

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEKNIK *PASSING* BAWAH
DENGAN METODE BERMAIN KUCING-KUCINGAN DALAM
PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK KELAS V SDN 55
BENGKULU SELATAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
LOVI OKTA PRAGUNA
NIM. 17604224030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEKNIK *PASSING* BAWAH
DENGAN METODE BERMAIN KUCING-KUCINGAN DALAM
PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK KELAS V SDN 55
BENGKULU SELATAN**

**Oleh
Lovi Okta Praguna
NIM 17604224030**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode bermain kucing-kucingan untuk meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan sepak bola siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan.

Metode penelitian yang digunakan adalah PTK (*Classrom Action Research*). Langkah- langkah dalam penelitian ini berlandaskan pada model Kurt Lewis dengan meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pengamatan, tindakan dan refleksi. Kemudian dalam penelitian ini meliputi dua siklus dengan subjek penelitian berfokus pada 12 siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes ketepatan, Lembaran Observasi dan Dokumentasi. Data hasil penelitian ini berbentuk kuantitatif presentase. Tempat penelitian ini adalah SDN 55 Bengkulu Selatan. Durasi waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus sampai 15 September 2021.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata ketepatan *passing* bawah sepak bola kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan adalah 2.42 pada kategori cukup. Nilai rata-rata ketepatan *passing* bawah memasukan bola ke gawang sepak bola kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan adalah 2.58 pada kategori cukup. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya proses pembelajaran yang dilihat dari perolehan nilai siswa kelas V secara individu dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 70 dan didukung dengan perolehan nilai ketuntasan secara klasikal yaitu 75%, dengan demikian metode bermain kucing kucingan berpengaruh dalam proses pembelajaran sepak bola bagi siswa untuk aktif, gembira dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : Siswa, Kucing-Kucingan, *Pasing* Bawah, Sepak Bola

ABSTRACT

IMPROVING THE LEARNING OF DOWN PASSING TECHNIQUES WITH THE CAT AND CAT PLAYING METHOD IN A FOOTBALL GAME FOR CLASS V SDN 55 SOUTH BENGKULU

By

Lovi Okta Praguna

NIM 17604224030

This study aims to determine how the application of the cat-and-mouse playing method to improve the ability to pass down in the soccer game of fifth grade students at the 55 Bengkulu Selatan State Elementary School.

The research method used is CAR (Classroom Action Research). The steps in this study are based on the Kurt Lewis model by covering four stages, namely planning, observation, action and reflection. Then in this study includes two cycles with the subject of research focusing on 12 students of class V Elementary School 55 South Bengkulu. The instruments used in this study were accuracy tests, Observation Sheets and Documentation. The data from this research are in the form of quantitative percentages. The place of this research is SDN 55 Bengkulu Selatan. The duration of this research was carried out on August 24 to September 15, 2021.

The results showed that the average value of the accuracy of passing down soccer grade 5 at SDN 55 Bengkulu Selatan was 2.42 in the sufficient category. The average value of the accuracy of the bottom passing of entering the ball into the 5th grade soccer goal at SDN 55 Bengkulu Selatan is 2.58 in the sufficient category. The indicator of success in this study is the increase in the learning process which is seen from the acquisition of grade V students individually with the Minimum Completeness Criteria (KKM) which is a value of 70 and is supported by the acquisition of a classical completeness score of 75%, thus the cat cat playing method has an effect on the learning process. soccer learning for students to be active, happy and enthusiastic in participating in learning.

Keywords: *Students, Cats, Down Passing, Socces*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lovi Okta Praguna

NIM 17604224030

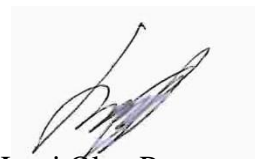
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Peningkatan Pembelajaran Teknik *passing* Bawah dengan
Metode Bermain Kucing–Kucingan dalam Permainan
Sepak Bola untuk Kelas V SDN 55 Bengkulu Selatan.

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 kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Desember 2021

Yang menyatakan,



Lovi Okta Praguna
NIM. 17604224030

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEKNIK *PASSING* BAWAH
DENGAN METODE BERMAIN KUCING-KUCINGAN DALAM
PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK KELAS V SDN 55
BENGKULU SELATAN**

Disusun Oleh :

Lovi Okta Praguna

NIM. 17604224030

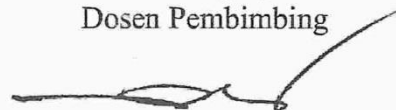
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan ujian akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Mengetahui
Koordinator Program Studi



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

Yogyakarta, November 2021
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Komarudin ,S.Pd,MA
NIP. 197409282003121002

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

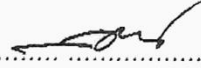


**PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEKNIK *PASSING* BAWAH
DENGAN METODE BERMAIN KUCING-KUCINGAN DALAM
PERMAINAN SEPAK BOLA UNTUK KELAS V SDN 55
BENGKULU SELATAN**

Disusun Oleh:
Lovi Okta Praguna
NIM. 17604224030

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
PGSD Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal, 02 Desember 2021

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Komarudin, S.Pd., M. A. Ketua Penguji/Pembimbing		09-12-2021
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. Sekertaris		9/12 2021
Dr. Yudanto, M.Pd. Penguji 1 (Utama)		9/12 2021

Yogyakarta, Desember 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1001

MOTTO

1. "Tidak masalah seberapa lambat kamu berjalan, selama kamu tidak berhenti"
(Lovi Okta Praguna)
2. "Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu, atau boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui tetapi kamu tidak." (Q.S Al-Baqarah 216)
3. Pengalaman adalah guru terbaik.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada orang-orang yang bermakna dalam hati penulis, di antaranya:

1. Ibu Herda Susti yang telah melahirkanku dan merawatku hingga aku tumbuh dewasa. Terimakasih atas kasih sayang, doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini. Semoga ibu selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan dilancarkan rezekinya.

2. Bapak Zul Adha yang selalu berjuang dan bekerja keras untuk keluarga.

Terimakasih telah memberikan kasih sayang, doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini.

3. Kepada keluarga besar yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta motivasi selama ini.
4. Kepada teman-teman yang selalu memberikan semangat dan motivasi hingga sampai saat ini.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Peningkatan Pembelajaran Teknik *Passing* Bawah Dengan Bermain Kucing-Kucingan Dalam Permainan Sepak Bola Untuk Kelas V SDN 55 Bengkulu Selatan

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

1. Bapak Dr. Komarudin., S.Pd, MA, Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah dengan sabar memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekertaris dan Penguji utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto., M.Kes., Selaku Ketua Program Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran dalam menyelesaikan studi ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan Pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Kepala Sekolah Abdul Salam. S.Pd SDN 55 Bengkulu Selatan yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Guru PJOK Belly S.Pd yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Zul Adha S.Pd dan ibu Herda Susti yang telah memberi motivasi dan semangat dalam membuat Tugas Akhir Skripsi.
8. Saudara kandung Yogo Zuherdan S.Kom dan Adek kandung saya Zhi-Zhi yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam pembuatan tugas Akhir Skripsi saya, Serta Keluarga besar Dambri
9. Andera Fitria Sari wanita yang selalu membantu serta memotivasi saya dalam mengerjakan Skripsi ini.
10. Gery Rahmadan S.Pd yang setiap malam membantu revisian dan memotivasi dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
11. Teman-teman saya yang tidak bisa di sebutkan satu persatu Terimakasih telah mendukung dan memotivasi saya dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Desember 2021

Yang menyatakan


Loyi Oka Praguna
17604224030

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Pembelajaran	11
a. Definisi Pembelajaran	11
b. Tujuan Pembelajaran	13
c. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran	15
2. Hakikat Permainan Sepak Bola	17

a. Defenisi Sepak Bola.....	17
b. Tujuan Permainan Sepak bola	18
c. Pedoman Pembelajaran Sepak bola	18
d. <i>Passing</i> bawah sepak bola.....	19
3. Hakikat Permainan Kucing-Kucingan....	2

a. Tujuan Permainan Kucing-Kucingan.....	22
B. Penelitian yang relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir	25
D. Hipotesis Tindakan.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Lokasi Penelitian	29
C. Subjek Penelitian	29
D. Tahap Penelitian... ..	29
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	41
1. Observasi Data Awal (Kasus) Pembelajaran <i>Passing</i> Bawah	41
2. Siklus I Pertemuan 1.....	43
B. Deskripsi Data	48
C. Pembahasan	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi Hasil Penelitian	54
C. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Ketepatan <i>passing</i> Bawah Sepakbola Kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan	48
Tabel 2 . Frekuensi Ketepatan <i>Passing</i> Bawah Sepak bola Kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan	48
Tabel 3 . Ketepatan <i>Passing</i> Memasukan Bola ke Gawang Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan	49
Tabel 4 .Distribusi Frekuensi Ketepatan <i>Passing</i> Memasukan Bola ke Gawang Sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Siklus PTK Model Kemmis & Mc. Taggart	30
Gambar 2. Tes Ketepatan <i>Passing</i> Bawah Sepak bola	33
Gambar 3 . Ketepatan <i>Passing</i> Bawah Sepakbola Kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan	44
Gambar 4 . Ketepatan <i>Passing</i> Bawah Sepakbola Kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . RPP.....	70
Lampiran 2 . Surat Izin Penelitian	79
Lampiran 3 . Surat izin dari desa Suka Negeri	80
Lampiran 4 . Foto saat mengajar dilapangan	81

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses perkembangan manusia sepanjang hayat memegang peranan yang sangat penting dalam pengajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah, yaitu melalui pemilihan kegiatan jasmani, olahraga, dan kesehatan secara sistematis, siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam berbagai pengalaman belajar (Visiuniversal, 2019; Wedan, 2016). Tujuan dalam pendidikan adalah memberikan pengalaman belajar adalah untuk mendorong pertumbuhan fisik dan perkembangan psikologis yang lebih baik, dan membentuk gaya hidup sehat seumur hidup (Guru, 2021; Haris, 2015). Tanpa pengajaran, tidak akan ada pendidikan, tanpa pendidikan, tidak akan ada olahraga, olahraga dan kesehatan, karena olahraga sebagai semacam aktivitas fisik adalah dasar dari olahraga, dan orang tahu bahwa dunia dan dia secara alami bergerak dalam arah yang sama (Nur Latifah et al., 2021; Pimthong & Williams, 2020).

pendidikan adalah proses pengalihan pengetahuan secara sistematis dari seseorang kepada orang lain sesuai standar yang telah ditetapkan oleh para ahli (Larkin, 2019). Dengan adanya transfer pengetahuan tersebut diharapkan dapat merubah sikap tingkah laku, kedewasaan berpikir dan kedewasaan kepribadian ke dalam pendidikan formal dan pendidikan informal (Swanwick, et. al 2013). pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah tingkah laku manusia, baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia tersebut melalui proses pengajaran dan pelatihan (Haug, 2017; Hytten & Bettez, 2011).

Pembelajaran merupakan kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang guru secara terstruktur dan terprogram dalam disain instruksional yang menciptakan proses interaksi antara sesama peserta didik, guru dengan peserta didik dan dengan sumber belajar (Zakky, 2018). Selama proses pembelajaran akan menciptakan sebuah perubahan secara terus menerus dalam perilaku dan pemikiran para siswa dalam lingkungan belajar, dalam artian bahwa sebuah proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar (Pane & Dasopang, 2017). Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Rohman, 2019). Belajar merupakan perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya (Asrori, 2016). Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, kompetensi, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita (Egziabher & Edwards, 2013; Haines et al., 2019).

Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah lebih baik (Ikhlās, 2019). Selama proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa (Ariyanti, 2021; Mursini, 2018). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau siswa (Jeong & Frye, 2020). Berdasarkan teori belajar ada lima pengertian pembelajaran di

antaranya sebagai berikut:

- a. Pembelajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah
- b. Pembelajaran adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga sekolah
- c. Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa
- d. Pembelajaran adalah upaya untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga masyarakat yang baik
- e. Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari (Oemar Hamalik, 1995).

Setiap tingkatan dalam satuan pendidikan formal memiliki ciri dan pokok materinya masing-masing misalnya pada kelas V semester dua terkait pendidikan jasmani sekolah dasar memiliki standar kemampuan (SK) 6. Mempraktikkan berbagai gerakan dasar dalam permainan, serta tindakan dengan kemampuan dasar (KD) untuk memodifikasi aturan dan nilai 6.1 Dari a *great ball* Mempraktikkan perubahan teknis dasar dalam olahraga serupa, menekankan kesetaraan kerja, sportivitas, dan kejujuran. dari SK dan KD di atas, maka materi pembelajaran tentang sepak bola akan disajikan sangat menarik kemudian menimbulkan daya tarik para siswa sekolah dasar (Yanti et al., 2020). Dalam pendidikan, strategi dapat diartikan sebagai rencana yang memuat rangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dalam konteks belajar mengajar, strategi mengacu pada cara umum kegiatan guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Muchtar & Suryani, 2019).

Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan pengembangan diri dan minat kerja sama dalam proses pembelajaran di tingkat

satuan pendidikan sekolah dasar adalah proses pembelajaran berbasis permainan kucing-kucingan (SPK). Pembelajaran berbasis permainan kucing-kucingan merupakan sebuah cara untuk mengajarkan siswa dalam aspek keterampilan kerja sama dan kolaborasi (Syafri et al., 2018). Keterampilan, kerja sama dan kolaborasi merupakan ciri umum yang terdapat dalam proses pembelajaran permainan kucing-kucingan (Apriansyah et al., 2017; Elsenbroich & Payette, 2020). Pembelajaran permainan kucing-kucingan merupakan cara belajar di mana siswa belajar dalam kelompok yang berbeda tingkat kemampuan yang berbeda (Jaya, 2019; Saputra & Ekawati, 2017). Oleh karena itu, sehingga dalam sebuah kelompok akan teridentifikasi tiga kelompok kemampuan siswa yaitu rendah, sedang dan tinggi (Sudarmono et al., 2018). Dari konsep tersebut terlihat bahwa dalam proses pembelajaran permainan kucing-kucingan, setiap anggota kelompok akan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama (Astuti, 2021; Dhoni et al., 2019).

Implementasi dalam permainan kucing-kucingan akan terlihat jika kegiatan belajar yang dilakukan oleh sekelompok siswa tertentu telah mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan disepakati bersama-sama (Lengyel, 2020). Dalam melakukan permainan ini, memiliki empat elemen penting, yaitu kehadiran peserta, aturan main, upaya belajar setiap anggota kelompok, dan tujuan yang ingin dicapai (Rosikhoh & Abdussakir, 2020). Partisipan adalah siswa yang melakukan proses pembelajaran di setiap kelompok belajar (Sukadari et al., 2020). Kelompok siswa dapat dibentuk berdasarkan berbagai metode, antara lain berdasarkan minat dan bakat siswa, serta kemampuan latar belakang (Rebollo et al., 2021). Dengan hadirnya metode ini menjadi harapan bagi guru untuk tidak menciptakan proses pembelajaran yang tidak kaku dan membosankan karena proses pembelajaran yang membosankan guru harus mengambil tindakan terukur dan

harus menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi para siswa

Aturan kelompok disepakati oleh semua pihak yang berkepentingan, dengan siswa sebagai pembelajar dan siswa sebagai anggota kelompok (Charrier et al., 2019). Misalnya aturan mengenai pembagian tugas, waktu pelaksanaan dan lokasi masing-masing anggota tim (Pifar et al., 2018). Belajar giat adalah segala kegiatan bagi siswa untuk meningkatkan memiliki atau menambah kemampuan baru, yaitu dua kemampuan yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan (Balasegaram et al., 2019). Kegiatan pembelajaran ini dilakukan dalam bentuk kegiatan kelompok, yang memungkinkan peserta saling belajar melalui pertukaran ide, pengalaman dan gagasa semua aspek tujuan dimaksudkan untuk memberikan arahan bagi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Tan, 2018).

Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan adalah sebuah sekolah dasar negeri yang terletak di Desa Suka Negeri, Kecamatan Air Nipis, Provinsi Bengkulu. Berdasarkan pengamatan kolaborator, pada pra-studi siswa kelas V SDN 55 Bengkulu Selatan terlihat bahwa siswa kelas V yang mengikuti pendidikan jasmani sering kali masih kurang tepat dalam pertandingan sepak bola karena anak masih salah dalam mengarahkan bola ke gawang lawan, sehingga dalam permainan sepak bola lawan dengan mudah menangkap bola. Strategi pembelajaran yang diterapkan guru penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Bengkulu Selatan masih kurang dalam membangkitkan minat siswa untuk belajar bermain sepak bola. Adapun strategi meningkatkan permainan sepak bola:

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak diminati serta populer di seluruh penjuru dunia (Da Silva et al., 2017; Graakjær, 2020; Jijon, 2017). Sepak bola telah dikenal 5000 tahun sebelum masehi dan pertama kali yang mengenal sepakbola ialah bangsa China (Fatoni et al., 2020). Sepakbola saat itu diberi nama Tsu-Chu, yang bertujuan untuk melatih fisik tentara dan saat

itu permainan ini dipertandingkan dalam rangka merayakan ulang tahun kaisar China (Brandão et al., 2011). Seiring berkembangnya zaman, sepakbola berkembang di Inggris dan mulai dimainkan oleh warga Inggris, namun peraturannya masih baku sehingga permainan sepakbola dilakukan dengan brutal (Sanders, 2020). Dalam permainan sepakbola terdapat berbagai jenis teknik dasar salah satunya adalah passing (Rodríguez & Gómez, 2018).

Passing adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain (Parks, 2019). *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. Pemain bisa menggerakkan bola dengan lebih cepat lagi sehingga dapat menciptakan ruang terbuka yang lebih besar dan berpeluang melakukan shooting dan ketepatan yang tinggi (Davis et al., 2007). *Passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik, pemain akan dapat berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan (Breuer & Rumpf, 2011).

Passing atau (mengoper bola) adalah puncak permainan sepak bola yang belum terlalu diperhatikan oleh guru sehingga kemampuan mengoper sangat berguna untuk mempertahankan area pertahanan dan membangun serangan yang baik (Howell, 2013). Selain itu, umpan juga membutuhkan keterampilan yang sangat penting agar dapat mencetak gol dan umpan yang baik mengarah ke arah terbuka dan dapat mengontrol permainan saat mengembangkan strategi bertahan atau *ofensif* (Watson & Brown, 2011).

Mengoper bola berarti memberikan bola kepada teman (Reed et al., 2021). Mengoper bola dapat dilakukan dengan bola melambung atau bola mendarat. Kemudian Dinata melanjutkan bahwa dalam permainan sepakbola, seringkali bola harus dihentikan (Novriza, 2015). Oleh karena itu seorang atlet harus mengerti dan

menguasai cara menghentikan bola, baik bola yang jatuh ke tanah atau bola yang masih diudara sekalipun (Dubinsky & Dubinsky, 2005).

Istilah metode mengajar terdiri dari dua kata yaitu metode dan mengajar. Metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani (Grek) yaitu Metha dan Hodos, Metha berarti melalui atau melewati dan Hodos berarti jalan atau cara yang harus ditempuh untuk menyajikan pelajaran agar tercapai tujuan (Fadli et al., 2021). Metode latihan merupakan aspek penting dalam proses seorang untuk mencapai puncak karir seorang atlet (Yousefi & Mardian, 2020). Metode adalah cara sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan (Griffin & Saunders, 2020). Latihan adalah sebuah upaya yang dilakukan dengan jangka waktu dan program tertentu untuk mencapai puncak prestasi (Montavon et al., 2018). Jadi yang dimaksud dengan metode latihan adalah bagaimana cara mengajarkan sesuatu, agar dapat mencapai tujuan dari latihan yang dilakukan dengan efektif (Liang et al., 2018). Metode latihan selalu menekankan pada komponen teknis. Hal ini dikarenakan para siswa harus mengikuti instruksi dari seorang guru kemudian siswa akan melakukan sebuah gerakan yang diberikan oleh guru dan dilakukan secara berulang-ulang (Pergher et al., 2020). Tujuan pengulangan gerakan tersebut, untuk mengotomatisasi gerakan yang dilakukan oleh seorang siswa. Metode latihan perlu disusun secara berurutan dalam proses pembelajaran sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif guna memperoleh efek belajar yang terbaik (Fischer, 2015).

Metode yang sering digunakan dalam dunia pendidikan dan kepelatihan adalah metode latihan *drill* (Nicholson et al., 2020). Metode *drill* merupakan cara penyajian bahan pelajaran atau bahan latihan dengan cara guru atau pelatih memberikan latihan agar peserta didik memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi. Misalnya kecepatan, ketepatan, kelincahan, *passing*, *shooting*

dan lain sebagainya (Seitz, 2018). berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang: "Peningkatan Pembelajaran Teknik *Passing* Bawah dengan Metode Bermain Kucing-Kucingan dalam Permainan Sepak Bola Untuk Kelas V Sdn 55 Bengkulu Selatan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola siswa masih rendah.
2. Guru belum menerapkan strategi pembelajaran berbasis permainan secara maksimal.
3. Proses Pembelajaran berbasis permainan kucing-kucingan belum diterapkan pada materi sepak bola siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah peningkatan pembelajaran *passing* bawah permainan sepak bola melalui strategi bermain kucing kucingan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka dalam penelitian ini masalah pokok dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Apakah strategi bermain kucing-kucingan dapat meningkatkan kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Bagaimana penerapan strategi bermain kucing-kucingan meningkatkan kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan.
2. Bagaimana proses meningkatkan kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan melalui strategi bermain kucing-kucingan .

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teoritik
 - a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan tentang metode pembelajaran berbasis permainan bagi siswa sekolah dasar
 - b. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk para peneliti selanjutnya yang ingin mendalami penelitian ini.
 - c. Menjadi bahan acuan metode pembelajaran dalam proses pembelajaran Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2. Praktis
 - a. Bagi Guru PJOK:
 - 1) Sebagai sumbangan bagi guru pendidikan jasmani dan olahraga dalam menerapkan strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran *passing* bawah sepak bola.
 - 2) Memberikan gambaran bagi guru sebagai sumber informasi tentang strategi pembelajaran permainan kucing-kucingan terkhususnya materi tentang kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola.
 - b. Bagi Siswa:

- 1) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan hasil belajar kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sepak bola.

c. Bagi peneliti:

Menambahkan wawasan dan pengalaman peneliti tentang bermain kucing-kucingan yang di gunakan dalam permainan sepak bola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari guru kepada siswa dengan menggunakan cara yang tepat agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru (Jeong & Frye, 2020). Pengajaran menjadi salah satu unsur pembelajaran yang memegang peran vital (Van Mierlo & Beers, 2020). Sehingga penting bagi setiap guru untuk memahami proses belajar mengajar, agar guru dapat memberikan bimbingan dan penyediaan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi peserta didik (Zhang et al., 2021). Belajar merupakan proses mengalami sesuatu untuk menghasilkan perubahan tingkah laku dan pribadi (Cardino & Ortega-Dela Cruz, 2020). Belajar dapat diartikan sebagai salah satu proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan secara formal dan non formal (Ghosh et al., 2019). Belajar merupakan suatu proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman (Yousefi & Mardian, 2020). Belajar merupakan perubahan relatif permanen yang terjadi karena hasil dari praktik atau Pengalaman (Irvy, 2020).

Kemudian peneliti simulkan bahwa proses pembelajaran merupakan sebuah langkah awal dalam mebentuk para siswa dengan tingkat kemampuan masing-masing dengan berbagai metode pembelajaran secara terencana dan terstruktur.

Adapun hakikat pembelajaran, sebagai inti proses pembelajaran (Qian Liu et al., 2020). Dengan perkataan lain bahwa dalam proses pembelajaran atau interaksi pembelajaran yang menjadi persoalan utama adalah adanya proses belajar pada siswa yakni proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya (Entwistle & Ramsden, 2015).

Proses belajar mengajar (PBM) akan terjadi interaksi antara peserta didik dan pendidik (Lapr   & Nembhard, 2011). Peserta didik atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajar-mengajar (Latif et al., 2019). Sedang pendidik adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan (Yuliana, 2020). Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tentunya banyak faktor yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya kegiatan belajar mengajar (Takahashi, 2017). Faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang berada di luar individu (Engelmann & Bannert, 2021).

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan dapat diartikan sebagai suatu cita-cita yang ingin dicapai dari Pelaksanaan suatu kegiatan (He et al., 2020). Tidak ada suatu kegiatan yang diprogramkan tanpa tujuan, karena hal itu adalah suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan ke arah mana kegiatan itu akan dibawa (Wang & Calvano, 2018). Belajar mengajar bagaimanapun juga ditentukan dari baik atau tidaknya program pengajaran yang telah dilakukan dan akan berpengaruh terhadap tujuan yang akan dicapai (Dewi & Primayana, 2019).

Sebagai unsur penting suatu kegiatan, maka dalam kegiatan apapun tujuan tidak bisa diabaikan (Joshi et al., 2021). Demikian juga halnya dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, tujuan adalah suatu cita-cita yang dicapai dalam kegiatannya. Kegiatan pembelajaran tidak bisa dibawa sesuka hati, kecuali untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Comer et al., 2014). Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006: 42), tujuan pendidikan dan pengajaran adalah suatu cita-cita yang bernilai normatif. Dengan perkataan lain, dalam tujuan terdapat sejumlah nilai yang harus ditanamkan kepada anak didik. Nilai-nilai itu nantinya akan mewarnai cara anak didik bersikap dan berbuat dalam lingkungan sosialnya, baik di sekolah maupun luar sekolah (Marlina & Ramdani, 2018).

Tujuan pembelajaran mempunyai jenjang yang luas dan umum sampai kepada yang sempit atau khusus (Yu, 2021). Semua tujuan itu berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya, ini berarti bahwa dalam merumuskan tujuan pembelajaran harus benar-benar memperhatikan komponen-komponen yang ada dalam pembelajaran (Zagalaz Jiménez & Aguiar Díaz, 2019). Oemar Hamalik (2008: 52), menyatakan bahwa, dalam proses pembelajaran ada beberapa komponen-komponen atau faktor-

faktor di dalamnya: (a) tujuan mengajar, (b) siswa yang belajar, (c) guru yang mengajar, (d) metode mengajar, (e) alat bantu mengajar, (f) penilaian, (g) situasi mengajar. Dalam proses pembelajaran, semua komponen tersebut bergerak sekaligus dalam suatu rangkaian kegiatan yang terarah dalam rangka membawa pertumbuhan siswa ke tujuan yang diinginkan (Morales-Murillo et al., 2020).

Tujuan pembelajaran diharapkan tiap komponen yang ada dapat mempengaruhi dalam proses pembelajaran. Bila salah satu tidak sesuai dengan tujuan, maka pelaksanaan pembelajaran tidak dapat berjalan secara maksimal (Morales-Murillo et al., 2020). Semua komponen itu harus bersesuaian dan di dayakan untuk mencapai tujuan yang efektif dan efisien serta aspek kognitif, afektif, psikomotorik siswa dapat meningkat (Gao et al., 2020). Menurut Nana Sudjana (2009: 60), kegiatan pendidikan yang dilaksanakan selalu diarahkan pada tiga bidang tujuan, yaitu; (a) bidang kognitif, (b) bidang afektif, (c) bidang psikomotorik.

Hasil belajar kognitif berkenaan dengan aspek intelektual, seperti pengenalan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Radovan, 2019). Hasil belajar afektif berkenaan dengan sikap, nilai, minat, perhatian dan lain-lain (Synekop, 2018). Hasil belajar psikomotor berkenaan dengan kemampuannya dalam bidang praktik (Ahn, 2019). Oemar Hamalik (2008: 80), menyatakan bahwa, tujuan yang baik ialah apabila mendorong kegiatan-kegiatan guru dan siswa. Berkat dorongan itu maka usaha pendidikan dan pengajaran akan berlangsung cepat, efisien dan lebih memberikan kemungkinan untuk berhasil (Laksana et al., 2020).

c. Kriteria Keberhasilan Pembelajaran

Untuk menyatakan bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil, setiap guru harus berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya dapat tercapai (Crichton & McDaid, 2016). Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2006: 105), suatu proses belajar mengajar suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan instruksional khusus dari bahan tersebut. Indikator dari keberhasilan meliputi: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok, (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran atau instruksional khusus telah dicapai siswa, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu dengan adanya kriteria, maka pembelajaran dapat diukur dari kriteria tadi, apakah telah sampai pada tujuan pembelajaran, ataukah menyimpang dari tujuan pembelajaran. Mengukur keberhasilan pembelajaran dari segi prosesnya menurut Nana Sudjana (2009: 35), dapat dikaji dari beberapa hal di bawah ini:

- 1) Apakah pembelajaran direncanakan dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh guru dengan melibatkan siswa secara sistematis?
- 2) Apakah siswa diberi motivasi oleh guru dalam kegiatan belajar sehingga siswa melakukan penuh kesadaran, kesungguhan dan tanpa paksaan untuk memperoleh penguasaan pengetahuan, kemampuan, serta sikap?
- 3) Apakah siswa menempuh beberapa kegiatan belajar sebagai akibat multi

metode dan multimedia yang digunakan guru?

- 4) Apakah siswa mempunyai kesempatan untuk mengontrol dan menilai sendiri hasil belajar yang di capainya?
- 5) Apakah proses pembelajaran dapat melibatkan semua siswa dalam kelas?
- 6) Apakah suasana pembelajaran cukup menyenangkan dan merangsang siswa belajar?
- 7) Apakah kelas memiliki sarana belajar yang cukup kaya, sehingga menjadi laboratorium belajar?

Apabila dilihat dari aspek iklim pembelajaran, proses belajar dapat dilihat dari seberapa besar suasana belajar mendukung terciptanya kegiatan belajar yang efektif dan mudah serta menarik, menantang dan menyenangkan dan membuat siswa tahu apa yang disampaikan oleh guru, ataupun paham akan materi yang diajarkan (Iwatsuki & Regis, 2021).

Dari segi media belajar, peningkatan dapat dilihat dari seberapa konstruktif fasilitas fisik terhadap terciptanya situasi belajar yang aman dan nyaman (Widodo & Wahyudin, 2018). Oemar Hamalik (2008: 30), menyatakan bahwa, hasil belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmani (Sudarwati & Rukminingsih, 2018).

2. Hakikat Permainan Sepak bola

a. Definisi Sepak bola

Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain, yang lazim disebut kesebelasan (C. W. Fuller et al., 2006a). Masing-masing regu berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan (Kelly et al., 2002). Sepakbola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya yang terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang (Docking et al., 2018). Permainan boleh dilakukan dengan seluruh anggota tubuh selain tangan, kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan (C. W. Fuller et al., 2006b; Tsoukala, 2016).

Permainan sepakbola sangat mengutamakan kerjasama tim serta berusaha untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukkan (Colin W. Fuller et al., 2006). Sepak bola merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola untuk digiring bebas atau ditendang dengan kaki sampai bola masuk ke gawang lawan. Permainan sepak bola dikenal juga dengan salah satu olahraga yang mengasah otak. Sebab, dalam penerapannya, ada racikan strategi yang mesti dipahami (Bisciotti et al., 2019).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis dapat simpulkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri atas sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan kaki kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan dan lengan di area kotak penalti.

b. Tujuan Permainan Sepak bola

Setiap cabang olahraga mempunyai tujuan masing-masing, hal ini berlaku pula dengan permainan sepakbola yang menjadi salah satu cabang olahraga primadona di dunia ini (Junaidi et al., 2019). Tujuan permainan sepak bola adalah memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama maka permainan dinyatakan seri (Kunzel et al., 2018).

Tujuan dari permainan tersebut merupakan tujuan sementara saja (Milenković & Stanojević, 2013). Tujuan yang utama dan paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepak bola merupakan salah satu mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, jujur, terampil, dan sportif (Tuyls et al., 2021). Selain itu melalui permainan sepak bola diharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerja sama, interaksi sosial, dan pendidikan moral (Argolo, 2015).

c. Pedoman Pembelajaran Sepak bola

Belajar adalah aktivitas yang menunjukkan terjadinya kemampuan-kemampuan baru yang relatif tetap karena adanya usaha (Inan, 2021). Proses belajar terjadi karena ada interaksi siswa dengan lingkungan, dalam bidang pendidikan guru berperan meningkatkan proses belajar sehingga tercapainya tujuan pendidikan, sehubungan dengan hal di atas dalam pembelajaran perlu

memperhatikan masukan instrumental yang meliputi kurikulum, program, materi, sarana prasarana, fasilitas, metode, penilaian, sehingga diharapkan suatu hasil yang maksimal (Van Reeth & Osokin, 2020). Menurut Sucipto, dkk., (2000: 8), pembelajaran sepak bola mempunyai tujuan agar penguasaan keterampilan gerak dengan teknik yang benar dan sesuai dengan peraturan yang ada serta mengerti dengan tujuan permainan sepak bola. Sehingga guru harus dapat menguasai materi pembelajaran dengan baik. Dalam proses akhir pembelajaran sepak bola tidak boleh dilupakan bahwa proses pembelajaran harus tetap berada dalam ruang lingkup pendidikan jasmani. Jadi dapat diartikan guru dalam penyampaian materi tidak terfokus pada gerakan saja melainkan dapat menyampaikan dengan berbagai variasi-variasi yang baru di antaranya seperti: Dalam penyampaian bahan yang disampaikan harus variatif sehingga bersifat gembira dan menyenangkan. Dalam jalannya pembelajaran diupayakan siswa berperan aktif. Semua siswa dapat perlakuan yang sama. Penyampaian materi harus dari yang mudah ke sulit.

d. *Passing* bawah sepak bola

Passing adalah teknik mengoper atau memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dalam pertandingan sepak bola (Prasetyo & Irawan, 2020). Teknik *passing* sangat-sangat perlu dikuasai oleh pemain bola agar pola permainan yang diinginkan bisa berhasil baik dalam menyerang atau bertahan (Mclean & Salmon, 2019). Selain itu ada yang mengatakan bahwa pengertian *passing* adalah memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya (Håland et al., 2020). Untuk melakukan *passing*, bagian tubuh yang paling tepat adalah kaki. *Passing* bawah dalam sepak bola adalah suatu

teknik menendang bola, mengontrol bola dengan menggunakan kaki bagian dalam (*inside foot*) & punggung kaki bagian luar (*outside instep*) (Syukur & Soniawan, 2015). *Passing* bawah merupakan elemen yang sangat penting dalam sepak bola. karena dengan adanya teknik ini terlihat lebih indah.

Teknik dasar yang baik akan memudahkan dalam mengembangkan personal skill pemain teknik passing bawah meliputi: *passing, dribbling, shooting, heading*, penerimaan bola (Wahyudhy & Apriansyah, 2020). Unsur-unsur tersebut sangat dibutuhkan dalam permainan sepak bola (Gómez-Jordana et al., 2019). Umpan digunakan untuk mengembangkan permainan dan menjalin kerja sama yang baik antar pemain dalam tim, menggiring bola digunakan untuk mengontrol permainan dan mengoper bola, menembak digunakan untuk mencetak gol lawan, menyundul dan memberikan umpan balik, dan mengontrol bola (Anshar, 2018).

Sepak bola adalah permainan mengoper dan berlari”, yang merupakan pola yang dapat diprediksi dan terus berubah yang membutuhkan kesadaran semua peserta dan membutuhkan kemampuan untuk melakukannya (McLean et al., 2018). bertindak cepat tanpa penundaan (Hollaus et al., 2020).

3. Hakikat Permainan Kucing Kucingan

Permainan tradisional kucing-kucingan merupakan adalah satu jenis permainan tradisional masyarakat Jawa yang juga sudah lama dikenal, setidaknya pada tahun 1913 (Akmal Istighfar, 2020). Permainan ini menyebar di berbagai daerah di Jawa, meliputi Jawa Tengah, Jawa Timur, dan di Yogyakarta (Indrawati, 2018). Permainan ini juga sering disebut permainan Kus-Kusan atau Alih Lintang (Chai et al., 2019). Kenapa lebih dikenal dengan nama dolanan kucing-kucingan? Pada prinsipnya, pada dolanan ini ada sebuah syair yang sering dilantunkan berirama secara bersama-sama oleh semua pemain, yang bunyinya” Dha mbuwang kucing gering”. Selain itu, dalam dolanan ini juga banyak dijumpai

anak-anak berlari-lari dalam permainannya (Garcia et al., 2020). Itulah sebabnya masyarakat Jawa menamai dolanan ini dengan dolanan kucing-kucingan. Ada kalanya, dolanan lain yang agak berbeda, di daerah lain juga kadang menamai sebuah dolanan itu dengan nama kucing-kucingan (Schwind et al., 2018). Dalam permainan kucing-kucingan mengajarkan kepada siswa sekolah dasar untuk mengembangkan kecerdasan dan aspek psikomotor, kognitif dan afektif (Veeraraghavan, 2021). Jika mereka menjadi pemain, maka harus berani menghadapinya, dan tidak boleh lemah. Sebab jika tidak sportif, tentu akan ditinggal oleh teman bermain lainnya (Cutting et al., 2019).

Permainan tradisional kucing-kucingan memiliki ciri kedaerahan asli sesuai dengan tradisi budaya setempat (Tüysüz, 2009). Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak sering dimasukkan dalam permainan tradisional (Long et al., 2010). Dimungkinkan juga untuk memasukan kegiatan yang mengandung unsur seni, seperti yang biasa kita sebut dengan seni tradisional (Rvachew, 1994). Permainan tradisional memiliki ciri yang punya unsur tradisi dan berkainat erat dengan kebiasaan atau adat suatu kelompok masyarakat tertentu (Qiqi Liu et al., 2017).

Permainan tradisional kucing-kucingan ini sesungguhnya memiliki manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental (Harrington et al., 2015). Sehingga permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan intelektual para siswa sekolah dasar dengan menggunakan permainan tradisional kucing-kucingan (Laub, 1999). Permainan tradisional kucing-kucingan akan mengembangkan potensi setiap siswa sekolah dasar yang ditunjukkan dalam perilaku penyesuaian sosial dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa dan dapat dijadikan media pembelajaran teknik *passing* bawah sepakbola secara efektif dan efisien (Angga Kusumah, 2018). Permainan tradisional bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan, kecermatan, kelincahan, daya pikir, apresiasi terhadap unsur seni yang ada dan menyegarkan pikiran (Hudah & Rais, 2020). Permainan kucing-kucingan merupakan kegiatan yang sangat

menyenangkan (Iswinarti & Suminar, 2019). Dengan bermain, siswa sekolah dasar dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak dalam dimensi motorik kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, dan sikap hidup (Nefil et al., 2021). Yulianti (2011: 3) Seperti yang dikatakan juga oleh Helmi dan Zaman (2009: 6) bahwa bermain merupakan jendela perkembangan anak. Melalui bermain, aspek perkembangan anak bisa ditumbuhkan secara optimal.

Permainan kucing-kucingan dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap siswa sekolah dasar yang melakukan permainan akan berinteraksi dengan para siswa yang lain (Basuki & Mu'in, 2020). Saat bermain dalam kelompok, siswa sekolah dasar seringkali dituntut untuk mematuhi peraturan dalam permainan, tidak boleh curang (García-Monge et al., 2021). Dengan menerapkan hal tersebut maka para siswa akan secara otomatis akan belajar untuk terus mematuhi dan hal ini merupakan dasar terbentuknya sikap moral yang baik, beretika, dan bertatakrama.

a. Manfaat Permainan Kucing-kucingan

Permainan tradisional kucing-kucingan sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan-permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental siswa (Trajkovik et al., 2018). Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa ketangkasan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional (Brandwayn et al., 2020). Para psikolog menilai bahwa sesungguhnya permainan tradisional mampu membentuk motorik siswa baik motorik kasar maupun halus (Bortagarai et al., 2021). Selain itu, permainan kucing-kucingan juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya (Katagiri et al., 2021). Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya permainan tradisional adalah permainan yang

membutuhkan lebih dari satu pemain (Azlan et al., 2021). Pada permainan tradisional kucing-kucingan kemampuan siswa untuk berempati dengan teman, kejujuran, dan kesabaran sangat dituntut dalam permainan tradisional (Dubnewick et al., 2018). Hal ini sangat berbeda dengan permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern, malah cenderung diabaikan karena biasanya berbentuk permainan individual karena anak-anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya (Hayati et al., 2017). Sekalipun dimainkan oleh dua orang kemampuan interaksi anak tidak terlalu terlihat karena masing-masing terfokus pada permainan yang ada dihadapannya (Zolkifly & Zakaria, 2020). Mainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga anak terpengaruh bersifat agresif (Roza et al., 2020).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat diperlukan guna mendukung kerangka teori yang ada dan kerangka berpikir yang ditemukan oleh peneliti, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam pengajuan pertanyaan penelitian. Penelitian relevan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yogo Pamungkas tahun 2007 dengan judul penelitian: “Upaya Peningkatan Pembelajaran Sepak bola melalui Permainan Empat Gawang di SMP Negeri 2 Bangun tapan”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani permainan sepak bola siswa SMP Negeri 2 Bangun tapan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas.. IX, yang terdiri dari empat kelas yakni kelas IX.A, IX.B, IX.C, dan kelas IX.D. Teknik yang digunakan adalah semua data yang yang diperlukan dalam penelitian tindakan berupa catatan tentang hasil amatan. Hasil amatan tersebut dikumpulkan melalui pengamatan, angket, dan hasil tes siswa. Tes yang dilakukan adalah siswa melakukan tendangan dengan

kaki bagian.. dalam kearah sasaran gawang kecil yang berukuran lebar 50 cm dan jarak antara gawang dengan batas tendangan adalah 10 m. Hasil dari tes tersebut menunjukkan atau menggambarkan sebanyak 29,3% siswa atau 12 siswa mendapatkan nilai kurang dari 6,4. Sebanyak 26,8% siswa atau 11 siswa mendapatkan nilai antara 6,5-7,4. Sebanyak 34,2% siswa atau 14 siswa mendapatkan nilai antara 7,5-8,4. Dan sebanyak 9,7% siswa atau 4 siswa mendapat nilai antara 8,5 keatas. Sedangkan nilai pelajaran pada tahun sebelumnya yaitu, nilai pelajaran pendidikan jasmani permainan sepak bola teknik *passing* bawah adalah siswa yang mendapatkan nilai 6,5-7,4 sejumlah 15% atau sebanyak 6 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 7,5-8,4 sejumlah 35% atau sebanyak 14 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai 8,5 keatas sejumlah 2,5% atau sebanyak 1 siswa. Serta siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 6,4 sejumlah 47,5% atau sebanyak 19 siswa. Dari perbandingan nilai-nilai tersebut di atas yaitu, nilai hasil tes siswa yang mendapatkan tindakan melalui permainan empat gawang dengan nilai tahun sebelumnya dapat tergambar bahwa kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran pendidikan jasmani permainan sepak bola mengalami peningkatan.

2. Penelitian Agus Surajipada tahun 2010 yang berjudul “Upaya Peningkatan belajaran Teknik Dasar Sepak bola dengan Media Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar teknik dasar sepak bola dan sikap positif siswa terhadap permainan sepak bola dengan media gambar Gambar Pada Siswa Putra Kelas V SD Muhammadiyah Karangkajen II”. untuk siswa putra kelas V SD Muhammadiyah Karangkajen II. V SD Muhammadiyah Karangkajen II Yogyakarta yang berjumlah 20 siswa. berdasarkan refleksi dan analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada hasil akhir siklus dapat terlihat ada peningkatan mutu

pembelajaran. Siswa lebih senang, santai, dan tidak merasa bosan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang diajarkan, karena para siswa berpendapat lebih menarik dengan adanya media gambar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Dian Kurniawan (2014) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Dalam Pembelajaran Lari Cepat Melalui Bermain Pada Siswa Kelas V SD Negeri 03 Keling Jepara Jawa Tengah”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 03 Keling sejumlah 22 siswa. Penelitian tindakan selama satu siklus dengan 1 kali pertemuan, menggunakan alokasi waktu 105 menit. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: lembar observasi, angket, catatan-catatan, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan naratif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksi hasil observasi terhadap pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Pembelajaran lari cepat dengan pendekatan melalui bermain sudah mampu mendorong kreatifitas sebagian besar siswa kelas V SD Negeri 03 Keling Jepara Jawa Tengah untuk beraktivitas selama pembelajaran; (2) Hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Keling Jepara Jawa Tengah meningkat. Terbukti dengan pendekatan bermain dalam penyampaian pembelajaran lari cepat di satu siklus, hasil belajar siswa meningkat dan telah mencapai/ sesuai indikator keberhasilan pembelajaran. Perkembangan pembelajaran lari cepat siswa dibandingkan saat observasi awal (data kasus) dan setelah adanya tindakan dalam siklus satu, terlihat siswa telah ada peningkatan.

C. Kerangka Berpikir

Dewasa ini banyak modifikasi yang dilakukan para praktisi maupun para ilmuwan dalam menciptakan media untuk digunakan dalam proses pembelajaran dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dengan berbagai jenis media. Kunci dari keberhasilan dalam menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar adalah media, media sebagai salah satu unsur penting untuk menghidupkan suasana pembelajaran. Sering terjadinya kekakuan dan membosankan dalam proses pembelajaran adalah guru menjadi agen pendidik tidak mampu menciptakan media yang menyenangkan, padahal media berbasis permainan tradisional sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan semangat belajar bagi para siswa.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dan perubahan ini akan terjadi apabila adanya interaksi antara siswa dan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Tingkah laku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang tidak dapat diamati. Tingkah laku yang dapat diamati disebut *behavioral performance*, sedangkan yang tidak dapat diamati disebut *behavioral tendency*. Pemilihan strategi pembelajaran yang diberikan guru sangat penting agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang benardan melakukan kerja sama bertanding antar kelompok yang telah dibentuk dengan begitu akan menumbuhkan rasa motivasi, khususnya motivasi ekstrinsik siswa untuk bersaing dengan teman-temannya.

Berdasarkan kondisi tersebut. Maka peneliti bermaksud mengetahui proses pembelajaran berbasis permainan kucing-kucingan, apakah permainan kucing-kucingan dapat berpengaruh terhadap *passing* bawah dalam permainan

sepakbola para siswa SDN 55 Bengkulu Selatan.

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah: terdapat pengaruh permainan kucing-kucingan terhadap passing bawah dalam permainan sepakbola pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) (De Beer, 2019a; Meesuk et al., 2020). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Khasinah, 2013; Mariani et al., 2020). Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah permainan kucing-kucingan berpengaruh dengan proses pembelajaran teknik passing bawah dalam permainan sepakbola pada siswa sekolah dasar.

Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru secara kolaborasi dalam proses pembelajaran teknik passing bawah dengan metode bermain kucing-kucingan dalam permainan sepak bola untuk kelas V SDN 55 Bengkulu Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat mengungkap berbagai informasi sebagai landasan dasar dalam penelitian ini. Seorang guru yang profesional tidak akan membiarkan masalah yang dihadapinya terus berlanjut. Oleh karena itu guru perlu melakukan tindakan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya agar proses pembelajaran berlangsung lancar, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien. Masalah dalam penelitian ini difokuskan pada masih rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan passing bawah pada permainan sepakbola. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas ini, permasalahan-permasalahan yang dirasakan dan ditemukan oleh guru dan siswa dapat dicarikan solusinya.

Penelitian adalah suatu kegiatan yang mencermati suatu objek menggunakan aturan tertentu (Tanduklangi et al., 2019). Tujuan penelitian adalah untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan suatu mutu pembelajaran bagi peneliti (De Beer, 2019b). Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan secara kolaborasi antara guru kelas dan peneliti. Artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun peneliti berkolaborasi dengan guru kelas (Ni'mah, 2017). Secara bersama-sama dengan mitra peneliti akan melaksanakan penelitian ini langkah demi langkah.

B. Lokasi Penelitian

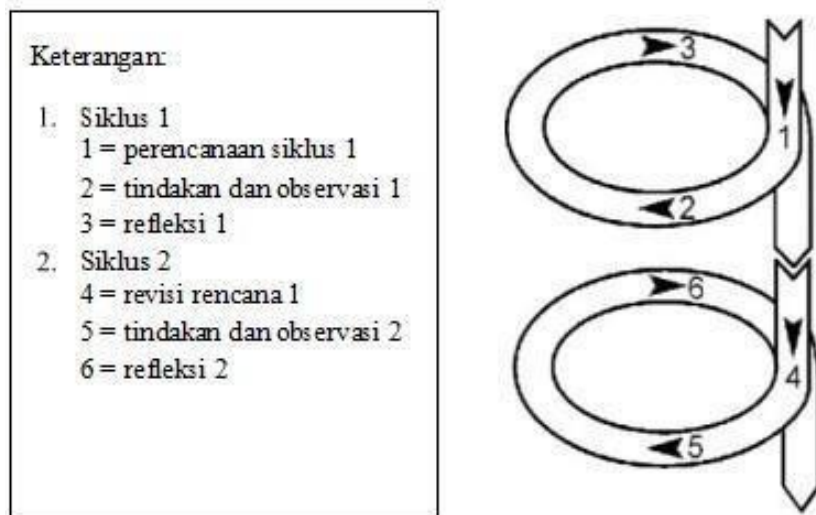
Lokasi penelitian adalah Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan Kecamatan Air Nipis Provinsi Bengkulu.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah para siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan. Kolaborator dalam penelitian ini, yaitu: Billy, S.Pd Guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan.

D. Tahap Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis & Taggart (Yulianti et al., 2019). Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, dengan setiap siklusnya meliputi tahapan *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observation* (observasi), dan *reflection* (refleksi). Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewis, yaitu terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Gambar di bawah ini merupakan siklus penelitian.



Gambar 1. Siklus PTK Model Kemmis dan Mc Taggart

Tiap tiap siklus terdiri dari 4 tahap. Adapun tahap-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan atau *Planning*.

Dalam tahap perencanaan, peneliti bersama kolaborator merencanakan skenario pembelajaran dan juga menyiapkan fasilitas pendukung untuk melaksanakan skenario tindakan tersebut. Secara rinci kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- a. Tujuan penelitian dan rencana tindakan disosialisasikan kepada kolaborator dan siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan tukar pikiran untuk menyamakan persepsi dalam menggunakan permainan kucing-kucingan dalam pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola, dengan tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap teknik *passing* bawah.
- b. Membuat skenario pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola melalui permainan kucing-kucingan.
- c. Menyiapkan fasilitas pembelajaran: lapangan/halaman sekolah, alat-alat yang berkaitan dengan pembelajaran *passing* bawah, misal: kun, bola, kostum dan lain-lain.
- d. Peneliti membuat dan menyusun instrumen untuk melakukan monitoring pelaksanaan pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola

melalui permainan kucing-kucingan. Instrumen dalam bentuk lembar observasi untuk menilai motivasi, kerjasama, dan perkembangan *passing* bawah siswa saat siswa melakukan teknik tersebut

- e. Menentukan teknis pelaksanaan penelitian.
- f. f. Menyiapkan kegiatan refleksi.

2. Pelaksanaan atau *Action*,

Dalam tahap ini untuk mengatasi masalah-masalah yang telah terpilih, peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi-strategi yang sesuai, dalam hal ini adalah melalui permainan kucing-kucingan dalam pembelajaran *passing* bawah. Kolaborator mengamati dan membuat catatan-catatan mengenai jalannya pembelajaran. Penelitian tindakan kelas direncanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dengan satu kali tatap muka pembelajaran. Diharapkan melalui permainan kucing-kucingan akan terjadi peningkatan dan sesuai indikator, karena adanya tindakan.

3. Pengamatan atau *Observation*,

Kolaborator mengamati, mencatat, dan kemudian mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung, dengan maksud untuk mengetahui kesesuaian antara pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan yang telah ditetapkan. Pengamatan yang dilakukan kolabolator memanfaatkan lembar observasi siswa (LOS), lembar catatan di lapangan, dan kamera digital untuk dokumentasi.

4. Refleksi atau *Reflektion*,

Refleksi adalah upaya evaluasi diri yang secara kritis dilakukan oleh peneliti dan kolaborator. Refleksi harus dilakukan secara terbuka dan dilakukan dengan cara melaksanakan diskusi antara peneliti dengan kolaborator. Refleksi dilakukan pada akhir siklus dari hasil ini, peneliti dapat

menentukan perlu tidaknya dilakukan siklus berikutnya. Adapun penjelasan lebih rinci siklus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siklus I Pertemuan 1

Tindakan pada siklus I pertemuan ke-1 menggunakan 4 langkah, yaitu: (a) perencanaan; (b) tindakan; (c) observasi; (d) refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan digunakan untuk mempersiapkan berbagai sarana dan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan antara lain: rencana pembelajaran, sarana kegiatan, alat evaluasi dan skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam siklus I pertemuan ke-1. Pada tahap perencanaan ini, peneliti juga dibantu teman sejawat sebagai kolaborator selama tindakan berlangsung. Kolaborator dalam penelitian ini yaitu Belly adalah guru pendidikan jasmani di SDN 55 Bengkulu Selatan, merupakan teman sejawat yang berkompeten dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang melakukan pengamatan dengan mencatat dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Skenario pembelajaran pada siklus I dirancang melalui tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1) Kegiatan Awal

- a) Menghubungkan pengalaman belajar atau pengetahuan awal siswa dengan cakupan materi yang akan di pelajari.
- b) Penyampaian cakupan materi, kompetensi, *indicator* pencapaian kompetensi, dan relevansinya dengan praktik kehidupan sehari-hari.

2) Kegiatan Inti

- a) Menetapkan model, strategi, metode atau teknik pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang berfokus pada siswa, sarana pembelajaran,

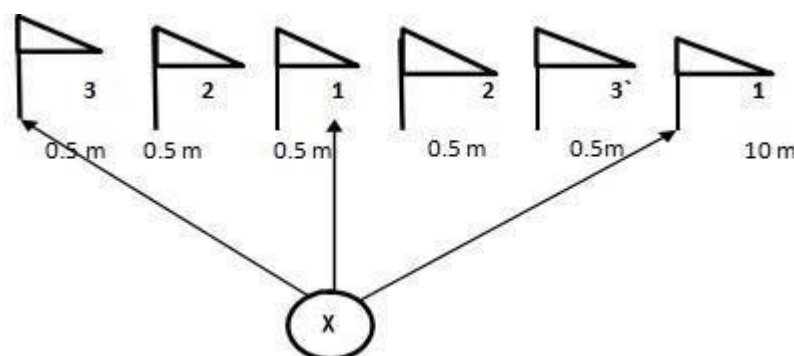
serta karakteristik mata pelajaran.

- b) Menyusun tugas-tugas yang harus dikerjakan individu maupun kelompok sebagai bagian terpadu dari pengalaman siswa.

3) Kegiatan Akhir

- a) Membuat rangkuman tentang apa yang telah dibahas atau dipelajari.
- b) Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap apa yang sudah dipelajari.
- c) Melaksanakan kegiatan tindak lanjut.

Alat bantu yang digunakan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah cone (cones), bola kaki/sepak ukuran 4. Siklus I pertemuan ke-1 merupakan awal penelitian pembelajaran ketepatan *passing* bawah dalam sepak bola. Pelaksanaan evaluasi.. adalah tes praktik melakukan *passing* bawah sepak bola dengan cara bermain kucing-kucingan dengan sasaran gawang-gawang kecil dengan jarak 10 meter. Masing-masing anak.. melakukan 5 kali tendangan, penilaian pada ketepatan arah bola masuk gawang, di mana masing-masing gawang mempunyai nilai atau point. Nilai sesuai dengan yang tertera pada instrumen, jika keluar atau tidak masuk maka bernilai nol. Instrumen tes ketepatan *passing* sebagai berikut:



Gambar 2. Tes Ketepatan *passing* Bawah Sepak bola
Sumber: Skripsi Suparjo, 2009

b. Tindakan

1) Kegiatan Awal

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan awal yaitu melakukan presensi terhadap siswa, memusatkan perhatian, melakukan pemanasan, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan membagi berkelompok.

2) Kegiatan Inti

Inti pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 diawali dengan penjelasan materi oleh guru atau peneliti. Masing-masing kelompok melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berkelompok serta memaksimalkan alat bantu yang telah disiapkan berupa bola dan cone. Guru dan siswa sama-sama aktif dalam pembelajaran teknik *passing* bawah cara kucing-kucingan sehingga suasana tetap meriah dan menyenangkan.

3) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru menjelaskan tentang kesalahan-kesalahan yang terjadi atau dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh pelaksana tindakan berkolaborasi dengan kolaborator. Siklus I pertemuan ke-1 berkolaborasi dengan guru olahraga yang pada saat pelaksanaan tindakan ini siswa kelas V sedang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Digunakan kolaborator dengan

tujuan untuk lebih menjaga objektivitas, terutama pada pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observer juga membantu pada pelaksanaan koreksi pemberian penilaian terhadap hasil tes siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini diawali dengan diskusi antara pelaksana tindakan dengan kolaborator untuk membahas tentang hasil observasi dan tes siswa pada siklus I. Kegiatan ini untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan siklus I. Siklus I ini diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah dalam sepak bola dapat lebih meningkat ketepatannya, dan aktivitas belajar siswa juga meningkat.

1. Siklus I Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan tindakan dari siklus I pertemuan ke-1. Hasil refleksi dari pertemuan sebelumnya merupakan pedoman untuk tindakan tahap perencanaan pada siklus I pertemuan ke-2, guru menyiapkan rencana pembelajaran. Menyiapkan sarana dan prasarana belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-2 menggunakan skenario tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Alat yang digunakan pada siklus I pertemuan ke-2 masih sama dengan pertemuan sebelumnya karena merupakan lanjutan pembelajaran.

Pelaksanaan evaluasi dengan tes untuk kerja yang dilakukan secara individu. Siswa melakukan praktek *passing* bawah sepak bola cara kucing-

kucingan dengan sasaran gawang-gawang kecil dengan dengan jarak 10 meter, dimana masing-masing gawang memiliki nilai atau point masing-masing anak melakukan 5 kali tendangan, penilaian pada ketepatan arah bola masuk gawang.

b. Tindakan

1) Kegiatan Awal

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan awal yaitu melakukan presensi terhadap siswa, memusatkan perhatian, melakukan pemanasan, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan membagi berkelompok.

2) 2) Kegiatan Inti

Tahap ini pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru atau peneliti. Guru mengatur jalannya proses pembelajaran memaksimalkan alat bantu yang telah disiapkan. Guru dan siswa sama-sama aktif dalam pembelajaran cara bermain kucing-kucingan sehingga suasana tetap meriah dan menyenangkan.

3) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru menjelaskan tentang kesalahan-kesalahan yang terjadi atau dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh pelaksana tindakan berkolaborasi dengan kolaborator, yaitu guru yang sama dengan kolaborator pada

pertemuan sebelumnya. Tugas kolaborator terutama pada mengamati jalannya proses pembelajaran, dan pelaksanaan koreksi pemberian penilaian hasil tes siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini diawali dengan diskusi antara pelaksana tindakan dengan kolaborator untuk membahas tentang hasil observasi dan tes siswa. Kegiatan ini untuk menemukan kelebihan dan kekurangan yang masih terlihat pada pelaksanaan pertemuan ke-2. Siklus I pertemuan ke-2 ini diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah dalam sepak bola dapat lebih meningkat ketepatannya dari sebelumnya dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.

e. Rancangan Siklus II

Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I, peneliti bersama kolabolator kemudian menentukan rancangan untuk siklus II. Pada siklus II, perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada sebagai upaya perbaikan dan peningkatan dari siklus tersebut. Pada siklus II, perwujudan tahap pelaksanaan sampai pada tahap refleksi juga mengacu pada siklus sebelumnya.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 101), instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data beberapa instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Tes Ketepatan *passing* Bawah

Pelaksanaan evaluasi adalah tes praktek ketepatan melakukan *passing* bawah sepak bola dengan sasaran gawang-gawang kecil dengan jarak 10 meter dengan cara kucing-kucingan, Masing-masing anak melakukan 5 kali tendangan, penilaian pada ketepatan arah bola masuk gawang dimana gawang mempunyai nilai atau point. Tes ketepatan *passing* bawah ini diadaptasi dari Skripsi Suparjo, 2009, dengan validitas sebesar 0,963 dan reliabilitas 0,900. Nilai sesuai dengan yang tertera pada instrumen, jika keluar atau tidak masuk maka bernilai nol.

2. Lembar Observasi

Pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti bersama guru kelas dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai proses pembelajaran yang terjadi di dalam maupun di luar kelas. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan panduan yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu berdasarkan catatan peristiwa yang sudah berlalu, ini bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2019). Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengambil foto- foto anak pada saat proses pembelajaran berlangsung (Sugiyono, 2016).

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau merekam gambar pada saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Dokumen ini dilakukan

untuk memberikan gambaran secara nyata tentang keterampilan berpikir anak pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh. Dokumen-dokumen tersebut berupa foto yang memberikan gambaran nyata mengenai kegiatan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Foto tersebut berfungsi untuk merekam kegiatan penting yang dilakukan anak pada saat proses pembelajaran yang menggambarkan kegiatan anak.

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di lapangan. Data kualitatif dalam catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan secara berturutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistimatis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul disajikan secara sistimatis dan perlu diberi makna.

Dalam PTK ini dampak dari penerapan pembelajaran passing bawah dalam permainan sepakbola melalui permainan kucing-kucingan selama proses belajar mengajar berlangsung, selanjutnya dicatat dalam lembar observasi siswa (LOS), menganalisis dokumentasi foto yang di dapat, dan menganalisis hasil anggapan siswa terhadap proses pembelajaran passing bawah dalam permainan sepakbola melalui permainan kucing-kucingan yang telah berlangsung. Keseluruhan analisis data ini dilakukan dengan teliti dan cermat agar dapat ditarik kesimpulan dengan benar.

Kemudian indikator keberhasilan ini merupakan, patokan untuk menentukan keberhasilan suatu kegiatan atau program. Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatnya proses pembelajaran yang dapat dilihat pada perolehan nilai siswa kelas V secara individu yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 70 dan didukung dengan perolehan nilai ketuntasan secara klasikal yaitu 75%, serta perubahan siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola dengan metode bermain kucing kucingan yang terlihat antusias, senang dan juga aktif dalam mengikuti pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri 55, yang beralamat di Jln. Suka negeri, Ibul, Kec. Air Nipis, Kab. Bengkulu Selatan Prov. Bengkulu. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan yang berjumlah keseluruhan 12 siswa. Pelaksanaan penelitian dimulai dari bulan Agustus 2021 sampai September 2021. Pelaksanaan observasi data awal (kasus) pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus sedangkan pelaksanaan tindakan pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola melalui permainan kucing-kucingan dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus sampai 1 September 2021.

1. Observasi Data Awal (Kasus) Pembelajaran Passing Bawah

Observasi data awal (kasus) dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2021, saat kegiatan KBM berlangsung. Hasil observasi data awal (kasus) pembelajaran *passing* bawah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan adalah sebagai berikut: Dari hasil penilaian pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan pada semester I tahun ajaran 2021, didapat hasil bahwa pembelajaran *passing* bawah siswa belum sesuai dengan indikator keberhasilan, yaitu minimal sebesar 75% siswa berada dalam kategori “Baik”. Hal ini dikarenakan pembelajaran *passing* bawah pada siswa didapat hasil bahwa sebanyak 3 siswa (20%) berada dalam kategori “baik”; sebanyak 6 siswa (40%) berada dalam kategori “cukup”; dan sebanyak 3 siswa (20%) berada dalam kategori “kurang”.

Hasil yang diperoleh dari melakukan observasi awal, sebagai dasar untuk melakukan tindakan, yaitu untuk meningkatkan pembelajaran *passing* bawah bagi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu melalui permainan kucing-kucingan. Melalui tindakan pembelajaran yang dilakukan di satu siklus, maka diharapkan akan adanya peningkatan perkembangan siswa dalam proses pembelajaran *passing* bawah dalam permainan sepakbola, sehingga akan sesuai dengan indikator keberhasilan.

2. Siklus I Pertemuan 1

Tindakan pada siklus I pertemuan ke-1 menggunakan 4 langkah, yaitu: (a) perencanaan; (b) tindakan; (c) observasi; (d) refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan digunakan untuk mempersiapkan berbagai sarana dan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan antara lain: rencana pembelajaran, sarana kegiatan, alat evaluasi dan skenario pembelajaran yang akan digunakan dalam siklus I pertemuan ke-1. Pada tahap perencanaan ini, peneliti juga dibantu teman sejawat sebagai kolaborator selama tindakan berlangsung. Kolaborator dalam penelitian ini yaitu Belly adalah guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SDN 55 Bengkulu Selatan, merupakan teman sejawat yang berkompeten dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang melakukan pengamatan dengan mencatat dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tindakan berlangsung.

Skenario pembelajaran pada siklus I dirancang melalui tiga tahap, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir.

1). Kegiatan Awal

a). Menghubungkan pengalaman belajar atau pengetahuan awal siswa

dengan cakupan materi yang akan di pelajari.

- b). Penyampaian cakupan materi, kompetensi, indikator pencapaian kompetensi, dan relevansinya dengan praktik kehidupan sehari-hari.

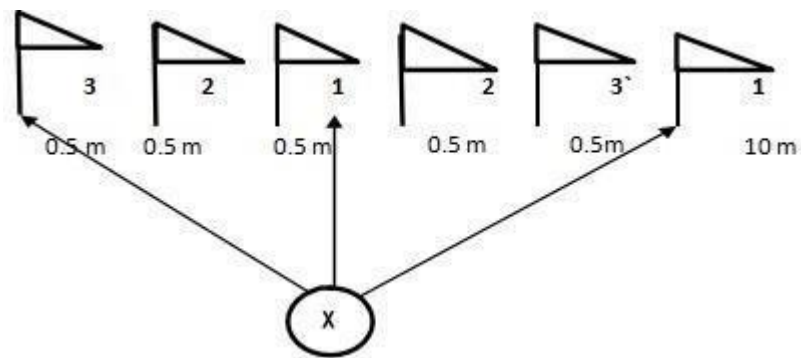
2). Kegiatan Inti

- a). Menetapkan model, strategi, metode atau teknik pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang berfokus pada siswa, sarana pembelajaran, serta karakteristik mata pelajaran.
- b) Menyusun tugas-tugas yang harus dikerjakan individu maupun kelompok sebagai bagian terpadu dari pengalaman siswa.

3). Kegiatan Akhir

- a). Membuat rangkuman tentang apa yang telah dibahas atau dipelajari.
- b). Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap apa yang sudah dipelajari.
- c). Melaksanakan kegiatan tindak lanjut.

Alat bantu yang digunakan pada siklus I pertemuan ke-1 adalah kone (*cones*), bola kaki/sepak ukuran 4. Siklus I pertemuan ke-1 merupakan awal penelitian pembelajaran ketepatan *passing* bawah dalam sepak bola. Pelaksanaan evaluasi adalah tes praktik melakukan *passing* bawah sepak bola dengan cara bermain kucing-kucingan dengan sasaran gawang-gawang kecil dengan jarak 10 meter. Masing-masing anak melakukan 5 kali tendangan, penilaian pada ketepatan arah bola masuk gawang, dimana masing-masing gawang mempunyai nilai atau point. Nilai sesuai dengan yang tertera pada instrumen, jika keluar atau tidak masuk maka bernilai nol. Instrumen tes ketepatan *passing* sebagai berikut:



Gambar 3. Tes Ketepatan *passing* Bawah Sepak bola (Sumber: Skripsi Suparjo, 2009)

b. Tindakan

1). Kegiatan Awal

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan awal yaitu melakukan presensi terhadap siswa, memusatkan perhatian, melakukan pemanasan, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan membagi berkelompok.

2). Kegiatan Inti

Inti pembelajaran pada siklus I pertemuan ke-1 diawali dengan penjelasan materi oleh guru atau peneliti. Masing-masing kelompok melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran permainan kucing-kucingan serta memaksimalkan alat bantu yang telah disiapkan berupa bola dan kone. Guru dan siswa sama-sama aktif dalam pembelajaran teknik *passing* bawah dengan cara bermain kucing-kucingan sehingga suasana tetap meriah dan menyenangkan.

3). Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru menjelaskan tentang kesalahan-kesalahan yang terjadi atau dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh pelaksana tindakan berkolaborasi dengan kolaborator. Siklus I pertemuan ke-1 berkolaborasi dengan guru olahraga yang pada saat pelaksanaan tindakan ini siswa kelas V sedang mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Digunakan kolaborator dengan tujuan untuk lebih menjaga objektivitas, terutama pada pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Observer juga membantu pada pelaksanaan koreksi pemberian penilaian terhadap hasil tes siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini diawali dengan diskusi antara pelaksana tindakan dengan kolaborator untuk membahas tentang hasil observasi dan tes siswa pada siklus I. Kegiatan ini untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pada pelaksanaan siklus I. Siklus I ini diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah dalam sepak bola dapat lebih meningkat ketepatannya, dan aktivitas belajar siswa juga meningkat.

3. Siklus I Pertemuan ke-2

a. Perencanaan

Kegiatan ini merupakan tindak lanjut dari pelaksanaan tindakan dari siklus I pertemuan ke-1. Hasil refleksi dari pertemuan sebelumnya merupakan pedoman untuk tindakan tahap perencanaan pada siklus I pertemuan ke-2, guru menyiapkan rencana pembelajaran. Menyiapkan sarana dan prasarana belajar yang digunakan untuk proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas pada siklus I pertemuan ke-2 menggunakan skenario tiga tahap, yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Alat yang digunakan pada siklus I pertemuan ke-2 masih sama dengan pertemuan sebelumnya karena merupakan lanjutan pembelajaran.

Pelaksanaan evaluasi dengan tes untuk kerja yang dilakukan secara individu. Siswa melakukan praktek *passing* bawah sepak bola dengan cara kucing-kucingan dengan sasaran gawang-gawang kecil dengan dengan jarak 10 meter, dimana masing-masing gawang memiliki nilai atau point masing-masing anak melakukan 5 kali tendangan, penilaian pada ketepatan arah bola masuk gawang.

b. Tindakan

1) Kegiatan Awal

Pada tahap ini, guru melakukan kegiatan awal yaitu melakukan presensi terhadap siswa, memusatkan perhatian, melakukan pemanasan, menyampaikan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa dan membagi berkelompok.

2) Kegiatan Inti

Tahap ini pembelajaran diawali dengan penjelasan materi oleh guru atau peneliti. Guru mengatur jalannya proses pembelajaran memaksimalkan alat bantu yang telah disiapkan. Guru dan siswa sama-sama aktif dalam pembelajaran dengan cara bermain kucing-kucingan sehingga suasana tetap meriah dan menyenangkan.

3) Kegiatan Akhir

Pada tahap ini guru menjelaskan tentang kesalahan-kesalahan yang terjadi atau dilakukan siswa pada saat pembelajaran berlangsung akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi.

c. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh pelaksana tindakan berkolaborasi dengan kolaborator, yaitu guru yang sama dengan kolaborator pada pertemuan sebelumnya. Tugas kolaborator terutama pada mengamati jalannya proses pembelajaran, dan pelaksanaan koreksi pemberian penilaian hasil tes siswa.

d. Refleksi

Pada tahap ini diawali dengan diskusi antara pelaksana tindakan dengan kolaborator untuk membahas tentang hasil observasi dan tes siswa. Kegiatan ini untuk menemukan kelebihan dan kekurangan yang masih terlihat pada pelaksanaan pertemuan ke-2. Siklus I pertemuan ke-2 ini diharapkan kemampuan siswa dalam melakukan *passing* bawah dalam sepak bola dapat lebih meningkat ketepatannya dari sebelumnya dan kemudian dapat ditarik kesimpulan.

e. Rancangan Siklus II

Apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang dilakukan pada siklus I, peneliti bersama kolabolator kemudian menentukan rancangan untuk siklus II. Pada siklus II, perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada sebagai upaya perbaikan dan peningkatan dari siklus tersebut. Pada siklus II, perwujudan tahap pelaksanaan sampai pada tahap refleksi juga mengacu pada siklus sebelumnya.

B. Deskripsi Data

Pada bab ini akan dilakukan analisis dan pembahasan yang diperoleh dalam penelitian ini. Hasil penelitian digambarkan sesuai dengan tujuan penelitian yaitu strategi pembelajaran permainan kucing-kucingan dalam meningkatkan kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola pada siswa kelas V di Sekolah Dasar dilihat dalam tabel berikut:

1. Ketepatan *passing* Bawah Sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan

Tabel 1. Ketepatan *passing* Bawah Sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan

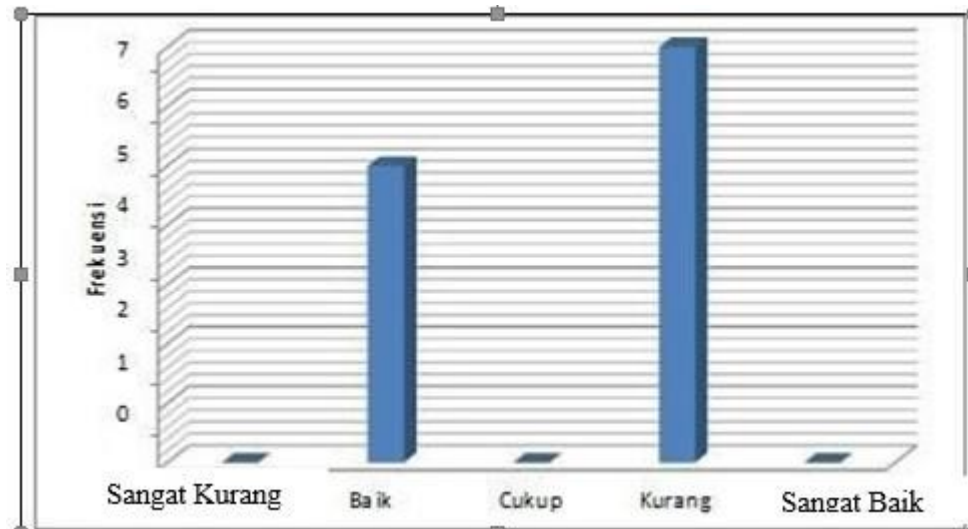
Variabel	Mean	SD	Minimum	Maksimum	N
Ketepatan <i>passing</i> Bawah	2.42	0.52	2	3	12

Berdasarkan tabel 1 di atas menggambarkan bahwa nilai rata-rata ketepatan *passing* bawah sepakbola kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan adalah 2.42 dengan standar deviasi ± 0.52 , nilai minimum 2 dan nilai maksimum 3.

Tabel 2. Frekuensi Ketepatan *passing* Bawah Sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan

Interval Nilai	Klasifikasi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
> 3,2	Sangat Baik	0	0.0
2,68 -3,2	Baik	5	41.7
2,16 – 2,67	Cukup	0	0.0
1,64 – 2,15	Kurang	7	58.3
< 1,64	Sangat Kurang	0	0.0
Jumlah		12	100.0

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa distribusi frekuensi ketepatan *passing* bawah sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan dari 12 orang sampel adalah sebanyak lima orang (41.7%) memiliki ketepatan baik dan tujuh orang (58.3%) memiliki kategori kurang.



Gambar 4. Ketepatan *passing* Bawah Sepakbola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan.

2. Ketepatan *passing* bawah Memasukan Bola ke Gawang Sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan

Tabel 3. Ketepatan *passing* Memasukan Bola Ke Gawang SDN 55 Bengkulu Selatan

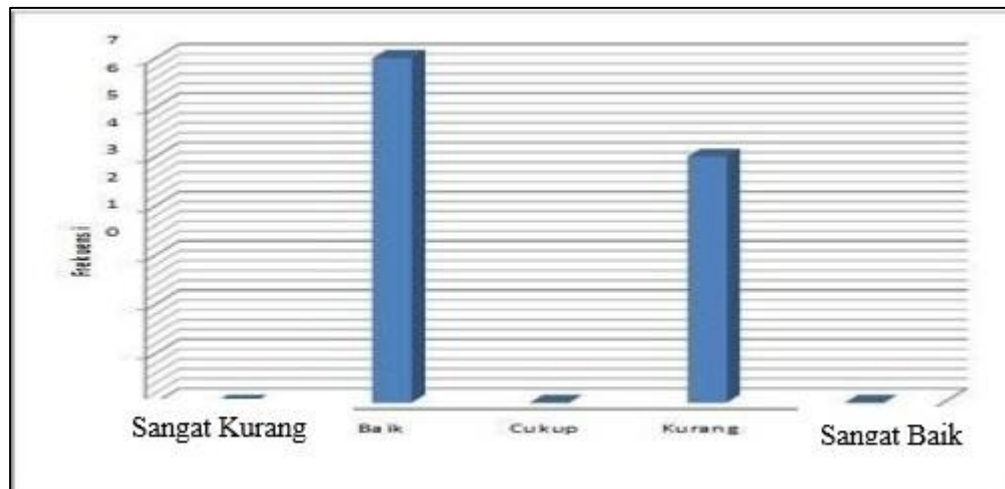
Variabel	Mean	SD	Minimum	Maksimum	N
Ketepatan <i>passing</i> Bawah	2.58	0.52	2	3	12

Tabel menggambarkan nilai rata-rata ketepatan *passing* bawah memasukan bola ke gawang 2.58 dengan standar deviasi ± 0.52 , nilai minimum 2 gol dan nilai maksimum 3 gol.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Ketepatan *passing* Memasukan Bola ke Gawang Sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan

Interval Nilai	Klasifikasi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
> 3,27	Sangat Baik	0	0.0
2,84 - 3,26	Baik	7	58.3
2,32 - 2,83	Cukup	0	0.0
1,8 - 2,31	Kurang	5	41.7
< 1,8	Sangat Kurang	0	0.0
Jumlah		12	100.0

Berdasarkan tabel 4 di atas menunjukkan bahwa distribusi frekuensi ketepatan *passing* bawah sepak bola Kelas 5 SDN 55 Bengkulu Selatan dari 12 orang sampel adalah sebanyak empat orang (41.7%) memiliki ketepatan.. dengan kategori baik dan lima orang (58.3%) memiliki ketepatan dengan kategori kurang.



Gambar 5. Ketepatan *passing* Bawah Sepak bola Kelas V SDN 55 Bengkulu Selatan

C. Pembahasan

Proses pembelajaran melalui permainan sangat diperlukan dalam merencanakan pembelajaran dengan memperhatikan materi pelajaran, karakteristik siswa usia Sekolah Dasar, cuaca dan sarana prasarana yang tersedia di sekolah. Di samping itu, materi pembelajaran POJK yang terdapat dalam kurikulum dirancang dan dilaksanakan dengan tetap mengacu pada kebutuhan siswa baik fisik maupun mental dalam proses pembelajaran pada tingkatan sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran passing bawah sepakbola melalui permainan kucing-kucingan mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut di antaranya:

1. Pembelajaran *passing* bawah sepakbola melalui permainan kucing-kucingan sudah mampu meningkatkan sebagian siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan dalam pembelajaran passing bawah pada permainan sepakbola. Melalui permainan kucing-kucingan para siswa diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang mudah dan tidak sulit untuk dimainkan, sehingga pembelajaran teknik passing bawah dalam permainan sepakbola menjadi bermakna dan mudah dilakukan. Hampir seluruh siswa dapat melakukan passing bawah cukup baik setelah teknik passing bawah dilatih melalui permainan kucing-kucingan. Di samping itu juga para siswa mengalami suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan dan memiliki semangat untuk mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, hal ini terlihat dari sebagian besar siswa bersemangat dalam proses pembelajaran, bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran teknik *passing* bawah dalam permainan sepakbola, dan mampu membangun kerjasama tim dengan teman sebaya.
2. Hasil pembelajaran tentang teknik *passing* bawah dalam permainan sepakbola meningkat. Hal ini dibuktikan melalui permainan kucing-kucingan dalam penyampaian pembelajaran lari cepat di satu siklus, hasil pembelajaran siswa tentang teknik passing bawah meningkat dan telah mencapai/sesuai indikator keberhasilan pembelajaran. Adapun para siswa mengalami peningkatan kemampuan *passing* bawah dalam permainan

sepakbola dibandingkan saat observasi awal (data kasus) dan setelah adanya tindakan dalam siklus satu, terlihat siswa telah ada peningkatan.

Hal inipun didukung dengan hasil analisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata ketepatan *passing* bawah dalam permainan sepak bola kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan adalah 2.42 standar deviasi ± 0.52 , nilai minimum 2 dan nilai maksimum 3. Distribusi frekuensi ketepatan *passing* bawah sepak bola Kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan, dari 12 orang sampel adalah sebanyak 5 orang (41.7%) memiliki ketepatan dengan kategori baik dan 7 orang (58.3%) memiliki ketepatan kategori kurang.

Kemudian nilai rata-rata ketepatan *passing* bawah memasukan bola ke gawang sepak bola kelas V Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan adalah 2.58 standar deviasi ± 0.52 , nilai minimum 2 dan nilai maksimum 3 frekuensi ketepatan *passing* bawah memasukkan bola ke gawang sepak bola Kelas V Sekolah Dasar Neogeri 55 Bengkulu Selatan dari 12 orang sampel adalah sebanyak 7 orang (41.7%) memiliki ketepatan dengan kategori baik dan 5 orang (58.3%) memiliki kategori kurang. Kemudian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ketepatan *passing* bawah siswa Sekolah Dasar masih pada kategori cukup.

Hal ini menunjukkan metode bermain kucing- kucingan cukup efektif terhadap pembelajaran teknik *passing* bawah permainan sepak bola. Metode bermain kucing-kucingan pada prinsipnya menerapkan belajar secara berkelompok, dimana pada metode ini adanya pembagian tugas terhadap siswa secara individu dan kelompok. Pada saat melakukan permainan ini terlihat siswa gembira dan antusias dalam melakukan permainan. Pembelajaran sangat efektif karena siswa lebih termotivasi dengan materi model pembelajaran.

Keseluruhan penelitian dengan penerapan metode bermain kucing-kucingan memiliki dampak yang cukup efektif dalam meningkatkan pembelajaran ketepatan teknik *passing* bawah pada siswa SD. Kemudian metode bermain sambil belajar sehingga cocok diterapkan pada siswa SD yang dapat menyerap materi baik meningkatkan ketrampilan mereka dalam belajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang strategi pembelajaran metode bermain kucing kucingan dalam meningkatkan kemampuan *passing* bawah permainan sepak bola pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan dapat disimpulkan. sebagai berikut:

1. Pembelajaran *passing* bawah melalui permainan kucing-kucingan memberikan pengaruh terhadap sebagian besar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan dalam mempelajari teknik *passing* bawah dalam permainan sepakbola.
2. Hasil pembelajaran tentang *passing* bawah dalam permainan sepakbola besar siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan mengalami peningkatan. Dengan pembuktian melalui permainan kucing-kucingan untuk pembelajaran *passing* bawah yang terjadi pada satu siklus, hasil pembelajaran siswa tentang *passing* bawah meningkat dan telah mencapai/ sesuai indikator keberhasilan pembelajaran.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh ini mempunyai implikasi bagi perkembangan pola pengajaran pendidikan jasmani di SD pada umumnya dan Sekolah Dasar Negeri 55 Bengkulu Selatan pada khususnya. Guru pendidikan jasmani sekolah dasar dapat menerapkan pemberian materi pendekatan berbagai permainan misalnya permainan kucing-kucingan untuk meningkatkan pembelajaran teknik *passing* bawah dalam permainan sepakbola.

C. Saran

1. Bagi Siswa

Agar semua siswa semangat belajar siswa dalam segala kondisi dan menanamkan dalam diri bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan menjadikan diri siswa lebih berprestasi serta kembangkanlah potensi dan kemampuan sesuai dengan apa yang disukai. Jangan berhenti untuk terus belajar dan selalu ingat di dalam raga yang sehat terdapat jiwa yang sehat.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan untuk mengembangkan materi, penyampaian materi, serta dalam mengelolah kelas sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimiliki. Menggali ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, dan menciptakan pembelajaran yang praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif menyenangkan, gembira dan berbobot sehingga bisa melahirkan siswa-siswa yang gembira dan berprestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahn, S. H. (2019). The Effect of Computer Literacy on Learner's Cognitive Aspects Learning Ability. *Journal of The Korean Association of Information Education*. <https://doi.org/10.14352/jkaie.2019.23.2.169>
- Akmal Istighfar. (2020). Peningkatan Kemampuan Passing Bola Melalui Latihan Kucing – Kucingan Pada Ekstrakurikuler Futsal Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jombang. *Journal STAND : Sports Teaching and Development*. <https://doi.org/10.36456/j-stand.v1i1.2328>
- Angga Kusumah, P. (2018). Meningkatkan hasil Belajar Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Melalui Modifikasi Media Pembelajaran (pada Siswa Kelas V di SDN 5 Cibadak Kabupaten Sukabumi). *Jurnal Pendidikan Unsika*.
- Anshar, D. Al. (2018). Pengaruh Metode Drill Terhadap Kemampuan Teknik Dasar Passing Sepakbola Siswa Sekolah Sepakbola (Ssb) Sheva Sukakarsa. *Seminar Nasional Pendidikan Jasmani*.
- Apriansyah, B., Sulaiman, & Mukarromah, S. B. (2017). Kontribusi Motivasi, Kerjasama, Kepercayaan Diri terhadap Prestasi Atlet Sekolah Sepakbola Pati Training Center di Kabupaten Pati. *Journal of Physical Education and Sports*.
- Argolo, J. S. (2015). Temporal analysis of goals in woman's football London Olympics game 2012. *Revista Brasileira De Futsal E Futebol*.
- Ariyanti, P. (2021). "Manajemen Pengembangan Kurikulum Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Pondok Pesantren Mahasiswa Sunan Kalijaga Puyut Jenangan Ponorogo." *Tesis. Ponorogo: Pascasarjana IAIN Ponorogo*.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *MADRASAH*. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Astuti, T. (2021). Instilling Character Value Of Cooperation Through Traditional Game In SD Negeri Mejasem Barat 03 Tegal Regency. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v13i2.10494>
- Azlan, A., Ismail, N., Fauzi, N. F. M., & Talib, R. A. (2021). Playing traditional games vs. Free-play during physical education lesson to improve physical activity: A comparison study. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*. <https://doi.org/10.15561/26649837.2021.0306>
- Balasegaram, M., Pécoul, B., Gray, G., Sharland, M., & Swaminathan, S. (2019). Hard to study, hard to treat: putting children at the centre of antibiotic research and development. In *The Lancet Infectious Diseases*. [https://doi.org/10.1016/S1473-3099\(19\)30214-2](https://doi.org/10.1016/S1473-3099(19)30214-2)

- Basuki, S., & Mu'in, F. (2020). The Role of Physical Education Supervisor in Maintaining Traditional Games in South Kalimantan. *International Journal of Educational Policy Research and Review Vol.7*.
- Bisciotti, G. N., Volpi, P., Alberti, G., Aprato, A., Artina, M., Auci, A., Bait, C., Belli, A., Bellistri, G., Bettinsoli, P., Bisciotti, A., Bisciotti, A., Bona, S., Bresciani, M., Bruzzone, A., Buda, R., Buffoli, M., Callini, M., Canata, G., ... Chamari, K. (2019). Italian consensus statement (2020) on return to play after lower limb muscle injury in football (soccer). *BMJ Open Sport and Exercise Medicine*. <https://doi.org/10.1136/bmjsem-2018-000505>
- Bortagarai, F. M., de Moraes, A. B., dos Santos Pichini, F., & de Souza, A. P. R. (2021). Risk factors for fine and gross motor development in preterm and term infants. *CODAS*. <https://doi.org/10.1590/2317-1782/20202020254>
- Brandão, R., Serpa, S., Krebs, R., Araújo, D., & Machado, A. A. (2011). Referee personal meaning: Perception of football officials. *Revista de Psicologia Del Deporte*.
- Brandwayn, N., Restrepo, D., Marcela Martinez-Martinez, A., & Acevedo-Triana, C. (2020). Effect of fine and gross motor training or motor imagery, delivered via novel or routine modes, on cognitive function. *Applied Neuropsychology:Adult*. <https://doi.org/10.1080/23279095.2019.1566133>
- Breuer, C., & Rumpf, C. (2011). Sport Sponsorship And Brand Equity: Which Value Do Different Sport Sponsorship Tactics Deliver? *Ama Summer Educators' Conference Proceedings*.
- Cardino, J. M., & Ortega-Dela Cruz, R. A. (2020). Understanding of learning styles and teaching strategies towards improving the teaching and learning of mathematics. *LUMAT*. <https://doi.org/10.31129/LUMAT.8.1.1348>
- Chai, C., Lau, B. T., & Pan, Z. (2019). Hungry cat—A serious game for conveying spatial information to the visually impaired. *Multimodal Technologies and Interaction*. <https://doi.org/10.3390/mti3010012>
- Charrier, N. P., Hermouet, A., Hervet, C., Agoulon, A., Barker, S. C., Heylen, D., Toty, C., McCoy, K. D., Plantard, O., & Risper, C. (2019). A transcriptome-based phylogenetic study of hard ticks (Ixodidae). *Scientific Reports*. <https://doi.org/10.1038/s41598-019-49641-9>
- Comer, D. K., Clark, C. R., & Canelas, D. A. (2014). Writing to learn and learning to write across the disciplines: Peer-to-peer writing in introductory-level MOOCs. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v15i5.1850>

- Crichton, H., & McDaid, A. (2016). Learning intentions and success criteria: learners' and teachers' views. *Curriculum Journal*. <https://doi.org/10.1080/09585176.2015.1103278>
- Cutting, J., Gundry, D., & Cairns, P. (2019). Busy doing nothing? What do players do in idle games? *International Journal of Human Computer Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.09.006>
- Da Silva, J. K., Richter, A. C., & Pinto, F. M. (2017). The meaning of football in physical education classes. *Movimento*. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.64681>
- Dahlan Muchtar, A., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud (Telaah Pemikiran atas Kemendikbud). *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*.
- Davis, N., Holick, A. J., Smith, R. E., Krugler, P. E., Fowler, S., Bradley, J. E., Marquis, B., Marquis, B., Lin, J., Marks, A. F., Kockelman, K. M., Murray, W. J., Fellow, J., Lin, J., Krugler, P. E., Paper, A. M. C., Lee, D., Tarawneh, M. S., Smith, R. E., ... Krugler, P. E. (2007). Annual Meeting of the Transportation Research Board, Washington, D.C., January 2007. *Transportation Research*.
- De Beer, J. (2019a). Cultural-Historical Activity Theory (CHAT) as a Practical Lens to Guide Classroom Action Research in the Biology Classroom. *American Biology Teacher*. <https://doi.org/10.1525/abt.2019.81.6.395>
- De Beer, J. (2019b). The affordances of project-based learning and classroom action research in the teaching and learning of natural sciences. *Perspectives in Education*. <https://doi.org/10.18820/2519593X/pie.v37i2.5>
- Dewi, P. Y. A., & Primayana, K. H. (2019). Effect of Learning Module with Setting Contextual Teaching and Learning to Increase the Understanding of Concepts. *International Journal of Education and Learning*. <https://doi.org/10.31763/ijelev.v1i1.26>
- Dhoni, R. R., Juriana, J., & Marani, I. N. (2019). Pembentukan Karakter Kerjasama Melalui Sepakbola Usia Dini Pada Liga Indonesia Junior Soccer League. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*. <https://doi.org/10.21009/jsce.03109>
- Docking, S. I., Rio, E., Cook, J., Orchard, J. W., & Fortington, L. V. (2018). The prevalence of Achilles and patellar tendon injuries in Australian football players beyond a time-loss definition. *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*. <https://doi.org/10.1111/sms.13086>
- Dubinsky, H., & Dubinsky, A. (2005). Conversation with Genevieve Haag (EFPP Conference, Caen, September 2001). In *Invisible boundaries: Psychosis and autism in children and adolescents*.
- Dubnewick, M., Hopper, T., Spence, J. C., & McHugh, T. L. F. (2018). "There's a Cultural Pride Through Our Games": Enhancing the Sport Experiences of Indigenous Youth in

- Canada Through Participation in Traditional Games. *Journal of Sport and Social Issues*.
<https://doi.org/10.1177/0193723518758456>
- Egziabher, T. B. G., & Edwards, S. (2013). Pengertian Media Pembelajaran Media. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*.
- Elsenbroich, C., & Payette, N. (2020). Choosing to cooperate: Modelling public goods games with team reasoning. *Journal of Choice Modelling*.
<https://doi.org/10.1016/j.jocm.2020.100203>
- Engelmann, K., & Bannert, M. (2021). Analyzing temporal data for understanding the learning process induced by metacognitive prompts. *Learning and Instruction*.
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2019.05.002>
- Entwistle, N., & Ramsden, P. (2015). Understanding student learning. In *Understanding Student Learning*. <https://doi.org/10.4324/9781315718637>
- Fadli, M. R., Sudrajat, A., Aman, & Amboro, K. (2021). The influence of sorogan method in learning history to increase historical understanding and historical awareness. *International Journal of Evaluation and Research in Education*.
<https://doi.org/10.11591/IJERE.V10I1.20972>
- Fatoni, N. R., Santosa, R., & Djatmika, D. (2020). The Interpersonal Meaning Of Mocking Chant To Football Players By English Premier League Supporters. *Lingua: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*. <https://doi.org/10.18860/ling.v15i1.8237>
- Fischer, A. (2015). Training Restricted Boltzmann Machines. *KI - Kunstliche Intelligenz*.
<https://doi.org/10.1007/s13218-015-0371-2>
- Fuller, C. W., Ekstrand, J., Junge, A., Andersen, T. E., Bahr, R., Dvorak, J., Hägglund, M., McCrory, P., & Meeuwisse, W. H. (2006a). Consensus statement on injury definitions and data collection procedures in studies of football (soccer) injuries. In *British Journal of Sports Medicine*. <https://doi.org/10.1136/bjsm.2005.025270>
- Fuller, C. W., Ekstrand, J., Junge, A., Andersen, T. E., Bahr, R., Dvorak, J., Hägglund, M., McCrory, P., & Meeuwisse, W. H. (2006b). Consensus statement on injury definitions and data collection procedures in studies of football (soccer) injuries. In *Scandinavian Journal of Medicine and Science in Sports*. <https://doi.org/10.1111/j.1600-0838.2006.00528.x>
- Fuller, Colin W., Ekstrand, J., Junge, A., Andersen, T. E., Bahr, R., Dvorak, J., Hägglund, M., McCrory, P., & Meeuwisse, W. H. (2006). Consensus statement on injury definitions and data collection procedures in studies of football (soccer) injuries. *Clinical Journal of Sport Medicine*. <https://doi.org/10.1097/00042752-200603000-00003>
- Gao, Q., Sun, R., Fu, E., Jia, G., & Xiang, Y. (2020). Parent–child relationship and

- smartphone use disorder among Chinese adolescents: The mediating role of quality of life and the moderating role of educational level. *Addictive Behaviors*. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.106065>
- García-Monge, A., Rodríguez-Navarro, H., & Bores-García, D. (2021). New Images for Old Symbols: Meanings That Children Give to a Traditional Game. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.676590>
- Garcia, S., Smith, A., Baigent, C., & Connor, M. (2020). The Scavenging Patterns of Feral Cats on Human Remains in an Outdoor Setting. *Journal of Forensic Sciences*. <https://doi.org/10.1111/1556-4029.14238>
- Ghosh, S., Das, N., Das, I., & Maulik, U. (2019). Understanding deep learning techniques for image segmentation. *ACM Computing Surveys*. <https://doi.org/10.1145/3329784>
- Gómez-Jordana, L. I., Milho, J., Ric, Á., Silva, R., & Passos, P. (2019). Landscapes of passing opportunities in Football – where they are and for how long are available? *Barça Sports Analytics Summit, Barcelona (Spain)*.
- Graakjær, N. J. (2020). Club Foot for football—on the (re)construction of meanings of music and football through a television title sequence. *Sport in Society*. <https://doi.org/10.1080/17430437.2020.1795133>
- Griffin, B., & Saunders, K. E. A. (2020). Smartphones and Wearables as a Method for Understanding Symptom Mechanisms. *Frontiers in Psychiatry*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00949>
- Guru Pendidikan. (2021). Pengertian Pendidikan. *Guru Pendidikan*.
- Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Pengertian Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Håland, E. M., Wiig, A. S., Stålhane, M., & Hvattum, L. M. (2020). Evaluating passing ability in association football. *IMA Journal of Management Mathematics*. <https://doi.org/10.1093/Imaman/dpz004>
- Harrington, A., Dunne, J. D., Toal, R. A., Herschkopf, M. D., Peteet, J. R., Hall, G. C. N., McLemore, C. W., Court, J. H., Johnson, W. B., Eng, E., Sperry, L., Peteet, J. R., Watson, G., Yarhouse, M. A., Throckmorton, W., Del Rio, C. M., White, L. J., Phillips, D. G., Mandlebaum, H., ... Tapsoba, J. d. D. (2015). News and notes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Haug, P. (2017). Understanding inclusive education: ideals and reality. *Scandinavian Journal of Disability Research*. <https://doi.org/10.1080/15017419.2016.1224778>

- Hayati, H. S., Myrnawati, C., & Asmawi, M. (2017). Effect of traditional games, learning motivation and learning style on childhoods gross motor skills. *International Journal of Education and Research*.
- He, L., Wang, Z., Li, Y., & Wang, S. (2020). Softmax dissection: Towards understanding intra: Towards inter-class objective for embedding learning. *AAAI 2020 - 34th AAAI Conference on Artificial Intelligence*. <https://doi.org/10.1609/aaai.v34i07.6729>
- Hollaus, B., Raschner, C., & Mehrle, A. (2020). Development and Verification of a Highly Accurate and Precise Passing Machine for American Football. *Proceedings*. <https://doi.org/10.3390/proceedings2020049094>
- Howell, A. M. M. (2013). Raised up down yonder: Growing up black in rural Alabama. In *Raised Up Down Yonder: Growing up Black in Rural Alabama*. <https://doi.org/10.5860/choice.51-6369>
- Hudah, M., & Rais, A. N. (2020). Implementasi Materi Passing Bola Voli Dengan Media Bola Plastik Dan Bola Voli Asli Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 17 Kota Tegal. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*.
- Hytten, K., & Bettez, S. C. (2011). Understanding Education for Social Justice. *Educational Foundations*.
- Ikhlas, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Inovatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 7 Kerinci. *Ensiklopedia of Journal*.
- Inan, T. (2021). Using poisson model for goal prediction in European football. *Journal of Human Sport and Exercise*. <https://doi.org/10.14198/jhse.2021.164.16>
- Indrawati. (2018). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Kucing-Kucingan Pada Anak Kelompok B TK RT 17 Kejuron Kota Madiun. *Jurnal CARE*.
- Irvy, I. I. (2020). Understanding the Learning Models Design for Indonesian Teacher. *International Journal of Asian Education*. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i2.40>
- Iswinarti, & Suminar, D. R. (2019). Improving children's problem-solving skills through javanese traditional games. *Cakrawala Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.25331>
- Iwatsuki, T., & Regis, C. J. (2021). Relatively Easy Criteria for Success Enhances Motor Learning by Altering Perceived Competence. *Perceptual and Motor Skills*. <https://doi.org/10.1177/0031512520981237>
- Jaya, B. S. (2019). Penerapan Model Teaching Games For Understanding dalam Permainan Sepakbola di Sekolah Dasar. *TEGAR: Journal of Teaching Physical Education in*

- Elementary School*. <https://doi.org/10.17509/tegar.v3i1.20496>
- Jeong, J., & Frye, D. (2020). Self-regulated learning: Is understanding learning a first step? *Early Childhood Research Quarterly*. <https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.12.007>
- Jijon, I. (2017). The moral glocalization of sport: Local meanings of football in Chota Valley, Ecuador. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/1012690215572854>
- Joshi, D. J., Kale, I., Gandewar, S., Korate, O., Patwari, D., & Patil, S. (2021). Reinforcement Learning: A Survey. *Advances in Intelligent Systems and Computing*. https://doi.org/10.1007/978-981-33-4859-2_29
- Junaidi, A., Sugihartono, T., Sutisjana, A., & Defliyanto, D. (2019). Pengaruh Latihan Variasi Shooting Ke Arah Gawang Terhadap Akurasi Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Pada Pemain U-14 Ssb Tunas Muda Bengkulu. *Kinestetik*. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.6490>
- Katagiri, M., Ito, H., Murayama, Y., Hamada, M., Nakajima, S., Takayanagi, N., Uemiya, A., Myogan, M., Nakai, A., & Tsujii, M. (2021). Fine and gross motor skills predict later psychosocial maladaptation and academic achievement. *Brain and Development*. <https://doi.org/10.1016/j.braindev.2021.01.003>
- Kelly, B. T., Backus, S. I., Warren, R. F., & Williams, R. J. (2002). Electromyographic analysis and phase definition of the overhead football throw. *American Journal of Sports Medicine*. <https://doi.org/10.1177/03635465020300061401>
- Khasinah, S. (2013). Classroom Action Research. *Jurnal Pionir, Volume 1, Nomor 1*,.
- Kunzel, R., Barcellos Crescente, L. A., Siqueira, O. D., & Garlipp, D. C. (2018). Analysis of goals scored in the male football of the 2016 olympic games. *REVISTA BRASILEIRA DE FUTSAL E FUTEBOL*.
- Laksana, D. N. L., Dhiu, K. D., Jau, M. Y., & Ngonu, M. R. (2020). Developing Early Childhood Cognitive Aspects Based on Anderson And Krathwohl's Taxonomy. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.19481>
- Lapr  , M. A., & Nembhard, I. M. (2011). Inside the organizational learning curve: Understanding the organizational learning process. *Foundations and Trends in Technology, Information and Operations Management*. <https://doi.org/10.1561/02000000023>
- Larkin, D. B. (2019). Attending to the public understanding of science education: A response to Furtak and Penuel. *Science Education*. <https://doi.org/10.1002/sce.21537>
- Latif, I. A., Riyadi, R., & Saputro, D. R. S. (2019). The mathematics teachers' understanding of learning process based on 2013 curriculum 2017 revision. *Journal of Education and*

- Learning (EduLearn)*. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v13i1.9201>
- Laub, J. A. (1999). Assessing the servant organization; Development of the Organizational Leadership Assessment (OLA) model. Dissertation Abstracts International,. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Lengyel, P. S. (2020). Can the game-based learning come?: Virtual classroom in higher education of 21st century. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i02.11521>
- Liang, D., Yang, F., Zhang, T., & Yang, P. (2018). Understanding mixup training methods. *IEEE Access*. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2872698>
- Liu, Qian, Geertshuis, S., & Grainger, R. (2020). Understanding academics' adoption of learning technologies: A systematic review. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103857>
- Liu, Qiqi, Sa, M., Lee, H., LEE, M., Kim, S. W., & Eune, J. (2017). Peekabot: Robot That Helps Children's Cognitive/Physical Development. *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*.
- Long, J., Estey, A., Bartle, D., Olsen, S., & Gooch, A. A. (2010). Catalyst: Seeing through the eyes of a cat. *FDG 2010 - Proceedings of the 5th International Conference on the Foundations of Digital Games*. <https://doi.org/10.1145/1822348.1822364>
- Mariani, N., Arini, D. N., & Hidayat, F. (2020). Teachers' perception on classroom action research as one of the tpd strategies. *Jurnal Tadris Bahasa Inggris*.
- Marlina, L., & Ramdani, A. (2018). Problems of Arabic Language Teaching in Traditional Institutes (An Experimental Study at Miftah Al-Huda Institute 2 as a Model). *Proceeding of International Conference on Islamic Education*. <https://doi.org/10.51425/icie.vi.20>
- McLean, S., & Salmon, P. M. (2019). The weakest link: a novel use of network analysis for the broken passing links in football. *Science and Medicine in Football*. <https://doi.org/10.1080/24733938.2018.1562277>
- McLean, S., Salmon, P. M., Gorman, A. D., Wickham, J., Berber, E., & Solomon, C. (2018). The effect of playing formation on the passing network characteristics of a professional football team. *Human Movement*. <https://doi.org/10.5114/hm.2018.79416>
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongrugs, A. (2020). Classroom Action Research-based Instruction: The Sustainable Teacher Professional Development Strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*. <https://doi.org/10.2478/jtes-2020-0008>
- Milenković, D., & Stanojević, I. (2013). Accuracy in football: Scoring a goal as the ultimate objective of football game. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*.

- Montavon, G., Samek, W., & Müller, K. R. (2018). Methods for interpreting and understanding deep neural networks. In *Digital Signal Processing: A Review Journal*. <https://doi.org/10.1016/j.dsp.2017.10.011>
- Morales-Murillo, C. P., García-Grau, P., Grau-Sevilla, M. D., & Soucase-Lozano, B. (2020). Impact of Child Characteristics and Mother's Educational Level on Child Engagement Levels. *Infants and Young Children*. <https://doi.org/10.1097/IYC.0000000000000154>
- Muhammad Haris. (2015). Pendidikan Islam Dalam Perspektif Prof. H.M Arifin. *Ummul Quro*.
- Mursini, M. (2018). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Ips Dalam Mengembangkan Silabus Dan Menyusun Rpp Dengan Standar Proses Di Smp Negeri Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i4.85
- Nefil, I., Laaouad-dodoo, S., Bordes, P., & Torki, A. (2021). Traditional Games and Sports of the Women in the Kabylie. *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.614746>
- Ni'mah, Z. A. (2017). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru: Antara Cita dan Fakta. *Realita*.
- Nicholson, B., Dinsdale, A., Jones, B., & Till, K. (2020). The Training of Short Distance Sprint Performance in Football Code Athletes: A Systematic Review and Meta-Analysis. In *Sports Medicine*. <https://doi.org/10.1007/s40279-020-01372-y>
- Novriza, A. (2015). Hubungan Kecepatan Dengan Keterampilan Passing Bola Atlet Futsal Klub Airlangga Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*.
- Nur Latifah, Marini, A., & Maksum, A. (2021). Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar (Sebuah Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15051>
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Pengertian Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*.
- Parks, J. (2019). Infinite Football. Dir. Corneliu Porumboiu. New York: Grasshopper Film, 2018. 70 min. \$14.99. Color. *Slavic Review*. <https://doi.org/10.1017/slr.2019.264>
- Pergher, V., Shalchy, M. A., Pahor, A., Van Hulle, M. M., Jaeggi, S. M., & Seitz, A. R. (2020). Divergent Research Methods Limit Understanding of Working Memory Training. *Journal of Cognitive Enhancement*. <https://doi.org/10.1007/s41465-019-00134-7>
- Pifar, A., Vuk, K., & Istenič, T. (2018). Study hard to achieve happiness. *Dynamic*

- Relationships Management Journal*. <https://doi.org/10.17708/DRMJ.2018.v07n01a04>
- Pimthong, P., & Williams, J. (2020). Preservice teachers' understanding of STEM education. *Kasetsart Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.kjss.2018.07.017>
- Prasetyo, K., & Irawan, F. A. (2020). The Effect of Exercise Methods and Eye-Foot Coordination on Football Passing Accuracy. *Journal of Physical Education and Sports*.
- Radovan, M. (2019). Cognitive and metacognitive aspects of key competency "learning to learn." *Pedagogika*. <https://doi.org/10.15823/p.2019.133.2>
- Rebollo, C., Remolar, I., Rossano, V., & Lanzilotti, R. (2021). Multimedia augmented reality game for learning math. *Multimedia Tools and Applications*. <https://doi.org/10.1007/s11042-021-10821-3>
- Reed, A., Koroznikova, L., & Khandelwal, M. (2021). A case study of grinding coarse 5 mm particles into sand grade particles less than 2.36 mm. *Vietnam Journal of Earth Sciences*. <https://doi.org/10.15625/0866-7187/15701>
- Rodríguez Rodríguez, L., & Miraflores Gómez, E. (2018). A gender equality proposal in Physical Education: Adaptations of football rules. *Retos*.
- Rosikhoh, D., & Abdussakir, A. (2020). Pembelajaran Pola Bilangan melalui Permainan Tradisional Nasi Goreng Kecap. *Jurnal Tadris Matematika*. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.1.43-54>
- Roza, Y., Siregar, S. N., & Solfitri, T. (2020). Ethnomathematics: Design mathematics learning at secondary schools by using the traditional game of Melayu Riau. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1470/1/012051>
- Rvachew, S. (1994). Speech perception training can facilitate sound production learning. *Journal of Speech and Hearing Research*. <https://doi.org/10.1044/jshr.3702.347>
- Sanders, K. (2020). Sportscares: Contested bodies, gender and desire within a female Australian rules football team. *International Review for the Sociology of Sport*. <https://doi.org/10.1177/1012690219837898>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*.
- Schwind, V., Leicht, K., Jäger, S., Wolf, K., & Henze, N. (2018). Is there an uncanny valley of virtual animals? A quantitative and qualitative investigation. *International Journal of Human Computer Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2017.11.003>
- Seitz, A. R. (2018). A New Framework of Design and Continuous Evaluation to Improve Brain Training. *Journal of Cognitive Enhancement*. <https://doi.org/10.1007/s41465-017-0058-8>

- Sudarmono, M., Annas, M., & Hanani, S. (2018). Sistem pembinaan ekstrakurikuler sepakbola di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Penjakora*.
- Sudarwati, N., & Rukminingsih. (2018). Evaluating e-learning as a learning media a case of entrepreneurship e-learning using schoology as media. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i09.7783>
- Sugiyono. (2016). Sugiyono, Metode Penelitian. *Sugiyono*.
- Sugiyono. (2019). Sugiyono. *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*.
- Sukadari, Prihono, E. W., Singh, C. K. S., Syahrurah, J. K., & Wu, M. (2020). The implementation of character education through local wisdom based learning. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*.
- Swanwick, T. (2013). Understanding Medical Education. In *Understanding Medical Education: Evidence, Theory and Practice: Second Edition*. <https://doi.org/10.1002/9781118472361.ch1>
- Syafrizal, R., Suherman, A., & Saptani, E. (2018). Pengaruh Permainan Sepakbola Kucing-Kucingan Terhadap Passing Dan Control Dalam Sepakbola. *SpoRTIVE*.
- Synekop, O. (2018). Cognitive Aspect Of Learning Style In Differentiated Esp Instruction For The Future It Specialists. *Advanced Education*. <https://doi.org/10.20535/2410-8286.151271>
- Syukur, A., & Soniawan, V. (2015). The Effects Of Training Methods And Achievement Motivation Toward Of Football Passing Skills. *Jipes - Journal Of Indonesian Physical Education And Sport*. <https://doi.org/10.21009/jies.012.07>
- Takahashi, A. (2017). Towards an understanding of organizational learning processes in development of competences. *European Journal of Management Issues*. <https://doi.org/10.15421/191720>
- Tan, Y. S. M. (2018). Learning study is “hard”: case of pre-service biology teachers in British Columbia. *International Journal for Lesson and Learning Studies*. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-02-2017-0013>
- Tanduklangi, A., Lio, A., & Alberth. (2019). Classroom action research in teaching English for senior high school students through blended learning in Kendari of Indonesia. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1579>
- Taufiq Rohman, S.Pd.I, M. P. (2019). Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli. In *Psikologi Perkembangan*.
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Vasileva-Stojanovska, T., & Vasileva, M. (2018). Traditional

- games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS ONE*.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Tsoukala, A. (2016). Combating Football Crowd Disorder at the European Level: An Ongoing Institutionalisation of the Control of Deviance. *Entertainment and Sports Law Journal*. <https://doi.org/10.16997/eslj.49>
- Tuyls, K., Omidshafiei, S., Muller, P., Wang, Z., Connor, J., Hennes, D., Graham, I., Spearman, W., Waskett, T., Steele, D., Luc, P., Recasens, A., Galashov, A., Thornton, G., Elie, R., Sprechmann, P., Moreno, P., Cao, K., Garnelo, M., ... Hassabis, D. (2021). Game plan: What AI can do for football, and what football can do for AI. In *Journal of Artificial Intelligence Research*. <https://doi.org/10.1613/JAIR.1.12505>
- Tüysüz, C. (2009). Effect of the computer based game on pre-service teachers' achievement, attitudes, metacognition and motivation in chemistry. In *Scientific Research and Essays*.
- van Mierlo, B., & Beers, P. J. (2020). Understanding and governing learning in sustainability transitions: A review. *Environmental Innovation and Societal Transitions*.
<https://doi.org/10.1016/j.eist.2018.08.002>
- Van Reeth, D., & Osokin, N. (2020). The Impact of Hosting the 2018 FIFA World Cup on Differences in TV Viewership Between Seasoned Football Fans and Occasional Watchers of Football Games in Russia. *Journal of Sports Economics*.
<https://doi.org/10.1177/1527002519885421>
- Veeraraghavan, R. (2021). Cat and Mouse Game : Patching Bureaucratic Work Relations by Patching Technologies. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*.
- Visiuniversal. (2019). Pengertian Pendidikan. *Universal Pendidikan*.
- Wahyudhy, M. R., & Apriansyah, D. (2020). Level Of Passing Skills In Football Games In Sd Negeri 40 Kota Bengkulu. *Hanoman Journal: Physical Education and Sport*.
<https://doi.org/10.37638/hanoman.v1i1.17>
- Wang, L., & Calvano, L. (2018). Understanding how service learning pedagogy impacts student learning objectives. *Journal of Education for Business*.
<https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1444574>
- Waterhouse-Watson, D., & Brown, A. (2011). Women in the "Grey Zone"? Ambiguity, Complicity and Rape Culture. *M/C Journal*. <https://doi.org/10.5204/mcj.417>
- Wedan, M. (2016). *Pengertian Pendidikan dan Tujuan Pendidikan Secara Umum*. Silabus.
- Widodo, S. A., & Wahyudin. (2018). Selection of learning media mathematics for Junior School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*.
- Yakob, R., B.A.M, H.-S., & Badrul Hisham, N. H. (2019). Demographic analysis towards the

- understanding of Education Takaful (Islamic Insurance) Plan. *Malaysian Journal of Society and Space*. <https://doi.org/10.17576/geo-2019-1504-07>
- Yanti, M., Yanti, M. T., Kuntarto, E., & Kurniawan, A. R. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud Sebagai Model Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Yousefi, M., & Mardian, F. (2020). Research methods for understanding professional learning. *Journal of Education for Teaching*. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1712916>
- Yu, Z. (2021). The effects of gender, educational level, and personality on online learning outcomes during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00252-3>
- Yuliana, Y. (2020). Understanding Brain Plasticity in Learning Process. *International Journal on Research in STEM Education*. <https://doi.org/10.31098/ijrse.v2i1.201>
- Yulianti, Thaief, I., & Rahmatullah. (2019). Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi Contextual Teaching Learning in Economic Learning. *Pinisi Business Administration Review*.
- Zagalaz Jiménez, J. R., & Aguiar Díaz, I. (2019). Educational level and Internet banking. *Journal of Behavioral and Experimental Finance*. <https://doi.org/10.1016/j.jbef.2019.01.004>
- Zakky. (2018). Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum. In *ZonaReferensi.com*.
- Zhang, C., Bengio, S., Hardt, M., Recht, B., & Vinyals, O. (2021). Understanding deep learning (still) requires rethinking generalization. *Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/3446776>
- Zolkifly, I. A., & Zakaria, N. F. J. (2020). Interactive virtual museum for Malaysian traditional games. *International Journal of Engineering Trends and Technology*. <https://doi.org/10.14445/22315381/CATI2P218>

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Sekolah	: SDN 55 Bengkulu Selatan
Mata Pelajaran	: PJOK
Kelas	: 5 (Lima)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Pembelajaran	: Sepak Bola (Ketepatan <i>passing</i> bawah)

A. Kompetensi Inti (KI)

Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak.

B. Kompetensi Dasar (KD)

Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor dan manipulative sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

C. Indikator

1. Menguasai teknik gerakan *passing* bawah dengan benar
2. Menguasai teknik sikap awalan *passing* bawah sepak bola
3. Menguasai teknik sikap perkenaan *passing* bawah sepak bola
4. Menguasai teknik sikap lanjutan *passing* bawah sepak bola

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menguasai teknik gerakan *passing* bawah sepak bola dengan benar
2. Siswa dapat menguasai teknik sikap awalan *passing* bawah sepak bola
3. Siswa dapat menguasai teknik sikap perkenaan *passing* bawah sepak bola
4. Siswa dapat menguasai teknik sikap lanjutan *passing* bawah sepak bola

E. Materi Pembelajaran

Model Pembelajaran kooperatif dan pembelajaran langsung 2. Metode pembelajaran timbal balik.

F. Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dibariskan menjadi 2 bersaf,2. Guru memimpin doa pembuka pelajaran kemudian dilanjutkan presensi.3. Guru melakukan apresiasi dengan siswa mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan.	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">4. Latihan <i>passing</i> bawah berpasangan.5. Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 6 orang dengan formasi bersaf.6. Awali latihan dengan <i>passing</i> teratur yaitu dengan cara mengarahkan bola ke teman atau bisa juga	50 menit

Penutup	7. Pendinginan dengan jalan di tempat dan formasi	10 menit
	siswa membentuk lingkaran, kemudian berhenti lalu	
	mengayunkan kedua kaki kesamping kanan lalu kiri	
	dan ke depan lalu ke belakang dengan posisi badan yang membungkuk.	
	8. Siswa di kumpulkan, dibariskan dan berhitung.	
	9. Guru melakukan evaluasi berdoa dan siswa	

G. Penilaian

Tabel 1. Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Siswa

No	Nama	Indikator			Jumlah	nilai	Ket.
		Sikap	Sikap Saat	Sikap			
		awal	Perkenalan	akhir			
		1-4	1-3	1-4			
1							
2							
3							
4							
5							
Jumlah							
Rata-rata							

a. Tabel 2. Kisi- Kisi Peneilaian Unjuk Kerja Siswa

No	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Skor/Item
1	Sikap Awal	1. Salah satu kaki di depan	a. Indikator muncul semua skor 4
		2. Kaki di buka selebar bahu	
		3. Posisi badan sedikit membungkuk ke depan	b. Indikator muncul 3 skor 3
		4. Pandangan mata ke arah bola	c. Indikator muncul 2 skor 2
			d. Indikator muncul 1 skor 1
			e. Indikator tidak muncul skor 0
2	Sikap Saat perkenalan	1. Bola disentuh menggunakan kaki kiri atau kaki kanan	a. Indikator muncul semua Skor 3
		2. Sikap kaki dan pandangan mata ke bola	b. Indikator muncul 2 skor 2
			c. Indikator muncul 1 skor 1
		3. Badan pada posisi sikap kaki	d. Indikator tidak muncul semua, skor 0
3	Sikap Akhir	1. Kembali ke sikap normal	a. Indikator muncul semua skor 4
		2. Pandangan ke arah depan	
		3. Setelah <i>passing</i> kaki harus berada dalam posisi yang bagus	b. Indikator muncul 3 skor 3
		4. Kembali ke posisi siap menerima bola	c. Indikator muncul 2 Skor 2
			d. Indikator muncul 1 skor 2
			e. Indikator tidak muncul skor 0
Sekor.. maksimal 11			

RENCANA PEMBELAJARAN RPP

Sekolah	: SDN 55 Bengkulu Selatan
Mata Pelajaran	: PJOK
Kelas	: 5 (Lima)
Alokasi Waktu	: 2 x35 Menit
Pembelajaran	: permainan sepak bola <i>passing</i> bawah memasukkan bola ke gawang)

A. Kompetensi Inti (KI)

Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis , logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak.

B. Kompetensi Dasar (KD)

Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor dan manipulative sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Indikator

Menguasai teknik gerakan *passing* bawah saat melakukan tendangan ke gawang.

1. Menguasai teknik sikap awalan *passing* bawah sepak bola dalam ketepatan menendang bola ke gawang
2. Menguasai teknik sikap perkenaan bola pada saat melakukan *passing* bawah sepak bola.

3. Menguasai teknik sikap lanjutan *passing* bawah sepak bola dalam memasuak bola kegawang.

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menguasai teknik gerakan *passing* bawah sepakbola dengan benar.
2. Siswa dapat menguasai teknik sikap awalan *passing* bawah sepakbola
3. Siswa dapat menguasai teknik sikap perkenaan *passing* bawah sepakbola
4. Siswa dapat menguasai teknik sikap lanjutan *passing* bawah dalam permainan sepak bola

E. Materi Pembelajaran

Model pembelajaran koparatif dan pembelajaran langsung 2. Metode pembelajaran timbal balik.

F. Langkah-langkah pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Pembelajaran	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibariskan menjadi bersaf, guru memimpin 2. Doa pembuka pelajaran kemudian dilanjutkan presensi. 3. Guru melakukan apresiasi dengan siswa mengenai materi pembelajaran yang akan disampaikan. 4. .Melakukan pemanasan dengan permainan <i>passing</i> 	10 menit

Inti	<p>5. Latihan <i>passing</i> bawah berpasangan.</p> <p>6. Siswa dibagi menjadi dua kelompok dan setiap kelompok .beranggotakan 6 orang dengan formasi saling .berhadapan. Awali latihan dengan <i>passing</i> secara teratur yaitu dengan cara mengarahkan bola ke teman atau bisa juga sebaliknya</p> <p>7. Latihan selanjutnya siswa membentuk lingkaran dan melakukan permainan kucing-kucingan</p> <p>8. Latihan selanjutnya dengan setiap anak melakukan .tembakan atau <i>passing</i> ke gawang dan setiap anak melakukan 5 kali dengan jarak 10 meter. Usahakan setiap anak melakukan kesempatan yang sama dalam melakukan .latihan <i>passing</i> bawah</p>	<p>50</p> <p>menit</p>
Penutup	<p>9. Pendinginan dengan jalan di tempat dan formasi siswa membentuk lingkaran, kemudian berhenti lalu mengayunkan kedua kaki ke samping kanan lalu kiri dan ke depan lalu ke belakang dengan posisi badan yang membungkuk.</p> <p>10. Siswa di kumpulkan, berhitung. Guru melakukan</p>	<p>10</p> <p>menit</p>

4. Penilaian

Tabel 1. Instrumen Penilaian Unjuk Kerja Siswa

No.Absen	Nama	Indikator			Jumlah	Nilai	Ket.
		Sikap awal	Sikap saat perkenaan bola	Sikap Akhir			
		1-4	1-3	1-4			
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
Jumlah							
Rata-rata							

Tabel 2. Kisi- Kisi Penilaian Unjuk Kerja Siswa

No	Indikator	Sub Indikator	Kriteria Skor/Item
1	sikap awal	1. Salah satu kaki di depan	a. Indikator muncul semua skor 4\ b. Indikator muncul 3 skor 3 c. Indikator muncul 2
		2. Kaki dibuka selebar bahu	
		3. Posisi badan sedikit membungkuk ke depan	
		4. Pandangan mata kearah	
2	Sikap Saat Perkenalan	5.Bola disentuh menggunakan kaki kiri atau kaki kanan	f. Indikator muncul semua skor 3 g. Indikator muncul 2 skor2

		6. Sikap kaki dan pandangan mata ke bola	
		7. Badan pada posisi sikap	
3	Sikap akhir	8. Kembali ke sikap normal	j. Indikator muncul semua akhir skor 4
		9. Pandangan kearah depan	k. Indikator muncul 3 skor 3
			l. Indikator muncul skor 2

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKULU SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI NO. 55 BENGKULU SELATAN
Alamat : Suka Negeri Kec. Air Nipis Kab. Bengkulu Selatan 38552

No

: 421.1/ 278 /SD-55/BS/20201

Suka Negeri, 18 Agustus 2021

Perihal

: Surat Penerimaan Mahasiswa Penelitian

Kepada Yth ‘

Wakil Dekan Bidang Akademik

Di -

Tempat

Kami Sampaikan Dengan Hormat Bahwah SD Negeri 55 Bengkulu Selatan Menerima Mahasiswa Tersebut Dibawah Ini untuk melakukan Penelitian :

Nama

: LOVI OKTA PRAGUNA

NIM

: 17604224030

Program Studi

: PGSD Pendidikan Jasmani – S I

Telah Melakukan Penelitian Di SD Negeri 55 Bengkulu Selatan Dengan baik .

Demikian lah Semoga Surat Ini di pergunakan dengan Sebaik Mungkin.

Hormat saya


LOVI OKTA PRAGUNA

Suka Negeri , 18 Agustus 2021

Kepala Sekolah



ABDUL SALAM S.Pd
NIP.196901132001031001

Lampiran 3. Surat izin dari desa Suka Negeri



Suka Negeri, 21 Agustus 2021

Nomor : 420/ 596 / SN/2021
Lamp : -
Perihal : Surat Penerimaan Mahasiswa Penelitian

Kepada Yth :
Wakil Dekan Bimbingan Akademik

Di-
Tempat

Kami sampaikan Dengan hormat, bahwa Desa Suka Negeri Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan Menerima mahasiswah tersebut di bawah ini untuk melakukan penelitian :

Nama : LOVI OKTA PRAGUNA
NIM : 17604224030
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani – S1

Telah melakukan penelitian Di Desa Suka Negeri Kecamatan Air Nipis Kabupaten Bengkulu Selatan Dengan baik.

Demikian lah Pemberitahuan dari kami, semoga surat ini di pgunakan dengan sebaik mungkin.

Suka Negeri, 21 Agustus 2021
Mengatuhui
Pimpinan Desa Suka Negeri



MANARUBIN R. SM
Nip 196402042007011022

Lampiran 4. Foto saat mengajar di lapangan

