

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PENINGKATAN
GERAK DASAR SEPAKBOLA PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD NEGERI KARANGNONGKO 2**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh :
ANISA FEBIANA
NIM 21604224015

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PENINGKATAN
GERAK DASAR SEPAKBOLA PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD NEGERI KARANGNONGKO 2**

Oleh:
Anisa Febiana
NIM 21604224015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui pendidikan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan bermain sepakbola model *Teaching Games For Understanding* (TGfU). Data dikumpulkan melalui penelitian berupa peserta didik V di SD Negeri Karangnongko 2 dengan jumlah 25 peserta didik dengan 13 putra dan 12 putri. Sampel yang diambil berjumlah 1 kelas yaitu berjenis kelamin putra berjumlah 11 dan kelas V berjenis kelamin putri berjumlah 11.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata dari *pre-test* terhadap *post-test* baik putra maupun putri. Berdasarkan hasil uji Anova peserta didik putra didapatkan nilai signifikansi sebesar $0,038 < 0,050$ dan peserta didik putri memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,0050$ maka H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

Kata Kunci: Menggiring Bola, Peningkatan, Sepakbola, TGfU

**THE EFFECT OF THE PLAY APPROACH ON THE IMPROVEMENT OF
BASIC FOOTBALL MOVEMENTS IN GRADE V STUDENTS AT SD
NEGERI KARANGNONGKO 2**

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement of basic dribbling skills through Teaching Games for Understanding (TGFU) in Grade V students at SD Negeri Karangnongko 2.

This research used an experimental method with a football play-based approach using the Teaching Games for Understanding (TGFU) model. Data were collected from 25 Grade V students at SD Negeri Karangnongko 2, consisting of 13 boys and 12 girls. The sample taken included one class, with 11 boys and 11 girls.

The results showed a difference in the average scores from pre-test to post-test for both male and female students. Based on the ANOVA test, the significance value for male students was $0.038 < 0.050$, and for female students was $0.000 < 0.050$. Therefore, the null hypothesis is rejected, indicating a significant difference in basic dribbling ability between the pre-test and post-tests 1 to 5.

Keywords: *Dribbling, Football, Improvement, TGFU*

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M. Or.
NIP 19830127 2006042001

Yogyakarta, 12 Maret 2025
Disetujui
Dosen Pembimbing,



Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP 197403172008121003

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisa Febiana
Nomor Induk Mahasiswa : 21604224015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap
Peningkatan Gerak Dasar Sepakbola pada Peserta
Didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah dipergunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 18 Maret 2025



Anisa Febiana

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PENINGKATAN
GERAK DASAR SEPAKBOLA PADA PESERTA DIDIK KELAS V
DI SD NEGERI KARANGNONGKO 2**

Disusun Oleh:

Anisa Febiana
NIM 21604224015

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal : 19 Maret 2025

Koordinator Prodi PJSD



Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 196707011994121001

Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
NIP. 197403172008121003

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP PENINGKATAN GERAK DASAR SEPAKBOLA PADA PESERTA DIDIK KELAS V DI SD NEGERI KARANGNONGKO 2

TUGAS AKHIR SKRIPSI

ANISA FEBIANA
NIM 21604224015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 15 April 2025

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. (Ketua Tim Penguji/Pembimbing)		5/5/2025
Dr. Zaza Afnindar Fakhrurozi, M.Pd. (Sekretaris Tim Penguji)		05/05 - 2025
Dr. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or (Penguji Utama)		28/4 - 2025

Yogyakarta, 7 Mei 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or
NIP. 19770218 2008011002

MOTTO

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaan sebagai manusia:
(Baskara Putra-Hindia)

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”
(Maudy Ayunda)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Marsono dan Ibu Sudaryanti, yang telah memberikan saya kasih sayang, dukungan dan motivasi sepanjang perjalanan akademik saya. Terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan yang tiada henti dalam setiap langkah saya. Terima kasih atas perjuangannya untuk saya, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi Bapak & Mamik harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya. Semoga hasil ini menjadi kebanggan kecil di hati kalian, sebagai wujud bakti saya dari anak yang terus belajar dan berusaha.
2. Kepada kakak perempuan saya yaitu Lisna Nuryanti, terima kasih atas cinta, perhatian, dan inspirasi yang selalu diberikan pada saya. Ia adalah sosok panutan yang selalu mendukung dan menguatkan saya dalam setiap langkah.
3. Anisa Febiana, ya! Diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena sudah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah di mulai, terimakasih sudah berjuang menjadi lebih baik, Terimakasih sudah bertahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Melalui Pendekatan Bermain Sepakbola pada Peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proses penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan dari Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan motivasi dan fasilitas selama menempuh Pendidikan S1.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M. Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta beserta jajaran, dosen, dan staf yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Hari Yulianto, M. Kes. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Zaza Afnindar Fakhrurozi, M.Pd. selaku dosen sekertaris pada Ujian Tugas Akhir Skripsi.

6. Bapak Dr. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or selaku dosen penguji pada tugas akhir skripsi.
7. Bapak Suwitono, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri Karangnongko 2 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Bapak Sigit Putranto, S.Or. selaku guru Pendidikan Jasmani di SD Negeri Karangnongko 2 yang telah membantu penelitian ini.
9. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Marsono dan Ibu Sudaryanti, terima kasih atas cinta, doa, dukungan, dan pengorbanan yang tiada henti dalam setiap langkah saya.
10. Teman-teman seperjuangan, yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu-satu, terimakasih telah menjadi sahabat dan pendukung saya selama masa kuliah. Terimakasih atas segala bantuan, dukungan, dan motivasi yang anda berikan.
11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas akhir skripsi. Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi ibadah bagi semua pihak.

Dalam penulisan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari banyak kekurangan dan kesalahan, untuk membangunnya supaya lebih baik maka saran yang membangun diperlukan. Serta harapannya skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Kajian Teori.....	10
B. Penelitian yang Relevan.....	19
C. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Desain Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel Penelitian	26
D. Definisi Operasional Variabel.....	27
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian	32

B. Pembahasan.....	48
BAB V PENUTUP.....	52
1. Kesimpulan	52
2. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	34
Tabel 2 Kategorisasi T Skor Peserta Didik Putra	38
Tabel 3 Kategorisasi T Skor Peserta Didik Putri	38

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gerak Menggiring Bola	21
Gambar 2. Kerangka Berfikir	25
Gambar 3. Bentuk dan Ukuran Lapangan	35
Gambar 4. Hasil Uji Normalitas	39
Gambar 5. Statistik Deskriptif	39
Gambar 6. Uji Homogenitas	40
Gambar 7. Uji ANOVA	41
Gambar 8. Hasil Uji <i>Post Hoc</i>	42
Gambar 9. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata	42
Gambar 10. <i>Homodeneus Subsets</i>	44
Gambar 11. Hasil Uji Normalitas Putri	45
Gambar 12. Satatisik Deskriptif Putri	46
Gambar 13. Uji Homogenitas Putri	47
Gambar 14. Uji ANOVA Putri	48
Gambar 15. Uji <i>Post Hoc</i> Putri	48
Gambar 16. Uji <i>Homogeneous Subsets</i> Putri	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	60
Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian	61
Lampiran 3. Surat Kalibrasi Alat <i>Stopwatch</i>	62
Lampiran 4. Perangkat Pembelajaran Pertemuan 1	63
Lampiran 5. Perangkat Pembelajaran Pertemuan 2	71
Lampiran 6. Perangkat Pembelajaran Pertemuan 3	79
Lampiran 7. Perangkat pembelajaran pertemuan 4	87
Lampiran 8. Perangkat pembelajaran pertemuan 5.....	95
Lampiran 9. Dokumentasi	103
Lampiran 10. Data Penelitian.....	104

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, penalaran, keterampilan sosial, stabilitas emosional, dan tindakan moral, melalui aktivitas jasmani, dan olahraga. Penyelenggaraan pendidikan sebagai proses pembinaan, Pendidikan Jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, dan pembiasaan pola hidup sehat (Wijaya Lucky dan Ahmad Nurdian, 2019, p. 78).

Pendidikan jasmani memiliki dampak positif terhadap perkembangan mental, intelektual, dan emosional. Aktivitas fisik pendidikan jasmani bukan hanya kegiatan belajar mengajar yang ada di dalam kelas setiap harinya, tetapi lebih pada pemenuhan akan kebutuhan gerak peserta didik. Pemenuhan kebutuhan ini sangat penting, karena gerak adalah satu-satunya rangsangan bagi perkembangan fisik peserta didik. Pembekalan pengenalan gerak dasar dan keterampilan yang benar harus diberikan kepada peserta didik dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah agar ada pemacu atau motivasi peserta didik terhadap keterampilan cabang-cabang olahraga yang dipelajarinya (Suharni, 2020, p. 353).

Bermain sepakbola menjadi salah satu pembelajaran pengenalan gerak dasar dan keterampilan yang benar harus diberikan kepada peserta didik dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di Sekolah Dasar. Pembelajaran sepakbola terdapat gerak dasar yang penting untuk dipelajari, terdiri dari menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola, dan menyundul bola (Suharni, 2020, p. 353). Sepakbola merupakan permainan kompleks sehingga membutuhkan latihan yang spesifik. Pemain sepakbola harus mempunyai kebugaran aerobik yang baik, kekuatan, kecepatan, keterampilan sepakbola, memahami taktik, dan strategi dasar bermain sepakbola (Dahlan et al., 2020, p. 128). Pembelajaran berhasil dilihat dari nilai kemampuan gerak dasar peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah masih cenderung dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga. Hal ini menitikberatkan pada penguasaan gerak dasar kecabangan dan kurang mementingkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap hakikat permainan itu sendiri. Penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan peserta didik dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga, dampaknya peserta didik tidak tertarik pada proses pembelajaran (Siregar, 2019, p. 4).

Sepakbola adalah olahraga terpopuler dan berkembang hingga saat ini di setiap kalangan masyarakat. Sepakbola merupakan suatu permainan olahraga bola besar dan dimainkan oleh dua tim serta tiap pemain beranggotakan 11 orang atau 44% dari total seluruh peserta didik kelas V di

SD Negeri Karangnongko 2 dan bertujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan serta dimainkan dalam lapangan berbentuk persegi. Pembelajaran sepakbola memiliki kompleksitas gerakan yang sangat menuntut keterampilan. Dalam pembelajaran sepakbola peserta didik harus dapat menguasai permainan, dengan mempelajari gerak dasar menggiring bola sepakbola yang sangat penting dalam permainan sehingga memudahkan peserta didik dalam melakukan berbagai pola gerak yang dilakukan. Banyak gerak dasar yang harus peserta didik pelajari dan pahami serta mahir melakukannya diantaranya adalah *passing*, *shooting*, *control*, *heading*, dan *dribbling* (Pauzi et al., 2023, p. 75).

Berdasarkan observasi dan informasi yang telah dilakukan di lapangan sebagian besar peserta didik kelas V di SD Negeri Karangnongko 2 belum memahami gerak-gerak dasar sepakbola. Kemampuan gerak dasar sepakbola terdiri dari tujuh gerakan yaitu, menendang (*shooting*), menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menyundul (*healing*), menghentikan bola (*stopping*), lemparan ke dalam, dan menjaga gawang (*goalkeeping*). Partisipasi peserta didik dan peran aktif dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani monoton sehingga membosankan peserta didik. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya dalam materi sepakbola yaitu menggiring bola, guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga. Maknanya,

guru masih menitikberatkan pada penguasaan gerak dasar kecabangan yang menimbulkan proses pembelajaran yang monoton bagi peserta didik dan kurang mementingkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap hakikat pendidikan jasmani itu sendiri. Penerapan pendekatan teknis ini dapat menyulitkan peserta didik dalam memahami makna permainan dalam suatu cabang olahraga akibatnya peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kemampuan peserta didik yang berbeda-beda kurang tertarik dengan olahraga sepakbola yang mencakup keterampilan motorik seperti berlari, melompat, dan melempar. Keterampilan ini yang membuat peserta didik tidak dapat mengikuti materi secara maksimal dikarenakan terdapat beberapa peserta didik yang sudah lelah saat beberapa menit mengikuti pembelajaran. Pembelajaran monoton membuat peserta didik kurang tertarik sehingga kurangnya motivasi untuk dapat meningkatkan kemampuan fisiknya.

Selain itu, ada juga penyebab lain yaitu faktor psikologis, dimana peserta didik takut melakukan kesalahan saat proses pembelajaran yang akan mengakibatkan peserta didik dihina. Suasana ini kurang menyenangkan dan menggembirakan yang akan membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani di sekolah atau di luar sekolah. Guru pendidikan jasmani harus lebih peka dan perhatian dalam memberikan perhatian atau merespon gejala ini, tidak menganggap hal ini sebagai hal biasa. Apalagi jika dibiarkan berlarut-larut

dikhawatirkan akan menurunkan kemampuan gerak dasar peserta didik secara umum. Perlu dicari solusi yang tepat untuk mengatasi masalah ini, agar peserta didik lebih tertarik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, terutama pada materi sepak bola. Dalam hal ini salah satu alternatif yang dilakukan dalam memecahkan masalah tersebut adalah dengan mencoba menerapkan metode pendekatan bermain dalam mengajarkan materi menggiring bola pada permainan sepak bola. Pendekatan bermain dalam proses belajar mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam menyiasati proses belajar agar tujuan pengajaran yang sudah ditetapkan dalam program pengajaran dapat diserap oleh peserta didik secara efektif. Pendekatan bermain menjadi alternatif dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan bermain dalam pendidikan jasmani merupakan bagian dari belajar, hal ini didasari oleh: Bermain dan permainan merupakan alat pendidikan melalui aktivitas jasmani, bahwa dengan bermain akan terjadi stimuli mengembangkan daya pikir dan kemampuan fisik atau jasmani. Jika peserta didik mendapatkan kesempatan bermain yang sesuai dengan pilihannya, maka tidak pernah terjadi hal-hal merugikan, bahkan akan terjadi nilai tambah baginya mengenai kebutuhan materi pengembangan diri dan pengembangan emosional (Siregar, 2019, p. 4).

Pendekatan dan metode pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan ini, dalam upaya meningkatkan keterampilan dan pemahaman menggiring bola pada permainan sepakbola.

Upaya untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman *dribbling* dapat dilakukan dengan cara melakukan pendekatan taktis berbasis TGFU dengan penekanan pada keaktifan gerak peserta didik dalam bentuk permainan serta keterlibatan aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang terbukti bahwa peserta didik menjadi lebih baik dalam memahami serta menguasai gerak dasar *dribbling* pada pembelajaran sepakbola, begitupun peserta didik menjadi antusias dan termotivasi serta dapat memberikan umpan balik yang konstruktif dan motivasi kepada peserta didik. Suhari (2017) dalam penelitian (Pauzi et al., 2023, p. 76) menyebutkan bahwa pendekatan taktis dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar aspek keterampilan bermain sepakbola peserta didik.

Model *teaching games for understanding* (TGFU) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis yang menekankan kepada pemahaman bermain. Model TGFU dapat meningkatkan minat belajar kepada peserta didik dalam rangka pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi dalam bermain. Pendekatan taktis sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil kegairahan, usaha belajar dan kemampuan gerak dasar peserta didik. Di samping itu, pendekatan taktis memberikan peningkatan dalam penguasaan teknik, pengetahuan taktik, dan penafsiran dalam bermain (Zunairi, 2022, p. 16). Dengan demikian melalui pendekatan pembelajaran taktis berbasis TGFU, diharapkan suasana pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi sekaligus merangsang minat peserta didik dalam pembelajaran

sepakbola sehingga dengan seiring aktivitas gerak yang dilakukan peserta didik dapat merangsang peningkatan dalam keterampilan dan pemahaman *dribbling* sepakbola.

Dari pertimbangan uraian di atas, serta belum adanya penelitian yang dilakukan di SD Negeri Karangnongko 2, maka peneliti melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Gerak Dasar Menggiring Bola Melalui Pendekatan pada Peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2 (TGfU)”, sebagai bahan pertimbangan guru penjas di sekolah tersebut dalam kegiatan pembelajaran yang tepat pada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola khususnya gerak dasar menggiring bola
2. Belum diketahui pendekatan bermain sepakbola yang tepat pada peserta didik kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.
3. Belum mengetahui pengaruh pendekatan gerak dasar menggiring bola terhadap peserta didik kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.
4. Proses pembelajaran yang masih monoton membuat peserta didik merasa bosan.
5. Minat peserta didik yang berbeda-beda membuat guru harus melakukan

pendekatan bermain sepakbola yang tepat pada peserta didik kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan berbagai masalah yang muncul, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar penelitian ini menjadi terarah serta mendalam pengkajiannya. Adapun permasalahan ini dibatasi pada kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui pendekatan bermain sepakbola peserta didik kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap peningkatan gerak dasar menggiring bola pada peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain terhadap peningkatan gerak dasar menggiring bola pada peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, manfaatnya sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau acuan dalam melakukan penelitian di masa yang akan datang.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan sumbangan keilmuan dalam upaya meningkatkan pembelajaran sepakbola khususnya menggiring bola di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola peserta didik di jenjang sekolah dasar.
- b. Bagi Peserta Didik. Pembelajaran menggiring bola melalui pendekatan TGFU dapat memotivasi di peserta didik sehingga mudah memahami dan termotivasi untuk lebih aktif dalam bermain. Sehingga kemampuan gerak dasar dapat meningkat dan peserta didik lebih mudah memahami.
- c. Bagi Sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan TGFU dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2, diharapkan pihak sekolah dapat mengoptimalkan dan mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran tercapai dengan optimal.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Proses Pembelajaran

Suherman (2019, p. 6) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang mengakibatkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik (*Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated*). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik (Martani, 2016, p. 21).

Pembelajaran identik dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an" menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik

mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Azani, 2024, p. 21).

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan. Dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal (Suherman, 2019, p. 6).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan segala upaya bersama antara guru dan peserta didik untuk berbagi dan mengolah informasi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat dalam diri peserta didik dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan, serta diharapkan adanya perubahan-perubahan yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu demi terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran

Pembelajaran memiliki dua hal penting, yaitu keberhasilan pelaksanaan dan kegagalan pelaksanaan. Keberhasilan adalah tujuan yang ingin dicapai dari semua program yang sudah ditetapkan, sedangkan kegagalan adalah kendala atau hambatan yang sebisa mungkin harus dihindari. Siregar (2019, p. 16) menerangkan empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keempat faktor tersebut adalah tujuan, materi, metode dan strategi, dan evaluasi. Proses pembelajaran merupakan satu kesatuan kegiatan yang tak terpisahkan antara peserta didik yang belajar dan guru yang mengajar. Selanjutnya pelaksanaan proses pembelajaran juga tidak bisa terlepas dari kurikulum dan sarana prasarana. Berikut akan diuraikan faktor-faktor apa saja yang ada dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di SD, khususnya untuk mata pelajaran Penjasorkes.

a. Guru

Guru merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensinya baik ranah afektif, kognitif, maupun fisik, dan psikomotorik. Salah satu tugas pokok guru yaitu mengajar. Mengajar merupakan perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral, maka keberhasilan pendidikan peserta didik

secara formal adalah tanggung jawab guru dalam melaksanakan tugas mengajar (Suherman, 2019, p. 8).

b. Peserta Didik

Peserta didik atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan di bawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur (Martani, 2016, p. 22)

c. Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berlari”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finish. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat (Martani, 2016, p. 21).

d. Sarana dan Prasarana

Sarana olahraga adalah perlengkapan yang dapat dipindah-pindahkan untuk mendukung fungsi kegiatan dan satuan pendidikan, yang meliputi: peralatan, perabotan, media pendidikan dan buku. Sarana adalah segala sesuatu yang dipakai sebagai alat dalam mencapai makna dan tujuan. Prasarana adalah segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Sarana adalah alat secara fisik untuk menyampaikan isi pembelajaran. Berdasarkan definisi menurut para ahli dapat diartikan bahwa sarana dan prasarana adalah sumber daya pendukung yang terdiri dari segala bentuk jenis bangunan atau tanpa bangunan beserta dengan perlengkapannya dan memenuhi persyaratan untuk pelaksanaan kegiatan (Bessie et al., 2022, p. 53).

3. Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGUFU)

Teaching Games for Understanding (TGUFU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. TGUFU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGUFU berusaha merangsang anak

untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGFU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri (Suherman, 2019, p. 10).

Teaching Game for Understanding (TGFU) merupakan pengajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri. Pendekatan TGFU adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan lebih menekankan pada pemahaman tentang bagaimana cara bermain suatu permainan. Permainan juga merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani. Melalui permainan akan cenderung menimbulkan tantangan pada anak untuk mengerahkan semua kemampuannya. TGFU merupakan pengembangan pengetahuan peserta didik didalam memahami suatu permainan, untuk itu peran para peserta didik sangat dibutuhkan agar tercapainya tujuan pembelajaran (Azhari, 2012)

. *Teaching Game for Understanding* (TGFU) terbagi menjadi empat klasifikasi yaitu, invasi, net, target, dan *fielding*. Invasi adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-

operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal. Beberapa penelitian menunjukkan manfaat selain mengembangkan kemampuan gerak dari permainan invasi seperti pengetahuan permainan, pengambilan keputusan dan ketrampilan teknik seperti pada permainan sepak bola, bola basket, dan bola tangan pada pembelajaran di sekolah (Burstiando & Moh, 2017). Permainan *netting* memiliki gagasan pokok rallying (saling mengembalikan), dimana tiap anggota regu dari suatu tim berusaha mengembalikan obyek permainan yang mengarah ke daerah permainannya agar tidak jatuh di daerah lapangan sendiri dan mengembalikan kembali ke daerah/tim lawannya. Contoh permainan ini adalah bola voli, bulu tangkis, tenis meja, takraw (Burstiando & Moh, 2017).

Permainan target (*Target games*) adalah salah satu permainan yang ada di pendidikan jasmani, cara permainan ini yaitu ketika mendapatkan poin, bola atau benda lain dilempar atau dipukul mengenai sasaran yang sudah ditargetkan.. Permainan ini bisa dimodifikasikan dengan bermacam-macam, dan bisa digabungkan dengan permainan *softball*, bowling, bolabasket, sepak bola dan lain sebagainya. Teknik-teknik permainan *target games* seperti gerak manipulatif (Hartati, 2020). *Striking/ fielding*

games (Permainan Pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga sehingga si pemukul dapat lari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling ke beberapa daerah aman dan kembali ketempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam lapangan agar pemukul dapat lari ketempat aman. Permainan yang termasuk *striking/fielding games* antara lain adalah *baseball*, *softball*, *cricket* (Pujiyanto, 2014).

4. Kemampuan gerak dasar

Kemampuan gerak dasar peserta didik sekolah dasar haruslah diarah sejak dini, dan bertujuan untuk memacu pada pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, emosional, dan sosial, selaras dalam upaya membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai, sikap, dan mebiasakan hidup sehat. Oleh karena itu, program pembelajaran gerak dasar yang diselenggarakan di sekolah dasar, hendaknya dapat menciptakan berbagai bentuk keterampilan gerak dasar bagi peserta didik di kelas-kelas permulaan sekolah dasar. Kemampuan gerak dasar di bedakan menjadi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus.

Kemampuan gerak dasar adalah keterampilan yang membentuk gerak manusia. Kemampuan banyak tergantung dari keturunan dari pada belajar, tetapi sebagian besar tergantung dari kedua nya. Ahli lain menyatakan bahwa kemampuan mempunyai arti bakat, prestasi dan kapasitas. Kemampuan gerak biasanya dianggap sebagai keterampilan melakukan gerak. Keterampilan ini dapat dinilai berdasarkan keberhasilan atau kegagalan, atau dapat diukur berdasarkan berbagai pengukuran dalam bentuk ukuran kecepatan, kekuatan dan berbagai koordinasi gerak (Hamzah, Dahrial, Andriansyah, Prima , & Niko, 2023).

Upaya peningkatan keterampilan gerak dasar pada peserta didik yaitu meningkatkan kekuatan otot pada individu anak dalam melaksanakan aktivitas sehari-hari manusia sering melakukan gerak. Dengan ini disarankan untuk orang tua peserta didik agar mengembangkan potensi peserta didik seoptimal mungkin dengan tahap tumbuh kembang peserta didik melalui bermain sambil belajar. Kemampuan gerak dasar memiliki beberapa macam gerak, yaitu gerakan lokomotor, non-lokomotor, dan gerakan manipulatif contoh seperti menggiring, menendang, menerima (menangkap) dan gerak mendorong (melempar, mendorong, memukul) dan menggelinding.

Gallahue dan Ozmun (2006) berpendapat bahwa kemampuan gerak dasar dibagi menjadi tiga kelompok utama, yaitu: gerak

lokomotor, gerak non-lokomotor, dan gerak manipulatif. Ketiga jenis gerak ini berkembang seiring dengan pertumbuhan anak dan menjadi dasar bagi berbagai aktivitas fisik yang lebih spesifik, seperti olahraga, menari, dan kegiatan permainan.

a. Gerak lokomotor

Gerak lokomotor adalah jenis gerakan yang melibatkan perpindahan tubuh dari satu tempat ke tempat lainnya. Jenis-jenis gerak lokomotor antara lain: berjalan, berlari, melompat, meloncat, merayap, memanjat, meluncur, dan mengguling. Gerakan ini membantu anak mengembangkan kekuatan otot, daya tahan, serta koordinasi tubuh secara keseluruhan (Sugiarto & Sulistyorini, 2010).

b. Gerak nonlokomotor

Gerak non-lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan tanpa perpindahan tempat. Gerakan ini penting dalam melatih stabilitas, keseimbangan, serta kontrol tubuh. Contoh dari gerakan non-lokomotor antara lain: membungkuk, memutar, menekuk, meregang, mengayun, dan menyeimbangkan (Depdiknas, 2007).

c. Gerak manipulatif

Gerak manipulatif adalah gerakan yang melibatkan interaksi dengan objek di luar tubuh, yaitu dengan menggunakan tangan atau kaki. Contoh dari gerakan manipulatif antara lain:

melempar, menangkap, menendang, memukul, menggiring, dan memantulkan bola. Gerakan ini sangat penting untuk mengembangkan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, serta keterampilan motorik halus (Gallahue & Ozmun, 2006). Menggiring bola adalah kegiatan mengarahkan bola secara terus-menerus sambil bergerak menggunakan anggota tubuh, biasanya tangan dalam permainan bola basket, dan kaki dalam permainan sepak bola. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk mempertahankan penguasaan bola saat berpindah tempat serta menghindari lawan dalam permainan (Depdiknas, 2007).

Dengan mengembangkan kemampuan gerak dasar secara optimal, anak akan memiliki bekal untuk mengikuti berbagai aktivitas fisik dan pembelajaran yang menuntut keterampilan motorik. Selain itu, kemampuan ini juga berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri anak dalam berinteraksi secara sosial dan partisipasi dalam aktivitas kelompok.

5. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan menendang bola kesana-kemari untuk diperebutkan oleh pemain-pemain, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan (Munandar et al., 2018, p. 8).

(Suharni, 2020, p. 354) menjelaskan bahwa “Pada dasarnya sepakbola merupakan olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya”. Permainan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh dua orang hakim garis atau pengawas pertandingan. Tujuan setiap tim adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. Permainan sepakbola dilakukan selama 2 babak dengan waktu 2 x 45 menit, antara babak pertama dan kedua diadakan waktu istirahat selama 15 menit.

b. Gerak dasar Permainan Sepakbola

Kemampuan gerak dasar dalam permainan sepakbola sangatlah penting untuk mencapai prestasi yang optimal, hal ini dikarenakan untuk menjadi seorang atlet sepakbola harus memiliki kemampuan gerak dasar sepakbola agar dalam pertandingan memperoleh hasil yang baik.

Gerak dasar permainan sepakbola memiliki arti yaitu gerak dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepak bola. Jika seseorang ingin melakukan permainan sepak bola harus tahu dan dapat melakukan gerak dasar atau gerak dasar permainan tersebut.

Gambar 1. Gerak Menggiring Bola



Sumber: Popmama.com

Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan dan menerobos pemain lawan. Ada beberapa cara menggiring bola, yaitu menggiring bola menggunakan punggung kaki bagian luar dan menggiring bola dengan punggung kaki bagian dalam. Kemampuan menggiring bola mutlak sangat diperlukan bagi seorang pemain yang baik, karena termasuk *skill* individu yang harus dikuasai oleh setiap pemain.

1. Menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki bagian luar

- a. Sikap permulaan

Posisi badan agak condong ke depan, punggung kaki bagian dalam dekat bola, badan sedikit ditekuk dan kaki kiri digunakan untuk bertumpu. Letak kaki tumpu di samping bola dengan lutut dan kedua tangan menjaga keseimbangan.

b. Gerakan menggiring bola

Pemain bergerak ke depan sambil menggiring bola. Kaki dan bola sekali-kali bersentuhan, dan kedua kaki selalu dekat dengan bola. Sesuaikan irama ketika sedang membawa bola. Usahakan agar bola tetap dikuasai walaupun lawan berusaha untuk merebutnya.

2. Menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki bagian dalam

a. Sikap permulaan

Salah satu kaki ditempatkan di depan dengan pergelangan kaki sedikit diputar ke dalam, lutut sedikit ditekuk, dan kaki yang satunya digunakan untuk tumpuan. Sikap badan sedikit condong ke depan dan berat badan berada pada kaki yang ada di belakang. Kedua tangan mengayun dengan rileks.

b. Gerakan menggiring bola

Pemain bergerak ke depan dengan kedua kaki selalu berdekatan dengan bola. Persentuhan bola dengan kaki tepat pada kaki bagian dalam.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian ini yang relevan adalah sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zunairi (2022) yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan gerak dasar Melalui Model *Teaching Game For Understanding* (TGFU) Materi Sepakbola (*Dribble*) Kelas V Di MI Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model *teaching game for understanding* dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik dan seberapa besar peningkatannya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, menggunakan instrument berupa RPP, lembar observasi peserta didik, dan kemampuan gerak dasar tes peserta didik. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik MI Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021 yang diambil *sampling* peserta didik kelas V MI Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 20 peserta didik. Hasil yang didapatkan adalah 16 peserta didik atau 80% tuntas dan 4 peserta didik atau 20% belum tuntas. Dengan adanya peningkatan yang terjadi pada peserta didik dan melebihi 65% indikator keberhasilan maka perbaikan pembelajaran dinyatakan berhasil. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Penerapan model TGFU dapat dijadikan salah satu pilihan dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik. (2) Penerapan model pembelajaran TGFU ini diharapkan lebih aktif

dalam belajar dan lebih memahami apa yang dipelajari. (3) Model TGFU dapat dijadikan salah satu pilihan pembelajaran di MI Tarbiyatul Islam sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Munandar, Suwardi and Hasyim (2018) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan gerak dasar Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Melalui Model Kolaborasi Murid kelas V.B SD Inpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui model kolaborasi dalam permainan sepakbola peserta didik kelas V.B SD Inpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan kuantitatif, dengan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan di siklus I dan Siklus II dan di rancang melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Data penelitian ini mencakup 3 ranah yaitu kognitif, psikomotor dan efektif. Data penelitian ini adalah kemampuan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola. Populasi penelitian ini adalah peserta didik SD Inpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto, yang ditarik *sampling* peserta didik kelas V.B SD Inpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto yang berjumlah 16 peserta didik. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model kolaborasi dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar Menggiring Bola murid kelas V B SD Inpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto. Adanya peningkatan yang signifikan kemampuan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola peserta didik kelas V.B SDInpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto, dimana pada siklus I presentase kelulusan murid kelas V.B SDInpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto sebesar 50%, (Tuntas) dan meningkat pada siklus II dengan presentase kelulusan sebesar 93.75% (Tuntas). Kesimpulan penelitian ini adalah dengan menggunakan model kolaborasi peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga pada umumnya peserta didik memberikan respon yang positif terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya *et al.* (2019) yang berjudul “Upaya Peningkatan Kemampuan gerak dasar Bermain Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis Pada Peserta Didik Kelas X SMK Nusantara *Educatin*”. Tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar peserta didik setelah diajarkan melalui gaya penemuan terbimbing pada materi passing dengan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola di kelas X SMK Nusantara Education Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian ini adalah menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar portofolio penilaian kemampuan gerak dasar passing sepak bola. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI terdiri dari 38 orang peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi, yaitu 38 orang peserta didik (total sampling), yaitu peserta didik kelas X SMK Nusantara Education Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari 38 orang peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 6 orang peserta didik (15,79%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar sepakbola, sedangkan selebihnya yaitu 32 orang peserta didik (84,21%) belum memiliki ketuntasan belajar passing bola. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 50,19 (Tidak Tuntas). Hasil tes siklus I, dari 38 orang peserta didik telah ada 20 orang peserta didik (52,63%) sudah memiliki ketuntasan belajar, selebihnya 18 orang peserta didik (47,37%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 69,52 (Tidak Tuntas). Hasil tes siklus II, dari 38 orang peserta didik, ternyata sudah 33 orang peserta didik (86,84%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, hanya 5 orang peserta didik (13,16%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 78,29 (Tuntas). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa

pembelajaran dengan pembelajaran pendekatan taktis berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar sepakbola pada peserta didik kelas X Nusantara Education tahun pelajaran 2015/2016.

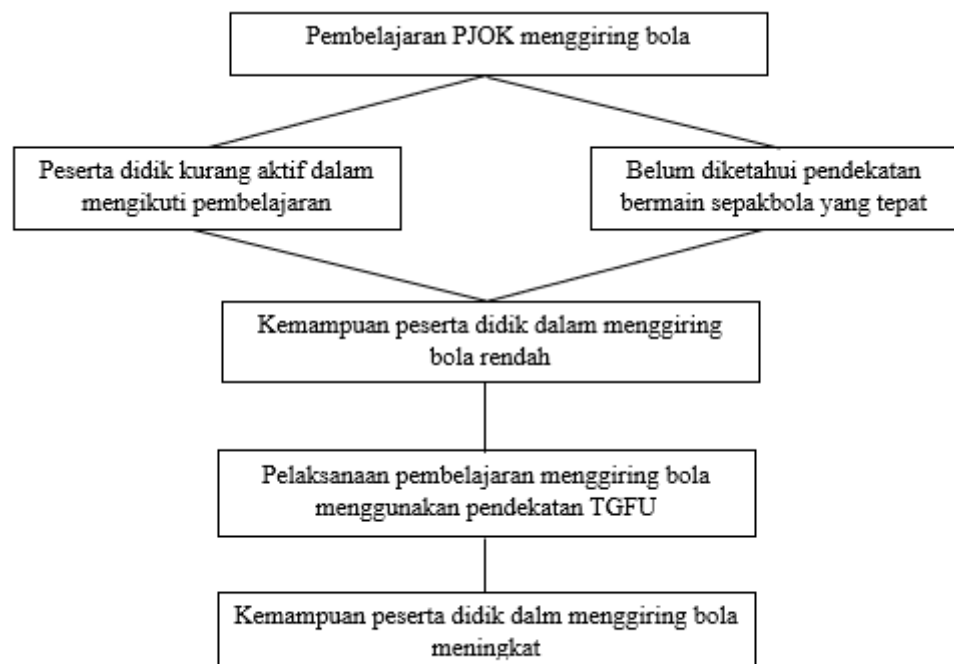
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran permainan sepakbola menjadi salah satu pembelajaran yang digemari oleh peserta didik, dibandingkan materi pembelajaran yang lain seperti atletik dan senam lantai. Akan tetapi, kenyataannya pembelajaran permainan sepakbola di SD Negeri Karangnongko 2 khususnya kelas V dirasa kurang mendapat respon yang aktif dari peserta didik. Metode pembelajaran yang monoton digunakan oleh guru penjas cenderung membosankan sehingga tidak dapat menarik antusias dari peserta didik. Kebanyakan peserta didik pasif saat bermain sepakbola.

TGFU (*teaching games for understanding*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana peserta didik mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGFU (*teaching games for understanding*) tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada gerak dasar bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan gerak dasar permainan itu sendiri. Model TGFU ini menggunakan pendekatan taktik walaupun di dalamnya tetap ada latihan gerak dasar.

Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai objek pengamatan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran sepakbola khususnya menggiring bola melalui pendekatan TGFU (*teaching games for understanding*). Pola penelitian ini selanjutnya disajikan dalam sebuah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar proses pembelajaran menggiring bola sepakbola kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.

Gambar 2. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, penelitian eksperimen merupakan salah satu jenis penelitian kuantitatif yang sangat kuat mengukur hubungan sebab akibat. Sugiyono (2017) dalam penelitian (Supardi, 2020, p. 16) berpendapat bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali. Penelitian ini disebut penelitian eksperimen lapangan. Sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2.



B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di halaman SD Negeri Karangnongko 2. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 3-17 bulan Januari 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Azizah, 2018). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik V di SD Negeri Karangnongko 2 dengan jumlah 25 peserta didik dengan 13 putra dan 12 putri.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik *nonrandom (selected)* tidak menghiraukan prinsip-prinsip *probability*. Pemilihan sampel tidak secara random. Hasil yang diharapkan hanya merupakan gambaran kasar tentang suatu keadaan.

Sampel yang diambil oleh peneliti berjumlah 1 kelas yaitu Kelas yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 11 dan kelas V berjenis kelamin perempuan berjumlah 11.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Kemampuan menggiring bola

Menggiring bola dalam sepakbola berfungsi memungkinkan pemain untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau menuju ke ruang terbuka. Menggiring bola adalah menggerakkan bola dari satu titik ke titik lain di lapangan dengan menggunakan kaki. Menggiring bola dapat diartikan sebagai seni mempergunakan bagian dari kaki untuk mengontrol bola atau menggulirkan bola terus menerus di atas tanah.

2. Pendekatan TGFU

Model *teaching games for understanding* (TGFU) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis yang menekankan kepada pemahaman bermain. Model TGFU dapat meningkatkan minat belajar kepada peserta didik dalam rangka pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang dibutuhkan untuk kompetensi dalam bermain. Pendekatan taktis sangat efektif dan berpengaruh terhadap hasil kegairahan, usaha belajar dan kemampuan gerak dasar peserta didik. Di samping itu, pendekatan taktis memberikan peningkatan dalam penguasaan teknik, pengetahuan taktik, dan penafsiran dalam bermain.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. *Pre-test* dan *post-test*

Anak-anak diberikan *pre-test* dan *post-test* guna melibatkan seberapa jauh kemampuan menggiring bola mereka sebelum dan sesudah diberi pendekatan pembelajaran TGFU dalam permainan sepak bola.

Pre-test dilakukan sebanyak satu kali yaitu dengan meminta peserta didik menggiring bola melewati *cone* dengan zig-zag sebelum dilakukannya pendekatan TGFU yang dihitung kecepatannya menggunakan *stopwatch*. Sedangkan *post-test* dilakukan sebanyak lima kali setelah dilakukan pendekatan TGFU.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini menggunakan penelitian keterampilan bermain sepakbola pembelajaran PJOK sekolah dasar menggunakan tes keterampilan sepakbola 10-12 tahun. Pertimbangan pembaharuan instrumen tes keterampilan sepakbola dari Daral Fauzi R untuk penilaian pembelajaran PJOK materi sepakbola untuk kelas atas atau usia 10-12 tahun karena 1) memiliki validitas dan reliabilitas yang baik, 2) instrumen ini dikembangkan dari peserta yang terlatih dalam sepakbola, dan 3) banyak penelitian mahasiswa peserta didik terkait sepakbola dalam pembelajaran di sekolah dasar menggunakan instrumen ini.

Berikut validitas dan reliabilitas instrumen keterampilan peserta didik putra dan putri sepakbola usia 10-12 tahun dari Daral Fauzi R yang telah diperbaharui dan dikembangkan oleh Nurhadi Santoso, sebagai berikut:

Tabel 1 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Item Tes	Validitas	Reliabilitas
Tes Menggiring Bola Putra	0,832	0,808
Tes Menggiring Bola Putri	0,617	0,660

Tes Menggiring Bola

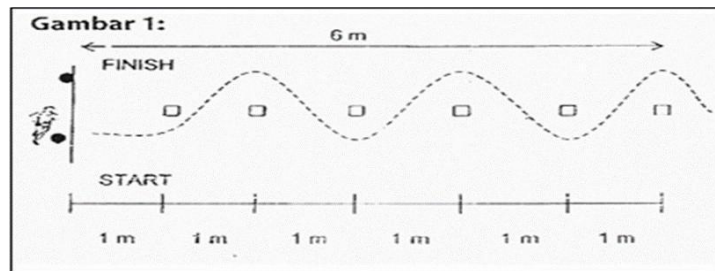
a. Tujuan

Untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan peserta didik dalam menggiring bola.

b. Bentuk dan Ukuran Lapangan

Panjang 6 meter, jarak antara satu rintangan (kun) dengan rintangan berikutnya 1 meter.

Gambar 3. Bentuk dan ukuran lapangan



c. Cara Pelaksanaan

- 1) Peserta tes berdiri di belakang garis start dengan sebuah bola di garis start.
- 2) Pada aba-aba “ya” peserta tes menggiring bola secepat mungkin melewati semua rintangan, setelah sampai rintangan akhir kembali menggiring melewati rintangan sampai garis finish.
- 3) Pencatatan Hasil

Hasil yang diambil adalah lama waktu tempuh dari start sampai finish dalam “persepuluh detik”.

3. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan membedakan nilai setiap penelitiannya dari *pre test* hingga penelitian ke lima dengan cara membandingkan variansinya. *Analysis of Variance* atau ANOVA merupakan salah satu uji parametrik yang berfungsi untuk membedakan nilai rata-rata lebih dari dua kelompok data dengan cara membandingkan variansinya. Penggunaan uji ANOVA

juga memberikan kekuatan statistik pada analisis perbandingan hasil pendekatan kemampuan gerak dasar menggiring bola menggunakan metode TGFU, sehingga hasilnya dapat dianggap lebih valid.

Metode analisis data yang dilakukan setelah didapat data adalah yang pertama membuat hipotesis H_0 dan H_1 yang relevan untuk menjadi perbandingan hasil pembelajaran dengan pendekatan TGFU.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas data, dimana jika data yang diuji normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan uji *Levene*. Setelah dilakukan uji *Levene*, langkah selanjutnya adalah uji ANOVA, dimana uji ANOVA menghasilkan statistik uji F dan nilai p untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola tersebut (Arif, Anova dan Tukey HSD Perbandingan Produksi Padi Antara Tiga Kabupaten di Provinsi Jambi, 2023, p. 25).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Statistik Deskriptif Keterampilan Menggiring Bola (*Dribbling*)

Peserta Didik Putra

Data statistik deskriptif keterampilan Menggiring Bola (*Dribbling*) peserta didik putra kelas V di SD Negeri Karangnongko 2 merupakan rata-rata dari lima kali penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut: *Mean*: 17,8855 *median*: 17,7500; *mode*: 14,18; standar *deviation*: 2,62778; *variance*: 6,905; skor minimal: 14,18; dan skor maksimal: 23,36.

2. Statistik Deskriptif Keterampilan Menggiring Bola (*Dribbling*)

Peserta Didik Putri

Data statistik deskriptif keterampilan menggiring bola (*Dribbling*) peserta didik putri kelas V di SD Negeri Karangnongko 2 merupakan rata-rata dari lima kali penelitian yang didapatkan adalah sebagai berikut: *Mean*: 26,3536 *median*: 26,2800; *mode*: 21,59; standar *deviation*: 3,14036; *variance*: 9,862; skor minimal: 21,59; dan skor maksimal: 33,31.

Dari hasil penelitian diperoleh data yang diubah ke T skor kemudian dibagi kedalam beberapa kategori berikut:

Tabel 2 Kategorisasi T Skor Peserta Didik Putra

Kategori	Penelitian 1		Klasifikasi
	F	%	
$23,21 < X$	1	9,10	Sangat Kurang
21,82 - 23,21	2	18,20	Kurang
20,43 - 21,82	4	36,40	Sedang
19,05 - 20,43	3	27,30	Baik
$X < 19,05$	1	9,10	Sangat Baik

Tabel 3 Kategorisasi T Skor Peserta Didik Putri

Kategori	Penelitian 1		Klasifikasi
	F	%	
$36,62 < X$	1	9,10	Sangat Kurang
31,07 - 36,62	1	9,10	Kurang
25,52 - 31,07	5	45,50	Sedang
19,97 - 25,52	4	36,40	Baik
$X < 19,97$	0	0,00	Sangat Baik

3. Uji Hipotesis

a. Peserta Didik Putra

Untuk menguji perbandingan hasil pendekatan kemampuan gerak dasar menggiring bola peserta didik putra menggunakan metode TGFU. Tes ANOVA merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok atau perlakuan yang berbeda. Uji *one way* ANOVA cocok digunakan dalam pengujian ini karena hanya ada satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Sebelum melakukan uji ANOVA satu arah, kita harus melakukan uji normalitas data. Jika tingkat signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Peneliti menggunakan *software* SPSS untuk menguji normalitas

data di atas, yang dapat dilihat pada tabel dyibawah ini (Arif, Anova dan Tukey HSD Perbandingan Produksi Padi Antara Tiga Kabupaten di Provinsi Jambi, 2023, p. 26).

Gambar 4. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penelitian	,142	66	,217	,906	66	,211
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai tingkat signifikansinya sebesar 0,211. Hasil nilai tingkat signifikansi menunjukkan di atas 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut bersitribusi normal. Peneliti juga melihat perbedaan rata-rata hasil belajar menggiring bola peserta didik putri dengan bermain sepakbola menggunakan metode TGFU yang diperoleh hasil sebagai berikut.

Gambar 5. Statistik Deskriptif

Hasil	Descriptives							
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
Pretest	11	27,4509	5,42057	1,63436	23,8093	31,0925	20,92	34,88
Pen 1	11	29,4191	5,97519	1,80159	25,4049	33,4333	18,79	34,91
Pen 2	11	24,3100	4,40955	1,32953	21,3476	27,2724	19,78	31,69
Pen 3	11	25,4227	6,52551	1,96751	21,0388	29,8066	18,27	42,84
Pen 4	11	23,0373	3,21721	,97002	20,8759	25,1986	19,61	27,88
Pen 5	11	23,7127	4,27818	1,28992	20,8386	26,5868	18,16	33,69
Total	66	25,5588	5,38622	,66300	24,2347	26,8829	18,16	42,84

Terlihat pada tabel bahwa rata-rata *pre-test* sebesar 27,4509 menit, *post-test* satu sebesar 29,4191 menit, *post-test* dua sebesar 24,3100 menit, *post-test* tiga sebesar 24,3100 menit, *post-test* empat sebesar 23,0373 menit, dan *post-test* lima sebesar 23,7127 menit. Dapat disimpulkan bahwa metode awal sebelum menggunakan pendekatan bermain sepakbola menggunakan

TGFU menunjukkan rata-rata yaitu 27,4509, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan waktu yang agak lama untuk menggiring bola. Hasil terendah yaitu *post-test* ke empat sebesar 23,0373, hal ini menunjukkan hasil yang positif adanya peningkatan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola pada peserta didik kelas V SD N 2 Karangnongko. Langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas dengan *software* SPSS menggunakan metode *Levene's test*. Jika tingkat signifikansi data uji $> 0,05$ maka data tersebut homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas.

Gambar 6. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,647	5	60	,161
	Based on Median	,585	5	60	,711
	Based on Median and with adjusted df	,585	5	45,562	,711
	Based on trimmed mean	1,512	5	60	,200

Dari tabel di atas diperoleh hasil signifikansi yaitu 0,161.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil ada homogen dikarenakan nilai lebih besar dari 0,05. Pengujian ANOVA satu arah masih bisa dilakukan karena syarat utama yang harus dipenuhi adalah harus berdistribusi normal, Uji Anova satu arah (*One Way Anova*) sudah dapat dilakukan dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

Jika pengujian ANOVA hasil nilai signifikansi menunjukkan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, begitupun sebaliknya, jika hasil nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perlakuan uji ANOVA dilakukan menggunakan *software* SPSS, berikut adalah hasil uji ANOVA.

Gambar 7. Uji ANOVA

ANOVA					
Hasil	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	328,086	5	65,617	2,528	,038
Within Groups	1557,652	60	25,961		
Total	1885,738	65			

Uji ANOVA yang dilakukan mendapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,038. Karena nilai signifikansi $0,038 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan pernyataan dapat dikatakan bahwa “Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima”. Dari hasil ini, peneliti juga mencari pengujian mana yang rata-rata kemampuan menggiring bolanya sama dan berbeda.

Tes Post Hoc digunakan untuk menentukan ini. Jika taraf signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka keenam

kelompok memiliki rata-rata hasil kemampuan menggiring bola yang sama, demikian pula jika taraf signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka kedua kelompok tersebut tidak memiliki rata-rata hasil kemampuan menggiring bola yang sama. Berikut hasil pengujian Post Hoc dengan *software* SPSS.

Gambar 8. Hasil Uji Post Hoc

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Hasil						
Tukey HSD						
(I) Penelitian	(J) Penelitian	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Pretest	Pen 1	5,6400*	1,38582	,002	1,5604	9,7196
	Pen 2	8,3709*	1,38582	,000	4,2913	12,4505
	Pen 3	7,8500*	1,38582	,000	3,7704	11,9296
	Pen 4	8,6600*	1,38582	,000	4,5804	12,7396
	Pen 5	9,1809*	1,38582	,000	5,1013	13,2605

Pengujian Turkey HSD merupakan suatu pengujian perbandingan jamak untuk menentukan perbedaan antara tiga atau lebih kelompok obyek penelitian (Arif, 2023, p. 29). Penelitian ini ingin mengetahui apakah upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui pendekatan bermain sepakbola metode TGFU tersebut memiliki rata-rata perbedaan yang signifikan atau tidak dalam jumlah analisis varian.

Gambar 9. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Hasil						
Tukey HSD						
(I) Penelitian	(J) Penelitian	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
Pretest	Pen 1	-1,9682	2,17259	,944	-8,3639	4,4275
	Pen 2	3,1409	2,17259	,699	-3,2548	9,5366
	Pen 3	2,0282	2,17259	,936	-4,3675	8,4239
	Pen 4	4,4136	2,17259	,337	-1,9820	10,8093
	Pen 5	3,7382	2,17259	,524	-2,6575	10,1339

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa perbedaan rata-rata hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* sebesar 5,64000 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,994 > 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 2 sebesar 3,18409 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,699 > 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah sama. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 3 sebesar 2,0282 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,936 > 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah sama. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah tidak signifikan. Hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 4 sebesar 4,4136 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,337 > 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola

peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Dan hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 5 sebesar 3,7382 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,524 > 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah sama. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah tidak signifikan. Peneliti juga membuat tabel tentang subset homogen terhadap data hasil kemampuan menggiring bola peserta didik pada penelitian dari *pre-test* hingga *post-test* ke lima, dengan hasil sebagai berikut.

Gambar 10. Homodeneus Subsets

Homogeneous Subsets		
Hasil		
Tukey HSD ^{a,b}		
Penelitian	N	Subset 1
Pen 4	11	23,0373
Pen 5	11	23,7127
Pen 2	11	24,3100
Pen 3	11	25,4227
Pretest	11	27,4509
Pen 1	11	29,4191
Sig.		,051

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.
Based on observed means.
The error term is Mean Square (Error) = 25,961.
a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 11,000.
b. Alpha = ,05.

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada subset 1 *post-test* satu sampai lima tidak memiliki perbedaan yang signifikan atau bisa dikatakan rata-rata hasil produksi adalah sama. Setelah

dilakukan pengujian ANOVA dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi, hasil penelitian menyimpulkan bahwa hanya *pre-test* yang memiliki hasil perbedaan signifikan dari *post-test* satu hingga lima. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata dari *pre-test* terhadap *post-test* satu hingga lima mengalami peningkatan dalam kemampuan menggiring bola peserta didik, dimana diikuti dengan nilai rata-rata peserta didik dalam menggiring bola semakin rendah atau cepat. Berikut adalah grafik perbedaan nilai rata-rata peserta didik putri.

b. Peserta Didik Putri

Untuk menguji perbandingan hasil pendekatan kemampuan gerak dasar menggiring bola peserta didik putra menggunakan metode TGFU. Tes ANOVA merupakan metode analisis statistik yang digunakan untuk menguji perbedaan antara kelompok atau perlakuan yang berbeda. Uji *one way* ANOVA cocok digunakan dalam pengujian ini karena hanya ada satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Sebelum melakukan uji ANOVA satu arah, kita harus melakukan uji normalitas data. Jika tingkat signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Peneliti menggunakan *software* SPSS untuk menguji normalitas data di atas, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini (Arif, Anova dan Tukey HSD Perbandingan Produksi Padi Antara Tiga Kabupaten di Provinsi Jambi, 2023, p. 26).

Gambar 11. Hasil Uji Normalitas Putri

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Penelitian	,142	66	,002	,906	66	,200

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai tingkat signifikansinya sebesar 0,200. Hasil nilai tingkat signifikansi menunjukkan di atas 0,05, maka dapat dikatakan data tersebut berdistribusi normal. Peneliti juga melihat perbedaan rata-rata hasil belajar menggiring bola peserta didik putri dengan bermain sepakbola menggunakan metode TGFU yang diperoleh hasil sebagai berikut.

Gambar 12. Statistik Deskriptif Putri

Descriptives								
Hasil	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Pretest	11	34,2945	,58372	,17600	33,9024	34,6867	33,41	34,91
Pen 1	11	28,6545	5,38020	1,62219	25,0401	32,2690	23,31	42,84
Pen 2	11	25,9236	3,56340	1,07441	23,5297	28,3176	20,37	33,69
Pen 3	11	26,4445	3,51196	1,05890	24,0852	28,8039	20,29	32,59
Pen 4	11	25,6345	2,27349	,68548	24,1072	27,1619	21,90	28,98
Pen 5	11	25,1136	1,97192	,59456	23,7889	26,4384	21,68	28,46
Total	66	27,6776	4,46297	,54935	26,5804	28,7747	20,29	42,84

Terlihat pada tabel bahwa rata-rata *pre-test* sebesar 34,2945 menit, *post-test* satu sebesar 28,6545 menit, *post-test* dua sebesar 25,9236 menit, *post-test* tiga sebesar 26,4445 menit, *post-test* empat sebesar 25,6345 menit, dan *post-test* lima sebesar 27,6776 menit. Dapat disimpulkan bahwa metode awal sebelum menggunakan pendekatan bermain sepakbola menggunakan TGFU menunjukkan rata-rata tertinggi yaitu 34,2945, hal ini

menunjukkan bahwa peserta didik masih memerlukan waktu yang agak lama untuk menggiring bola. Hasil terendah yaitu *post-test* ke lima sebesar 25,6776, hal ini menunjukkan hasil yang positif adanya peningkatan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola pada peserta didik kelas V SD N 2 Karangnongko. Langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas dengan *software* SPSS menggunakan metode *Levene's test*. Jika tingkat signifikansi data uji $> 0,05$ maka data tersebut homogen. Berikut adalah hasil uji homogenitas.

Gambar 13. Uji Homogenitas Putri

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,376	5	60	,049
	Based on Median	2,125	5	60	,075
	Based on Median and with adjusted df	2,125	5	25,224	,095
	Based on trimmed mean	2,287	5	60	,057

Dari tabel di atas diperoleh hasil signifikansi yaitu 0,049. Hal ini menunjukkan bahwa hasil ada homogen dikarenakan nilai lebih besar dari 0,05. Pengujian ANOVA satu arah masih bisa dilakukan karena syarat utama yang harus dipenuhi adalah harus berdistribusi normal, Uji Anova satu arah (*One Way Anova*) sudah dapat dilakukan dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

Jika pengujian ANOVA hasil nilai signifikansi menunjukkan $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, begitupun sebaliknya, jika hasil nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Perlakuan uji ANOVA dilakukan menggunakan *software* SPSS, berikut adalah hasil uji ANOVA.

Gambar 14. Uji ANOVA Putri

ANOVA					
Hasil	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	660,915	5	132,183	12,514	,000
Within Groups	633,762	60	10,563		
Total	1294,677	65			

Uji ANOVA yang dilakukan mendapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan pernyataan dapat dikatakan bahwa “Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima”. Dari hasil ini, peneliti juga mencari pengujian mana yang rata-rata kemampuan menggiring bolanya sama dan berbeda.

Tes Post Hoc digunakan untuk menentukan ini. Jika taraf signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05 maka keenam kelompok memiliki rata-rata hasil kemampuan menggiring bola

yang sama, demikian pula jika taraf signifikan yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 maka kedua kelompok tersebut tidak memiliki rata-rata hasil kemampuan menggiring bola yang sama. Berikut hasil pengujian Post Hoc dengan *software* SPSS.

Gambar 15. Uji Post Hoc Putri

Multiple Comparisons						
Dependent Variable: Hasil Bonferroni						
(I) Penelitian	(J) Penelitian	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
Pretest	Pen 1	5,64000 [*]	1,38582	,002	1,4032	9,8768
	Pen 2	8,37091 [*]	1,38582	,000	4,1341	12,6077
	Pen 3	7,85000 [*]	1,38582	,000	3,6132	12,0868
	Pen 4	8,66000 [*]	1,38582	,000	4,4232	12,8968
	Pen 5	9,18091 [*]	1,38582	,000	4,9441	13,4177

Pengujian Turkey HSD merupakan suatu pengujian perbandingan jamak untuk menentukan perbedaan antara tiga atau lebih kelompok obyek penelitian (Arif, 2023, p. 29). Penelitian ini ingin mengetahui apakah upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui pendekatan bermain sepakbola metode TGFU tersebut memiliki rata-rata perbedaan yang signifikan atau tidak dalam jumlah analisis varian.

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa perbedaan rata-rata hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* sebesar 5,64000 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,002 < 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata

kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 2 sebesar 8,37016 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 3 sebesar 7,8000 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 4 sebesar 8,66000 menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan. Dan hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 5 sebesar 9,18091menit. Nilai signifikansinya sebesar $0,000 < 0,05$ maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda.

Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif antara kedua penelitian tersebut adalah signifikan.

Peneliti juga membuat tabel tentang subset homogen terhadap data hasil kemampuan menggiring bola peserta didik pada penelitian dari *pre-test* hingga *post-test* ke lima, dengan hasil sebagai berikut.

Gambar 16. Uji Homogeneous Subsets Putri

Homogeneous Subsets			
Hasil			
Tukey HSD ^{a,b}			
Penelitian	N	Subset	
		1	2
Pen 5	11	25,1136	
Pen 4	11	25,6345	
Pen 2	11	25,9236	
Pen 3	11	26,4445	
Pen 1	11	28,6545	
Pretest	11		34,2945
Sig.		,125	1,000
Means for groups in homogeneous subsets are displayed. Based on observed means. The error term is Mean Square(Error) = 10,563. a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 11,000. b. Alpha = ,05.			

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada subset 1 *post-test* satu sampai lima tidak memiliki perbedaan yang signifikan atau bisa dikatakan rata-rata hasil produksi adalah sama. Setelah dilakukan pengujian ANOVA dengan syarat-syarat yang harus dipenuhi, hasil penelitian menyimpulkan bahwa hanya *pre-test* yang memiliki hasil perbedaan signifikan dari *post-test* satu

hingga lima. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata dari *pre-test* terhadap *post-test* satu hingga lima mengalami peningkatan dalam kemampuan menggiring bola peserta didik, dimana diikuti dengan nilai rata-rata peserta didik dalam menggiring bola semakin rendah atau cepat.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di halaman SD Negeri Karangnongko 2 dilakukan pada bulan Januari 2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2 yang berusia 10 sampai 12 tahun yang berjumlah 25, yang diambil sebagai sampel sebanyak 22 peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) Kelas V di SD Negeri Karangnongko 2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada setiap penelitian maka metode *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) cocok digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran PJOK di SD Negeri Karangnongko 2 dilaksanakan di halaman milik sekolah. Aktivitas fisik pendidikan jasmani bukan hanya kegiatan belajar mengajar yang ada di dalam kelas setiap harinya, tetapi lebih pada pemenuhan akan kebutuhan gerak peserta didik. Pemenuhan kebutuhan ini sangat penting, karena gerak adalah satu-satunya rangsangan bagi perkembangan fisik peserta didik. Pembekalan

pengenalan gerak dasar dan keterampilan yang benar harus diberikan kepada peserta didik dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah agar ada pemacu atau motivasi peserta didik terhadap keterampilan cabang-cabang olahraga yang dipelajarinya.

Partisipasi peserta didik dan peran aktif dalam proses pembelajaran masih rendah. Hal ini dikarenakan proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru pendidikan jasmani monoton sehingga membosankan peserta didik. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya dalam materi sepak bola yaitu menggiring bola, guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga.

Analysis of Variance atau ANOVA merupakan salah satu uji parametrik yang berfungsi untuk membedakan nilai rata-rata lebih dari dua kelompok data dengan cara membandingkan variansinya. Penggunaan uji ANOVA juga memberikan kekuatan statistik pada analisis perbandingan hasil pendekatan kemampuan gerak dasar menggiring bola menggunakan metode TGFU, sehingga hasilnya dapat dianggap lebih valid.

Metode analisis data yang dilakukan setelah didapat data adalah yang pertama membuat hipotesis H_0 dan H_1 yang relevan untuk menjadi perbandingan hasil pembelajaran dengan pendekatan TGFU. Peneliti memisalkan

H_0 : Tidak ada perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

H_1 : Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas data, dimana jika data yang diuji normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas menggunakan uji Levene. Setelah dilakukan uji Levene, langkah selanjutnya adalah uji ANOVA, dimana uji ANOVA menghasilkan statistik uji F dan nilai p untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada hasil belajar meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola tersebut

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansinya sebesar $0,200 > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas diperoleh hasil signifikansi yaitu 0,003. Hal ini menunjukkan bahwa hasil tidak homogen dikarenakan nilai lebih kecil dari 0,05. Pengujian ANOVA satu arah masih bisa dilakukan karena syarat utama yang harus dipenuhi adalah harus berdistribusi normal, tetapi karena data tidak homogen maka akan berpengaruh hanya pada uji test Pos Hoc-nya saja.

Uji ANOVA yang dilakukan mendapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ maka **H_0** ditolak dan **H_1** diterima. Berdasarkan pernyataan dapat dikatakan bahwa “Terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima”. Dari hasil ini, peneliti juga mencari pengujian mana yang rata-rata kemampuan menggiring bolanya sama dan berbeda.

Perbedaan rata-rata hasil kemampuan menggiring bola peserta didik antara *pre-test* dengan *post-test* 1 sebesar 4,2736 menit, *pre-test* dengan *post-test* 2 sebesar 5,7836 menit, *pre-test* dengan *post-test* 3 sebesar 5,6595 menit *pre-test* dengan *post-test* 4 sebesar 6,3145 menit, *pre-test* dengan *post-test* 5 sebesar 7,1250 menit. Nilai signifikansinya dari *post-test* 1 sampai 5 menunjukkan kurang dari 0,05 maka rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik adalah berbeda. Sehingga perbedaan rata-rata kemampuan menggiring bola peserta didik secara deskriptif adalah signifikan.

Perbedaan nilai dari *pre-test* sampai *post-test* 5 menunjukkan bahwa metode pendekatan dengan TGFU semakin sering diulang memberikan peningkatan menggiring bola sepakbola pada peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata waktu yang dibutuhkan semakin cepat. Sedangkan waktu yang dibutuhkan peserta didik putra lebih sedikit dibanding peserta didik putri. Sepakbola identik dengan olahraga peserta didik putra, jadi peserta didik putri lebih lambat dari pada peserta didik putra.

Hal ini menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata dari *pre-test* terhadap *post-test* satu hingga lima mengalami peningkatan dalam kemampuan menggiring bola peserta didik, dimana diikuti dengan nilai rata-rata peserta didik dalam menggiring bola semakin rendah atau cepat.

BAB V

PENUTUP

1. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai perbandingan antara *pre-test* dengan *post-test* satu hingga lima dari hasil kemampuan gerak menggiring bola melalui pendekatan TGFU peserta didik SD Negeri Karangnongko 2. Dari hasil penelitian terlihat bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola antara *Pre-test* dengan *Post-test* ke satu sampai lima. Namun pada *post-test* baik dari satu hingga lima untuk peningkatannya belum terlalu signifikan masih sedikit namun hal ini sudah menunjukkan bahwa metode TGFU berhasil digunakan dalam metode pembelajaran menggiring bola, yang diikuti dari hasil penelitian adanya peningkatan.

2. Saran

1. Penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam metode proses pembelajaran dan digunakan dalam penilaian pada peserta didik.
2. Norma keterampilan ini hanya untuk penilaian keterampilan dalam proses pembelajaran PJOK materi permainan sepakbola untuk peserta didik usia 10-12 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Azani, A. dkk. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Bessie, V. V. W., Djami, Y. Y. A., & Nggaa, P. N. (2022). Modifikasi Sarana Dan Prasarana Sepak Bola PJOK di Sekolah Dasar GMT Tuapakas. *Jurnal Sport & Science* 45, 4(2), 47–55. <https://ejournal.upg45ntt.ac.id/jic/index>
- Dahlan, F., Hidayat, R., & Syahrudin, S. (2020). Pengaruh komponen fisik dan motivasi latihan terhadap keterampilan bermain sepakbola. *Jurnal Keolahragaan*, 8(2), 126–139. <https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.32833>
- Depdiknas. (2007). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2006). *Understanding Motor Development: Infants, Children, Adolescents, Adults* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Martani. (2016). *Partisipasi Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bolavoli Di SMP Negeri1 Salam Kabupaten Magelang*. 4(1), 1–23.
- Munandar, H., Suwardi, & Hasyim. (2018). *Upaya meningkatkan hasil belajar menggiring bola dalam permainan Sepakbola melalui model kolaborasi murid kelas V.B SD Inpres 167 Mattoanging Kecamatan Turatea Kabupaten Jeneponto*. 1–15. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10867>
- Pauzi, A. M., Permadi, A. A., Arifin, Z., Ishak, M., & Fernando, R. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar sepakbola melalui model pembelajaran teaching game for understanding. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 3(2), 74–83. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v3i2.26929>
- Siregar, M. Y. (2019). Pengaruh Game pada Warming Up Terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di SMA Negeri 1 Bagan Sinembah. *Skripsi*.
- Sugiarto, & Sulistyorini. (2010). *Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, P. D. (2017). *BUKU Statistika Untuk Penelitian By Prof Dr Sugiyono BEST SELLER*. 1–390.
- Suharni. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Sepakbola Melalui Pembelajaran Menggiring Bola Bolak - Balik Pada Peserta didik Kelas V.A SDN 48 Prabumulih Tahun Pelajaran 2019-2020. *Nature Microbiology*, 3(1), 641.

- Suherman. (2019). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Kelas V SD Negeri 1 Karangnangka Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGFU). *Eprints@UNY*, 7.
- Supardi. (2020). *Pengaruh Sasaran Target Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepakbola Pada Peserta Didik SMA Negeri 2 Rantepao*. 2507(February), 1–9.
- Wijaya Lucky dan Ahmad Nurdian. (2019). Pengaruh *Teaching Games For Understanding (TGFU)* Terhadap Hasil Belajar PADA PERMAINAN BOLA BASKET (Studi Peserta Didik SMP Unggulan At-Thoyyibah Mojoduwur Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*, 07, 77–87. <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i2.1325>
- Zunairi, M. F. R. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Teaching Game For Understanding (TGFU) Materi Sepakbola (DRIBBLE) Kelas V Di Mi Tarbiyatul Islam Tahun Pelajaran 2020/2021. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/34/UN34.16/PT.01.04/2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

7 Januari 2025

Yth. SD Negeri Karangnongko 2 Kalimati, Tirtomartani, Kec. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55571

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

Nama : Anisa Febiana
NIM : 21604224015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar menggiring bola melalui pendekatan bermain sepakbola pada siswa kelas V di SD Negeri Karangnongko 2
Waktu Penelitian : 8 - 22 Januari 2025

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGNONGKO 2

Jln. Kalimati Dalung, Tirtomartani, Kalasan, Sleman Pos 55571 Phone 0274 2852933
 E-mail : sdkarangnongko2@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421 2 / 644

Berdasarkan Surat Ijin Penelitian dari UNY Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Tanggal 7 Januari 2025, Nomor : B/34/UN/34.16/PT.01.04/2025 tentang permohonan ijin pengambilan data untuk penulisan tugas akhir skripsi (TAS) dengan Judul "Upaya meningkatkan kemampuan gerak dasar mengiring bola melalui pendekatan bermain sepakbola pada siswa kelas V di SD Negeri Karangnongko 2."

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	: SUWITONO, S.Pd.
NIP	: 196505211985061001
Jabatan	: Kepala SD Negeri Karangnongko 2

Membenkan Surat Keterangan ini kepada :

Nama	: Anisa Febiana
NIM	: 21604224015
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar-S1

Telah melaksanakan penelitian :

Tanggal	: 08 s.d. 22 Januari 2025
Tempat	: SD Negeri Karangnongko 2

Demikian Surat Keterangan ini diberikan dan dilaksanakan dengan penuh tanggungjawab dan setelah selesai melaporkan hasilnya kepada Kepala Sekolah.

Sleman, 23 Januari 2025

Kepala SD Negeri Karangnongko 2

SUWITONO, S.Pd
 19650521 198506 1 001

Lampiran 3. Surat Kalibrasi Alat Stopwatch

	BADAN STANDARISASI DAN KEBIJAKAN JASA INDUSTRI BALAI BESAR STANDARISASI DAN PELAYANAN JASA INDUSTRI KERAJINAN DAN BATIK Jl. Kusumanegara No. 7 Telp. (0274) 546111, Fax. (0274) 543582 YOGYAKARTA 55166 Website : bbbk.kemenperin.go.id Email : bbbk@kemenperin.go.id
---	--

SERTIFIKAT KALIBRASI
CALIBRATION CERTIFICATE
No. 12F/09.01.25

IDENTITAS ALAT / Equipment Identity

Nama / Name	:	Stopwatch
Pabrik Pembuat / Manufacture	:	taffsport
Model / Type	:	ZSD - 808
Nomor Seri / Serial Number	:	-
Pembacaan Terkecil / Division	:	0,01 °

IDENTITAS PEMILIK / Owner Identity

Pemilik / Owner	:	Anisa Febiana (Universitas Negeri Yogyakarta)
Alamat / Address	:	Bayen, Purwomartani, Kalasan

Yogyakarta, 20 Januari 2025
Pranata Hima Satrio Buda

Wajdi, A. Sals
NIP. 196901111990031002

Kode Dokumen



Untuk memeriksa keaslian dokumen, pindai kode QR di atas atau masukkan kode dokumen pada bbbk.kemenperin.go.id/vasta/cak

Halaman 1 dari 2

F.5.10.1 rev 6 Sertifikat ini berlaku untuk alat dengan nama, merk dan tipe yang dinyatakan diatas. Laporan hasil kalibrasi ini hanya dapat diperbanyak/dicopy secara utuh

Lampiran 4. Perangkat Pembelajaran Pertemuan 1

MODUL AJAR PJOK PERMAINAN SEPAKBOLA

INFORMASI UMUM			
Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2	Tahun Ajaran	2024/2025
Kelas / Semester	X/ Ganjil	Mata Pelajaran	PJOK
Alokasi Waktu	3 X 35 Menit (1 pertemuan)	Fase / Elemen	E/ Sepakbola
Program Keahlian	Semua Program Keahlian	Guru Pengampu	Sigit Putranto S.Or
Deskripsi/ Capaian Kompetensi	Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>physical fitness related skills</i>), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Kompetensi Awal	➤ Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola permainan sepakbola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuh kembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Profil Pelajar Pancasila	➤ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, gotong royong		
Sarana dan Prasarana	➤ Lapangan ➤ Peluit ➤ Stopwatch ➤ Bola Sepakbola size 4 ➤ Cone ➤ Lembar kerja peserta didik ➤ Media gambar/video		
Target Peserta Didik	➤ Peserta didik reguler/tipikal ➤ Peserta didik dengan hambatan ➤ Peserta didik cerdas istimewa berbakat		
Metode Pendekatan dan Model Pembelajaran	➤ <i>Teaching Games For Understanding (TGfU)</i>		
KOMPONEN INTI			
Tujuan Pembelajaran	➤ Peserta didik mampu menganalisis konsep keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan menggiring bola dribel pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik memiliki kesadaran tentang arti penting merawat tubuh sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. ➤ Peserta didik memiliki disiplin dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menjaga kebugaran tubuh dan mempresentasikan program aktivitas fisik.		
Kata Kunci Pengetahuan Prasyarat	➤ Sepakbola dan menggiring bola ➤ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/ tema/		

	kegiatan sebelumnya. ➤ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Pemahaman Bermakna	➤ Peserta didik dapat mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan sepakbola dengan lebih baik dan menyenangkan, sehingga permainan dilakukan dalam waktu yang cukup lama dan dalam intensitas yang memadai.
LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pertanyaan Pematik	➤ Sebutkan teknik dasar permainan sepakbola? ➤ Sebutkan posisi apa saja yang ada di sepakbola? ➤ Sebutkan nama pemain timnas sepakbola?
Kegiatan Pembuka	Waktu 10 menit
Guru : Orientasi - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik untuk mengawali kegiatan pembelajaran - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang capaian pembelajaran, dan acuan keberhasilan pada pertemuan yang berlangsung - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Pemanasan - Peserta didik melakukan pemanasan secara statis dan dinamis (<i>dynamic stretching</i>) - Peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan empat dua atau kucing-kucingan dan dikelompokkan menjadi 2 kelompok	
Kegiatan Inti	Waktu 110 menit
Stimulation (Pemberian rangsangan) - Guru menyampaikan media gambar / video pembelajaran keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. - Siswa menanyakan atau menanggapi tentang tayangan media gambar tersebut - Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik Problem statemen (Pertanyaan/identifikasi masalah) - Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari saat melihat media gambar/video rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. - Kelas dibagi menjadi 5 kelompok Data Collection (Pengumpulan data) - Guru memberikan bahan ajar sesuai dengan materi yaitu menggiring bola pada permainan sepakbola. - Peserta didik diberi tugas membaca materi/bahan ajar dalam kelompok yang telah dibagikan - Masing-masing kelompok memperdalam dan mencoba/berlatih sebisanya - Pada kelompok ini peserta didik diminta untuk maju kedepan menunjukkan hasil kelompok dan mempresentasikan rangkaian menggiring bola pada permainan sepakbola. - Guru melakukan penilaian proses (afektif) dan penilaian unjuk kerja untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada kelompok. Data Processing (Pengolahan data) - Peserta didik melakukan pengolahan data, yaitu dari hasil memperdalam dan mencoba/berlatih keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola secara berkelompok. - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola secara bergantian.	

Seluruh aktivitas keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola, diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan gerakan.				
Verification (Pembuktian)				
- Peserta didik berlatih rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola melalui pendekatan berupa modifikasi permainan. Peserta didik dibagi sesuai kelompok, melakukan permainan sepakbola dengan lapangan yang lebih kecil, peraturan permainan hanya boleh melakukan passing dan menggiring bola. - Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi dan memunculkan kreatifitas permainan dan fokus pada keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. - Guru melakukan penilaian proses (psikomotor) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.				
Generalization (Menarik kesimpulan)				
- Peserta didik diminta berkumpul kemudian guru meminta agar peserta didik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. - Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi yang sudah di pelajari.				
Kegiatan Penutup			Waktu	10 menit
- Peserta didik melakukan pelemasan/pendinnginan - Refleksi pembelajaran - Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. - Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi lalu diakhiri dengan berdoa.				
ASESMEN				
No	Bentuk Asesmen	Teknik Asesmen	Waktu Asesmen	Bentuk Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diterima	Pengamatan aktivitas kelas dan kerja kelompok	Selama pembelajaran berlangsung dan saat diskusi di kelas	Lembar pengamatan sikap
2.	Pengetahuan a. Menganalisis tahapan-tahapan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi yang dikuasai di depan kelas	Pada saat pendalaman materi dan diskusi	Penugasan
3.	Keterampilan a. Terampil melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan materi menggiring bola pada permainan sepakbola.	Tes Praktik	Lembar pengamatan unjuk kerja
PENGAYAAN DAN REMEDI				
Pengayaan		Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan materi pengayaan antara lain; secara kognitif siswa diberi materi pengayaan terkait keterampilan gerak keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan secara psikomotor peserta didik dimotivasi untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola.		

Remidial	Bagi peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan latihan atau tugas tambahan. Bila secara kognitif kurang maka siswa diminta untuk merangkum keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan bila secara psikomotor yang kurang maka siswa dilatih kembali hingga mencapai batas maksimal kemampuan psikomotor siswa tersebut
REFLEKSI GURU	
1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar? 2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola 3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran. 4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. 5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.	
Guru Pamong  Sigit Putranto, S. Or NIP. 198212062009021002 Yogyakarta, 08 Januari 2025 Mahasiswa  Anisa Febiana 21604224015	

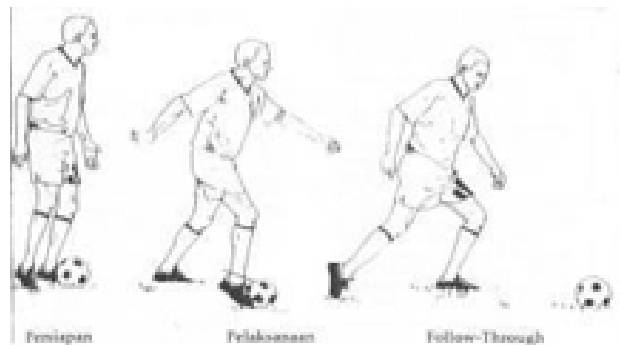
MEDIA GAMBAR



Bahan Ajar

Menggiring Bola

1. Pandangan fokus terhadap bola. Posisi badan bagian atas sedikit dibungkukkan.
2. Satu kaki berada di depan dekat bola dengan pergelangan kaki sedikit diputar kedalam sehingga kaki bagian luar menghadap ke bola.
3. Satu kaki berada di belakang untuk menjaga keseimbangan.
4. Tendanglah bola secara perlahan menggunakan kaki bagian luar. Tendangan dilakukan sambil berjalan atau berlari dan terputus setiap langkah.
5. Jagalah jarak dengan bola agar bola tetap dalam penguasaan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2
Kelas/Semester	VI
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi	Permainan Sepakbola
Nama Kelompok	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
Setelah belajar dan berlatih, masing-masing kelompok akan menganalisis keterampilan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola! Jawab lah pertanyaan di bawah ini!	
1. Sebutkan keterampilan gerak (teknik) menggiring bola dalam permainan sepakbola?	

2. Jelaskan keterampilan dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola. Sebutkan langkah-langkahnya!

RUBIK PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berdasarkan pengamatan sikap perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru

No.	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor
		Rasa Ingin Tahu	Berkerja Sama	Tanggung Jawab	Komunikasi	
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

Catatan:

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
- Skor maksimal ialah jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
 $100 \times 4 = 400$
- Skor Sikap ialah jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai
 $400 : 4 = 100$
- Kode nilai/predikat:
 - 75,01 - 100,00 = Sangat Baik
 - 50,01 - 75,00 = Baik
 - 25,01 - 50,00 = Cukup
 - 00,00 - 25,00 = Kurang
- Format diatas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

B. Penilaian Kognitif

Soal pilihan ganda!

- Apa tujuan utama dari teknik menggiring bola dalam sepakbola?
 - Mencetak gol
 - Menguasai bola dari lawan
 - Mengoper bola ke rekan setim
 - Menggiring bola melewati lawan
- Saat menggiring bola, penting untuk selalu:
 - Menundukkan kepala

- B. Melihat bola terus-menerus
 - C. Menjaga pandangan ke depan dan sekitar
 - D. Menggunakan kaki dominan saja
3. Mengapa penting untuk menguasai teknik menggiring dalam permainan sepakbola?
- A. Untuk mendapatkan penalti
 - B. Untuk menciptakan peluang mencetak gol dan menghindari tekanan lawan
 - C. Untuk meningkatkan kecepatan lari
 - D. Untuk menghibur penonton
- C. Penilaian Keterampilan

Format Lembar Penilaian Aspek Keterampilan Gerak Pasing dan Dribel

No.	Nama Siswa	Sikap awal					Sikap pelaksanaan					Sikap Akhir					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
dst																	

Keterangan:

1. Memberikan nilai 1-5 sesuai dengan gerakan yang dilakukan
2. Jumlah skor maksimal : 75
3. Nilai keterampilan gerak:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Kurang
 - 1: Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 5. Perangkat Pembelajaran Pertemuan 2

MODUL AJAR PJOK PERMAINAN SEPAKBOLA

INFORMASI UMUM			
Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2	Tahun Ajaran	2024/2025
Kelas / Semester	X/ Ganjil	Mata Pelajaran	PJOK
Alokasi Waktu	3 X 35 Menit (1 pertemuan)	Fase / Elemen	E/ Sepakbola
Program Keahlian	Semua Program Keahlian	Guru Pengampu	Sigit Putranto S.Or
Deskripsi/ Capaian Kompetensi	Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physici fitness related health</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>physical fitness related skills</i>), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Kompetensi Awal	➢ Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola permainan sepakbola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuh kembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Profil Pelajar Pancasila	➢ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, gotong royong		
Sarana dan Prasarana	➢ Lapangan ➢ Peluit ➢ Stopwatch ➢ Bola Sepakbola size 4 ➢ Cone ➢ Lembar kerja peserta didik ➢ Media gambar/video		
Target Peserta Didik	➢ Peserta didik reguler/tipikal ➢ Peserta didik dengan hambatan ➢ Peserta didik cerdas istimewa berbakat		
Metode Pendekatan dan Model Pembelajaran	➢ <i>Teaching Games For Understanding (TGfU)</i>		
KOMPONEN INTI			
Tujuan Pembelajaran	➢ Peserta didik mampu menganalisis konsep keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. ➢ Peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan menggiring bola dribel pada permainan sepakbola. ➢ Peserta didik memiliki kesadaran tentang arti penting merawat tubuh sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. ➢ Peserta didik memiliki disiplin dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menjaga kebugaran tubuh dan mempresentasikan program aktivitas fisik.		
Kata Kunci Pengetahuan Pra-syarat	➢ Sepakbola dan menggiring bola ➢ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman peserta didik dengen materi/ tema/		

	kegiatan sebelumnya. ➤ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.		
Pemahaman Bermakna	➤ Peserta didik dapat mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan sepakbola dengan lebih baik dan menyenangkan, sehingga permainan dilakukan dalam waktu yang cukup lama dan dalam intensitas yang memadai.		
LANGKAH PEMBELAJARAN			
Pertanyaan Pematik	➤ Sebutkan teknik dasar permainan sepakbola? ➤ Sebutkan posisi apa saja yang ada di sepakbola? ➤ Sebutkan nama pemain timnas sepakbola?		
Kegiatan Pembuka		Waktu	10 menit
Guru : Orientasi - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik untuk mengawali kegiatan pembelajaran - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang capaian pembelajaran, dan acuan keberhasilan pada pertemuan yang berlangsung - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Pemanasan - Peserta didik melakukan pemanasan secara statis dan dinamis (<i>dynamic stretching</i>) - Peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan estafet bola, peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok			
Kegiatan Inti		Waktu	110 menit
Stimulation (Pemberian rangsangan) - Guru menyampaikan media gambar / video pembelajaran keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. - Siswa menanyakan atau menanggapi tentang tayangan media gambar tersebut - Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik Problem statemen (Pertanyaan/identifikasi masalah) - Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari saat melihat media gambar/video rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. - Kelas dibagi menjadi 5 kelompok Data Collection (Pengumpulan data) - Guru memberikan bahan ajar sesuai dengan materi yaitu menggiring bola pada permainan sepakbola. - Peserta didik diberi tugas membaca materi/bahan ajar dalam kelompok yang telah dibagikan - Masing-masing kelompok memperdalam dan mencoba/berlatih sebisanya - Pada kelompok ini peserta didik diminta untuk maju kedepan menunjukkan hasil kelompok dan mempresentasikan rangkaian menggiring bola pada permainan sepakbola. - Guru melakukan penilaian proses (afektif) dan penilaian unjuk kerja untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada kelompok. Data Processing (Pengolahan data) - Peserta didik melakukan pengolahan data, yaitu dari hasil memperdalam dan mencoba/berlatih keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola secara berkelompok. - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola secara bergantian.			

Seluruh aktivitas keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola, diberikan koreksi oleh guru apabila ada kesalahan gerakan.				
Verification (Pembuktian)				
- Peserta didik berlatih rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola melalui pendekatan berupa modifikasi permainan. Peserta didik dibagi sesuai kelompok, melakukan permainan sepakbola dengan lapangan yang lebih kecil, peraturan permainan hanya boleh melakukan passing dan menggiring bola. - Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi dan memunculkan kreativitas permainan dan fokus pada keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. - Guru melakukan penilaian proses (psikomotor) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.				
Generalization (Menarik kesimpulan)				
- Peserta didik diminta berkumpul kemudian guru meminta agar peserta didik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. - Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi yang sudah di pelajari.				
Kegiatan Penutup			Waktu	10 menit
- Peserta didik melakukan pelepasan/pendinginan - Refleksi pembelajaran - Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. - Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi lalu diakhiri dengan berdoa.				
ASESMEN				
No	Bentuk Asesmen	Teknik Asesmen	Waktu Asesmen	Bentuk Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diterima	Pengamatan aktivitas kelas dan kerja kelompok	Selama pembelajaran berlangsung dan saat diskusi di kelas	Lembar pengamatan sikap
2.	Pengetahuan a. Menganalisis tahapan-tahapan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi yang dikuasai di depan kelas	Pada saat pendalaman materi dan diskusi	Penugasan
3.	Keterampilan a. Terampil melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan materi menggiring bola pada permainan sepakbola.	Tes Praktik	Lembar pengamatan unjuk kerja
PENGAYAAN DAN REMIDI				
Pengayaan		Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan materi pengayaan antara lain; secara kognitif siswa diberi materi pengayaan terkait keterampilan gerak keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan secara psikomotor peserta didik dimotivasi untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola.		

Remedial	Bagi peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan latihan atau tugas tambahan. Bila secara kognitif kurang maka siswa diminta untuk merangkum keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan bila secara psikomotor yang kurang maka siswa dilatih kembali hingga mencapai batas maksimal kemampuan psikomotor siswa tersebut
REFLEKSI GURU 1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar? 2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola 3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran. 4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. 5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.	
Yogyakarta, 10 Januari 2025 Guru Pamong  Sigit Putranto, S. Or NIP. 198212062009021002 Mahasiswa  Anisa Febiana 21604224015	

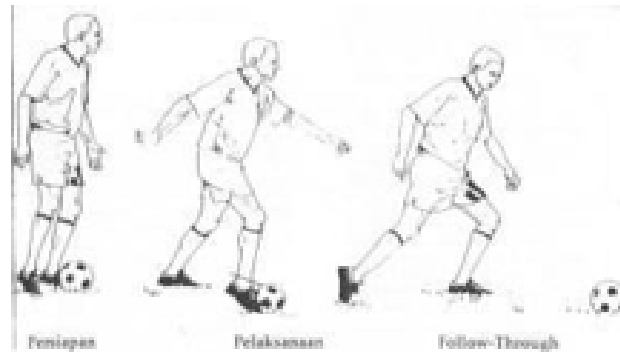
MEDIA GAMBAR



Bahan Ajar

Menggiring Bola

1. Pandangan fokus terhadap bola. Posisi badan bagian atas sedikit dibungkukkan.
2. Satu kaki berada di depan dekat bola dengan pergelangan kaki sedikit diputar kedalam sehingga kaki bagian luar menghadap ke bola.
3. Satu kaki berada di belakang untuk menjaga keseimbangan.
4. Tendanglah bola secara perlahan menggunakan kaki bagian luar. Tendangan dilakukan sambil berjalan atau berlari dan terputus setiap langkah.
5. Jagalah jarak dengan bola agar bola tetap dalam penguasaan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2
Kelas/Semester	V/I
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi	Permainan Sepakbola
Nama Kelompok	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
Setelah belajar dan berlatih, masing-masing kelompok akan menganalisis keterampilan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola! Jawab lah pertanyaan di bawah ini!	
1. Sebutkan keterampilan gerak (teknik) menggiring bola dalam permainan sepakbola?	

2. Jelaskan keterampilan dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola. Sebutkan langkah-langkahnya!

RUBIK PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berdasarkan pengamatan sikap perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru

No.	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor
		Rasa Ingin Tahu	Berkerja Sama	Tanggung Jawab	Komunikasi	
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

Catatan:

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
- Skor maksimal ialah jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
 - $100 \times 4 = 400$
- Skor Sikap ialah jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai
 - $400 : 4 = 100$
- Kode nilai/predikat:
 - 75,01 - 100,00 = Sangat Baik
 - 50,01 - 75,00 = Baik
 - 25,01 - 50,00 = Cukup
 - 00,00 - 25,00 = Kurang
- Format diatas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

B. Penilaian Kognitif

Soal pilihan ganda!

- Apa tujuan utama dari teknik menggiring bola dalam sepakbola?
 - Mencetak gol
 - Menguasai bola dari lawan
 - Mengoper bola ke rekan setim
 - Menggiring bola melewati lawan
- Saat menggiring bola, penting untuk selalu:
 - Menundukkan kepala

- B. Melihat bola terus-menerus
 - C. Menjaga pandangan ke depan dan sekitar
 - D. Menggunakan kaki dominan saja
3. Mengapa penting untuk menguasai teknik menggiring dalam permainan sepakbola?
- A. Untuk mendapatkan penalti
 - B. Untuk menciptakan peluang mencetak gol dan menghindari tekanan lawan
 - C. Untuk meningkatkan kecepatan lari
 - D. Untuk menghibur penonton
- C. Penilaian Keterampilan

Format Lembar Penilaian Aspek Keterampilan Gerak Pasing dan Dribel

No.	Nama Siswa	Sikap awal					Sikap pelaksanaan					Sikap Akhir					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
dst																	

Keterangan:

1. Memberikan nilai 1-5 sesuai dengan gerakan yang dilakukan
2. Jumlah skor maksimal : 75
3. Nilai keterampilan gerak:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Kurang
 - 1: Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 6. Perangkat Pembelajaran Pertemuan 3

MODUL AJAR PJOK PERMAINAN SEPAKBOLA

INFORMASI UMUM			
Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2	Tahun Ajaran	2024/2025
Kelas / Semester	X/ Ganjil	Mata Pelajaran	PJOK
Alokasi Waktu	3 X 35 Menit (1 pertemuan)	Fase / Elemen	E/ Sepakbola
Program Keahlian	Semua Program Keahlian	Guru Pengampu	Sigit Putranto S.Or
Deskripsi/ Capaian Kompetensi	Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>physical fitness related skills</i>), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Kompetensi Awal	➤ Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola permainan sepakbola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuh kembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Profil Pelajar Pancasila	➤ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, gotong royong		
Sarana dan Prasarana	➤ Lapangan ➤ Peluit ➤ Stopwatch ➤ Bola Sepakbola size 4 ➤ Cone ➤ Lembar kerja peserta didik ➤ Media gambar/video		
Target Peserta Didik	➤ Peserta didik reguler/tipikal ➤ Peserta didik dengan hambatan ➤ Peserta didik cerdas istimewa berbakat		
Metode Pendekatan dan Model Pembelajaran	➤ <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU)		
KOMPONEN INTI			
Tujuan Pembelajaran	➤ Peserta didik mampu menganalisis konsep keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan menggiring bola dribel pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik memiliki kesadaran tentang arti penting merawat tubuh sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. ➤ Peserta didik memiliki disiplin dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menjaga kebugaran tubuh dan mempresentasikan program aktivitas fisik.		
Kata Kunci Pengetahuan Prasyarat	➤ Sepakbola dan menggiring bola ➤ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/ tema/		

	kegiatan sebelumnya. ➤ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Pemahaman Bermakna	➤ Peserta didik dapat mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan sepakbola dengan lebih baik dan menyenangkan, sehingga permainan dilakukan dalam waktu yang cukup lama dan dalam intensitas yang memadai.
LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pertanyaan Pematik	➤ Sebutkan teknik dasar permainan sepakbola? ➤ Sebutkan posisi apa saja yang ada di sepakbola? ➤ Sebutkan nama pemain timnas sepakbola?
Kegiatan Pembuka	Waktu 10 menit
Guru : Orientasi - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik untuk mengawali kegiatan pembelajaran - Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran - Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Pemberian Acuan - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. - Memberitahukan tentang capaian pembelajaran, dan acuan keberhasilan pada pertemuan yang berlangsung - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Pemanasan - Peserta didik melakukan pemanasan secara statis dan dinamis (<i>dynamic stretching</i>) - Peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan lempar tangkap bola	
Kegiatan Inti	Waktu 85 menit
Stimulation (Pemberian rangsangan) - Guru menyampaikan media gambar / video pembelajaran keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. - Siswa menanyakan atau menanggapi tentang tayangan media gambar tersebut - Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik Problem statemen (Pertanyaan/identifikasi masalah) - Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari saat melihat media gambar/video rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. - Kelas dibagi menjadi 5 kelompok Data Collection (Pengumpulan data) - Guru memberikan bahan ajar sesuai dengan materi yaitu menggiring bola pada permainan sepakbola. - Peserta didik diberi tugas membaca materi/bahan ajar dalam kelompok yang telah dibagikan - Masing-masing kelompok memperdalam dan mencoba/berlatih sebisanya - Pada kelompok ini peserta didik diminta untuk maju kedepan menunjukkan hasil kelompok dan mempresentasikan rangkaian menggiring bola pada permainan sepakbola. - Guru melakukan penilaian proses (afektif) dan penilaian unjuk kerja untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada kelompok. Data Processing (Pengolahan data) - Peserta didik melakukan pengolahan data, yaitu dari hasil memperdalam dan mencoba/berlatih keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola secara berkelompok. - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola secara bergantian. - Seluruh aktivitas keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola, diberikan koreksi	

oleh guru apabila ada kesalahan gerakan.				
Verification (Pembuktian)				
• Peserta didik berlatih rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola melalui pendekatan berupa modifikasi permainan. Peserta didik dibagi sesuai kelompok, melakukan permainan sepakbola dengan lapangan yang lebih kecil, peraturan permainan hanya boleh melakukan passing dan menggiring bola. • Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi dan memunculkan kreatifitas permainan dan fokus pada keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. • Guru melakukan penilaian proses (psikomotor) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.				
Generalization (Menarik kesimpulan)				
• Peserta didik diminta berkumpul kemudian guru meminta agar peserta didik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi yang sudah di pelajari.				
Kegiatan Penutup			Waktu	10 menit
1. Peserta didik melakukan pelepasan/pendinginan 2. Refleksi pembelajaran 3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi lalu diakhiri dengan berdoa.				
ASESMEN				
No	Bentuk Asesmen	Teknik Asesmen	Waktu Asesmen	Bentuk Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diterima	Pengamatan aktivitas kelas dan kerja kelompok	Selama pembelajaran berlangsung dan saat diskusi di kelas	Lembar pengamatan sikap
2.	Pengetahuan a. Menganalisis tahapan-tahapan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi yang dikuasai di depan kelas	Pada saat pendalaman materi dan diskusi	Penugasan
3.	Keterampilan a. Terampil melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan materi menggiring bola pada permainan sepakbola.	Tes Praktik	Lembar pengamatan unjuk kerja
PENGAYAAN DAN REMEDI				
Pengayaan		Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan materi pengayaan antara lain; secara kognitif siswa diberi materi pengayaan terkait keterampilan gerak keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan secara psikomotor peserta didik dimotivasi untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola.		
Remedial		Bagi peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran , maka		

	guru bisa memberikan latihan atau tugas tambahan. Bila secara kognitif kurang maka siswa diminta untuk merangkum keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan bila secara psikomotor yang kurang maka siswa dilatih kembali hingga mencapai batas maksimal kemampuan psikomotor siswa tersebut
REFLEKSI GURU	
1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar? 2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola 3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran. 4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. 5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.	
Guru Pamong	Yogyakarta, 15 Januari 2025
 Sigit Putranto, S. Or NIP. 198212062009021002	Mahasiswa  Anisa Febiana 21604224015

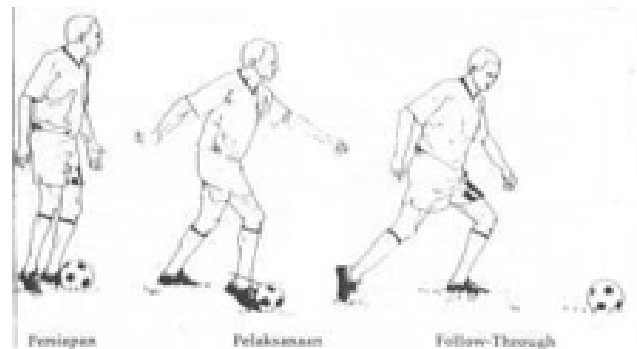
MEDIA GAMBAR



Bahan Ajar

Menggiring Bola

1. Pandangan fokus terhadap bola. Posisi badan bagian atas sedikit dibungkukkan.
2. Satu kaki berada di depan dekat bola dengan pergelangan kaki sedikit diputar kedalam sehingga kaki bagian luar menghadap ke bola.
3. Satu kaki berada di belakang untuk menjaga keseimbangan.
4. Tendanglah bola secara perlahan menggunakan kaki bagian luar. Tendangan dilakukan sambil berjalan atau berlari dan terputus setiap langkah.
5. Jagalah jarak dengan bola agar bola tetap dalam penguasaan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2
Kelas/Semester	V/I
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi	Permainan Sepakbola
Nama Kelompok	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
Setelah belajar dan berlatih, masing-masing kelompok akan menganalisis keterampilan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola! Jawab lah pertanyaan di bawah ini!	
1. Sebutkan keterampilan gerak (teknik) menggiring bola dalam permainan sepakbola?	

2. Jelaskan keterampilan dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola. Sebutkan langkah-langkahnya!

RUBIK PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berdasarkan pengamatan sikap perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru

No.	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor
		Rasa Ingin Tahu	Berkerja Sama	Tanggung Jawab	Komunikasi	
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

Catatan:

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
100 = Sangat baik
75 = Baik
50 = Cukup
25 = Kurang
- Skor maksimal ialah jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
 $100 \times 4 = 400$
- Skor Sikap ialah jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai
 $400 : 4 = 100$
- Kode nilai/predikat:
75,01 - 100,00 = Sangat Baik
50,01 - 75,00 = Baik
25,01 - 50,00 = Cukup
00,00 - 25,00 = Kurang
- Format diatas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

B. Penilaian Kognitif

Soal pilihan ganda!

- Apa tujuan utama dari teknik menggiring bola dalam sepakbola?

- Mencetak gol
- Menguasai bola dari lawan
- Mengoper bola ke rekan setim
- Menggiring bola melewati lawan

- Saat menggiring bola, penting untuk selalu:

- Menundukkan kepala

- B. Melihat bola terus-menerus
 - C. Menjaga pandangan ke depan dan sekitar
 - D. Menggunakan kaki dominan saja
3. Mengapa penting untuk menguasai teknik menggiring dalam permainan sepakbola?
- A. Untuk mendapatkan penalti
 - B. Untuk menciptakan peluang mencetak gol dan menghindari tekanan lawan
 - C. Untuk meningkatkan kecepatan lari
 - D. Untuk menghibur penonton
- C. Penilaian Keterampilan

Format Lembar Penilaian Aspek Keterampilan Gerak Pasing dan Dribel

No.	Nama Siswa	Sikap awal					Sikap pelaksanaan					Sikap Akhir					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
dst																	

Keterangan:

1. Memberikan nilai 1-5 sesuai dengan gerakan yang dilakukan
2. Jumlah skor maksimal : 75
3. Nilai keterampilan gerak:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Kurang
 - 1: Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 7. Perangkat pembelajaran pertemuan 4

MODUL AJAR PJOK PERMAINAN SEPAKBOLA

INFORMASI UMUM			
Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2	Tahun Ajaran	2024/2025
Kelas / Semester	X/ Ganjil	Mata Pelajaran	PJOK
Alokasi Waktu	3 X 35 Menit (1 pertemuan)	Fase / Elemen	E/ Sepakbola
Program Keahlian	Semua Program Keahlian	Guru Pengampu	Sigit Putranto S.Or
Deskripsi/ Capaian Kompetensi	Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>physical fitness related skills</i>), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Kompetensi Awal	➤ Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola permainan sepakbola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuh kembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Profil Pelajar Pancasila	➤ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, gotong royong		
Sarana dan Prasarana	➤ Lapangan ➤ Peluit ➤ Stopwatch ➤ Bola Sepakbola size 4 ➤ Cone ➤ Lembar kerja peserta didik ➤ Media gambar/video		
Target Peserta Didik	➤ Peserta didik reguler/tipikal ➤ Peserta didik dengan hambatan ➤ Peserta didik cerdas istimewa/bertakat		
Metode Pendekatan dan Model Pembelajaran	➤ <i>Teaching Games For Understanding (TGfU)</i>		
KOMPONEN INTI			
Tujuan Pembelajaran	➤ Peserta didik mampu menganalisis konsep keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan menggiring bola dribel pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik memiliki kesadaran tentang arti penting merawat tubuh sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. ➤ Peserta didik memiliki disiplin dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menjaga kebugaran tubuh dan mempresentasikan program aktivitas fisik.		
Kata Kunci Pengetahuan Prasyarat	➤ Sepakbola dan menggiring bola ➤ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/ tema/		

	kegiatan sebelumnya.
	➤ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Pemahaman Bermakna	➤ Peserta didik dapat mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan sepakbola dengan lebih baik dan menyenangkan, sehingga permainan dilakukan dalam waktu yang cukup lama dan dalam intensitas yang memadai.
LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pertanyaan Pemantik	➤ Sebutkan teknik dasar permainan sepakbola? ➤ Sebutkan posisi apa saja yang ada di sepakbola? ➤ Sebutkan nama pemain timnas sepakbola?
Kegiatan Pembuka	Waktu 10 menit
Guru : Orientasi • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik untuk mengawali kegiatan pembelajaran • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang capaian pembelajaran, dan acuan keberhasilan pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Pemanasan • Peserta didik melakukan pemanasan secara statis dan dinamis (<i>dynamic stretching</i>) • Peserta didik melakukan pemanasan dengan permainan estafet cone	
Kegiatan Inti	Waktu 85 menit
Stimulation (Pemberian rangsangan) • Guru menyampaikan media gambar / video pembelajaran keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. • Siswa menanyakan atau menanggapi tentang tayangan media gambar tersebut • Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik Problem statemen (Pertanyaan/identifikasi masalah) • Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari saat melihat media gambar/video rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. • Kelas dibagi menjadi 5 kelompok Data Collection (Pengumpulan data) • Guru memberikan bahan ajar sesuai dengan materi yaitu menggiring bola pada permainan sepakbola. • Peserta didik diberi tugas membaca materi/bahan ajar dalam kelompok yang telah dibagikan • Masing-masing kelompok memperdalam dan mencoba/berlatih sebisanya • Pada kelompok ini peserta didik diminta untuk maju kedepan menunjukkan hasil kelompok dan mempresentasikan rangkaian menggiring bola pada permainan sepakbola. • Guru melakukan penilaian proses (afektif) dan penilaian unjuk kerja untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada kelompok. Data Processing (Pengolahan data) • Peserta didik melakukan pengolahan data, yaitu dari hasil memperdalam dan mencoba/berlatih keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola secara berkelompok. • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola secara bergantian. • Seluruh aktivitas keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola, diberikan koreksi	

oleh guru apabila ada kesalahan gerakan. Verification (Pembuktian) • Peserta didik berlatih rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola melalui pendekatan berupa modifikasi permainan. Peserta didik dibagi sesuai kelompok, melakukan permainan sepakbola dengan lapangan yang lebih kecil, peraturan permainan hanya boleh melakukan passing dan menggiring bola. • Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi dan memunculkan kreatifitas permainan dan fokus pada keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. • Guru melakukan penilaian proses (psikomotor) untuk mengetahui keterampilan peserta didik. Generalization (Menarik kesimpulan) • Peserta didik diminta berkumpul kemudian guru meminta agar peserta didik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi yang sudah di pelajari.				
Kegiatan Penutup			Waktu	10 menit
1. Peserta didik melakukan pelepasan/pendinginan 2. Refleksi pembelajaran 3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi lalu diakhiri dengan berdoa.				
ASESMEN				
No	Bentuk Asesmen	Teknik Asesmen	Waktu Asesmen	Bentuk Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diterima	Pengamatan aktivitas kelas dan kerja kelompok	Selama pembelajaran berlangsung dan saat diskusi di kelas	Lembar pengamatan sikap
2.	Pengetahuan a. Menganalisis tahapan-tahapan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi yang dikuasai di depan kelas	Pada saat pendalaman materi dan diskusi	Penugasan
3.	Keterampilan a. Terampil melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan materi menggiring bola pada permainan sepakbola.	Tes Praktik	Lembar pengamatan unjuk kerja
PENGAYAAN DAN REMEDI				
Pengayaan		Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan materi pengayaan antara lain; secara kognitif siswa diberi materi pengayaan terkait keterampilan gerak keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan secara psikomotor peserta didik dimotivasi untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola.		
Remedial		Bagi peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran , maka		

	guru bisa memberikan latihan atau tugas tambahan. Bila secara kognitif kurang maka siswa diminta untuk merangkum keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan bila secara psikomotor yang kurang maka siswa dilatih kembali hingga mencapai batas maksimal kemampuan psikomotor siswa tersebut
REFLEKSI GURU	
1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar? 2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola 3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran. 4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. 5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajaran PJOK.	
Yogyakarta, 17 Januari 2025	
Guru Pamong	Mahasiswa
	
Sigit Putranto, S. Or	Anisa Febiana
NIP. 198212062009021002	21604224015

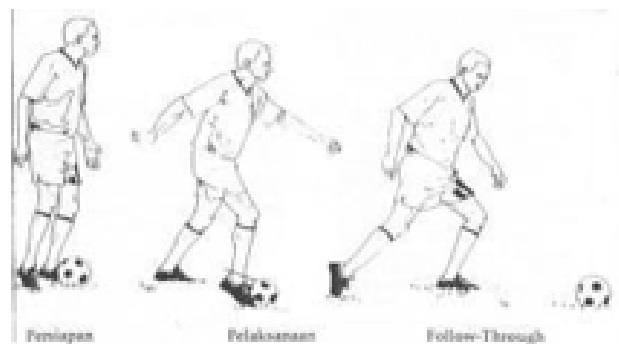
MEDIA GAMBAR



Bahan Ajar

Menggiring Bola

1. Pandangan fokus terhadap bola. Posisi badan bagian atas sedikit dibungkukkan.
2. Satu kaki berada di depan dekat bola dengan pergelangan kaki sedikit diputar kedalam sehingga kaki bagian luar menghadap ke bola.
3. Satu kaki berada di belakang untuk menjaga keseimbangan.
4. Tendanglah bola secara perlahan menggunakan kaki bagian luar. Tendangan dilakukan sambil berjalan atau berlari dan terputus setiap langkah.
5. Jagalah jarak dengan bola agar bola tetap dalam penguasaan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2
Kelas/Semester	VI
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi	Permainan Sepakbola
Nama Kelompok	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
Setelah belajar dan berlatih, masing-masing kelompok akan menganalisis keterampilan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola! Jawab lah pertanyaan di bawah ini!	
1. Sebutkan keterampilan gerak (teknik) menggiring bola dalam permainan sepakbola?	

2. Jelaskan keterampilan dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola. Sebutkan langkah-langkahnya!

RUBIK PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berdasarkan pengamatan sikap perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru.

No.	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor
		Rasa Ingin Tahu	Berkerja Sama	Tanggung Jawab	Komunikasi	
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

Catatan:

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
2. Skor maksimal ialah jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
 $100 \times 4 = 400$
3. Skor Sikap ialah jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai
 $400 : 4 = 100$
4. Kode nilai/predikat:
 - 75,01 - 100,00 = Sangat Baik
 - 50,01 - 75,00 = Baik
 - 25,01 - 50,00 = Cukup
 - 00,00 - 25,00 = Kurang
5. Format diatas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

B. Penilaian Kognitif

Soal pilihan ganda!

1. Apa tujuan utama dari teknik menggiring bola dalam sepakbola?
 - A. Mencetak gol
 - B. Menguasai bola dari lawan
 - C. Mengoper bola ke rekan setim
 - D. Menggiring bola melewati lawan
2. Saat menggiring bola, penting untuk selalu:
 - A. Memundukkan kepala

- B. Melihat bola terus-menerus
 - C. Menjaga pandangan ke depan dan sekitar
 - D. Menggunakan kaki dominan saja
3. Mengapa penting untuk menguasai teknik menggiring dalam permainan sepakbola?
- A. Untuk mendapatkan penalti
 - B. Untuk menciptakan peluang mencetak gol dan menghindari tekanan lawan
 - C. Untuk meningkatkan kecepatan lari
 - D. Untuk menghibur penonton
- C. Penilaian Keterampilan

Format Lembar Penilaian Aspek Keterampilan Gerak Pasing dan Dribel

No.	Nama Siswa	Sikap awal					Sikap pelaksanaan					Sikap Akhir					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
dst																	

Keterangan:

1. Memberikan nilai 1-5 sesuai dengan gerakan yang dilakukan
2. Jumlah skor maksimal : 75
3. Nilai keterampilan gerak:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Kurang
 - 1: Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 8. Perangkat pembelajaran pertemuan 5

MODUL AJAR PJOK PERMAINAN SEPAKBOLA

INFORMASI UMUM			
Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2	Tahun Ajaran	2024/2025
Kelas / Semester	X/ Ganjil	Mata Pelajaran	PJOK
Alokasi Waktu	3 X 35 Menit (1 pertemuan)	Fase / Elemen	E/ Sepakbola
Program Keahlian	Semua Program Keahlian	Guru Pengampu	Sigit Putranto S.Or
Deskripsi/ Capaian Kompetensi	Pada akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (<i>physical fitness related skills</i>), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Kompetensi Awal	➤ Peserta didik dapat menunjukkan kemampuan menggiring bola permainan sepakbola sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuh kembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani.		
Profil Pelajar Pancasila	➤ Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, gotong royong		
Sarana dan Prasarana	➤ Lapangan ➤ Peluit ➤ Stopwatch ➤ Bola Sepakbola size 4 ➤ Cone ➤ Lembar kerja peserta didik ➤ Media gambar/video		
Target Peserta Didik	➤ Peserta didik reguler/tipikal ➤ Peserta didik dengan hambatan ➤ Peserta didik cerdas istimewa berbakat		
Metode Pendekatan dan Model Pembelajaran	➤ <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU)		
KOMPONEN INTI			
Tujuan Pembelajaran	➤ Peserta didik mampu menganalisis konsep keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik mampu mempraktikkan keterampilan menggiring bola dribel pada permainan sepakbola. ➤ Peserta didik memiliki kesadaran tentang arti penting merawat tubuh sebagai wujud syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. ➤ Peserta didik memiliki disiplin dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam menjaga kebugaran tubuh dan mempresentasikan program aktivitas fisik.		
Kata Kunci Pengetahuan Prasyarat	➤ Sepakbola dan menggiring bola ➤ Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/ tema/		

	kegiatan sebelumnya.
	➤ Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
Pemahaman Bermakna	➤ Peserta didik dapat mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan sepakbola dengan lebih baik dan menyenangkan, sehingga permainan dilakukan dalam waktu yang cukup lama dan dalam intensitas yang memadai.
LANGKAH PEMBELAJARAN	
Pertanyaan Pematik	➤ Sebutkan teknik dasar permainan sepakbola? ➤ Sebutkan posisi apa saja yang ada di sepakbola? ➤ Sebutkan nama pemain timnas sepakbola?
Kegiatan Pembuka	Waktu 10 menit
Guru : Orientasi • Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik untuk mengawali kegiatan pembelajaran • Melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan <i>syukur</i> kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran • Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin Pemberian Acuan • Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu. • Memberitahukan tentang capaian pembelajaran, dan acuan keberhasilan pada pertemuan yang berlangsung • Menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran dan penilaian. Pemanasan • Peserta didik melakukan pemanasan secara statis dan dinamis (<i>dynamic stretching</i>) • Peserta didik melakukan pemanasan dengan menendang bola mengenai sasaran marker/cone	
Kegiatan Inti	Waktu 85 menit
Stimulation (Pemberian rangsangan) • Guru menyampaikan media gambar / video pembelajaran keterampilan menggiring bola pada permainan sepakbola. • Siswa menanyakan atau menanggapi tentang tayangan media gambar tersebut • Guru menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik Problem statemen (Pertanyaan/identifikasi masalah) • Peserta didik mengidentifikasi masalah yang diperoleh dari saat melihat media gambar/video rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. • Kelas dibagi menjadi 5 kelompok Data Collection (Pengumpulan data) • Guru memberikan bahan ajar sesuai dengan materi yaitu menggiring bola pada permainan sepakbola. • Peserta didik diberi tugas membaca materi/bahan ajar dalam kelompok yang telah dibagikan • Masing-masing kelompok memperdalam dan mencoba/berlatih sebisanya • Pada kelompok ini peserta didik diminta untuk maju kedepan menunjukkan hasil kelompok dan mempresentasikan rangkaian menggiring bola pada permainan sepakbola. • Guru melakukan penilaian proses (afektif) dan penilaian unjuk kerja untuk mengetahui keaktifan peserta didik pada kelompok. Data Processing (Pengolahan data) • Peserta didik melakukan pengolahan data, yaitu dari hasil memperdalam dan mencoba/berlatih keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola secara berkelompok. • Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola secara bergantian. • Seluruh aktivitas keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola, diberikan koreksi	

oleh guru apabila ada kesalahan gerakan.				
Verification (Pembuktian)				
• Peserta didik berlatih rangkaian keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola melalui pendekatan berupa modifikasi permainan. Peserta didik dibagi sesuai kelompok, melakukan permainan sepakbola dengan lapangan yang lebih kecil, peraturan permainan hanya boleh melakukan passing dan menggiring bola. • Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi dan memunculkan kreatifitas permainan dan fokus pada keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. • Guru melakukan penilaian proses (psikomotor) untuk mengetahui keterampilan peserta didik.				
Generalization (Menarik kesimpulan)				
• Peserta didik diminta berkumpul kemudian guru meminta agar peserta didik menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. • Peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami terkait materi yang sudah di pelajari.				
Kegiatan Penutup		Waktu		10 menit
1. Peserta didik melakukan pelepasan/pendinginan 2. Refleksi pembelajaran 3. Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. 4. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi lalu diakhiri dengan berdoa.				
ASESMEN				
No	Bentuk Asesmen	Teknik Asesmen	Waktu Asesmen	Bentuk Penilaian
1.	Sikap a. Disiplin dalam pembelajaran b. Bekerjasama dalam kegiatan diskusi kelompok c. Tanggung jawab terhadap tugas yang diterima	Pengamatan aktivitas kelas dan kerja kelompok	Selama pembelajaran berlangsung dan saat diskusi di kelas	Lembar pengamatan sikap
2.	Pengetahuan a. Menganalisis tahapan-tahapan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan materi yang dikuasai di depan kelas	Pada saat pendalaman materi dan diskusi	Pengugasan
3.	Keterampilan a. Terampil melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola	Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan materi menggiring bola pada permainan sepakbola.	Tes Praktik	Lembar pengamatan unjuk kerja
PENGAYAAN DAN REMEDI				
Pengayaan		Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran , maka guru bisa memberikan materi pengayaan antara lain; secara kognitif siswa diberi materi pengayaan terkait keterampilan gerak keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan secara psikomotor peserta didik dimotivasi untuk melakukan keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola.		
Remedial		Bagi peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran , maka		

	guru bisa memberikan latihan atau tugas tambahan. Bila secara kognitif kurang maka siswa diminta untuk merangkum keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola dan bila secara psikomotor yang kurang maka siswa dilatih kembali hingga mencapai batas maksimal kemampuan psikomotor siswa tersebut
REFLEKSI GURU	
1. Apakah kegiatan pembelajaran mencipta siswa belajar? 2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran teknik dasar keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola 3. Apakah yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran. 4. Bagaimana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan gerak menggiring bola pada permainan sepakbola. 5. Dipandang perlu bahwa guru pun dapat berkomunikasi dengan orang tua siswa, terkait dengan hasil capaian pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru pun harus memiliki teknik dan strategi yang efektif dalam berkomunikasi dengan orang tua. Guru meminta bantuan orang tua agar siswa memiliki motivasi yang tetap tinggi dalam pembelajarn PJOK.	
Guru Pamong  Sigit Putranto, S. Or NIP. 198212062009021002	Yogyakarta, 22 Januari 2025 Mahasiswa  Anisa Febiana 21604224015

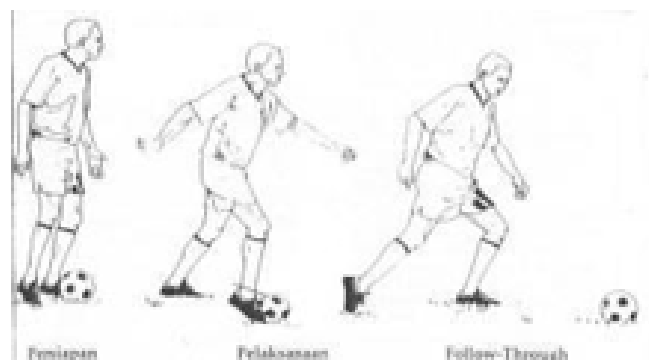
MEDIA GAMBAR



Bahan Ajar

Menggiring Bola

1. Pandangan fokus terhadap bola. Posisi badan bagian atas sedikit dibungkukkan.
2. Satu kaki berada di depan dekat bola dengan pergelangan kaki sedikit diputar kedalam sehingga kaki bagian luar menghadap ke bola.
3. Satu kaki berada di belakang untuk menjaga keseimbangan.
4. Tendanglah bola secara perlahan menggunakan kaki bagian luar. Tendangan dilakukan sambil berjalan atau berlari dan terputus setiap langkah.
5. Jagalah jarak dengan bola agar bola tetap dalam penguasaan.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Sekolah	SD Negeri Karangnongko 2
Kelas/Semester	V/1
Mata Pelajaran	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi	Permainan Sepakbola
Nama Kelompok	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
Setelah belajar dan berlatih, masing-masing kelompok akan menganalisis keterampilan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola! Jawab lah pertanyaan di bawah ini!	
1. Sebutkan keterampilan gerak (teknik) menggiring bola dalam permainan sepakbola?	

2. Jelaskan keterampilan dasar menggiring bola dalam permainan sepakbola. Sebutkan langkah-langkahnya!

RUBIK PENILAIAN

A. Penilaian Sikap

Penilaian sikap berdasarkan pengamatan sikap perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru

No.	Nama	Aspek yang dinilai				Jumlah Skor
		Rasa Ingin Tahu	Berkerja Sama	Tanggung Jawab	Komunikasi	
1						
2						
3						
4						
5						
dst						

Catatan:

- Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
 - 100 = Sangat baik
 - 75 = Baik
 - 50 = Cukup
 - 25 = Kurang
- Skor maksimal ialah jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria
 $100 \times 4 = 400$
- Skor Sikap ialah jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai
 $400 : 4 = 100$
- Kode nilai/predikat:
 - 75,01 - 100,00 = Sangat Baik
 - 50,01 - 75,00 = Baik
 - 25,01 - 50,00 = Cukup
 - 00,00 - 25,00 = Kurang
- Format diatas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

B. Penilaian Kognitif

Soal pilihan ganda!

- Apa tujuan utama dari teknik menggiring bola dalam sepakbola?
 - Mencetak gol
 - Menguasai bola dari lawan
 - Mengoper bola ke rekan setim
 - Menggiring bola melewati lawan
- Saat menggiring bola, penting untuk selalu:
 - Menundukkan kepala

- B. Melihat bola terus-menerus
 - C. Menjaga pandangan ke depan dan sekitar
 - D. Menggunakan kaki dominan saja
3. Mengapa penting untuk menguasai teknik menggiring dalam permainan sepakbola?
- A. Untuk mendapatkan penalti
 - B. Untuk menciptakan peluang mencetak gol dan menghindari tekanan lawan
 - C. Untuk meningkatkan kecepatan lari
 - D. Untuk menghibur penonton
- C. Penilaian Keterampilan

Format Lembar Penilaian Aspek Keterampilan Gerak Pasing dan Dribel

No.	Nama Siswa	Sikap awal					Sikap pelaksanaan					Sikap Akhir					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1.																	
2.																	
3.																	
dst																	

Keterangan:

1. Memberikan nilai 1-5 sesuai dengan gerakan yang dilakukan
2. Jumlah skor maksimal : 75
3. Nilai keterampilan gerak:
 - 5: Sangat Baik
 - 4: Baik
 - 3: Cukup
 - 2: Kurang
 - 1: Sangat Kurang

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Lampiran 9. Dokumentasi



Lampiran 10. Data Penelitian

Peserta Didik Putra

Statistics

		Siklus1	Siklus2	Siklus3	Siklus4	Siklus5
N	Valid	11	11	11	11	11
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		21,1255	20,8364	20,5636	20,0636	18,9636
Median		21,5100	21,1700	20,9100	20,1100	18,7200
Mode		18,79 ^a	18,27 ^a	18,16 ^a	18,12 ^a	18,72
Std. Deviation		1,38660	1,36330	1,36619	1,14175	1,00192
Variance		1,923	1,859	1,866	1,304	1,004
Minimum		18,79	18,27	18,16	18,12	17,38
Maximum		23,78	23,19	22,88	21,72	20,19
Sum		232,38	229,20	226,20	220,70	208,60

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Peserta Didik Putri

Statistics

		Sik_1	Sik_2	Sik_3	Sik_4	Sik_5
N	Valid	11	11	11	11	11
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		28,2982	29,5518	27,1827	26,1091	25,5082
Median		28,3100	27,8800	28,1600	26,3700	26,1100
Mode		23,31 ^a	33,69	20,29 ^a	21,90 ^a	21,68 ^a
Std. Deviation		5,55084	8,72016	3,66137	2,39402	2,05388
Variance		30,812	76,041	13,406	5,731	4,218
Minimum		23,31	20,37	20,29	21,90	21,68
Maximum		42,84	52,22	32,59	28,98	28,46
Sum		311,28	325,07	299,01	287,20	280,59

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown