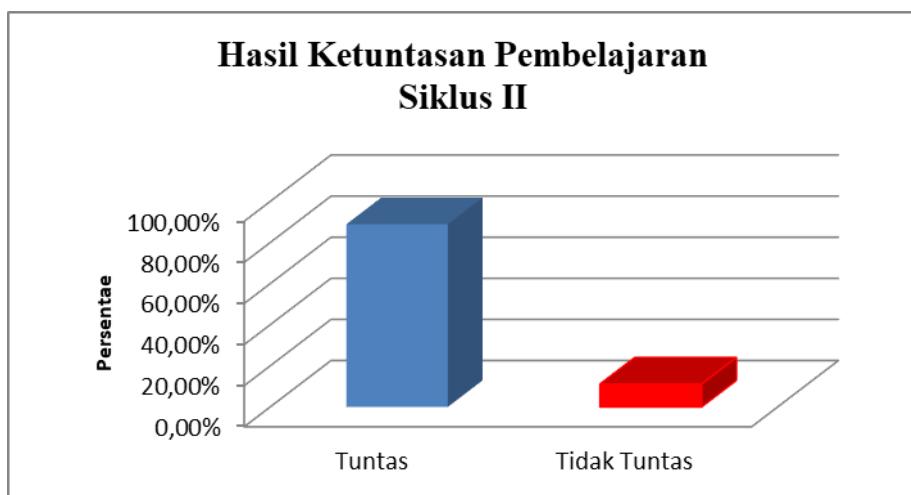
Tabel 5. Hasil Pembelajaran *Passing* dan *Control* Sepakbola melalui Pendekatan Bola Bumerang Siklus II

No	Nama	Penilaian			Nilai	Keterangan
		Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan		
1	Alam Idam P	24,00	16,00	38,46	78,46	Tuntas
2	Aldan Yunior	30,00	12,00	46,15	88,15	Tuntas
3	Arum Kusuma W	24,00	13,33	42,31	79,64	Tuntas
4	Celia Aurelisty	30,00	16,00	38,46	84,46	Tuntas
5	Dhias Geovan N	30,00	17,33	34,62	81,95	Tuntas
6	Gilbran Alvino	24,00	17,33	50,00	91,33	Tuntas
7	Janitra Prima A	24,00	12,00	42,31	78,31	Tuntas
8	Karunia Eka D	30,00	16,00	50,00	96,00	Tuntas
9	Lutfhi Syahlani P	30,00	12,00	46,15	88,15	Tuntas
10	Lutfhia A N S	24,00	16,00	30,77	70,77	Belum Tuntas
11	Lutfiah Aqilah	30,00	17,33	46,15	93,49	Tuntas
12	M Alif Arditiya	30,00	12,00	38,46	80,46	Tuntas
13	M Pandu Dwi A	18,00	14,67	38,46	71,13	Belum Tuntas
14	Sayyida Nafisa	30,00	12,00	46,15	88,15	Tuntas
15	Tegar Aditya Q	24,00	13,33	46,15	83,49	Tuntas
16	Vanessa Avline	30,00	16,00	38,46	84,46	Tuntas
17	Rasyiq Fauzan S	30,00	14,67	34,62	79,28	Tuntas
18	Egan Okta P	24,00	17,33	42,31	83,64	Tuntas
Jumlah					1501,33	
Rata-rata					83,41	

Tabel 6. Hasil Persentase Ketuntasan Pembelajaran *Passing* dan *Control* Sepakbola melalui pendekatan permainan bola bumerang pada Siklus II

No	Siklus II	Jumlah subjek keseluruhan	Jumlah siswa yang diperoleh	Persentase
1	Tuntas	18	16	88,89
2	Tidak Tuntas	18	2	11,11

Hasil ketuntasan pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siklus II apabila di tampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 12. Hasil ketntasan Pembelajaran *Passing* Dan *Control* Sepakbola Pada Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh pada siklus II diketahui bahwa ketuntasan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 yang tuntas (≥ 75) sebesar 88,89 % (16 anak), sedangkan yang belum tuntas 11,11 % (2 anak), dengan rata-rata nilai secara keseluruhan 83,41 (hasil data dapat dilihat pada lampiran). Hasil pada siklus II tersebut, dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola pada siklus II menunjukan jika sebagian besar siswa berada di atas KKM, sehingga masih dinyatakan tuntas di atas 75 %.

d. Refleksi Tindakan Siklus II

Refleksi ini akan ditemukan kelemahan-kelemahan yang masih ada pada tindakan yang dilaksanakan untuk kemudian dijadikan dasar penyempurnaan rencana tindakan pada siklus selanjutnya. Jika dengan tindakan yang diberikan dapat meningkatkan aktivitas siswa dan telah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian, maka penelitian dihentikan. Berdasarkan hasil observasi

pada siklus II diketahui proses pembelajaran telah berjalan dengan baik. Dalam hal ini tidak ada catatan yang berarti dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan aktif, siswa memahami materi yang diajarkan, guru melakukan pengelolaan kelas dengan baik, hasil belajar siswa yang tuntas telah mencapai > 75 %,. Melihat hasil tersebut maka peneliti tidak perlu melanjutkan pada siklus berikutnya dan mengakhiri tindakan kelas pada siklus II.

B. Pembahasan

Sepakbola merupakan permainan yang menantang secara fisik dan mental, kita harus melakukan gerakan yang terampil dibawah kondisi permainan yang waktunya terbatas, fisik dan mental yang lelah sambil menghadapi lawan, kita harus berlari beberapa mil dalam satu pertandingan, hampir menyamain kecepatan sprinter dan menanggapi perubahan situasi permainan dengan cepat dan kita harus memahami perubahan situasi permainan dengan cepat dan kita harus memahami teknik bermain individu, kelompok dan beregu, kemampuan kita untuk memenuhi tantangan ini menentukan penampilan kita di lapangan. (Abdul Rohim, 2008:1-2).

Olahraga sepakbola merupakan salah satu materi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani yang umum di pelajari dan disukai oleh siswa. Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat ditentukan oleh berbagai hal, salah satunya metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini di maskudkan untuk mengetahui peningkatan Hasil Pembelajaran *Passing* dan *Control* Sepakbola melalui Pendekatan Permainan

Bola Bumerang Siswa Kelas V Sd Negeri Ngawen 1.

Permainan bola bumerang (Bolbum) merupakan modifikasi pembelajaran permainan sepakbola, yang dilakukan dalam lapangan segi empat sama sisi, yang di mana gerakan yang dilakukan adalah *passing* bawah dengan kaki bagian dalam dan berlari dengan arah lari bumerang. Tujuan permainan ini adalah memudahkan siswa untuk belajar salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yaitu *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam. Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok yang sama banyak , dengan dua lapangan yang berukuran sama, dan saling berkompetisi. Lapangan berukuran 15 x 15 meter, terdapat lima tempat untuk melakukan *passing* dan *control* yaitu empat di setiap sudut lapangan dan satu di tengah-tengah lapangan. Pada setiap sudut ditempatkan dua buah kun dengan jarak 80 cm, yang merupakan tempat saat menerima bola (*control*) serta arah sasaran saat melakukkan *passing* dengan kaki bagian dalam dari posisi tengah lapangan. Sedangkan di tengah lapangan ditempatkan empat buah kun dengan jarak 80 cm, yang juga menjadi tempat untuk menerima bola (*control*) serta menjadi arah sasaran saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam dari posisi sudut.

Berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh pada siklus I diketahui bahwa ketuntasan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 pada siklus I diperoleh yang tuntas sebesar 16,67% (3 anak), sedangkan pada siklus II sebesar 88,89 % (2 anak). Berdasarkan ketuntasan hasil pembelajaran tersebut diartikan bahwa ada peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Peningkatan juga dapat dilihat dari hasil rata-rata nilai hasil pembelajaran diketahui Pada siklus I sebesar 60,90 pada siklus II sebesar 83,41. Hasil tersebut sesuai dengan kriteria keberhasilan hasil belajar yang telah mencapai KKM minimal 75. Sesuai dengan pendapat Mulyasa, (2008:101) Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas dari segi proses apabila seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%) siswa terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam pembelajaran.

Adanya peningkatan hasil pembelajaran *passing* dan *control* diartikan bahwa Permainan bola bumerang (Bolbum) cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar tersebut. Permainan bola boomerang tersebut dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam melakukan permainan. Kebanyakan anak usia SD lebih senang dengan adanya permainan, pembelajaran yang dilakukan dengan permainan akan menambah rasa senang anak dalam mengikuti pembelajaran, dengan adanya perasaan senang tersebut motivasi bertambah dan anak akan lebih mudah untuk menerima materi yang diberikan.

Dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menekankan pada Latihan fisik dan teknik kakan membuat anak cenderung lebih bosan. Sesuai dengan tujuan permainan bola bumerang memudahkan siswa untuk belajar, tentu saja metode pemiana ini bisa dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran yang cukup baik dalam pendidikan jasmani khususnya dalam materi sepakbola.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Ada siswa yang tidak serius dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil pembelajaran ada yang kurang maksimal, bahakan sampai siklus II masih dinyatakan belum tuntas.
2. Peneliti tidak mengontrol lebih lanjut setelah penelitian ini selesai, sehingga hasilnya dapat bersifat sementara, sehingga perlu adanya tindak lanjut dalam menerapkan metode permainan bola boomerang kedepanya.
3. Terbatasnya waktu penelitian peneliti hanya mengambil data berdasarkan pengamatan dan tes, sehingga tidak ada pengulangan pengambilan data di lain hari.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan diperoleh pada siklus I diketahui ketuntasan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola melalui pendekatan bola bumerang pada siswa kelas V SD Negeri Ngawen 1 pada siklus I diperoleh yang tuntas sebesar 16,67% (3 anak), sedangkan pada siklus II sebesar 88,89 % (16 anak). Sedangkan hasil rata-rata nilai hasil pembelajaran diketahui Pada siklus I sebesar 60,96 pada siklus II sebesar 83,41. Hasil tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* dan *Control* Sepakbola melalui Pendekatan Permainan Bola Bumerang Siswa Kelas V SD Negeri Ngawen 1

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Menjadi catatan yang bermanfaat bagi guru di SD Negeri Ngawen 1 mengenai data hasil pembelajaran dengan pendekatan permainan bola bumerang.
2. Guru akan lebih memahami pendekatan permainan bola bumerang cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola
3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan ke depannya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Bagi siswa

- a. Siswa hendaknya lebih memotivasi diri dalam belajar, bukan karena paksaan melainkan kewajiban diri sendiri untuk terus belajar agar ilmu bertambah.
- b. Siswa yang masih mempunyai hasil pembelajaran *passing* dan *control* sepakbola belum tuntas, dapat ditingkatkan salah satunya menggunakan pendekatan permainan bola bumerang.

2. Bagi Guru

Guru perlu pendekatan permainan bola bumerang sebagai variasi metode dalam pembelajaran pendidikan jasmanai untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

3. Bagi peneliti

- a. Peneliti dapat melakukan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode lainnya, sehingga metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar sepakbola dapat teridentifikasi lebih luas.
- b. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih luas dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruyanto, A. (2008). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Pendekatan Permaina*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia,5(2), 29-33.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*.
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.Bandung: Alfabeta.
- Danny, Milke. (2007). *Dasa-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pacan Raya.
- Dimyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Awang Roni. (2017). *Meningkatkan Ketrampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Drill*. Jurnal Pendidikan Olahraga, 6,65-74.Jakarta: Bumi Aksara.
- Herwin. (2004). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan I*. Jakarta: Erlangga.
- Lutan, Rusli. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta:Depdiknas.
- Ma'mun, Ali & Ipang Setiawan. (2015). *Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi*. Journal Unnes, 4, 2095.
- Milan, Rianto. (2002). *Pendekatan dan Metode Pembelajaran*. Malang: Depdiknas.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Yudistira.
- Mulyaarja & Hastuti, T.A. (2015). Peningkatan Keaktifan Aspek Afektif Siswa Dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lompat Tinggi Dengan Metode Permainan Siswa Kelas IV SD Negeri Banyuraden Gamping Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*,11(2), 111-117.
- Mulyasa. (2003). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan Keberanian Guling Belakang Melalui Permainan Bola Dan Simpai Pada Siswa Kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*,11(2), 137-142.
- Purwanto. (2007). *Psikologis Pendidikan*. Bandung: PT. Karya Rosada
- Rizal, Muhamat. (2014). *Peran Guru Kelas Dalam Menangani Kesulitan Belajar*.

- Rohim, Abdul. (2008). *Bermain Sepakbola*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Safariyatun, Siti. (2008). *Azaz dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samsudin. (2008). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, N. (2014). *Tingkat Keterampilan Passing-Stoping Dalam Permainan Sepakbola Pada Mahasiswa PJKR B 2013*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 10(2),40-48.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran D-III.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeda.
- Sugiyono. (2008). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Adang. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sukintaka, (1998). “Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes”. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti PPTK.
- Suparno & Suwandi. (2008). *Penjasorkes*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suratin. (2016). *Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Passing Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran*. Skripsi. Semarang:UNNES.
- Utama, A. M. B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8(1),1-9.
- W.S. Winkel. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD NEGERI NGAWEN 1

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas/semester : V/

Materi Pokok : Permainan Bola Besar (Sepakbola)

Alokasi Waktu : 4 x 35 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Menerapkan prosedur kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. *	3.1.1. Menganalisis teknik dasar <i>passing</i> dan <i>control</i> .
4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. *	4.1.1. Melakukan varisi <i>passing</i> dan <i>control</i> secara berkelompok. 4.1.2. Melakukan kombinasi <i>passing</i> dan <i>control</i> dalam permainan bola bumerang.

C. Fokus Pendidikan Karakter

- Disiplin
- Kerjasama
- Tanggung jawab

D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menjelaskan teknik dasar *passing* dan *control* menggunakan kaki bagian dalam.
- Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar *passing* dan *control* kaki bagian

dalam dengan benar.

- c. Siswa dapat mengkombinasikan *passing* dan *control* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola bola bumerang.

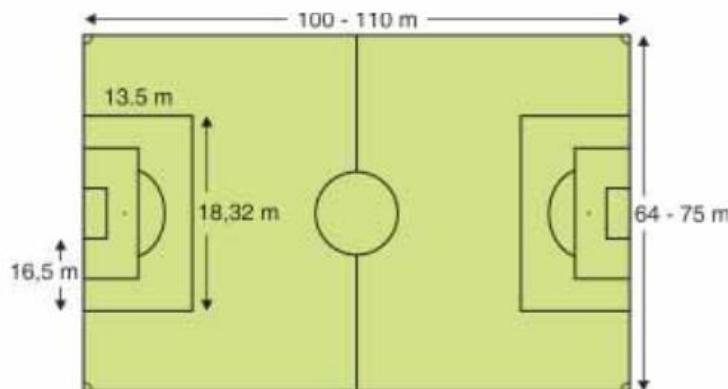
E. Materi Pembelajaran

B. Permainan Bola Besar

Permainan dengan bola besar banyak jumlahnya. Contoh-contoh permainan dengan bola, antara lain, sepak bola, bola voli, dan bola basket.

1. Sepak bola

Siapa yang pernah bermain sepak bola? Tentu semua sudah pernah bermain sepak bola. Sebelum mempelajari permainan sepak bola, sebaiknya kalian mengetahui terlebih dahulu lapangan sepak bola. Permainan sepak bola dilakukan pada sebuah lapangan dengan ukuran sebagai berikut.



Gambar 1.14 Lapangan sepak bola

Keterangan gambar:

- a. Panjang lapangan : 100 – 110 m
- b. Lebar lapangan : 64 – 75 m
- c. Daerah gawang : $18,32 \times 13,5$ m
- d. Jari-jari tengah : 9,15 m
- e. Ukuran gawang :
 - 1) Tinggi : 2,44 m
 - 2) Lebar : 7,32 m

a. Menendang atau menyepak bola

Menendang bola adalah mendorong bola dengan salah satu kaki baik kaki kiri maupun kaki kanan. Menendang bola dapat dilakukan dengan bagian dalam kaki, bagian luar kaki, dan punggung kaki.

1) Menggunakan bagian dalam kaki

Cara-cara melakukan tendangan dengan bagian dalam kaki adalah sebagai berikut.

- a) Sikap permulaan berdiri di belakang bola.
- b) Kaki menumpu di belakang bola.
- c) Sikap badan tegak atau agak condong sedikit.
- d) Pandangan ke arah bola.
- e) Kaki untuk menendang diayunkan.
- f) Bola ditendang dengan kaki bagian dalam.



Gambar 1.15 Cara menendang dengan bagian dalam kaki

2) Menggunakan bagian luar kaki

Cara-cara melakukan tendangan dengan bagian luar kaki adalah sebagai berikut.

- a) Sikap permulaan berdiri di belakang bola.
- b) Persentuhan kaki dengan bola harus tepat.
- c) Pandangan ke arah bola.
- d) Badan agak condong sedikit ke depan.
- e) Kaki untuk menendang diayunkan.
- f) Bola ditendang dengan bagian dalam kaki.



Gambar 1.16 Cara menendang dengan bagian luar kaki

3) Menggunakan punggung kaki

Cara-cara melakukan tendangan dengan bagian luar kaki adalah sebagai berikut.

- a) Sikap permulaan berdiri di belakang bola.
- b) Kaki tumpu di sebelah bola.
- c) Pandangan ke arah bola.
- d) Sikap badan agak condong ke depan.
- e) Kaki untuk menendang diayunkan.
- f) Tendang bola dengan punggung kaki.



Gambar 1.17 Cara menendang dengan menggunakan punggung kaki

b. Menahan atau mengontrol bola

Menahan atau mengontrol bola adalah menghentikan bola yang datang untuk dapat menguasai bola. Supaya dapat menahan bola dengan baik, perlu memerhatikan datangnya bola. Menahan atau mengontrol bola dapat dilakukan dengan telapak kaki (kaki bagian bawah), kaki bagian dalam, dan punggung kaki.

1) Menggunakan kaki bagian bawah (telapak kaki)

Cara ini digunakan untuk menahan bola yang datangnya secara datar. Cara-cara menahan atau mengontrol bola dengan kaki bagian bawah (telapak kaki) adalah sebagai berikut.

- a) Pandangan ke arah datangnya bola.
- b) Bola dikontrol dengan kaki tumpu.
- c) Berat badan diletakkan di atas kaki tumpu.
- d) Sikap kaki harus luwes/elastis.



Gambar 1.18 Menahan bola dengan kaki sebelah dalam

2) Menggunakan kaki sebelah dalam

Cara-cara menahan bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut.

- a) Pandangan ke arah datangnya bola.

- b) Ujung kaki untuk menahan bola membentuk siku-siku terhadap kaki tumpuan.
 - c) Bola yang datang ditahan dengan kaki bagian dalam.
- 3) *Menggunakan punggung kaki*
 Cara-cara menahan bola dengan kaki bagian dalam adalah sebagai berikut.
- a) Pandangan ke arah datangnya bola.
 - b) Berat badan di atas kaki tumpu.
 - c) Badan harus dijaga keseimbangannya.
 - d) Kaki diangkat agak jauh atau tinggi.
 - e) Bola yang datang ditahan dengan punggung kaki.



Gambar 1.19 Menahan bola dengan bagian dalam kaki

Kesalahan yang Sering Terjadi dalam Melakukan *Passing*

Kelihatannya relatif mudah untuk mengoper dan menerima bola yang menggelinding, namun pelaksanaannya tidaklah semudah itu jika lawan berusaha keras untuk mencuri bola dari kita. Kebanyakan kesalahan dalam mengoper dan menerima bola dikarenakan oleh teknik yang tidak sempurna, kurangnya konsentrasi, atau memilih teknik yang salah pada situasi tertentu. Kesalahan merupakan hal yang wajar hingga anda menjadi lebih ahli dalam melakukan keterampilan dan mendapatkan kesempatan untuk mempraktikkannya di bawah situasi permainan.

Berikut adalah kesalahan-kesalahan yang umum terjadi saat mengoper dan menerima bola di atas permukaan lapangan dan saran untuk memperbaikinya.

Kesalahan	Perbaikan
1. Bola terangkat dari permukaan	1. Menendang bola dengan menggunakan bagian kaki yang terlalu jauh, di dekatkan jari, atau terlalu ke bawah akan membuat bola melambung ke udara. Tendanglah bagian tengah bola dengan samping dalam kaki antara pergelangan kaki dan jari.
2. Operan tidak tepat	2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola dan arahkan pada target. Bahu dan pinggul lurus dengan target. Jaga kepala agar tidak bergerak pada saat menendang bola.
3. Operan kurang cepat	3. Kaki yang menendang tetap kuat. Pindahkan berat badan anda ke depan saat kaki menyentuh bola. Gunakan gerakan akhir yang mulus.
4. Anda mendekati bola dari sudut yang tajam dan berusaha untuk melakukan tendangan melintang	4. Dekati bola langsung dari belakang. Bahu dan pinggul lurus dengan target saat kaki anda menyentuh bola. Tendang bola ke arah depan.

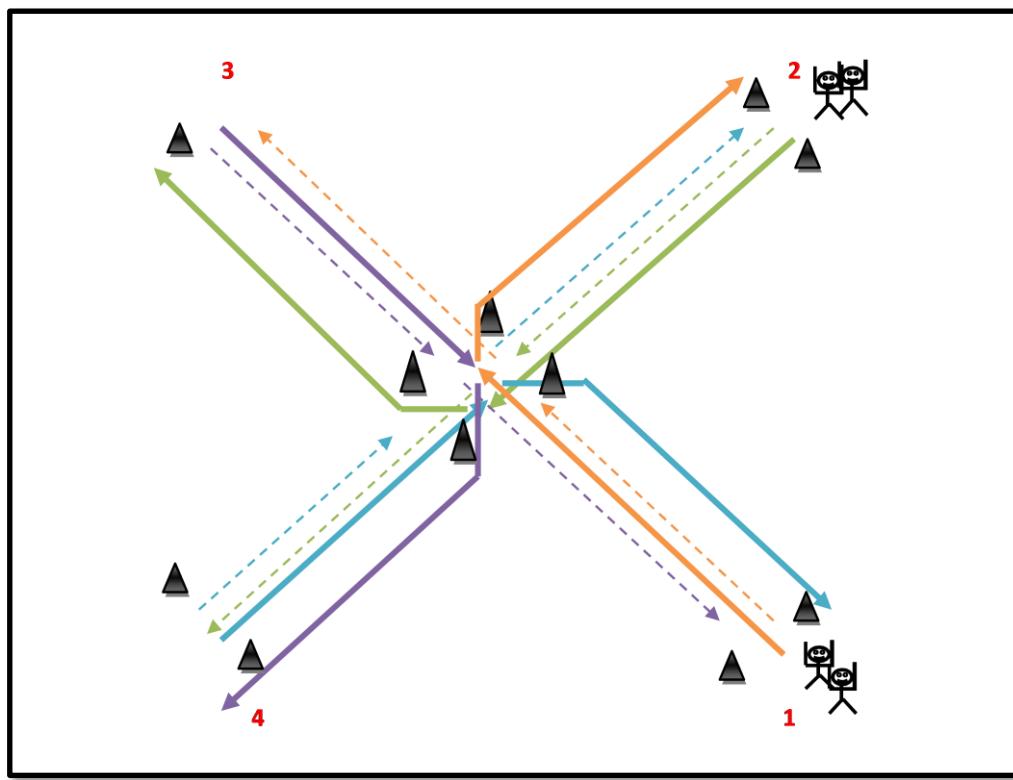
Setiap kesalahan yang dilakukan siswa, guru harus mencermatinya dan segera membetulkan gerakannya dengan memberi contoh gerakan *passing* yang benar. Agar kesalahan-kesalahan tidak sering dilakukan, seorang guru harus memberikan penekanan-penekanan secara khusus pada teknik yang seringkali salah. Dengan demikian kesalahan yang sering dilakukan mendapat perhatian lebih dan dapat dihindari, sehingga akan terbentuk penguasaan teknik *passing* yang baik dan benar.

Permainan Bola Bumerang

Permainan bola bumerang (Bolbum) merupakan modifikasi pembelajaran permainan sepakbola, yang dilakukan dalam lapangan segi empat sama sisi, yang di mana gerakan yang dilakukan adalah *passing* bawah dengan kaki bagian dalam dan berlari dengan arah lari bumerang. Tujuan permainan ini adalah memudahkan siswa untuk belajar salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yaitu *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam. Permainan ini dilakukan oleh dua kelompok yang sama banyak , dengan dua lapangan yang berukuran sama, dan saling berkompetisi. Lapangan berukuran 15 x 15 meter, terdapat lima tempat untuk melakukan *passing* dan *control* yaitu empat di setiap sudut lapangan dan satu di tengah-tengah lapangan. Pada setiap sudut ditempatkan dua buah kun dengan jarak 80 cm, yang merupakan tempat saat menerima bola (*control*) serta arah sasaran saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam dari posisi tengah lapangan. Sedangkan di tengah lapangan ditempatkan empat buah kun dengan jarak 80 cm, yang juga menjadi tempat untuk menerima bola (*control*) serta menjadi arah sasaran saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam dari posisi sudut.

Cara bermain kedua kelompok melakukan permainan dengan menempatkan dari pada masing-masing sudut di lapangan segi empat. Bola pertama di sudut 2, ketika guru memberikan aba-aba dengan peluit maka, urutan pertama A (sudut 1), lari ke tengah dan menerima bola yang datang dari B (sudut 2), kemudian bola ditendang ke arah C (sudut 3), kemudian A berlari ke sudut 2. Sementara B dari sudut 2 setelah menendang bola berlari ke tengah, menerima bola dari C (sudut 3)

kemudian bola ditendang ke arah D (sudut 4) dan berlari kesudut 3. Dari sudut 3, C setelah menendang bola lari ke tengah, menerima bola dari D (sudut 4) dan menendang ke dudut 1, terus berlari ke sudut 4, begitu seterusnya sampai semua anak melakukan gerakan, berputar hingga menempati kembali ke posisi sudut awal. Apabila ada pemain yang salah mengarahkan bola, segera mengulanginya. Penentuan pemenang dalam permainan ini adalah jika kelompok tercepat yang menyelesaikan permainan atau semua pemain kembali ke posisi awal. Sedangkan pendekatan materi sebelum permainan bola bumerang menggunakan permainan bola kucing (kucing-kucingan). Pada permainan ini siswa berkelompok dan membentuk lingkaran,, kemudian bermain kucing-kucingan. Satu siswa berada di dalam lingkaran dan berusaha merebut bola dari teman yang membentuk lingkaran. Apabila bola sudah tersentuh, maka teman yang terakhir melakukan *passing* tersebut bergantian berjaga.



Keterangan:



: Peserta didik

-----> : Arah tendangan bola



: Bola



: Arah lari



: Kun

F. Metode Pembelajaran

- *Scientific approach*
- *Cooperative learning*

G. Media dan Bahan/Alat dan Fasilitas Pembelajaran

Media

- Gambar teknik *passing* dan *control*
- Video teknik *passing* dan *control*

Alat/Bahan dan Fasilitas Pembelajaran

- Lapangan sepakbola
- Bola sepak ukuran standar FIFA (7 buah)
- *Cones*

H. Sumber Belajar

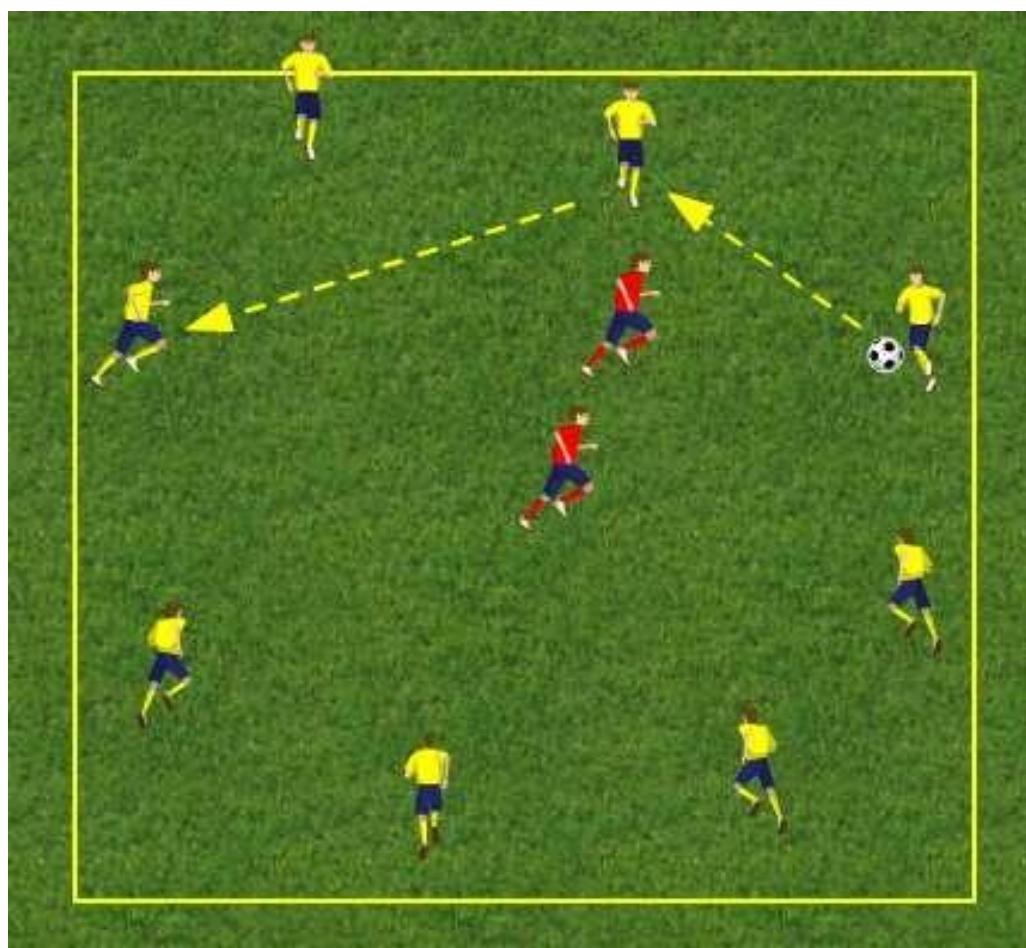
- a. Buku Guru PJOK Kelas 5 Kurikulum 2013
- b. Buku Siswa PJOK Kelas 5 Kurikulum 2013
- c. Muhamdajir dan Budi Sutrisno.2013. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA/MA Kelas X.* Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif. Hal:167- 169
- d. Nenggala, Asep Kurnia. 2007. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Grafindo Media Pratama
- e. Maa'u, Mellius dan Santoso. 2014. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola.* Jakarta: Cakrawala Publishing

I. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (20 menit)

- a. Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran, ucapan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- b. Guru memimpin doa
- c. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat,

- d. Guru merefleksi kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya,
- e. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: permainan bola besar dengan bermain sepakbola; *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam
- f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain sepakbola: misalnya bahwa bermain sepakbola adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani.
- g. Pemanasan (*warming up*) dengan melakukan permainan kucing-kucingan disertai dengan *stretching*



2. Kegiatan Inti (100 menit)

a. Mengamati

Siswa mengamati gambar teknik *passing* dan *control* kaki bagian dalam atau contoh langsung dari guru.

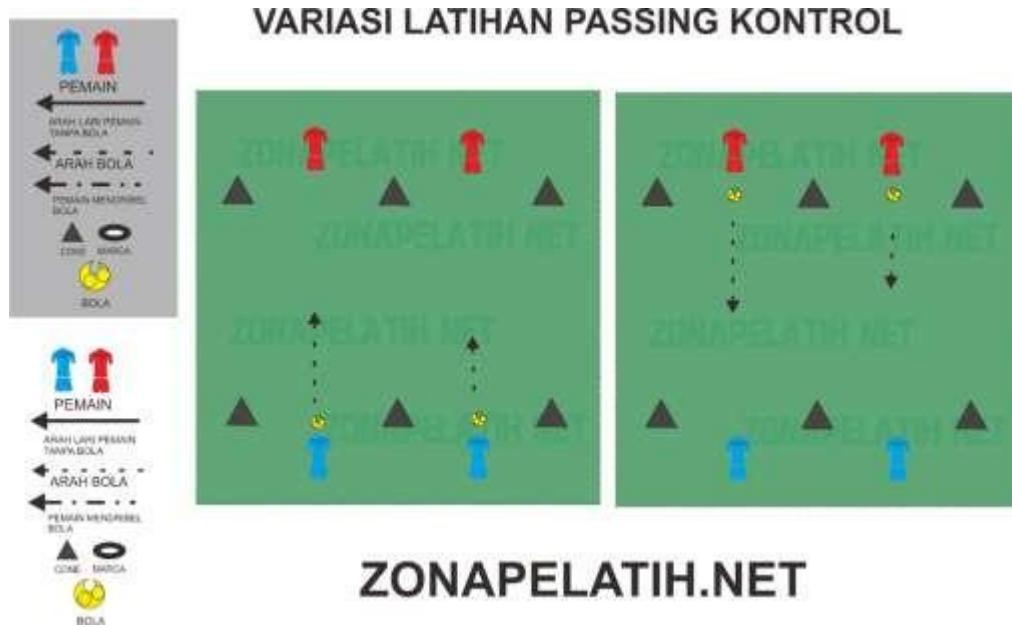


b. Menanya

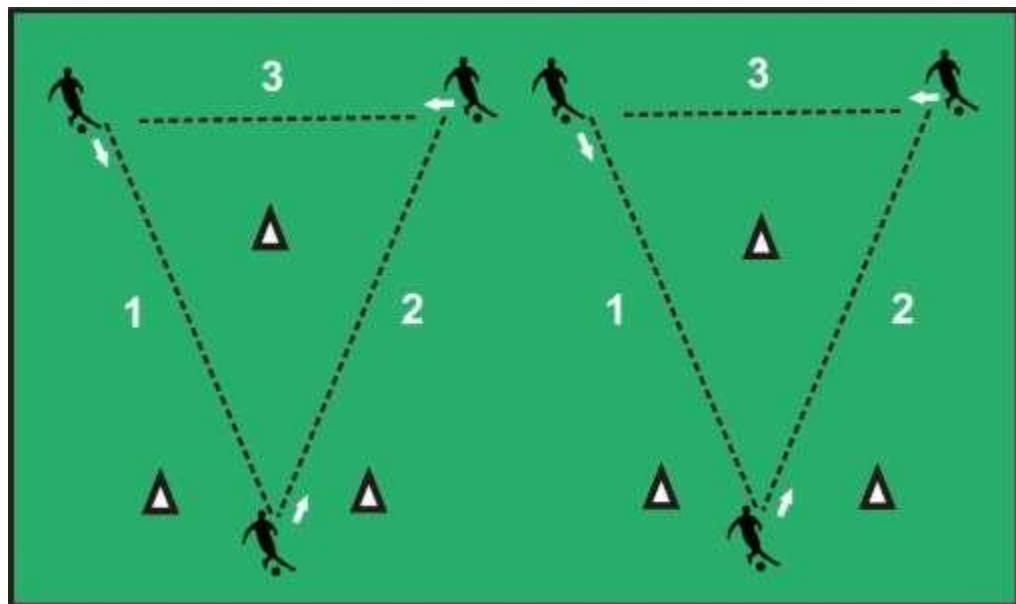
Siswa merumuskan pertanyaan terkait hal-hal yang belum/ingin diketahui tentang contoh yang diamati, seperti : konsep dan prosedur *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam.

c. Mencoba

1. Siswa melakukan *passing* kaki bagian dalam secara berpasangan.



2. Melakukan *passing* kaki dalam secara kelompok kecil.



Keterangan:

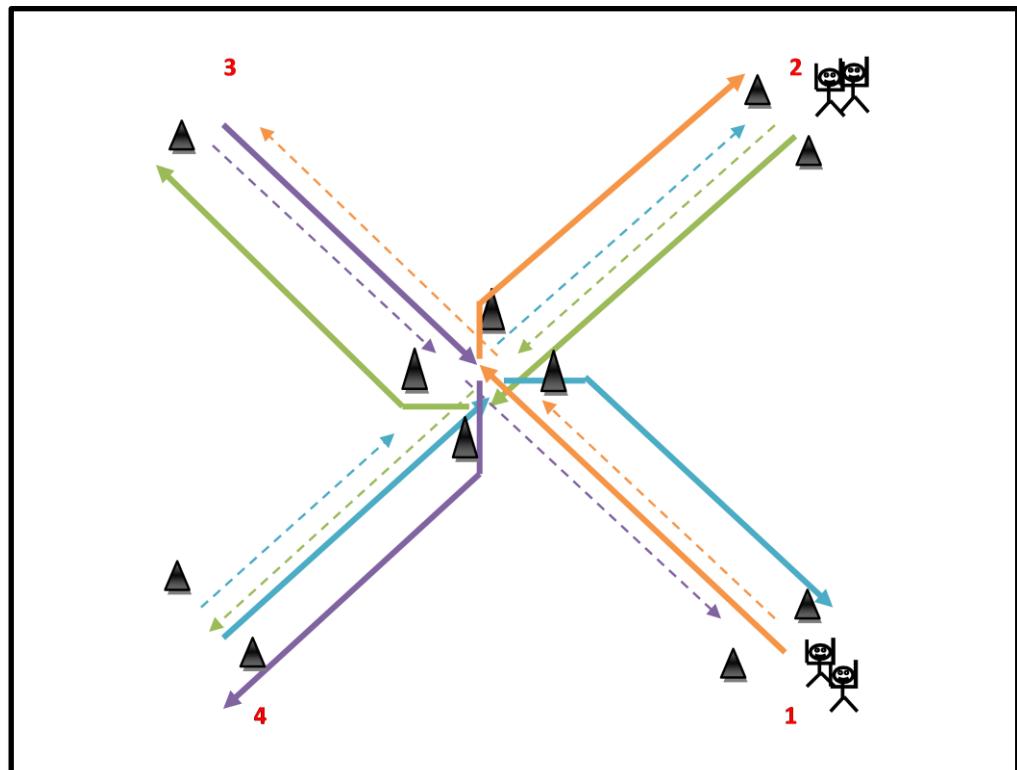
- Pemain *passing* sesuai arah anak panah lalu setelah melakukan *passing* berlari menuju arah laju bola.

d. Menalar

Siswa menemukan serta menetapkan gerakan *passing dan control* dengan kaki dalam yang benar dan paling sesuai untuk diterapkan dalam permainan sepakbola.

e. Mengkomunikasikan

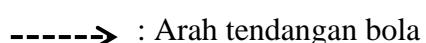
Melakukan permainan sepakbola dengan menggunakan Bolbum (bola bumerang).



Keterangan:



: Peserta didik



: Bola



: Arah lari



:Kun

Cara bermain:

- a. Guru membagi menjadi 2 kelompok.
- b. Kedua kelompok melakukan permainan dengan menempatkan diri pada masing-masing sudut di lapangan segi empat.
- c. Bola pertama di sudut 2, ketika guru memberikan aba-aba dengan peluit maka, urutan pertama A (sudut 1), lari ke tengah dan menerima bola yang datang dari B (sudut 2), kemudian bola ditendang ke arah C (sudut 3), kemudian A berlari ke sudut 2. Sementara B dari sudut 2 setelah menendang bola berlari ke tengah, menerima bola dari C (sudut 3) kemudian bola ditendang ke arah D (sudut 4) dan berlari kesudut 3. Dari sudut 3, C setelah menendang bola lari ke tengah, menerima bola dari D (sudut 4) dan menendang ke sudut 1, terus berlari ke sudut 4, begitu seterusnya sampai semua anak melakukan gerakan, berputar hingga menempati kembali ke posisi sudut awal.
- d. Apabila ada pemain yang salah mengarahkan bola, segera mengulanginya.
- e. Penentuan pemenang dalam permainan ini adalah jika kelompok tercepat yang menyelesaikan permainan atau semua pemain kembali ke posisi awal.
- f. *Passing* kepada teman dan saat mengontrol dilakukan dengan cara *passing* datar dan *control* menggunakan kaki bagian dalam.

4. Penutup (15 menit)

- a. Pendinginan.
- b. Evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan tes lisan tentang materi *passing* dan *control* kaki dalam.
- c. Melakukan refleksi oleh guru dengan melibatkan peserta didik tentang materi *Passing* dan *control* kaki dalam
- d. Memberikan umpan balik dan penugasan pada peserta didik
- e. Menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran, dan berdoa

J. Penilaian

1. Penilaian Sikap

Selama proses pembelajaran guru mengamati sikap yang muncul pada saat anak melakukan aktivitas di dalam kelas/lapangan. Sikap yang diharapkan selama proses pembelajaran yaitu disiplin, kerjasama, dan tanggung jawab.

Keterangan:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan, setiap siswa menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku yang di *check list* (✓) “YA” mendapat nilai 1 dan tiap perilaku yang di *check list* (✓) “TIDAK” mendapat nilai 0

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN SIKAP DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

NO	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Siswa aktif dalam pembelajaran		
2	Menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lainnya		
3	Menampilkan sikap sportif		
4	Sikap menghargai dengan siswa lainnya		
5	Disiplin dalam pembelajaran		
Jumlah			

2. Penilaian Pengetahuan

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang benar.

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN PADA PERMAINAN

SEPAKBOLA BOLA BUMERANG

1. Untuk memulai permainan sepakbola dilakukan dengan
 - a. *Kick off*
 - b. *Kick in*
 - c. *Goal kick*
 - d. *Free kick*
2. Sepakbola adalah jenis dari olahraga bola.....
 - a. Sedang
 - b. Kecil
 - c. Besar
 - d. Lebar
3. Permainan sepakbola dimainkan oleh..... pemain
 - a. 9
 - b. 12
 - c. 13
 - d. 10
4. Lama permainan sepakbola adalah
 - a. 2 x 30 menit
 - b. 2 x 40 menit
 - c. 2 x 45 menit
 - d. 2 x 35 menit
5. Teknik dasar pada permainan sepakbola meliputi
 - a. Menggiring, menangkap, dan menembak
 - b. Menggiring, menyundul, dan memukul
 - c. Menendang, menyundul, dan menggiring
 - d. Menendang, menangkap, dan *service*
6. Induk organisasi sepakbola internasional adalah
 - a. FIFA
 - b. FIBA
 - c. FIBA

11. Teknik yang digunakan dalam sepakbola untuk melakukan operan jarak pendek adalah
- a. Kaki bagian luar c. Kaki bagian dalam
- b. Punggung kaki d. Kura-kura kaki
12. Gerakan lanjutan setelah melakukan tendangan disebut
- a. *Follow-through* c. *Follow-back*
- b. *Follow-up* d. *Following*
13. Posisi badan saat menendang bola jarak dekat adalah
- a. Dicondongkan ke depan
- b. Dicondongkan ke belakang
- c. Dimiringkan ke samping kanan
- d. Dimiringkan ke samping kiri
14. Teknik yang digunakan untuk menghentikan bola yang bergulir di atas permukaan lapangan dalam permainan sepakbola adalah
- a. Menahan dengan kaki bagian luar
- b. Menahan dengan ujung sepatu
- c. Menahan dengan kaki bagian dalam
- d. Menahan dengan paha
15. Dalam permainan sepakbola, jika bola keluar melewati garis samping lapangan dilakukan
- a. *Throw-in* c. *Kick-in*
- b. *Kick-off* d. *Corner-kick*

Keterangan:

Penilaian terhadap kualitas jawaban peserta didik, setiap jawaban benar mendapatkan nilai 1.

$$nilai = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3. Tes Unjuk Kerja (Ketrampilan)

Lakukan teknik dasar *passing dan control* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola bola bumerang (bolbum).

Keterangan:

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang sudah disediakan, setiap siswa menunjukkan atau menampilkan gerakan/teknik yang diharapkan. Tiap gerakan/teknik yang di *check list* (✓) “YA” mendapat nilai 1 dan tiap gerakan/teknik yang di *check list* (✓) “TIDAK” mendapat nilai 0.

$$nilai = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

RUBRIK PENILAIAN PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA BOLA BUMERANG

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Sikap permulaan berdiri di belakang bola		
2	Kaki menumpu di belakang bola		
3	Sikap badan rilek agak tegak atau agak condong kedepan sedikit		
4	Pandangan ke arah bola		
5	Kaki untuk menendang diayunkan		
6	Perkenaan bola kaki bagian dalam		
	Jumlah		

**RUBRIK PENILAIAN CONTROL KAKI BAGIAN DALAM PADA
PERMAINAN SEPAKBOLA BOLA BUMERANG**

No	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1	Posisi tubuh menuju arah datangnya bola		
2	Posisi yang digunakan mengontrol bola menuju ke arah bagian luar		
3	Kaki yang digunakan untuk menumpu sedikit ditekuk		
4	Kedua tangan rileks untuk menjaga keseimbangan badan		
5	Kaki yang untuk mngontrol bola diangkat ke arah datngnya bola		
6	Perkenaan saat menerima bola pada kaki bagian dalam		
7	Bola dapat dikuasai		
Jumlah			

Lampiran 2. Hasil Pembelajaran Siklus I

No	nama	Sikap						Nilai
		1	2	3	4	5	Jmlh	
1	ALAM IDAM PERKASA	1	1	1	0	0	3	18
2	ALDAN YUNIOR	0	0	1	1	1	3	18
3	ARUM KUSUMA WARDANI	0	1	1	0	0	2	12
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	0	1	1	0	0	2	12
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	1	0	1	1	0	3	18
6	GILBRAN ALVINO	1	0	1	1	0	3	18
7	JANITRA PRIMA ALZENA	1	0	1	0	0	2	12
8	KARUNIA EKA DEWI	0	1	1	0	0	2	12
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	1	0	1	1	0	3	18
10	LUTHFIA AZZAHRA NUR SYAFIRA	0	0	1	0	0	1	6
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	0	1	1	1	0	3	18
12	MUHAMMAD ALIF	0	0	1	0	1	2	12
13	MUHAMMAD PANDU DWI ATMAJA	1	1	1	0	0	3	18
14	SAYYIDA NAFISA	1	0	1	1	1	4	24

15	TEGAR ADITYA QODIR PRATAMA	0	0	1	1	0	2	12
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	0	1	1	1	1	4	24
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	0	0	0	1	1	2	12
18	EGAN OKTA PRATAMA	0	0	1	1	1	3	18

No	Nama	Pengetahuan															JML	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ALAM IDAM PERKASA	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	10	13,33
2	ALDAN YUNIOR	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	16,00
3	ARUM KUSUMA WARDANI	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	8	10,67
4	CELIA AURELISTY S	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	11	14,67
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13	17,33
6	GILBRAN ALVINO	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	9	12,00
7	JANITRA PRIMA ALZENA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	8	10,67
8	KARUNIA EKA DEWI	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	9	12,00
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	9	12,00
10	LUTHFIA AZZAHRA	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	7	9,33
11	LUTHFIAH AQILAH Z	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	16,00
12	MUHAMMAD ALIF	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	7	9,33
13	MUHAMMAD PAND	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11	14,67
14	SAYYIDA NAFISA	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	9	12,00
15	TEGAR ADITYA QODIR P	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	8	10,67
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	1	1	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	12	16,00
17	RASYIQ FAUZAN S	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	7	9,33
18	EGAN OKTA PRATAMA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	11	14,67

No	nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	JMI	Nilai
1	ALAM IDAM PERKASA	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7	26,92
2	ALDAN YUNIOR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	11	42,31
3	ARUM KUSUMA WARDANI	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	9	34,62
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	9	34,62
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	7	26,92
6	GILBRAN ALVINO	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	9	34,62
7	JANITRA PRIMA ALZENA	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7	26,92
8	KARUNIA EKA DEWI	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	9	34,62
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	38,46	
10	LUTHFIA AZZAHRA NUR SYAFIRA	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	4	15,38
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	11	42,31
12	MUHAMMAD ALIF A	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7	26,92
13	MUHAMMAD PANDU DA	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	34,62
14	SAYYIDA NAFISA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	11	42,31
15	TEGAR ADITYA Q	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	10	38,46
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	7	26,92
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	7	26,92
18	EGAN OKTA PRATAMA	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	30,77

No	Nama	Penilaian			Nilai
		Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan	
1	ALAM IDAM PERKASA	18,00	13,33	26,92	58,26
2	ALDAN YUNIOR	18,00	16,00	42,31	76,31
3	ARUM KUSUMA WARDANI	12,00	10,67	34,62	57,28
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	12,00	14,67	34,62	61,28
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	18,00	17,33	26,92	62,26
6	GILBRAN ALVINO	18,00	12,00	34,62	64,62
7	JANITRA PRIMA ALZENA	12,00	10,67	26,92	49,59
8	KARUNIA EKA DEWI	12,00	12,00	34,62	58,62
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	18,00	12,00	38,46	68,46
10	LUTHFIA AZZAHRA NUR SYAFIRA	6,00	9,33	15,38	30,72
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	18,00	16,00	42,31	76,31
12	M ALIF ARDITIYA NUR P	12,00	9,33	26,92	48,26
13	M PANDU DWI A	18,00	14,67	34,62	67,28
14	SAYYIDA NAFISA	24,00	12,00	42,31	78,31
15	TEGAR ADITYA QODIR PRATAMA	12,00	10,67	38,46	61,13
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	24,00	16,00	26,92	66,92
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	12,00	9,33	26,92	48,26
18	EGAN OKTA PRATAMA	18,00	14,67	30,77	63,44

Lampiran 3. Hasil pembelajaran Siklus II

No	nama	Sikap						Nilai
		1	2	3	4	5	Jmlh	
1	ALAM IDAM PERKASA	1	1	1	1	0	4	24
2	ALDAN YUNIOR	1	1	1	1	1	5	30
3	ARUM KUSUMA WARDANI	1	1	1	1	0	4	24
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	1	1	1	1	1	5	30
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	1	1	1	1	1	5	30
6	GILBRAN ALVINO	1	1	1	1	0	4	24
7	JANITRA PRIMA ALZENA	1	0	1	1	1	4	24
8	KARUNIA EKA DEWI	1	1	1	1	1	5	30
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	1	1	1	1	1	5	30
10	LUTHFIA AZZAHRA	1	1	1	1	0	4	24
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	1	1	1	1	1	5	30
12	MUHAMMAD ALIF	1	1	1	1	1	5	30
13	MUHAMMAD PANDU	1	1	1	0	0	3	18
14	SAYYIDA NAFISA	1	1	1	1	1	5	30
15	TEGAR ADITYA	0	1	1	1	1	4	24
16	VANESSA AVLNE PRYANKA	1	1	1	1	1	5	30
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	1	1	1	1	1	5	30
18	EGAN OKTA PRATAMA	1	0	1	1	1	4	24

No	Nama	Pengetahuan															JMI	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ALAM IDAM PERKASA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	12	16,00
2	ALDAN YUNIOR	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	9	12,00
3	ARUM KUSUMA WARDANI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	10	13,33
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	16,00
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13	17,33
6	GILBRAN ALVINO	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	17,33
7	JANITRA PRIMA ALZENA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	9	12,00
8	KARUNIA EKA DEWI	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	12	16,00
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	9	12,00
10	LUTHFIA AZZAHRA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	12	16,00
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	17,33
12	MUHAMMAD ALIF	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	9	12,00
13	MUHAMMAD PANDU	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11	14,67
14	SAYYIDA NAFISA	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	9	12,00
15	TEGAR ADITYA	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	10	13,33
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	1	1	1	0	2	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	12	16,00
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	11	14,67
18	EGAN OKTA PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	17,33

No	nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	JMI	Nilai
1	ALAM IDAM PERKASA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	38,46
2	ALDAN YUNIOR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	46,15
3	ARUM KUSUMA WARDANI	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11	42,31
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10	38,46
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	34,62
6	GILBRAN ALVINO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	50
7	JANITRA PRIMA ALZENA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	11	42,31
8	KARUNIA EKA DEWI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	50
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	46,15
10	LUTHFIA AZZAHRA NUR SYAFIRA	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	8	30,77
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	46,15
12	MUHAMMAD ALIF A	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	10	38,46
13	MUHAMMAD PANDU DA	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10	38,46
14	SAYYIDA NAFISA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	46,15
15	TEGAR ADITYA Q	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	12	46,15
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	10	38,46
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	9	34,62
18	EGAN OKTA PRATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	11	42,31

No	Nama	Penilaian			Nilai
		Sikap	Pengetahuan	Ketrampilan	
1	ALAM IDAM PERKASA	24,00	16,00	38,46	81, 67
2	ALDAN YUNIOR	30,00	12,00	46,15	83, 67
3	ARUM KUSUMA WARDANI	24,00	13,33	42,31	87, 33
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	30,00	16,00	38,46	79, 33
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	30,00	17,33	34,62	80, 67
6	GILBRAN ALVINO	24,00	17,33	50,00	91, 33
7	JANITRA PRIMA ALZENA	24,00	12,00	42,31	77, 67
8	KARUNIA EKA DEWI	30,00	16,00	50,00	96
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	30,00	12,00	46,15	83, 67
10	LUTHFIA AZZAHRA NUR SYAFIRA	24,00	16,00	30,77	65
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	30,00	17,33	46,15	89
12	M ALIF ARDITIYA NUR P	30,00	12,00	38,46	83, 67
13	M PANDU DWI A	18,00	14,67	38,46	74, 33
14	SAYYIDA NAFISA	30,00	12,00	46,15	83, 67
15	TEGAR ADITYA QODIR PRATAMA	24,00	13,33	46,15	79
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	30,00	16,00	38,46	79, 33
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	30,00	14,67	34,62	78
18	EGAN OKTA PRATAMA	24,00	17,33	42,31	91, 33

Hasil pembelajaran siklus I dan siklus II

No	Nama	Siklus I	Siklus II
		Nilai	Nilai
1	ALAM IDAM PERKASA	58,26	78,46
2	ALDAN YUNIOR	76,31	88,15
3	ARUM KUSUMA WARDANI	57,28	79,64
4	CELIA AURELISTY SETYAWAN	61,28	84,46
5	DHIAS GEOVAN NIRBITA	62,26	81,95
6	GILBRAN ALVINO	64,62	91,33
7	JANITRA PRIMA ALZENA	49,59	78,31
8	KARUNIA EKA DEWI	58,62	96,00
9	LUTFI SYAHLANI PRATAMA	68,46	88,15
10	LUTHFIA AZZAHRA NUR SYAFIRA	30,72	70,77
11	LUTHFIAH AQILAH ZAWANI	76,31	93,49
12	M ALIF ARDITIYA NUR P	48,26	80,46
13	M PANDU DWI A	67,28	71,13
14	SAYYIDA NAFISA	78,31	88,15
15	TEGAR ADITYA QODIR PRATAMA	61,13	83,49
16	VANESSA AVLINE PRYANKA	66,92	84,46
17	RASYIQ FAUZAN SYAFULLAH	48,26	79,28
18	EGAN OKTA PRATAMA	63,44	83,64

Lampiran 4. Statistik data penelitian

Frequencies

[DataSet0]

Statistics

		Siklus I	Siklus II
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		60,9601	83,4074
Median		61,7692	83,5641
Mode		48,26 ^a	88,15
Std. Deviation		11,67730	6,84211
Minimum		30,72	70,77
Maximum		78,31	96,00
Sum		1097,28	1501,33

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Siklus I

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30,72	1	5,6	5,6	5,6
	48,26	2	11,1	11,1	16,7
	49,59	1	5,6	5,6	22,2
	57,28	1	5,6	5,6	27,8
	58,26	1	5,6	5,6	33,3
	58,62	1	5,6	5,6	38,9
	61,13	1	5,6	5,6	44,4
	61,28	1	5,6	5,6	50,0
	62,26	1	5,6	5,6	55,6
	63,44	1	5,6	5,6	61,1
	64,62	1	5,6	5,6	66,7
	66,92	1	5,6	5,6	72,2
	67,28	1	5,6	5,6	77,8
	68,46	1	5,6	5,6	83,3

76.31	2	11,1	11,1	94,4
78.31	1	5,6	5,6	100,0
Total	18	100,0	100,0	

Siklus II

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	70.77	1	5,6	5,6	5,6
	71.13	1	5,6	5,6	11,1
	78.31	1	5,6	5,6	16,7
	78.46	1	5,6	5,6	22,2
	79.28	1	5,6	5,6	27,8
	79.64	1	5,6	5,6	33,3
	80.46	1	5,6	5,6	38,9
	81.95	1	5,6	5,6	44,4
	83.49	1	5,6	5,6	50,0
	83.64	1	5,6	5,6	55,6
	84.46	2	11,1	11,1	66,7
	88.15	3	16,7	16,7	83,3
	91.33	1	5,6	5,6	88,9
	93.49	1	5,6	5,6	94,4
	96.00	1	5,6	5,6	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 561/UN34.16/PT.01.04/2021

5 April 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala SD Negeri Ngawen 1, Gantiwarno, Ngawen, Gunungkidul, Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Firman Fidya Pangestu
NIM	:	17604221037
Program Studi	:	Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran Passing dan Controlling Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bola Bumerang Siswa Kelas V SD Negeri Ngawen 1
Waktu Penelitian	:	6 - 20 April 2021

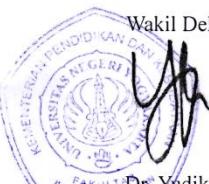
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Dari SD



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SD NEGERI NGAWEN I**

Alamat : Gantiwarno, Kampung, Ngawen, Gunungkidul, Kode Pos 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 033/SD.Ng.I/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Ngawen I Kecamatan Ngawen :

Nama : SRI BASUKI, S.Pd.SD.
NIP : 19630217 198303 2 005
Pangkat : Pembina Tk I / IV b
Jabatan : PLT Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Ngawen I

Menerangkan bahwa :

Nama : FIRMAN FIDYA PANGESTU
NIM : 17604221037
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Prodi : PGSD Pendidikan Jasmani – S1

Telah melaksanakan penelitian di sekolah kami pada hari Selasa, 6 April 2021 s.d. hari Senin, 12 April 2021. Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 4 Mei 2021
Kepala Sekolah

SD Negeri Ngawen I
SRI BASUKI, S.Pd.SD
NIP. 19630217 198303 2 005

Lampiran 7. Kartu Bimbingan Skripsi

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Firman Fidya Pangestu
 NIM : 17609221 037
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan :
 Pembimbing : Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	Rabu, 13-01-2021	Konsultasi Bab 1 Pendahuluan	<i>Sur</i>
2.	Jumat, 22-01-2021	Sistematika di Latar belakang disesuaikan dengan identifikasi masalah	<i>Sur</i>
3.	Senin, 22-02-2021	BAB 2 Tata letak gambar Spasi	<i>Sur</i>
4.	Senin, 09-03-2021	Gambar sesuai dengan risawa ed	<i>Sur</i>
5.	Kamis, 1-04-2021	BAB 3	<i>Sur</i>
6.	Senin, 4-05-2021	- BAB 4 - Definisi variabel - kriteria ketuntuan - Melengkapi skripsi	<i>Sur</i>
7.	Senin, 24-09-2021	Spasi, Margih Daftar Pustaka	<i>Sur</i>
8.	Jumat, 28-09-2021	- Bab 1 - Bab 5 - Daftar Ujian	<i>Sur</i>

Mengetahui
 Koord.Prodi PGSD-Penjas

Dr. Hart Yuliarto, M.Kes.
 NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 8. Surat Permohonan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 4/ PGSD Penjas /I/2021
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Firman Fidya Pangestu
NIM : 17604221037
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* dan *Controlling* Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolabum Siswa Kelas V SD Negeri Ngawen 1.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pemberahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Januari 2021
Koord. Prodi PGSD Penjas.

Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian







