

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING KAKI BAGIAN
DALAM PADA SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN GAWANG
SEGITIGA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Ari Kuswanto
15601241145

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING KAKI BAGIAN
DALAM PADA SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN GAWANG
SEGITIGA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Oleh
Ari Kuswanto
15601241145

ABSTRAK

Kemampuan *passing* kaki bagian dalam permainan sepakbola siswa kelas X MIPA 1 di SMA Muhammadiyah Bantul masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga. Dalam permainan ini dibatasi pada teknik *passing* kaki bagian dalam.

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 di SMA Muhammadiyah Bantul dengan jumlah siswa 23 orang. Urutan kegiatan penelitian ini mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Pengumpulan datanya menggunakan RPP, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis datanya menggunakan deskripsi presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata ketrampilan *passing* kaki bagian dalam sebesar 70, siswa yang mendapat nilai di atas 75 (KKM) sebanyak 13 siswa atau 56%. Sedangkan pada siklus II rata-rata ketrampilan *passing* kaki bagian dalam sebesar 78, siswa yang mendapat nilai di atas 75 sebanyak 19 siswa atau 83%. Sehingga hal itu sudah memenuhi target, yaitu 75%. Hasil penelitian terdapat peningkatan dari beberapa indikator ketercapaian dalam setiap aspek, yaitu adanya peningkatan keaktifan siswa, kesungguhan dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran siswa yang menyenangkan juga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pelajaran.

Kata kunci: sepakbola, permainan sepakbola gawang segitiga, ketrampilan sepakbola.

**An Effort to Improve Learning Result of Foot Inside Passing in Football
Through Triangle Gate Games Students of X SMA Muhammadiyah Bantul
Academic Year 2018/2019**

By:
Ari Kuswanto
15601241145

ABSTRACT

The ability of football inside passing in football games of students X SMA Muhammadiyah Bantul still low. This research aims to know about learning result foot- inside passing in football games through triangle gate. In this game restricted in a foot-inside passing.

This research used class action research methodology. The participants of the research are students of Class X MIPA I in SMA Muhammadiyah Bantul with total population class 23 students. There are arrangement of the research: 1) plan, 2) implement, 3) identify, 4) reflection. The data findings were obtained by using lesson plan, observation sheet and also documentation. The data analysis showed in descriptive precentages.

The result of the research revealed that in cycle I the skill average of foot-inside passing got the higher score in 70. Students who get score 75 or pass the KKM only 13 students or 56%. However, in cycle II the skill average of foot-inside passing got highest score in 78, there are 19 students that pass the score or 83%. It was completed the target of 75%. The result of the research showed that there is improvement in every aspects there are: the improvement of students activeness, seriousness and bravery of the students to follow the lesson, and also fun learning environment that can motivate the students to follow the lesson.

Keywords: football, football games triangle gate, skill of football.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Kuswanto

NIM : 15601241145

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Kaki Bagian

Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang

Segitiga Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul

Tahun Ajaran 2018/2019.

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

Yogyakarta, Agustus 2019

Yang menyatakan,



Ari Kuswanto
NIM. 15601241145

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING KAKI BAGIAN
DALAM PADA SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN GAWANG
SEGITIGA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Disusun oleh:

Ari Kuswanto

NIM 15601241145

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 1 Juni 2019

Mengetahui,

Disetujui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Guntur, M.Pd.

Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.

NIP. 198109262006041001

NIP. 197409282003121002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PASSING KAKI BAGIAN
DALAM PADA SEPAKBOLA MELALUI PERMAINAN GAWANG
SEGITIGA SISWA KELAS X SMA MUHAMMADIYAH BANTUL
TAHUN AJARAN 2018/2019



Disusun oleh:

Ari Kuswanto

15601241145

Dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 17 Juli 2019

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. Ketua Pengaji/Pembimbing		15/7/2019
Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris Pengaji		15/7/2019
Dr. Yudanto, M.Pd Pengaji I		15/7/2019

Yogyakarta, 14 Agustus 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



v

HALAMAN MOTTO

Jangan pernah berhenti bermimpi, karena suatu saat nanti mungkin mimpi kaloan
akan menjadi kenyataan.

(Bambang Pamungkas)

Tidak ada yang tidak mungkin selagi saya melibatkan Allah dalam segala
urusanku.

(Ari Kuswanto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT, Alhamdulillah, penulis persembahkan Tugas Akhir Skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua, Ibu Ngadikem dan Bapak Sutarno tercinta yang selalu memberikan kasih sayangnya dan senantiasa mengirimkan doa, selalu memberi dukungan untuk penulis.
2. Nenek saya, Somo Wiyarjo yang selalu menasehatiku dengan berbagai hal-hal positif dalam hidup ini, dan yang selalu senantiasa mendoakan yang terbaik untuk cucunya.
3. Adikku tersayang, Fajar Dwi Santosa yang senantiasa memberikan dorongan secara tidak langsung dan yang telah memberikan semangat dalam penyelesaian tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, kesehatan, rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing Kaki* Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.” dapat terselesaikan. Atas selesainya Tugas Akhir Skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih dan memberikan penghargaan setinggi – tingginya kepada berbagai pihak, yaitu:

1. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Muhammad Hamid Anwar, M. Phil., selaku dosen Penasehat Akademik, yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.

5. Bapak Prof. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Drs. Muhammad Asrowi selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah Bantul yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru, staf dan siswa-siswi SMA Muhammadiyah Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen serta karyawan yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Asih Arum Anembah yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhir kata dengan segala bentuk kerendahan hati peneliti menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu masukan dan saran terhadap skripsi ini sangat diperlukan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta memberikan kontribusi nyata untuk bidang pendidikan di Indonesia.

Yogyakarta, Agustus 2019

Penulis

Ari Kuswanto
NIM. 15601241145

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	5
C. Fokus Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	6

BAB II LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka	8
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	8
2. Tujuan Pendidikan Jasmani.....	9
3. Hakikat Hasil Belajar	10
4. Hakikat Permainan Sepakbola	12
5. Teknik Dasar Sepakbola	13
6. Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani	22
7. Permainan Sepakbola Gawang Segitiga.....	23
B. Hasil Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	26
D. Pertanyaan Penelitian	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. <i>Setting</i> Penelitian	29
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Definisi Operasional Variabel.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	31

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	33
H. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
B. Hasil Penelitian	43
C. Pembahasan Hasil Penelitian	46
D. Keterbatasan Penelitian.....	55
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	56
B. Implikasi Penelitian.....	56
C. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ketrampilan <i>passing</i> kaki bagian dalam pada sepakbola.....	32
Tabel 2. Nilai hasil ketrampilan <i>passing</i> kaki bagian dalam pada prasiklus	37
Tabel 3. Peningkatan hasil <i>passing</i> kaki bagian dalam siswa per siklus	44
Tabel 4. Hasil belajar aspek pengetahuan siklus I	47
Tabel 5. Hasil belajar aspek sikap siklus I	48
Tabel 6. Hasil belajar aspek ketrampilan siklus I	48
Tabel 7. Hasil pembelajaran siklus I	49
Tabel 8. Hasil belajar aspek pengetahuan siklus II	50
Tabel 9. Hasil belajar aspek sikap siklus II.....	50
Tabel 10.Hasil belajar aspek ketrampilan siklus II	51
Tabel 11.Hasil pembelajaran siklus II.....	52
Tabel 12.Hasil ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan Siklus II ...	53
Tabel 13. Hasil pembelajaran siklus I dan Siklus II	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Menendang dengan kaki bagian dalam	13
Gambar 2. Menendang dengan kaki bagian luar.....	14
Gambar 3. Menendang dengan punggung kaki.....	15
Gambar 4. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam	16
Gambar 5. Menggiring bola dengan kaki bagian luar.....	17
Gambar 6. Menggiring bola dengan punggung kaki.....	28
Gambar 7. Menyundul bola sambil melompat.....	19
Gambar 8. Lemparan ke dalam (<i>throw-in</i>).....	20
Gambar 9. Merampas bola (<i>tackling</i>).....	21
Gambar 10. Menghentikan bola (<i>stoping</i>)	22
Gambar 11. Lapangan sepakbola gawang segitiga	25
Gambar 12. Siklus PTK	29
Gambar 13. Diagram batang ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan Siklus II	53
Gambar 14. Diagram batang peningkatan ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Sekolah	67
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	68
Lampiran 3. Hasil Ketrampilan <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam Prasiklus.....	69
Lampiran 4. Hasil Ketrampilan <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam Siklus I.....	70
Lampiran 5. Hasil Ketrampilan <i>Passing</i> Kaki Bagian Dalam Siklus II.....	71
Lampiran 6. RPP Siklus I.....	72
Lampiran 7. RPP Siklus II	87
Lampiran 8. Dokumentasi.....	103

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

Menurut Bloom dalam Purwanto (2007: 45) menggolongkan tiga ranah yang perlu diperhatikan dalam proses belajar mengajar yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Ranah afektif mencakup tujuan yang menitikberatkan pada perasaan dan emosi seperti, minat, sikap dan apresiasi. Ranah kognitif menitikberatkan pada hasil intelektual seperti, pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan berpikir. Ranah psikomotor yang berisikan tujuan yang tekanannya pada ketrampilan gerak.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat bermacam-macam cabang olahraga dan permainan. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga dan permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani. Sepakbola merupakan permainan beregu dimana setiap regu beranggotakan sebelas pemain yang salah satunya adalah penjaga

gawang. Dalam sepakbola permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. (Sucipto, dkk., 2000:7).

Bermain sepakbola tidak hanya dituntut memiliki fisik dan mental yang kuat tetapi setiap pemain perlu memiliki teknik dasar yang baik pula. Kemampuan pemain menguasai teknik dasar dapat mendukung penampilannya dalam bermain sepakbola baik secara individu maupun secara tim. Beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola antara lain menendang (*kicking*), menghentikan (*stoping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). (Suparno dan Suwandi, 2008: 2-3).

Passing merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan sepakbola. Menurut Awang Roni (2017: 66) *passing* sebagai salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang harus dikuasai setiap pemain, karena ketrampilan tersebut membantu dalam membangun serangan ke arah pertahanan lawan serta dapat menciptakan peluang-peluang untuk terjadinya gol. Melihat betapa pentingnya penguasaan teknik dasar bermain sepakbola, maka bagi setiap pemain pemula (siswa sekolah) perlu dilatih dengan baik dan benar.

Membelajarkan *passing* diperlukan kreatifitas guru yang dapat memacu siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan

belajar mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Menurut Ali Ma'mun dan Ipang Setiawan (2015: 2095) keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar siswa bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi siswa. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya sepakbola guru harus menguasai materi yang diajarkan selain itu guru juga harus dituntut kreatif untuk membuat bermacam-macam variasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengurangi kebosanan dan kejemuhan siswa saat proses pembelajaran. Menurut Muhamat Rizal (2014: 560) tugas guru dalam rangka optimalisasi pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kondisi belajar yang inovatif agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Muhammadiyah Bantul pada kelas X MIPA 1 dalam mengikuti pembelajaran permainan sepakbola pada saat melakukan *passing* masih sering melakukan kesalahan dan terkesan asal-asalan khususnya pada *passing* dengan kaki bagian dalam, sehingga nilai rata-rata siswa kelas X MIPA 1 dalam pembelajaran

sepakbola teknik dasar *passing* dengan kaki bagian dalam masih rendah berada di bawah Kriteria Ketuntasan Mminimum (KKM) yaitu 75, hanya 3 siswa dari 23 siswa yang mencapai nilai KKM. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru diantaranya variasi pembelajaran yang diberikan guru masih kurang serta media yang belum memadai seperti terbatasnya jumlah bola yang digunakan yaitu 2 buah bola. Dampak dari kurang ketersediaan media dan variasi pembelajaran oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kreativitas guru dalam pembelajaran diharapkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui permainan gawang segitiga pembelajaran *passing* dengan kaki bagian dalam diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Alasan menggunakan permainan gawang segitiga pada pembelajaran *passing* kaki bagian dalam adalah membantu siswa mengarahkan bola serta ketepatan dalam mengukur target.

Dari uraian di atas, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Kaki Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.”

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengajarkan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola.
2. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam mengajarkan teknik *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola.
3. Kurangnya variasi dalam pembelajaran *passing* kaki bagian dalam.
4. Hasil belajar yang rendah dalam pembelajaran *passing* kaki bagian dalam.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka permasalahan perlu dibatasi supaya tidak lebih dari inti permasalahan sebenarnya dan lebih memfokuskan kepada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian membatasi permasalahan pada Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing Kaki Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.*

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Bagaimana Hasil Belajar *Passing Kaki Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.”*

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan Hasil Belajar *Passing Kaki Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Pada Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.*

F. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan memberi manfaat bagi peneliti, para pendidik, bagi dan pembaca pada umumnya, manfaat tersebut antara lain:

1. Secara Teoritis

Berdasarkan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi guru PJOK dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat memberikan informasi secara ilmiah dan dapat sebagai bahan kajian dalam meningkatkan dan mengembangkan mutu proses pembelajaran sepakbola khususnya teknik-teknik dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru PJOK, diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengajarkan materi pendidikan jasmani yang tepat.
- b. Bagi siswa, diharapkan akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

c. Bagi sekolah, diharapkan cabang olahraga sepakbola dapat mencapai prestasi sesuai dengan harapan sekolah.

3. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah menambah wawasan, pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan peneliti khususnya terkait dengan pembelajaran permainan sepakbola gawang segitiga.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Williams menyatakan pendidikan jasmani adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan menurut Rusli Lutan pendidikan jasmani adalah proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain, dan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan (Bandi Utama, 2011:2-3).

Pangrazi dan Duer (1992) dalam buku Adang Suherman (2000:20) mengatakan bahwa, pendidikan jasmani merupakan bagian dari program pendidikan umum yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan gerak dan pendidikan melalui gerak, dan harus dilakukan dengan cara-cara yang sesuai dengan konsepnya.

Sedangkan menurut Supandi (1990) dalam Djukanda Harjasuganda pendidikan jasmani adalah aktivitas jasmanai sebagai kegiatan peserta didik untuk meningkatkan ketrampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, afektif dan sosial. Dengan demikian pendidikan jasmani merupakan integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani. Hal ini kemudian di susun secara sistematik dalam bentuk kegiatan

belajar mengajar untuk memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, dan sosial siswa.

Menurut Samsudin (2008:2) pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi.

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

2. Tujuan Pendidikan Jasmani

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

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

7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

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

1. Perkembangan fisik: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas yang melibatkan kekuatan-kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
2. Perkembangan gerak: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (*skillful*).
3. Perkembangan mental: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berfikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab siswa.
4. Perkembangan sosial: tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Secara rinci tujuan pendidikan terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Bandi Utama, 2011:3).

3. Hakikat Hasil Belajar

Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya, lingkungan yang dipelajari siswa adalah hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Dalam keseluruhan dari proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling

pokok. Ini merupakan bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa sebagai anak didik.

Menurut Dimyati (2006: 7), mengemukakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami siswa sendiri. Winkel (1991: 36) menyatakan, “belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, perubahan ini bersifat konstan dan berbekas. Selanjutnya menurut Slameto (2010: 2) Belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

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

4. Hakikat Permainan Sepakbola

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

Muhajir (2004: 1) mengemukakan bahwa sepakbola adalah permainan beregu yang terdiri dari 11 orang. Permainan ini mengutamakan kerjasama antar pemain dalam satu kesebelasan untuk memenangkan suatu pertandingan. Sucipto, dkk (2000: 7) menjelaskan sepakbola adalah permainan beregu yang masing-masing tim terdiri atas sebelas orang pemain termasuk penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Sepakbola adalah permainan yang menantang secara fisik dan mental, kita harus melakukan gerakan yang terampil dibawah kondisi permainan yang waktunya terbatas, fisik dan mental yang lelah sambil menghadapi lawan, kita harus berlari beberapa mil dalam satu pertandingan, hampir menyamai kecepatan sprinter dan menanggapi perubahan situasi permainan dengan cepat dan kita harus memahami teknik bermain individu, kelompok dan beregu, kemampuan kita untuk

memenuhi semua tantangan ini menentukan penampilan kita di lapangan.
(Abdul Rohim, 2008: 1-2).

5. Teknik Dasar Sepakbola

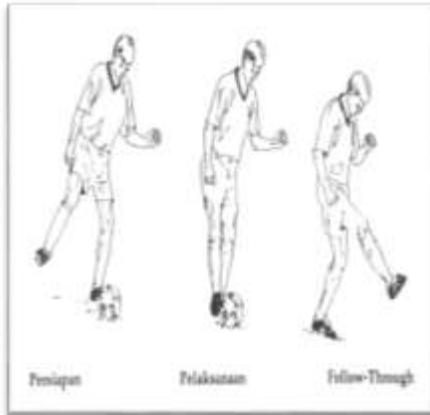
a. Menendang (*Kicking*)

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

1) Menendang bola dengan kaki bagian dalam

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

- a) diawali dengan sikap berdiri menghadap kearah gerakan bola,
- b) letakkan kaki tumpu disamping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap gerakan,
- c) sikap kedua lengan disamping badan agak terlentang,
- d) pergelangan kaki yang akan menendang diputar keluar,
- e) pandangan berpusat pada bola,
- f) tarik kebelakang kaki yang digunakan untuk menendang lalu ayunkan ke depan kearah bola,
- g) perkenaan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola,
- h) pindah berat badan kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).

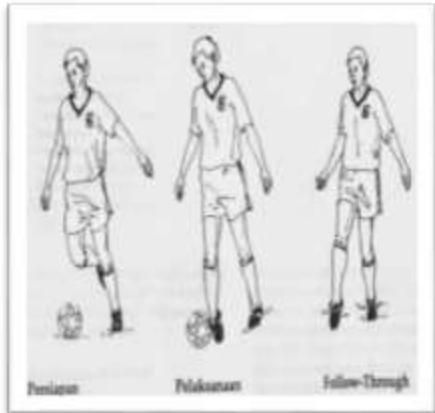


Gambar 1. Menendang dengan kaki bagian dalam
(Sumber: olahraga.pro)

2) Menendang dengan kaki bagian luar

Menurut Sucipto (2000: 18) menendang bola dengan kaki bagian luar dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) diawali dengan sikap berdiri menghadap kearah gerakan bola,
- b) letakkan kaki tumpu disamping bola,
- c) sikap kedua lengan disamping badan agak terlentang,
- d) pergelangan kaki yang akan menendang diputar keluar,
- e) pandangan berpusat pada bola,
- f) tarik kaki yang digunakan untuk menendang kebelakang lalu ayunkan kedepan kearah bola bersamaan kaki diputar kearah dalam,
- g) perkenaan kaki pada bola tepat ditengah-tengah bola,
- h) pindah berat badan kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).



Gambar 2. Menendang dengan kaki bagian luar
(Sumber: olahraga.pro)

3) Menendang bola dengan punggung kaki

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

- diawali dengan sikap berdiri menghadap kearah gerakan bola,
- letakkan kaki tumpu disamping bola,
- sikap kedua lengan disamping badan agak terlentang,
- pergelangan kaki yang akan menendang diputar keluar,
- pandangan berpusat pada bola,
- tarik kaki yang digunakan untuk menendang kebelakang lalu ayunkan kedepan kearah bola,
- perkenaan kaki pada bola tepat ditengah-tengah bola,
- pindah berat badan kedepan mengikuti arah gerakan (*follow through*).



Gambar 3. Menendang dengan punggung kaki
(Sumber: olahraga.pro)

b. Menggiring bola (*dribbling*)

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

1) Menggiring dengan kaki bagian dalam

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

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



Gambar 4. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam
(Sumber: olahraga.pro)

2) Menggiring bola dengan kaki bagian luar

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



Gambar 5. Menggiring bola dengan kaki bagian luar
(Sumber: bukupelitailmu.blogspot.com)

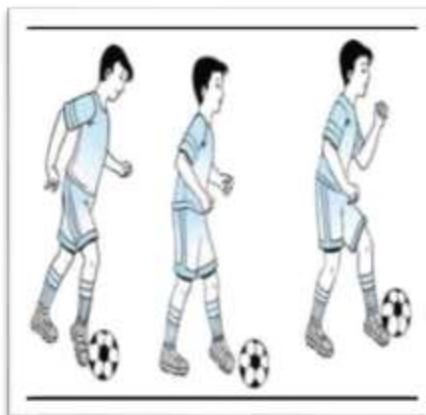
3) Menggiring bola dengan punggung kaki

Melakukan dengan posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki menendang bola dengan punggung kaki penuh. Setiap langkah dengan kaki kanan ataupun kiri mendorong bola bergulir kedepan bola harus selalu dekat dengan kaki. Pada saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu ditekuk pada waktu menyentuh bola, pandangan ke arah bola kemudian lihat situasi lapangan.

Beberapa kesalahan yang sering terjadi ketika menggiring bola diantaranya yaitu:

- a) tendangan terlalu keras sehingga bola melaju dengan cepat, akibatnya bola susah dikendalikan,
- b) tendangan terlalu lemah, yang mengakibatkan kesempatan lawan dengan mudah memperdaya kita. Berdasarkan hal ini pihak lawan akan segera menempati posisinya kembali sehingga sulit untuk diterobos,
- c) pandangan masih sering tertuju kepada bola, akibatnya bola akan susah terkendali sebagaimana mestinya,
- d) gerakan kaki kurang lincah sehingga ketika menguasai bola menjadi kaku,

- e) kurangnya improvisasi gerakan tipuan ketika menghadapi lawan, sehingga pergerakan kita mudah terbaca lawan (Milke Danny, 2007: 20-22).



Gambar 6. Menggiring bola dengan punggung kaki
(Sumber: pakmono.com)

c. Menyundul bola (*heading*)

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

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

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika menyundul bola diantaranya: 1) pandangan mata tidak tertuju pada bola dan mata terpejam, 2) otot-otot leher tidak dikuatkan, dagu tidak ditarik kearah dada, dagu

merapat pada leher, 3) menyundul bola tidak tepat pada dahi, mengenai kepala diatas dahi (Milke Danny, 2007: 50).



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

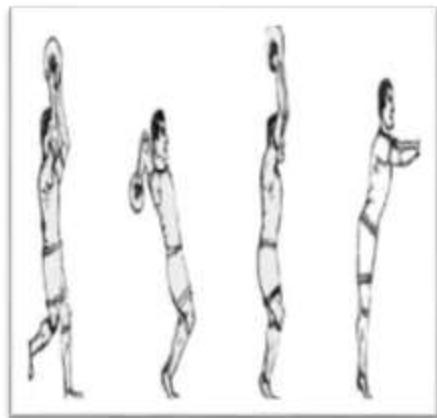
d. Lemparan ke dalam (*throw-in*)

Lemparan ke dalam terjadi karena bola meninggalkan lapangan dari garis samping. Untuk memulai lagi jalannya permainan dilakukan lemparan ke dalam (*throw-in*). Gerakan lemparan ke dalam ini memerlukan otot kedua tangan dan bola harus dilepaskan diatas kepala. Ada dua cara berdiri dalam proses melempar bola, yaitu:

- a) Posisi kaki sejajar atau merapat sisi ini digunakan untuk gerakan lemparan ke dalam dengan jarak dekat.
- b) Posisi kaki melangkah atau posisi kaki depan belakang. Posisi ini digunakan untuk gerakan lemparan ke dalam dengan jarak jauh.

Melempar bola dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) peganglah bola dengan kedua tangan diatas dada, 2) bawa bola kebelakang dengan kedua tangan melewati atas kepala, 3) badan melenting

kebelakang, 4) kaki dibengkokkan, 5) lepaskan lemparan bola kedepan melalui atas kepala.



Gambar 8. Lemparan ke dalam (*throw-in*)
(Sumber : pustakamateri.web.id)

e. Merampas bola (*tackling*)

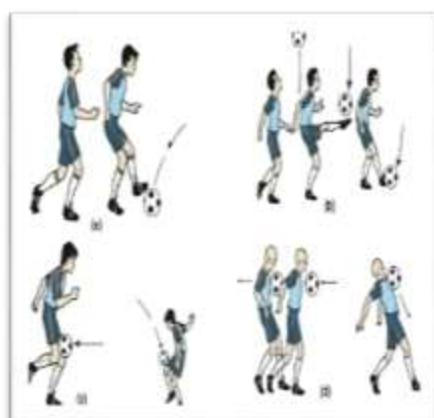
Tekel (*tackle*) adalah teknik mengambil bola dari penguasaan kaki pemain lawan dengan cara mentekel dengan kedua kaki. Teknik melakukan tekel ini biasanya dilakukan oleh pemain bertahan tindakan ini dilakukan untuk menghambat pergerakan penyerang tim lawan. Tekel yang baik akan menyebabkan pemain lawan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



Gambar 9. Merampas bola (*tackling*)
(Sumber : anomkurniyawan24.wordpress.com)

f. Menghentikan bola (*stoping*)

Menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Tujuan menghentikan bola adalah untuk mengontrol bola, yang termasuk didalamnya untuk mengatur tempo permainan, mengalihkan laju permainan dan memudahkan untuk *passing*. Dilihat dari perkenaan bagian badan yang pada umumnya digunakan untuk menghentikan bola yaitu, kaki, paha dan dada (Sucipto, dkk, 2000: 22).



Gambar 10. Menghentikan bola (*stoping*)
(Sumber : santrijawa.com)

6. Modifikasi dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Yoyo Bahagia (2000: 1) menyatakan bahwa dalam suatu pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bisa dilakukan dengan menggunakan modifikasi. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*), yang artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Termasuk didalam “*body scaling*” atau ukuran tubuh siswa, harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran penjas (Yoyo Bahagia dan Adang Suherman, 2000: 1).

Siti Safariatun (2008: 4) menjelaskan bahwa modifikasi adalah merekasaya sesuatu agar lebih sederhana, lebih mudah, lebih efektif dan lebih efisien dalam pelaksanaannya. Berbagai hal yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani diantaranya yaitu, aturan mainnya, waktu mainnya, gerakannya, jumlah pemain, sarana dan prasarana. Memodifikasi sarana dan prasarana merupakan salah satu upaya

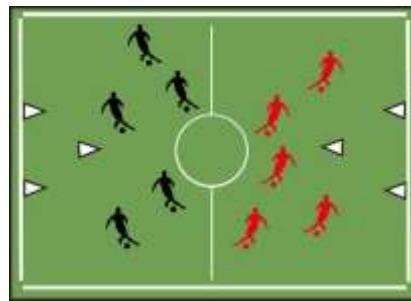
yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani agar pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.

Lutan (1988) mengatakan modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar: 1) siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, 2) siswa meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan 3) siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

7. Permainan Sepakbola Gawang Segitiga

Permainan sepakbola gawang segitiga dipimpin oleh seorang wasit, dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas jumlah yang sama dan lama permainan adalah 2 x 15 menit dengan waktu istirahat 5 menit. Awal permainan dimulai dengan *kick off*. Bola diberikan kepada tim *offense* guna memberikan kesempatan pertama untuk melakukan operan. Operan dilakukan setelah wasit meniupkan peluit, setelah peluit dibunyikan para pemain mulai berebut bola, masing-masing pemain berusaha menguasai bola melalui kerjasama dengan teman satu tim dan berusaha memasukan bola ke gawang lawan untuk mencetak poin, tim yang berhasil mencetak poin paling banyak dianggap sebagai pemenang. Permainan sepakbola gawang segitiga ini jumlah sentuhan dibatasi yaitu maksimal tiga kali sentuhan, apabila lebih dari tiga kali sentuhan dianggap sebagai pelanggaran.

Permainan sepakbola gawang segitiga ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam siswa pada mata pelajaran olahraga sepakbola, sehingga siswa dalam proses pembelajaran tidak jemu dan bisa meningkatkan ketrampilan *passing* kaki bagian dalam. Ukuran lapangan dalam permainan sepakbola ini diperkecil, ukuran gawang juga diperkecil dan berbentuk segitiga yang akan menambah minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat menerapkan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan baik dan guru akan lebih mudah untuk melakukan evaluasi pembelajaran, dikarenakan ukuran lapangan yang diperkecil, guru akan lebih fokus dalam mengamati siswa apabila ada yang melakukan kesalahan.



Gambar 11. Lapangan sepakbola gawang segitiga
(Sumber: desain peneliti)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

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

1. Jurnal penelitian yang berjudul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bermain Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis Pada Peserta Didik Kelas X SMK Nusantara *Education* Tahun Pelajaran 2015/2016.” Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas, subjek dalam

penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Nusantara *Education* sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar pengamatan siswa dan guru, serta evaluasi materi yang diajukan pada setiap siklus. Kemudian data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes awal adalah 15,79% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai 50,19 (Tidak Tuntas). Hasil tes siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar siswa 52,63% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 69,52 (Tidak Tuntas). Hasil tes siklus II, persentase ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai 86,84% dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 78,29 (Tuntas). Sebagai kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa pembelajaran melalui pendekatan taktis berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar bermain sepak bola pada siswa kelas X SMK *Education* Nusantara Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Penelitian Suratin (2016) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Pembelajaran *Passing* Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum Pada Siswa Kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016.” Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran sebanyak 12 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah unjuk kerja, tes,

lembar observasi dan tes lisan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar. Aspek psikomotor dari kondisi awal 66,67, pada siklus I 76,75 dan siklus II 83,92. Aspek afektif dari kondisi awal 69,58, siklus I 79,00, siklus II 85,58. Aspek kognitif dari kondisi awal 70,83, siklus I 77,50, siklus II 85,00. Sedangkan ketuntasan hasil belajar kelas dari kondisi awal tuntas 4 siswa (33,33%), pada siklus I tuntas 7 siswa (58,33%), dan pada siklus II tuntas 11 siswa (91,67%) dari 12 siswa. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan permainan bolbum dapat meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola Kelas V SD Negeri Lesanpuro Kajoran Tahun Pelajaran 2015/2016.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengajar sangat penting untuk menciptakan suatu kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa agar bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar khususnya dalam pembelajaran sepakbola, namun kenyataannya variasi pembelajaran yang diberikan guru masih kurang serta media yang belum memadai. Sehingga siswa kurang antusias yang berimbang dengan hasil pembelajaran penjasorkes khususnya permainan sepakbola.

Berdasarkan pemikiran yang telah diuraikan tersebut peneliti merangsang hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola dengan

menggunakan permainan gawang segitiga pada siswa kelas X SMA Muhammadiyah Bantul tahun pelajaran 2018/2019.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, diduga melalui permainan gawang segitiga dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PJOK tentang ketrampilan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam. Menurut dugaan tersebut, hipotesis tindakan penelitian ini adalah Permainan gawang segitiga dapat meningkatkan hasil ketrampilan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul.

BAB III

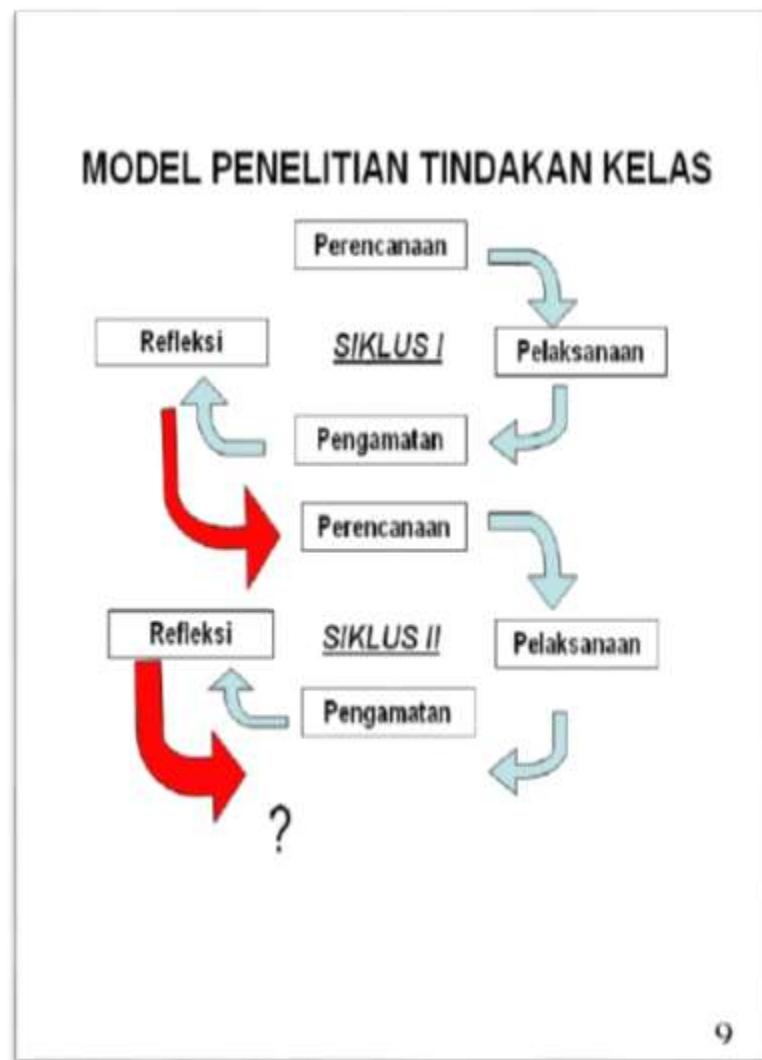
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan (*action research*) merupakan penelitian pada upaya pemecahan masalah atau perbaikan yang dirancang menggunakan metode penelitian tindakan (*classroom action research*) yang bersifat reflektif dan kolaboratif. Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan berupa suatu siklus atau daur ulang berbentuk spiral (*a spiral of steps*) yang setiap langkahnya terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis dan Tagart dalam Wiraatmadja, 2006:66).

Arikunto (2006: 2-3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu: (1) penelitian, (2) tindakan, (3) kelas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Prosedur ini merupakan pedoman wajib dalam melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui hasil yang ingin dicapai peneliti guna evaluasi pembelajaran sehingga optimal. Secara garis besar di dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi (Arikunto, 2006: 20).

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 12. Siklus PTK
(Sumber: goeroendeso.wordpress.com)

B. *Setting Penelitian*

1. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah SMA Muhammadiyah Bantul, yang beralamat di Jalan Urip Sumoharjo No. 4A, Bejen, Bantul, Yogyakarta 55711.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – April 2019 pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 23 siswa.

D. Definisi Operasional Variabel

Arikunto mengatakan yang dimaksud variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (2006: 118). Dalam penelitian ini variabel yang dimaksud adalah:

1. Variabel *input* : siswa kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Variabel proses : menggunakan permainan gawang segitiga
3. Variabel *output* : meningkatkan ketrampilan *passing* kaki bagian dalam.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, ada dua jenis data yang dapat dikumpulkan peneliti yaitu:

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

pembelajaran dapat dianalisis secara kualitatif. (Suharsimi Arikunto, 2012: 131).

F. Instrumen Penelitian

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

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar, sedangkan isinya mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, alat dan sumber bahan penelitian.

2. Lembar Observasi

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

Tabel 1. Ketrampilan *passing* kaki bagian dalam pada sepakbola

Indikator	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
Persiapan	1. Berdiri menghadap target		
	2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola		
	3. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang		
	4. Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan		
	5. Fokuskan perhatian pada bola		
Pelaksanaan	1. Tubuh berada diatas bola		
	2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan		
	3. Jaga kaki agar tetap lurus		
	4. Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki		
Follow-through	1. Pindahkan berat badan ke depan		
	2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola		
	3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal			12

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu berdasarkan catatan peristiwa yang sudah berlalu, ini bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono: 2007: 82). Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto atau merekam gambar saat kegiatan sedang

berlangsung. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang ketrampilan siswa saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatnya hasil pembelajaran ketrampilan *passing kaki* bagian dalam yang dapat dilihat pada perolehan nilai siswa kelas X MIPA I secara individual yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75 dan didukung dengan perolehan nilai ketuntasan secara klasikal yaitu 75%.

H. Teknik Analisis Data

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

Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan

S : Nilai yang diharapkan (dicari)

R : Jumlah yang diperoleh siswa

N : Skor maksimal ideal

100 : Bilangan tetap

Untuk menentukan ketuntasan secara klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

KB : Ketuntasan Belajar

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan pengamatan di lapangan mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan gawang segitiga pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian ini meliputi hasil tes dan non tes selama penelitian berlangsung. Hasil tes yaitu berupa tes pengetahuan tentang materi permainan sepakbola dan tes unjuk kerja pada aspek ketrampilan, sedangkan hasil non tes diperoleh dari pengamatan sikap pada aspek afektif. Pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu siklus I dan siklus II.

1. Prasiklus

Kondisi awal penelitian diukur dari observasi lapangan dan data dari guru penjasorkes. Pada prasiklus kondisi siswa di kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul dalam pembelajaran sepakbola khususnya teknik dasar *passing* kaki bagian dalam masih rendah. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa dari 23 peserta didik hanya 3 siswa yang sudah mencapai nilai KKM. Diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani yang terjadi di SMA Muhammadiyah Bantul belum maksimal, peserta didik belum diajarkan bagaimana teknik dasar *passing* yang benar selain itu media yang tersedia belum memadai untuk

mendukung pembelajaran. Partisipasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani masih kurang dilihat dari hasil belajar yang masih rendah. Peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran yang terkesan masih monoton yaitu peserta didik hanya diberi bola dan langsung bermain sepakbola tidak diajarkan teknik dasar bermain sepakbola. Hasilnya ketrampilan sepakbola khususnya *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul masih rendah, peserta didik hanya asal-asalan dalam melakukan *passing*.

Berdasarkan pengamatan dalam proses penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa perlu mendapat bimbingan yang efektif dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan agar menunjukkan adanya peningkatan ketrampilan siswa dalam melakukan permainan sepakbola dengan teknik *passing* kaki bagian dalam. Untuk itu peneliti merasa perlu suatu tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan permainan gawang segitiga, yang disajikan secara sistematis dalam bentuk siklus-siklus. Pembelajaran dengan permainan gawang segitiga ini dibuat untuk menambah semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Sebelum melakukan permainan gawang segitiga ini peserta didik terlebih dahulu diajarkan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam terlebih dahulu. Teknik pengajaran *passing* kaki bagian dalam dibuat dengan berbagai variasi model latihan sehingga menambah antusias dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun rekapitulasi data hasil observasi prasiklus *passing* kaki bagian dalam siswa kelas X MIPA 1, sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai hasil ketrampilan *passing* kaki bagian dalam pada prasiklus.

Kriteria	Nilai	Jumlah Siswa	Presentae (%)
Baik Sekali	80 – 100	1	4.30%
Baik	70 – 79	2	8.70%
Cukup	60 – 69	8	35.00%
Kurang	50 – 59	7	30.00%
Kurang Sekali	0 – 49	5	22.00%

Dapat dilihat dari hasil prasiklus siswa yang mencapai ketuntasan masih sedikit yaitu berjumlah 3 siswa. Untuk menentukan nilai rata-rata siswa secara klasikal dalam kemampuan *passing* dengan kaki bagian dalam dapat dihitung:

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

$$KB = \frac{3}{23} \times 100$$

$$KB = 13\%$$

Dengan demikian pada tindakan prasiklus nilai rata-rata ketuntasan belajar siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul adalah 13%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata *passing* kaki bagian dalam siswa belum mencapai nilai indikator keberhasilan dan standar yang ditentukan yaitu 75%. Hasil ini juga menyimpulkan bahwa kemampuan *passing* kaki bagian dalam masih rendah. Sebuah strategi atau teknik baru dalam pengajaran diperlukan untuk di aplikasikan agar menciptakan proses belajar yang lebih baik dan untuk meningkatkan kualitas *passing*

kaki bagian dalam. Oleh karena itu implementasi dari penggunaan permainan sepakbola gawang segitiga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada siswa.

2. Siklus I

Pada siklus I peneliti bersama kolaborator melaksanakan kegiatan PTK, dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil prasiklus diatas peneliti bersama guru penjasorkes menjadikan hasil tersebut sebagai dasar atau data awal bagi peneliti untuk melaksanakan tindakan penelitian. Sebelum melaksanakan penelitian peneliti bersama guru penjasorkes mengidentifikasi masalah yang dialami oleh siswa pada observasi prasiklus, dimana peneliti akan membenahi kekurangan dan kesalahan yang dialami oleh siswa. Kemudian merumuskan pola kerja observasi siswa.

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan. Sebagai alat atau bahan pedoman pengajaran dalam penelitian ini, peneliti akan menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi sepakbola serta menggunakan permainan sepakbola gawang segitiga.

b. Tindakan (*action*)

Proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung satu kali pertemuan dengan waktu selama 3x45 menit. Langkah-langkah proses pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

- 1) Dimulai dari guru/peneliti mengkondisikan kelas,

- 2) Mengatur barisan siswa di lapangan, berdoa, presensi, apersepsi, dan pemanasan,
- 3) Guru/peneliti menjelaskan materi pembelajaran *passing* kaki bagian dalam
- 4) Pada akhir pembelajaran akan dilakukan tes ketrampilan *passing* dengan kaki bagian dalam dengan menggunakan permainan sepakbola gawang segitiga termasuk lembar observasi siswa.

c. Pengamatan (*observing*)

Pada siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan. Kegiatan dalam pembelajaran ini yaitu memberikan latihan teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Diakhir latihan akan diadakan tes dengan menggunakan permainan gawang segitiga untuk mengetahui sejauh mana kemajuan yang dicapai siswa dari metode latihan tersebut.

Siswa merasa antusias dengan metode latihan yang diberikan sehingga siswa mendengarkan dengan baik masukan atas kesalahan yang dilakukan oleh siswa, sehingga masih ada siswa yang belum mampu dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam. Dari 12 aspek yang diamati presentase nilai rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 69.9%. Data hasil observasi dan catatan lapangan kemudian diskusi dengan guru penjasorkes, ditemukan beberapa hal yang menjadi kendala pembelajaran pada siklus pertama, yaitu siswa cenderung kurang memperhatikan ketika dijelaskan tentang teknik dasar *passing* kaki bagian dalam, selain itu siswa tidak serius dalam melakukan *passing*.

d. Refleksi (*reflectioni*)

Secara umum tindakan yang dilakukan pada siklus I telah sesuai dengan perencanaan, tetapi temuan hasil observasi menunjukkan perlunya peningkatan kinerja siswa, sehingga bisa lebih terampil lagi dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam. Melalui refleksi dan pembahasan antara peneliti dan kolaborator, masing-masing aspek penilaian tersebut akan diajarkan lebih intensif dan efektif lagi pada siklus selanjutnya. Berdasarkan hasil observasi siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran *passing* kaki bagian dalam melalui permainan gawang segitiga belum maksimal, sehingga perlu dilakukan penelitian pada siklus berikutnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam.

Dari pengamatan dan diskusi dengan kolaborator pelaksanaan pembelajaran *passing* kaki bagian dalam melalui permainan gawang segitiga, terdapat beberapa catatan:

- 1) Perkenaan kaki dengan bola belum tepat mengenai tengah-tengah bola, sehingga arah bola melenceng dari sasaran.
- 2) Siswa masih melakukan passing dengan ujung jari kaki, sehingga bola yang ditendang melambung.
- 3) Saat melakukan passing kaki tumpuan tidak berada disamping bola, sehingga arah bola tidak tepat ke sasaran.

Berdasarkan siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam dibandingkan sebelum melakukan

tindakan, walaupun belum mencapai sasaran yang diharapkan. Oleh karena itu perlu adanya perencanaan dan tindakan yang efektif lagi pada siklus II.

3. Siklus II

Siklus II dilakukan berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Selain mempersiapkan metode *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga, peneliti juga menyiapkan perencanaan yang telah diperbaiki berdasarkan refleksi pada siklus I guna mendapatkan hasil yang lebih baik. Penjelasan mengenai siklus II akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari siklus I dimana hasil ketrampilan *passing* kaki bagian dalam yang diperoleh siswa belum mencapai target yang ingin dicapai. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu diadakan siklus II ini. Melihat permasalahan yang dialami siswa pada siklus I, rancangan perencanaan pembelajaran siklus II adalah sebagai berikut: langkah pertama, bersama kolaborator sebelum tindakan dilaksanakan antara lain mengidentifikasi data-data hasil ketrampilan *passing* kaki bagian dalam siswa, merumuskan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan suatu pembelajaran
- 2) Menyiapkan bahan dan alat peraga

- 3) Menjelaskan pokok-pokok pembelajaran tentang *passing* kaki bagian dalam
 - 4) Menjelaskan tujuan khusus pembelajaran yang ingin dicapai
 - 5) Menyuruh siswa melakukan *passing* kaki bagian dalam sesuai dengan rancangan latihan
 - 6) Mengamati gerakan kaki saat melakukan *passing* kaki bagian dalam.
- b. Tindakan (*action*)
- Peneliti mengaplikasikan tindakan berdasarkan RPP dalam tahap pelaksanaan. Penelitian dilakukan pada tanggal 23 April 2019, berlangsung selama 3 jam pelajaran. Pada pertemuan ini peneliti memberikan apersepsi terlebih dahulu sebelum memulai pelajaran serta menjelaskan hasil dan kekurangan atas hasil *passing* kaki bagian dalam pada siklus I. Selanjutnya peneliti memandu siswa untuk berdoa dilanjutkan dengan melakukan pemanasan di lapangan. Kegiatan pada pertemuan ini cenderung untuk memperbaiki teknik dan gerakan-gerakan yang masih dianggap kurang baik dengan melakukan latihan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam menggunakan media yang dimodifikasi serta dilanjutkan dengan materi *passing* dengan kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga.
- c. Pengamatan (*observing*)

Tahap observasi ini sama halnya dengan tahap observasi sebelumnya, dimana peneliti dibantu oleh kolaborator dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dimulai dengan peneliti terlebih dahulu

menyiapkan alat dan bahan ajar, peneliti menjelaskan bahwa diakhir pembelajaran akan diadakan pengambilan nilai teknik *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga, kemudian peneliti menunjuk ketua kelas untuk memimpin pemanasan dan peregangan. Kelemahan dalam penelitian ini yaitu masih adanya siswa yang datang terlambat untuk mengikuti pembelajaran.

d. Refleksi (*reflection*)

Proses-proses tindakan pada siklus II telah memberikan pengaruh yang positif terhadap proses pembelajaran ketrampilan *passing* kaki bagian dalam. Tahap pemberian latihan melalui permainan sepakbola gawang segitiga dengan perbaikan-perbaikan mendasar, menyesuaikan dengan kebutuhan siswa memberikan dampak positif terhadap kondisi belajar mengajar dan pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam.

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, dirancang dan dilaksanakan dengan sistematis dan terencana, maka penelitian ini dapat mengumpulkan data-data penelitian yang merupakan informasi penting hasil penelitian. Penerapan latihan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga membawa dampak positif terhadap peningkatan ketrampilan siswa dalam melakukan teknik *passing*. Dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang ada di kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul tahun ajaran

2018/2019 mengalami peningkatan nilai dan kenaikan presentase ketuntasan, yang peneliti sampaikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Peningkatan hasil *passing* kaki bagian dalam siswa per siklus

No	Tahap Pembelajaran	Rata-rata Kelas	Ketuntasan
1	Pra Siklus	58	3
2	Siklus I	70	13
3	Siklus II	78	19

Pada awal penelitian dilakukan dapat diketahui bahwa ketrampilan siswa dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam belum baik. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap teknik *passing* kaki bagian dalam pada prasiklus didapat hasil nilai rata-rata 58 dengan rincian 3 siswa sudah tuntas dan 20 siswa belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya, masih banyak siswa yang menggunakan ujung jari untuk melakukan *passing*, selain itu pada saat menendang kaki tumpuan jauh dari samping bola.

Meskipun belum menunjukkan hasil yang memuaskan, pada siklus I telah terjadi peningkatan terhadap teknik *passing* kaki bagian dalam yaitu nilai rata-rata 70 dengan rincian 13 siswa sudah tuntas, dan 10 lainnya belum tuntas. Peningkatan teknik *passing* kaki bagian dalam pada siklus II menunjukkan perubahan yang cukup baik, hal ini dilihat dari hasil rata-rata siswa 78, dengan rincian 19 siswa sudah dinyatakan tuntas dan 4 lainnya belum tuntas. Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus ada peningkatan mutu pembelajaran *passing* kaki bagian dalam.

Tindakan penelitian yang dilakukan pada siklus I, ternyata belum memberikan dampak yang memuaskan dalam meningkatkan ketrampilan siswa dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam. Kendala-kendala yang muncul dalam proses pembelajaran ini diantaranya, belum pahamnya siswa dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam yang baik dan benar, tingkat keseriusan siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Meskipun belum menunjukkan hasil yang memuaskan namun pada siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil dari prasiklus.

Melalui diskusi dengan kolaborator untuk mengatasi masalah yang terjadi pada siklus I, proses pembelajaran di siklus II ini lebih berkonsentrasi terhadap penerapan permainan sepakbola gawang segitiga untuk meningkatkan ketrampilan siswa dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam. Pemberian motivasi dan latihan yang lebih bervariasi menimbulkan semangat dan suasana lebih kondusif dalam melakukan proses pembelajaran. Kemajuan siswa dalam proses pembelajaran ditandai dengan siswa lebih antusias dalam melakukan gerakan *passing* kaki bagian dalam.

Peningkatan ketrampilan pada siklus II menunjukkan perubahan yang cukup baik, dimana nilai rata-rata siswa 78 dengan rincian 19 siswa sudah tuntas dan 4 belum tuntas. Peningkatan ketrampilan melakukan *passing* kaki bagian dalam bila dibedakan antara siswa putra dan siswa putri, ternyata siswa putra lebih cepat menyesuaikan dalam pembelajaran,

faktor-faktor pendukung pelaksanaan gerakan pada komponen keberanian dan percaya diri serta siswa putra lebih sering bermain sepakbola. Sedangkan pada siswa putri walaupun tingkat penguasaan teknik *passing* kaki bagian dalam belum begitu menguasai tetapi kesungguhan dan keinginan untuk mencoba begitu besar dan ingin bisa melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Prasiklus

Pada pelaksanaan kegiatan awal ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dari observasi tersebut ditemukan bahwa ketrampilan teknik dasar sepakbola khususnya *passing* kaki bagian dalam di kelas X MIPA 1 SMA Muhammadiyah Bantul terlihat masih rendah. Dalam pelaksanaan teknik *passing* kaki bagian dalam siswa terlihat kurang bisa melaksanakan dengan teknik yang benar, kebanyakan siswa masih asal-asalan dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam. Ketrampilan melakukan *passing* kaki bagian dalam masih rendah, contohnya dalam melaksanakan *passing* masih banyak siswa operannya tidak tepat sasaran dan tidak mengarah pada temannya.

Dari keterangan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ketrampilan *passing* kaki bagian dalam masih rendah, oleh karena itu peneliti berusaha untuk meningkatkan ketrampilan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga.

2. Siklus I

Dari hasil pembelajaran siklus I, masih banyak siswa yang belum berhasil untuk melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan benar. Siswa masih belum terbiasa untuk melakukan permainan sepakbola melalui gawang segitiga. Siswa masih sering melakukan *passing* kaki dalam dengan asal-asalan.

Hasil belajar diambil dari 3 aspek yaitu sebagai berikut:

a. Aspek Pengetahuan

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil belajar aspek pengetahuan siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	100	53	75	15	8

Dari hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 15 siswa atau 65%, sedangkan yang tidak tuntas 8 siswa atau 35%.

b. Aspek Sikap

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil belajar aspek sikap siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	100	73	78	17	6

Dari hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 17 siswa atau 74%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 26%. Siswa yang belum tuntas pada aspek sikap siklus I dikarenakan sebagian siswa masih kurang disiplin pada saat pembelajaran.

c. Aspek Ketrampilan

Hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil belajar aspek ketrampilan siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	83	42	70	13	10

Dari hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 13 siswa atau 57%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa atau 43%. Siswa yang belum tuntas pada aspek ketrampilan siklus I dikarenakan sebagian siswa masih asal-asalan dalam melakukannya *passing* kaki bagian dalam pada saat permainan sepakbola gawang segitiga. Berdasarkan hasil siklus I tersebut dapat disimpulkan

bahwa tingkat ketuntasan aspek ketrampilan masih rendah karena belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal yaitu masih dibawah 75%.

d. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan gawang segitiga pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul, sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil pembelajaran siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	82	62	74	15	8

Dari hasil pembelajaran pada siklus I yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga tingkat ketuntasan sebanyak 15 siswa atau 65%, sedang siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau 35%. Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus I dikarenakan pada tiap aspek masih rendah.

3. Siklus II

Setelah pembelajaran pada siklus I, dalam pembelajaran siklus II ini lebih banyak difokuskan pada permainan sepakbola melalui gawang segitiga. Dari hasil pembelajaran dan kemampuan siswa dalam permainan sepakbola meningkat. Banyak siswa yang memperoleh nilai diatas batas minimal ketuntasan.

Hasil belajar tersebut diambil dari 3 aspek, sebagai berikut:

a. Aspek Pengetahuan

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil belajar aspek pengetahuan siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	100	73	84	21	2

Dari hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 21 siswa atau 91%, sedangkan yang tidak tuntas 2 siswa atau 9%. Berdasarkan hasil siklus II tersebut disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sudah baik dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat dari siklus I.

b. Aspek Sikap

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil belajar aspek sikap siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	91	64	82	20	3

Dari hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 20 siswa atau 87%, sedangkan yang tidak tuntas

sebanyak 3 siswa atau 13%. Siswa yang belum tuntas pada aspek sikap siklus II dikarenakan masih kurang disiplin pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil siklus II tersebut disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sudah baik.

c. Aspek Ketrampilan

Hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil belajar aspek ketrampilan siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	92	50	78	19	4

Dari hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 19 siswa atau 83%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa atau 17%. Siswa yang belum tuntas pada aspek ketrampilan siklus II dikarenakan sebagian siswa masih belum maksimal dalam melakukukan *passing* kaki bagian dalam pada saat permainan sepakbola gawang segitiga. Berdasarkan hasil siklus II tersebut dapat disimpulkan mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata pada silus II juga mengalami peningkatan menjadi 78%.

d. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan gawang segitiga pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul, sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil pembelajaran siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
23	75	91	71	82	22	1

Dari hasil pembelajaran pada siklus II yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga mengalami peningkatan. Siswa yang tuntas sebanyak 22 siswa atau 96%, sedangkan yang tidak tuntas 1 siswa atau 4%. Nilai rata-rata siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 82% dari siklus I yaitu 74%.

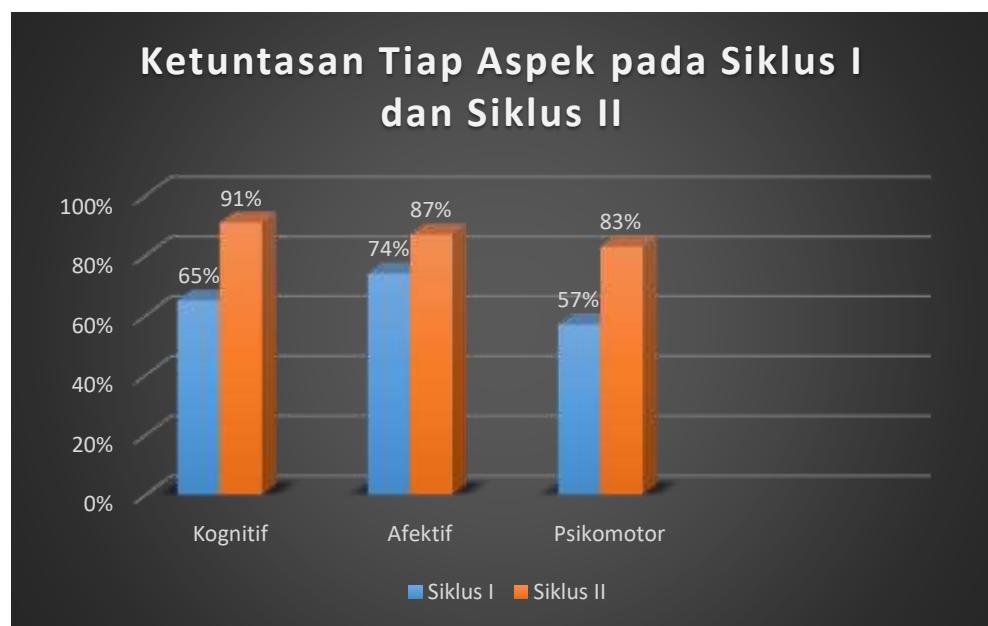
4. Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam sepakbola melalui permainan gawang segitiga mampu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui adanya peningkatan peneliti berkolaborasi dengan guru PJOK melakukan pengamatan sikap tes tertulis dan tes unjuk kerja pada akhir pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga.

Tabel 12. Hasil ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan siklus II.

Ket	Siklus I			Siklus II		
	K	A	P	K	A	P
Tuntas	15	17	13	21	20	19
Presentase	65%	74%	57%	91%	87%	83%

Ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus dirata-rata dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Ketuntasan belajar aspek kognitif pada siklus I yaitu sebesar 65%, pada siklus II sebesar 91%. Ketuntasan belajar aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar 74%, pada siklus II sebesar 87%. Ketuntasan belajar aspek psikomotor pada siklus I yaitu sebesar 57%, pada siklus II sebesar 83%.



Gambar 13. Diagram ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan diagram ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap aspeknya. Ketuntasan belajar aspek kognitif pada siklus I yaitu sebesar 65%, pada siklus II sebesar 91%. Ketuntasan belajar aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar

74%, pada siklus II sebesar 87%. Ketuntasan belajar aspek psikomotor pada siklus I yaitu sebesar 57%, pada siklus II sebesar 83%.

Tabel 14. Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tuntas	15	22	7
Presentase	65%	96%	30%

Hasil belajar penjas dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga pada siklus I yaitu siswa tuntas sebanyak 15 siswa dengan presentase 65%. Pada siklus II siswa tuntas sebanyak 22 siswa atau 96%. Dapat dilihat presentase peningkatan hasil belajar penjas dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 30% atau meningkat 7 siswa.



Gambar 14. Diagram peningkatan ketuntasan hasil belajar siklus I dan siklus II.

Adanya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola dari siklus I ke siklus II bagi siswa kelas X MIPA I

SMA Muhammadiyah Bantul tidak lepas dari usaha peneliti dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif yaitu melalui permainan sepakbola ggawang segitiga.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul tahun ajaran 2018/2019 memiliki keterbatasan-keterbatasan yang menjadi hambatan penelitian ini. Adapun hambatan-hambatan tersebut antara lain:

1. Siswa kurang memperhatikan penjelasan tentang teknik dasar *passing* kaki bagian dalam.
2. Masih ada siswa yang datang terlambat.
3. Tingkat keseriusan siswa yang masih kurang.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa permainan sepakbola melalui gawang segitiga dapat meningkatkan ketrampilan *passing* kaki bagian dalam siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul. Peningkatan ketrampilan *passing* kaki bagian dalam dapat dilihat dari nilai pada siklus I sampai siklus II. Pada siklus I nilai ketuntasannya adalah 56.5%, dan pada siklus II menjadi 83%. Nilai rata-rata ketrampilan *passing* kaki bagian dalam juga meningkat, yaitu pada siklus I adalah 70, pada siklus II menjadi 78. Data tersebut menunjukkan peningkatan ketrampilan *passing* kaki bagian dalam pra siklus sampai dengan siklus dua.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan penelitian sudah berhasil dengan baik, sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu upaya meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan gawang segitiga siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul tahun ajaran 2018/2019.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa ketrampilan *passing* kaki bagian dalam siswa kelas X MIPA I SMA Muhammadiyah Bantul tahun ajaran 2018/2019 mengalami peningkatan, sehingga sebagai guru

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan alat atau fasilitas, memvariasikan pembelajaran, dan lain-lain agar siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas peneliti menyampaikan beberapa saran untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan yang berhubungan dengan mutu pembelajaran, khususnya bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Saran yang dapat disampaikan antara lain:

1. Bagi guru, guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dapat menggunakan alternatif pilihan untuk pembelajaran gerakan-gerakan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga.
2. Bagi siswa, setelah mengikuti pembelajaran *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepakbola gawang segitiga diharapkan lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada permainan sepakbola.
3. Bagi sekolah, agar memperbarui sarana dan prasarana alat-alat olahraga agar semua siswa dapat mempergunakan fasilitas olahraga dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma dan Agus Manadji. (1994). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta:Depdikbud.
- Anam, Khoiril. (2013). *Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan dalam Sepakbola untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun*. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 3,1.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqip Zainal. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Guru SD, SDLB, dan TK*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. (2000). *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas.
- Danny, Milke. (2007). *Dasa-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pacan Raya.
- Dimyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Awang Roni. (2017). *Meningkatkan Ketrampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Drill*. Jurnal Pendidikan Olahraga, 6,65-74.
- Harjasuganda, Djukanda. (2008). *Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas*. Jurnal Pendidikan Dasar, 9, 2.
- Jatikusumo, Raditya Galih. (2015). *Peningkatan Pembelajaran Teknik Passing Bawah dalam Permainan Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Bero Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri*. Skripsi
- Lutan, Rusli. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta:Depdiknas.
- Ma'mun, Ali dan Ipang Setiawan. (2015). *Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi*. Journal Unnes, 4, 2095.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Yudistira.
- Mulyasa. (2003). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purwanto. (2007). *Psikologis Pendidikan*. Bandung: PT. Karya Rosada

- Rizal, Muhamat. (2014). *Peran Guru Kelas Dalam Menangani Kesulitan Belajar*. Bandung: Alfabeta.
- Rohim, Abdul. (2008). *Bermain Sepakbola*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Roni, Awang Effendi. (2017). *Meningkatkan Ketrampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Drill*. Jurnal Pendidikan Olahraga, 6,65-74.
- Rusdi dan Uray Julfiansyah. (2016). *Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Permainan Sepakbola Dengan Metode Bermain Pada Siswa Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Sambas Kabupaten Sambas*. Jurnal Edukasi, 14,122-131.
- Safariyatun, Siti. (2008). *Azaz dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Samsudin. (2008). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litera
- Sanjaya, Wina. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta:Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran D-III.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeda.
- Suherman, Adang. (2000). *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Sugeng, Bambang (Penterjemah). (1999). *Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suparno dan Suwandi. (2008). *Penjasorkes*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utama, Bandi. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8,1-9.
- W.S. Winkel. (1991). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Gramedia.
- Wibawa, Agusta (Penterjemah). (2004). *Sepakbola*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wiriaatmadja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian Sekolah



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

Nomor : 03.20/UN.34.16/PP/2019.

8 Maret 2019.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Kepala SMA Muhammadiyah Bantul,
Jln Urip Sumoharjo No. 44 Bantul
di Tempat.

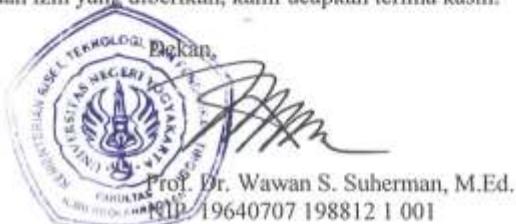
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Ari Kuswanto
NIM : 15601241145
Program Studi : PJKR.
Dosen Pembimbing : Dr. Komarudin, M.Or.
NIP : 197409282003121002

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s/d April 2019
Tempat : SMA Muhammadiyah Bantul
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul Tahun Ajaran 2018/2019.

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



Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

**MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH MENENGAH ATAS**
SMA MUHAMMADIYAH BANTUL
TERAKREDITASI : A
Alamat: Jl. Urip Sumoharjo no. 04/A, Telp. (0274) 367575 Jogjakarta 55711
Email : sma_muh_bnt@yahoo.ac.id website : sma-muhilba.ac.id

SURAT KETERANGAN
No : 109/KET/IIL4.AU/F/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Drs. Muhammad Asriawi
NBM	:	559813
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Unit Kerja	:	SMA Muhammadiyah Bantul
Alamat	:	Jl. Urip Sumoharjo 04/A Bantul, Yogyakarta

Dengan ini menyerangkan bahwa: Saudara :

Nama	:	Ari Kuswanto
Tempat, tanggal lahir	:	Bantul, 07 April 1996
No nomor Mahasiswa	:	15601241145
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas	:	FIK
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Adalah benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SMA Muhammadiyah Bantul pada bulan Februari – April 2019 dengan judul :

"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Sepakbola Melalui Permainan Gawang Segitiga Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Bantul TA 2018/2019"

Demikian keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 11 Ramadhan 1440 H
16 Mei 2019 M

Kepala Sekolah

Drs. Muhammad Asriawi
NBM. 559813

Lampiran 3. Hasil Ketrampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Prasiklus

PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA

PRASIKLUS

No	Nama	Penilaian Psikomotor			Jumlah	Nilai Akhir	Ket.
		Persiapan	Pelaksanaan	Follow-Through			
1	Ahmad Fauzi R	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
2	Akmallindra M	4	3	2	9	75	Tuntas
3	Anggi Fajrul I	3	2	0	5	42	Tidak Tuntas
4	Dimas Angger W	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
5	Fadhilah Salma	2	2	1	5	42	Tidak Tuntas
6	Fikar Rasyid A.M	5	3	1	9	75	Tuntas
7	Fraya Adinda G	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
8	Isyams Toha R	4	3	1	8	67	Tidak Tuntas
9	Khafidh Fardan R	3	2	1	6	50	Tidak Tuntas
10	Mauradhinta A.P	2	1	1	4	33	Tidak Tuntas
11	Meisya Fadillah	2	3	1	6	50	Tidak Tuntas
12	Moh. Rifqi Rizal F	5	3	2	10	83	Tuntas
13	M. Bagus Satria	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
14	M. Faiz Ardhika	3	4	0	7	58	Tidak Tuntas
15	M. Sobarin Syakur	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
16	Nabil Abror G	2	4	1	7	58	Tidak Tuntas
17	Nafia Kusuma W	2	1	1	4	33	Tidak Tuntas
18	Reihan Boby K	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
19	Rizqullah Budiana	3	1	1	5	42	Tidak Tuntas
20	Tyas Farras F.R	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas
21	Vilandri Arif H	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
22	Yahya Ayyasy	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
23	Zian Faradis A.M	3	2	1	6	50	Tidak Tuntas
JUMLAH NILAI		70	58	33	161	1342	
RATA-RATA		3	3	1	7	58	
TUNTAS							3
BELUM TUNTAS							20

Lampiran 4. Hasil Ketrampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Siklus I

PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA

SIKLUS I

No	Nama	Penilaian Psikomotor			Jumlah	Nilai Akhir	Ket
		Persiapan	Pelaksanaan	Follow-Through			
1	Ahmad Fauzi R	3	2	0	5	42	Tidak Tuntas
2	Akmallindra M	5	3	2	10	83	Tuntas
3	Anggi Fajrul I	4	3	2	9	75	Tuntas
4	Dimas Angger W	3	3	3	9	75	Tuntas
5	Fadhilah Salma	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
6	Fikar Rasyid A.M	5	3	2	10	83	Tuntas
7	Fraya Adinda G	4	3	1	8	67	Tidak Tuntas
8	Isyams Toha R	4	3	2	9	75	Tuntas
9	Khafidh Fardan R	3	2	3	8	67	Tidak Tuntas
10	Mauradhinta A.P	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
11	Meisya Fadillah	3	2	1	6	50	Tidak Tuntas
12	Moh. Rifqi Rizal F	4	4	2	10	83	Tuntas
13	M. Bagus Satria	5	3	2	10	83	Tuntas
14	M. Faiz Ardhika	4	4	1	9	75	Tuntas
15	M. Sobarin S	4	3	2	9	75	Tuntas
16	Nabil Abror G	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
17	Nafia Kusuma W	3	2	1	6	50	Tidak Tuntas
18	Reihan Boby K	4	3	2	9	75	Tuntas
19	Rizqullah Budiana	3	2	2	7	58	Tidak Tuntas
20	Tyas Farras F.R	4	3	2	9	75	Tuntas
21	Vilandri Arif H	3	4	3	10	83	Tuntas
22	Yahya Ayyasy	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
23	Zian Faradis A.M	4	3	2	9	75	Tuntas
<hr/>							
JUMLAH NILAI		84	66	43	193	1608	
RATA-RATA		4	3	2	8	70	
TUNTAS							13
BELUM TUNTAS							10

Lampiran 5. Hasil Ketrampilan *Passing* Kaki Bagian Dalam Siklus I

**PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA
PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA**

SIKLUS II

No	Nama	Penilaian Psikomotor			Jumlah	Nilai Akhir	Ket
		Persiapan	Pelaksanaan	Follow-Through			
1	Ahmad Fauzi R	3	2	1	6	50	Tidak Tuntas
2	Akmallindra M	4	3	3	10	83	Tuntas
3	Anggi Fajrul I	5	3	3	11	92	Tuntas
4	Dimas Angger W	4	3	3	10	83	Tuntas
5	Fadhilah Salma	4	3	2	9	75	Tuntas
6	Fikar Rasyid A.M	5	3	3	11	92	Tuntas
7	Fraya Adinda G	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
8	Isyams Toha R	5	3	2	10	83	Tuntas
9	Khafidh Fardan R	4	4	3	11	92	Tuntas
10	Mauradhinta A.P	4	3	2	9	75	Tuntas
11	Meisya Fadillah	3	3	2	8	67	Tidak Tuntas
12	Moh. Rifqi Rizal F	5	4	2	11	92	Tuntas
13	M. Bagus Satria	4	3	3	10	83	Tuntas
14	M. Faiz Ardhika	4	3	2	9	75	Tuntas
15	M. Sobarin S	4	4	2	10	83	Tuntas
16	Nabil Abror G	4	3	2	9	75	Tuntas
17	Nafia Kusuma W	2	2	2	6	50	Tidak Tuntas
18	Reihan Boby K	4	3	3	10	83	Tuntas
19	Rizqullah B	4	3	2	9	75	Tuntas
20	Tyas Farras F.R	4	4	2	10	83	Tuntas
21	Vilandri Arif H	4	3	3	10	83	Tuntas
22	Yahya Ayyasy	4	3	2	9	75	Tuntas
23	Zian Faradis A.M	5	3	2	10	83	Tuntas
JUMLAH NILAI		92	71	53	216	1800	
RATA-RATA		4	3	2	9	78	
TUNTAS							19
BELUM TUNTAS							4

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Muhammadiyah Bantul
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/semester : X/II (dua)
Materi Pokok : Permainan Bola Besar (Sepakbola)
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menganalisis ketrampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik	3.1.1. Menganalisis teknik dasar <i>passing</i> .
4.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	4.1.1. Melakukan varisi <i>passing</i> secara berkelompok 4.1.2. Melakukan kombinasi <i>passing</i> dalam permainan sepakbola gawang segitiga.

C. Fokus Pendidikan Karakter

- a. Disiplin
- b. Kerjasama
- c. Tanggung jawab

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menjelaskan teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam
- b. Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan benar
- c. Siswa dapat mengkombinasikan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola gawang segitiga.

E. Materi Pembelajaran

1. Menendang Bola (*Passing*)

Passing merupakan teknik dasar menendang bola yang berperan penting dalam permainan sepakbola. Melalui *passing* yang cermat dan akurat akan meningkatkan kualitas suatu tim sepakbola. Mielke (2007: 19) menyatakan sepakbola sejatinya adalah permainan tim. Walaupun pemain yang memiliki ketrampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seorang pemain sepakbola harus saling bergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat. Agar bisa berhasil di dalam lingkungan tim ini, seorang pemain sepakbola harus mengasah ketrampilan *passing*.

Pendapat tersebut menunjukkan, sebaik apapun ketrampilan seorang pemain sepakbola, keberhasilan atau kemenangan sebuah tim sepakbola dibutuhkan kerjasama tim yang kompak. Kerjasama tim yang kompak dibutuhkan kemampuan *passing* yang baik dari setiap pemainnya. Untuk itu, dalam melakukan *passing* harus dilakukan secermat mungkin agar rekan satu timnya mampu menerima dan menguasai bola dengan baik.

Passing yang cermat dan akurat banyak manfaatnya terhadap kualitas permainan. Hal terpenting dalam melakukan *passing* harus diimbangi kontrol bola yang baik. Kemampuan pemain sepakbola melakukan *passing* dengan cermat dan kontrol bola yang baik dapat digunakan sebagai serangan untuk mencetak gol ke gawang lawan. Mielke (2007: 20) menyatakan *passing* yang baik dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang diantara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Ketrampilan dasar mengontrol bola perlu dilatih secara berulang-ulang, sehingga pemain yang melakukan *passing* mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman satu tim yang tidak dijaga lawan. *Passing* yang efektif juga memberikan peluang yang lebih baik untuk mencetak gol karena pemain yang menerima *passing* tersebut berada pada lokasi yang lebih menguntungkan jika dibandingkan dengan *passing* yang dilakukan dengan lemah atau tidak terarah.

Pendapat tersebut menunjukkan, *passing* yang baik sangat berperan penting untuk membuka ruangan yang diimbangi kontrol bola yang baik. Selain itu, *passing* yang baik, kuat dan terarah dapat mendukung menciptakan gol ke gawang lawan. Untuk memperoleh kemampuan *passing* yang baik, maka harus dilakukan latihan secara teratur dan berulang-ulang.

2. Teknik Pelaksanaan *Passing*

Passing dalam permainan sepakbola memiliki kontribusi besar dalam usaha menjalin kerjasama tim yang kompak untuk mencetak gol ke gawang lawan. Untuk memperoleh kemampuan *passing* yang baik, maka setiap pemain sepakbola harus mampu menggunakan bagian-bagian kaki untuk melakukan *passing*. Muchtar (1992: 30) menyatakan bagian kaki yang dapat digunakan untuk menendang bola yaitu kaki bagian dalam (*inside-foot*), punggung kaki (*instep-foot*), punggung kaki bagian dalam (*inside-instep*), punggung kaki bagian luar (*outside-instep*).

Berdasarkan bagian-bagian kaki yang digunakan menendang bola, *passing* dalam permainan sepakbola pada umumnya dilakukan dengan kaki bagian dalam. Mielke (2007: 20) menyatakan kebanyakan *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan kontrol yang lebih baik.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, kaki bagian dalam sangat efektif untuk melakukan *passing* sepakbola, karena memiliki permukaan kaki yang luas. Untuk memperoleh kualitas *passing* yang baik, maka harus menguasai teknik *passing* yang baik dan benar. Elemen dasar bagi pelaksanaan tendangan kaki dalam yang baik adalah sikap awal, menendang bola dengan kaki bagian dalam, mengarahkan bola ke sasaran.

Kunci keberhasilan *passing* kaki bagian dalam (*inside of the foot*) yaitu:

A. Persiapan

1. Berdiri menghadap target.
2. Letakkan kaki yang menahkeseimbangan disamping bola.
3. Arahkan kaki ke target.
4. Bahu dan pinggul lurus dengan target.
5. Tekukkan sedikit lutut kaki.
6. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
7. Tempatkan kaki dalam posisi menyamping.
8. Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan.

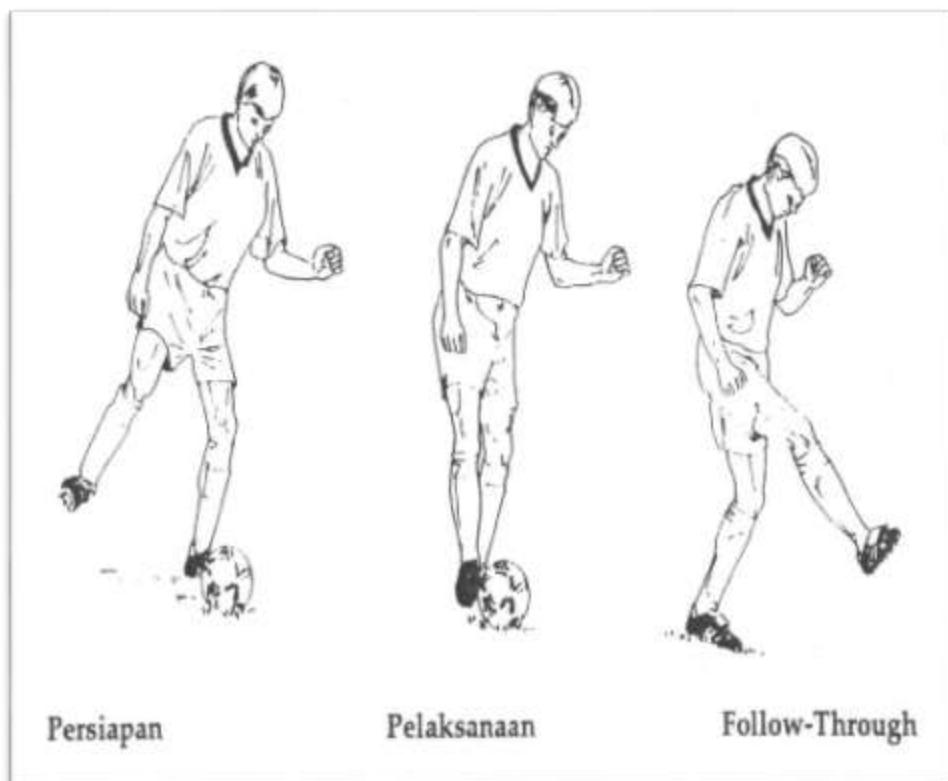
- Fokuskan perhatian pada bola.

B. Pelaksanaan

- Tubuh berada diatas bola.
- Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan.
- Jaga kaki agar tetap lurus.
- Tendang bagian tengah bola dengan kaki bagian dalam kaki.

C. Follow-Through

- Pindahkan berat badan ke depan.
- Lanjutkan gerakan searah dengan bola.
- Gerakan akhir berlangsung dengan mulus.



3. Kesalahan yang Sering Terjadi dalam Melakukan *Passing*

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

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

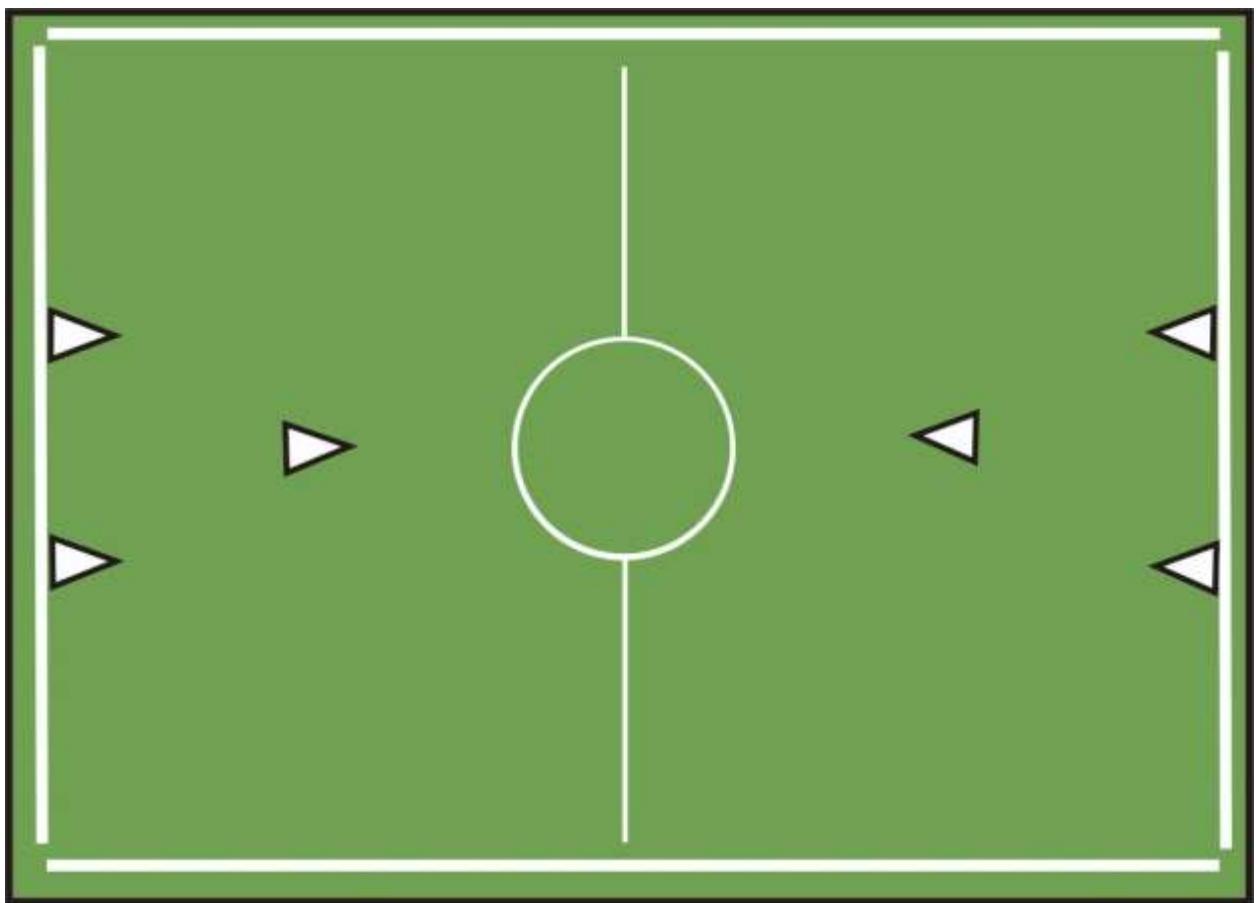
Kesalahan	Perbaikan
1. Bola terangkat dari permukaan	1. Menendang bola dengan menggunakan bagian kaki yang

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

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

4. Permainan Sepakbola Gawang Segitiga

Permainan sepakbola gawang segitiga ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran olahraga sepakbola. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa jemu, bosan dan bisa mempelajari teknik dasar sepakbola dengan sebaik mungkin. Karena dalam permainan sepakbola gawang segitiga ukuran lapangan diperkecil, ukuran gawang diperkecil dan dibuat berbentuk segitiga sehingga terdapat dua sisi yang bisa dipilih siswa untuk mencetak gol dan akan menambah minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.



F. Metode Pembelajaran

- a. *Scientific approach*
- b. *Cooperative learning*

G. Media dan Bahan/Alat dan Fasilitas Pembelajaran

1. Media

- Gambar teknik dasar *passing* kaki bagian dalam
- Video teknik dasar passing kaki bagian dalam
- Rekaman pertandingan sepakbola

2. Alat/Bahan dan Fasilitas Pembelajaran

- Lapangan sepakbola
- Bola sepak ukuran standar FIFA (7 buah)
- *Cones*
- Rompi (10 buah)

H. Sumber Belajar

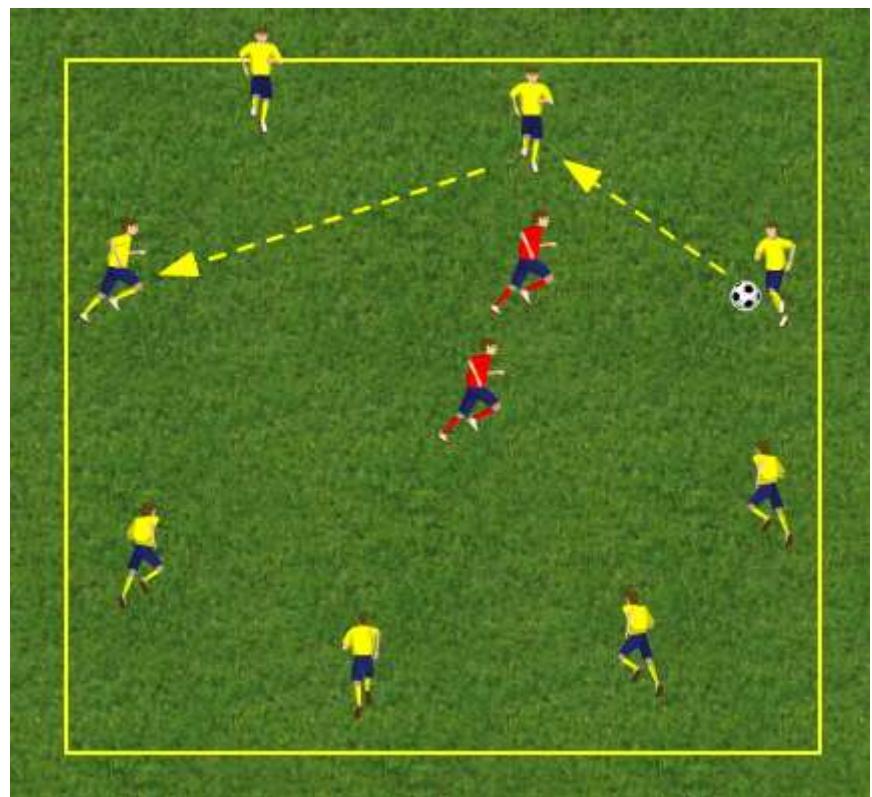
- a. Muhadjir dan Budi Sutrisno.2013. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA/MA Kelas X.* Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif. Hal:167-169
- b. Nenggala, Asep Kurnia. 2007. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.* Jakarta: Grafindo Media Pratama
- c. Maa'u, Mellius dan Santoso.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

I. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (20 menit)

- a. Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran, ucapan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- b. Guru memimpin doa
- c. Guru harus memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat,
- d. Guru menanyakan kepada peserta didik mengenai konsep bermain sepakbola secara umum, dengan memancing peserta didik menceritakan pengalamannya bermain sepakbola.
- e. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: permainan bola besar dengan bermain sepakbola; *passing* dengan kaki bagian dalam
- f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain sepakbola: misalnya bahwa bermain sepakbola adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani.

- g. Pemanasan (*warming up*) dengan melakukan permainan kucing-kucingan disertai dengan *stretching*



2. Kegiatan Inti (100 menit)

a. Mengamati

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

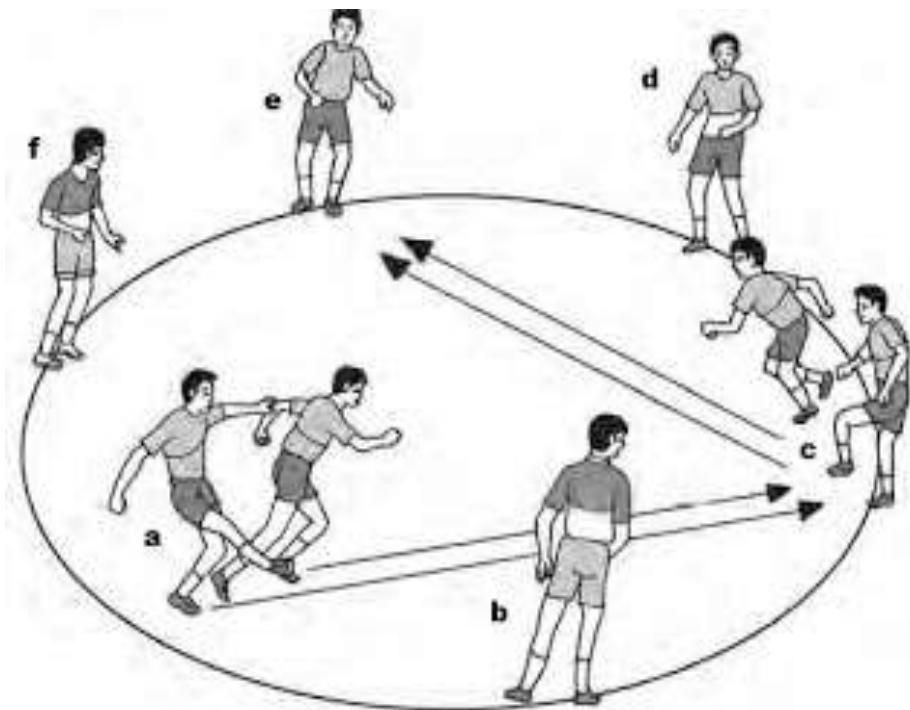


b. Menanya

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

c. Mencoba

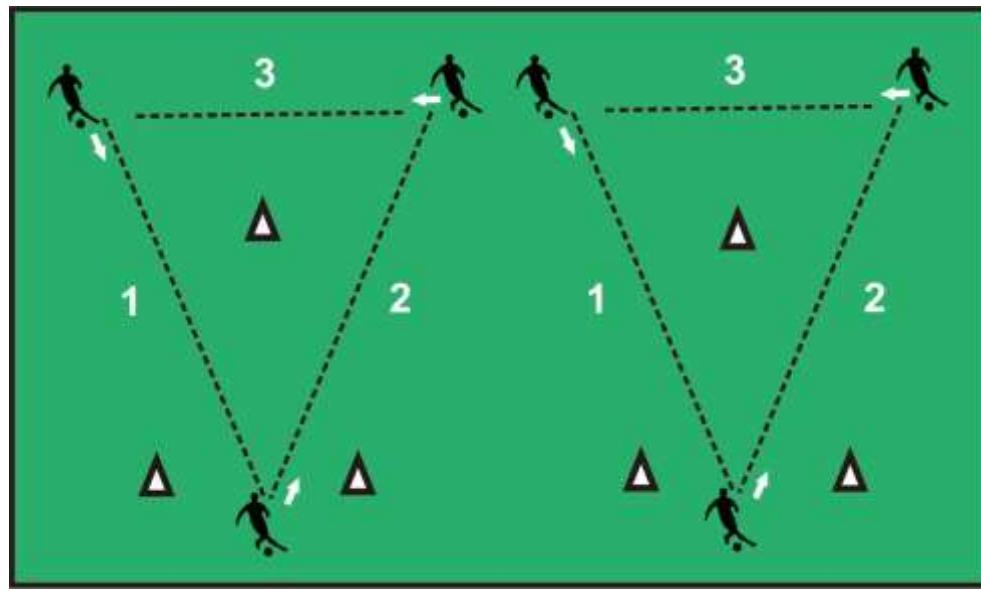
1. Siswa melakukan *passing* kaki bagian dalam secara berkelompok.



Keterangan:

- A menendang bola ke arah C, setelah menendang bola, A segera lari menggantikan tempat C.
- C menerima bola, bola ditendang ke arah E, C segera lari menggantikan tempat E.
- E menerima bola, bola ditendang ke arah B, E segera lari menggantikan tempat B.
- B menerima bola, bola ditendang ke arah D, B segera lari menggantikan tempat D. Dan seterusnya D kepada F, dan seterusnya.

2. Melakukan *passing* kaki dalam secara kelompok kecil menggunakan media gawang segitiga



Keterangan:

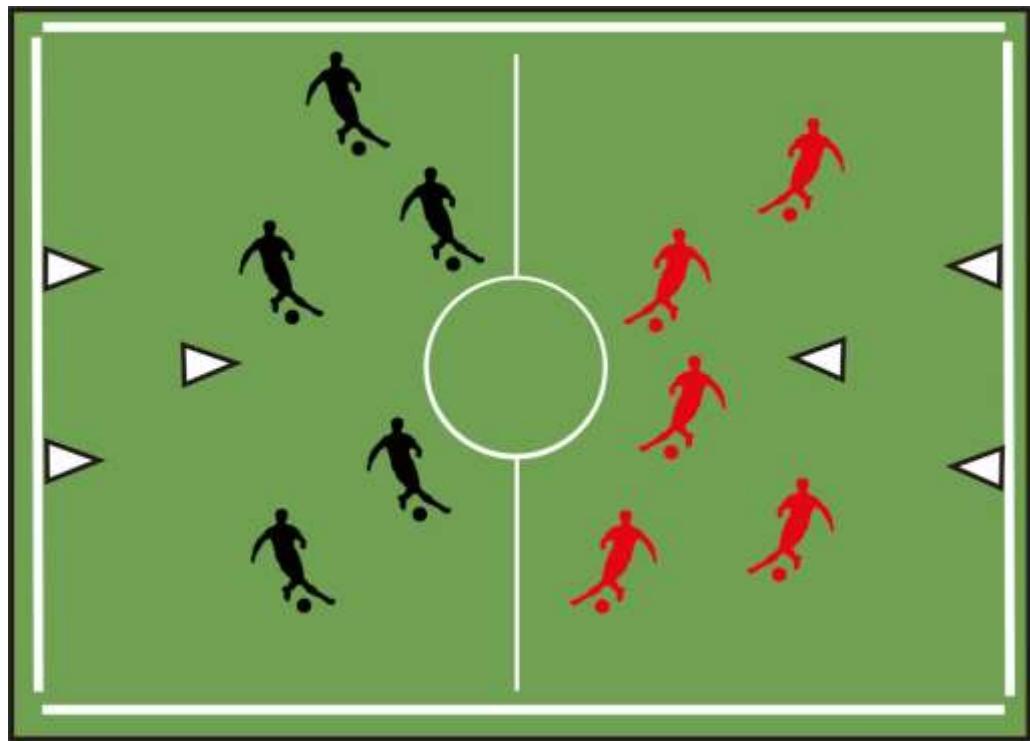
- Pemain *passing* sesuai arah anak panah lalu setelah melakukan *passing* berlari menuju arah laju bola.

d. Menalar

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

e. Mengkomunikasikan

Melakukan permainan sepakbola dengan menggunakan gawang segitiga.



Cara bermain:

- a. Kedua tim melakukan koin tos, kemudian yang menang tos dapat memilih bola atau tempat.
- b. *Kick off* dimulai dengan cara pemain yang memilih bola melakukan *passing* dengan rekan satu timnya.
- c. Pemain hanya dapat melakukan sentuhan maksimal 3 kali. Apabila lebih maka terjadi pelanggaran.
- d. Apabila bola keluar lapangan maka otomatis bola untuk tim lawan dan dilakukan *kick-in*.
- e. *Passing* kepada teman dilakukan dengan cara *passing* datar menggunakan kaki bagian dalam.

3. Penutup (15 menit)

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

J. Penilaian

1. Penilaian Sikap

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

Keterangan:

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

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

RUBRIK PENILAIAN SIKAP DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

Aspek yang Diukur	Deskripsi Sikap yang Diukur	Ya	Tidak
Disiplin	1. Hadir tepat waktu		
	2. Menggunakan seragam OR		
	3. Mengikuti seluruh proses pembelajaran		
	4. Selesai tepat waktu		
Kerjasama	1. Bersama-sama menyiapkan peralatan		
	2. Saling memberikan umpan secara bergantian		
	3. Menjaga peralatan secara bergantian		
Tanggung jawab	1. Menjaga keselamatan diri dan orang lain		
	2. Saling menghargai		
	3. Tidak mencari kesalahan orang lain		
	4. Mau mengakui kesalahan diri sendiri		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal		11	

2. Penilaian Pengetahuan

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

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN PADA PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA

1. Untuk memulai permainan sepakbola dilakukan dengan

a. <i>Kick off</i>	c. <i>Goal kick</i>
b. <i>Kick in</i>	d. <i>Free kick</i>
2. Permainan sepakbola dimainkan oleh pemain

a. 9	c. 13
b. 12	d. 10
3. Lama permainan sepakbola adalah

a. 2 x 30 menit	c. 2 x 45 menit
b. 2 x 40 menit	d. 2 x 35 menit
4. Teknik dasar pada permainan sepakbola meliputi

a. Menggiring, menangkap, dan menembak	
b. Menggiring, menyundul, dan memukul	
c. Menendang, menyundul, dan menggiring	
d. Menendang, menangkap, dan <i>service</i>	
5. Induk organisasi sepakbola internasional adalah

a. FIFA	c. FIBA
b. FIBA	d. FINA
6. Pemain sepakbola yang boleh memegang bola disebut

a. <i>Keeper</i>	c. <i>Center</i>
b. <i>Stopper</i>	d. <i>Striker</i>
7. Seseorang yang memimpin jalannya pertandingan disebut

a. Wasit	c. Pelatih
b. <i>Linesman</i>	d. Juri
8. Induk organisasi sepakbola Indonesia adalah

a. PBSI	c. FIFA
b. PSSI	d. PSIS
9. Untuk memperoleh tendangan mendatar kita tendang bola pada bagian

a. Tengah bola	c. Bawah bola
b. Atas bola	d. Samping kanan

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

Keterangan:

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

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

3. Tes Unjuk Kerja (Ketrampilan)

Lakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola gawang segitiga.

Keterangan:

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

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

RUBRIK PENILAIAN PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA

Indikator	Uraian Gerak	Ya	Tidak
Persiapan	1. Berdiri menghadap target		
	2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola		
	3. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang		
	4. Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan		
	5. Fokuskan perhatian pada bola		
Pelaksanaan	1. Tubuh berada diatas bola		
	2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan		
	3. Jaga kaki agar tetap lurus		
	4. Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki		
Follow-through	1. Pindahkan berat badan ke depan		
	2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola		
	3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal		12	

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Muhammadiyah Bantul

Mata Pelajaran : PJOK

Kelas/semester : X/II (dua)

Materi Pokok : Permainan Bola Besar (Sepakbola)

Alokasi Waktu : 3 x 45 menit

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1. Menganalisis ketrampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik	3.1.1. Menganalisis teknik dasar <i>passing</i> .
4.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.	4.1.1. Melakukan varisi <i>passing</i> secara berkelompok 4.1.2. Melakukan kombinasi <i>passing</i> dalam permainan sepakbola gawang segitiga.

C. Fokus Pendidikan Karakter

- a. Disiplin
- b. Kerjasama
- c. Tanggung jawab

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Siswa dapat menjelaskan teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam
- b. Siswa dapat mempraktikkan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan benar
- c. Siswa dapat mengkombinasikan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola gawang segitiga.

E. Materi Pembelajaran

1. Menendang Bola (*Passing*)

Passing merupakan teknik dasar menendang bola yang berperan penting dalam permainan sepakbola. Melalui *passing* yang cermat dan akurat akan meningkatkan kualitas suatu tim sepakbola. Mielke (2007: 19) menyatakan sepakbola sejatinya adalah permainan tim. Walaupun pemain yang memiliki ketrampilan tinggi bisa mendominasi pada kondisi tertentu, seorang pemain sepakbola harus saling bergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat. Agar bisa berhasil di dalam lingkungan tim ini, seorang pemain sepakbola harus mengasah ketrampilan *passing*.

Pendapat tersebut menunjukkan, sebaik apapun ketrampilan seorang pemain sepakbola, keberhasilan atau kemenangan sebuah tim sepakbola dibutuhkan kerjasama tim yang kompak. Kerjasama tim yang kompak dibutuhkan kemampuan *passing* yang baik dari setiap pemainnya. Untuk itu, dalam melakukan *passing* harus dilakukan secermat mungkin agar rekan satu timnya mampu menerima dan menguasai bola dengan baik.

Passing yang cermat dan akurat banyak manfaatnya terhadap kualitas permainan. Hal terpenting dalam melakukan *passing* harus diimbangi kontrol bola yang baik. Kemampuan pemain sepakbola melakukan *passing* dengan cermat dan kontrol bola yang baik dapat digunakan sebagai serangan untuk mencetak gol ke gawang lawan. Mielke (2007: 20) menyatakan *passing* yang baik dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang diantara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Ketrampilan dasar mengontrol bola perlu dilatih secara berulang-ulang, sehingga pemain yang melakukan *passing* mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman satu tim yang tidak dijaga lawan. *Passing* yang efektif juga memberikan peluang yang lebih baik untuk mencetak gol karena pemain yang menerima *passing* tersebut berada pada lokasi yang lebih menguntungkan jika dibandingkan dengan *passing* yang dilakukan dengan lemah atau tidak terarah.

Pendapat tersebut menunjukkan, *passing* yang baik sangat berperan penting untuk membuka ruangan yang diimbangi kontrol bola yang baik. Selain itu, *passing* yang baik, kuat dan terarah dapat mendukung menciptakan gol ke gawang lawan. Untuk memperoleh kemampuan *passing* yang baik, maka harus dilakukan latihan secara teratur dan berulang-ulang.

2. Teknik Pelaksanaan *Passing*

Passing dalam permainan sepakbola memiliki kontribusi besar dalam usaha menjalin kerjasama tim yang kompak untuk mencetak gol ke gawang lawan. Untuk memperoleh kemampuan *passing* yang baik, maka setiap pemain sepakbola harus mampu menggunakan bagian-bagian kaki untuk melakukan *passing*. Muchtar (1992: 30) menyatakan bagian kaki yang dapat digunakan untuk menendang bola yaitu kaki bagian dalam (*inside-foot*), punggung kaki (*instep-foot*), punggung kaki bagian dalam (*inside-instep*), punggung kaki bagian luar (*outside-instep*).

Berdasarkan bagian-bagian kaki yang digunakan menendang bola, *passing* dalam permainan sepakbola pada umumnya dilakukan dengan kaki bagian dalam. Mielke (2007: 20) menyatakan kebanyakan *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di kaki bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan kontrol yang lebih baik.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, kaki bagian dalam sangat efektif untuk melakukan *passing* sepakbola, karena memiliki permukaan kaki yang luas. Untuk memperoleh kualitas *passing* yang baik, maka harus menguasai teknik *passing* yang baik dan benar. Elemen dasar bagi pelaksanaan tendangan kaki dalam yang baik adalah sikap awal, menendang bola dengan kaki bagian dalam, mengarahkan bola ke sasaran.

Kunci keberhasilan *passing* kaki bagian dalam (*inside of the foot*) yaitu:

A. Persiapan

1. Berdiri menghadap target.
2. Letakkan kaki yang menahkeseimbangan disamping bola.
3. Arahkan kaki ke target.
4. Bahu dan pinggul lurus dengan target.
5. Tekukkan sedikit lutut kaki.
6. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
7. Tempatkan kaki dalam posisi menyamping.
8. Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan.

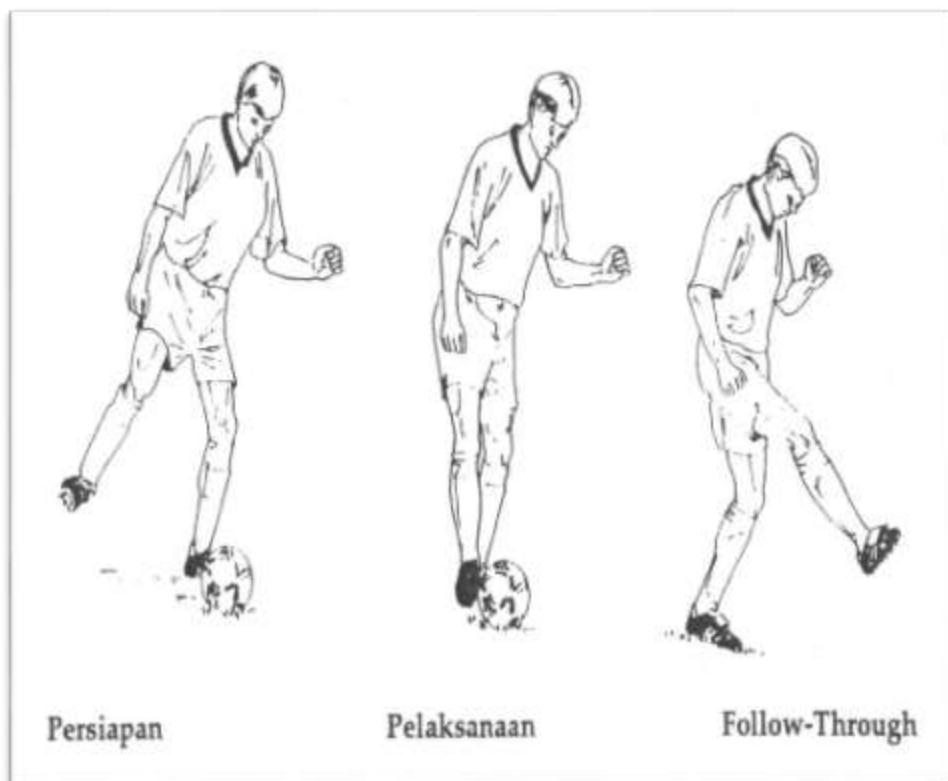
- Fokuskan perhatian pada bola.

B. Pelaksanaan

- Tubuh berada diatas bola.
- Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan.
- Jaga kaki agar tetap lurus.
- Tendang bagian tengah bola dengan kaki bagian dalam kaki.

C. Follow-Through

- Pindahkan berat badan ke depan.
- Lanjutkan gerakan searah dengan bola.
- Gerakan akhir berlangsung dengan mulus.



3. Kesalahan yang Sering Terjadi dalam Melakukan *Passing*

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

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

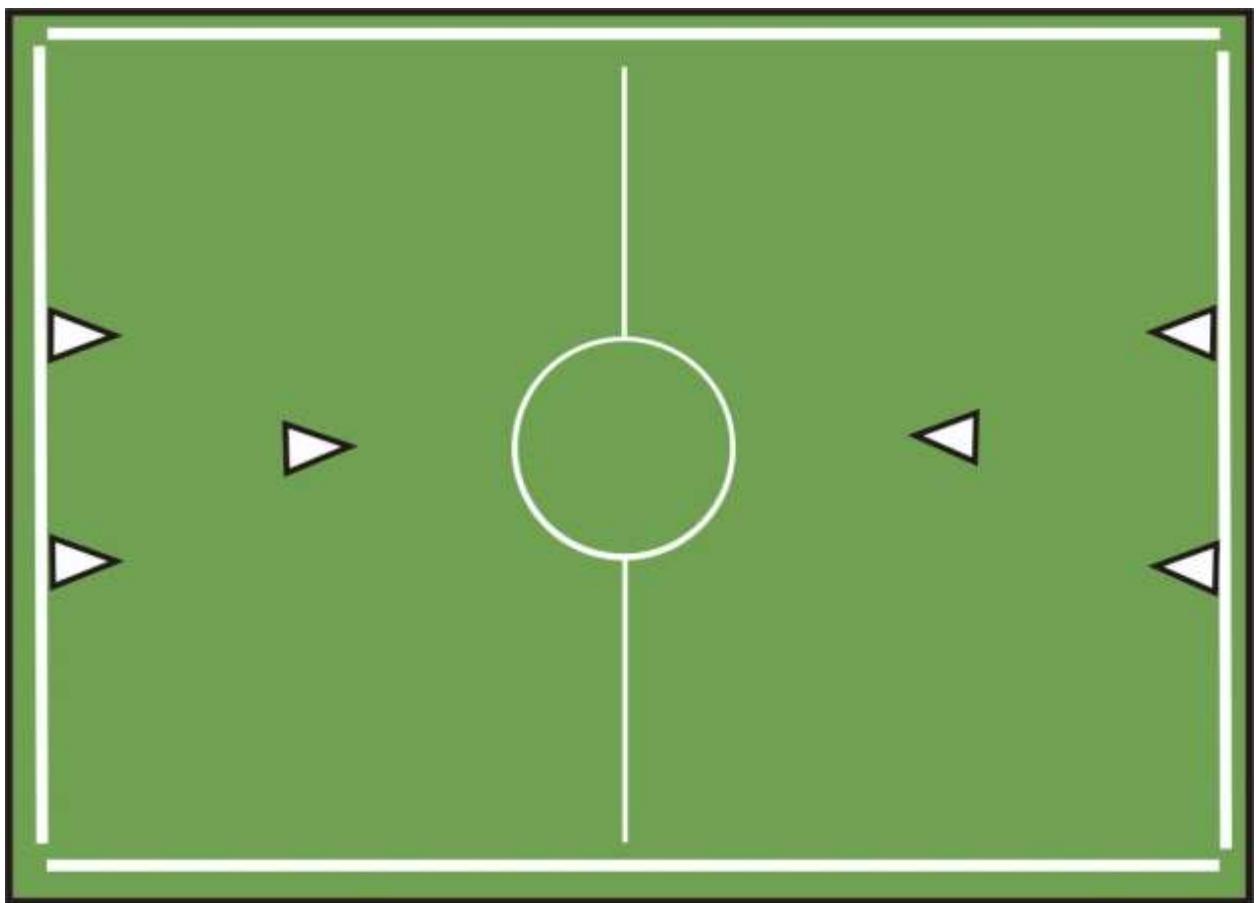
Kesalahan	Perbaikan
1. Bola terangkat dari permukaan	1. Menendang bola dengan menggunakan bagian kaki yang

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

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

4. Permainan Sepakbola Gawang Segitiga

Permainan sepakbola gawang segitiga ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran olahraga sepakbola. Sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa jemu, bosan dan bisa mempelajari teknik dasar sepakbola dengan sebaik mungkin. Karena dalam permainan sepakbola gawang segitiga ukuran lapangan diperkecil, ukuran gawang diperkecil dan dibuat berbentuk segitiga sehingga terdapat dua sisi yang bisa dipilih siswa untuk mencetak gol dan akan menambah minat dan antusias siswa dalam proses pembelajaran.



F. Metode Pembelajaran

- a. *Scientific approach*
- b. *Cooperative learning*

G. Media dan Bahan/Alat dan Fasilitas Pembelajaran

1. Media

- Gambar teknik dasar *passing* kaki bagian dalam
- Video teknik dasar passing kaki bagian dalam
- Rekaman pertandingan sepakbola

2. Alat/Bahan dan Fasilitas Pembelajaran

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

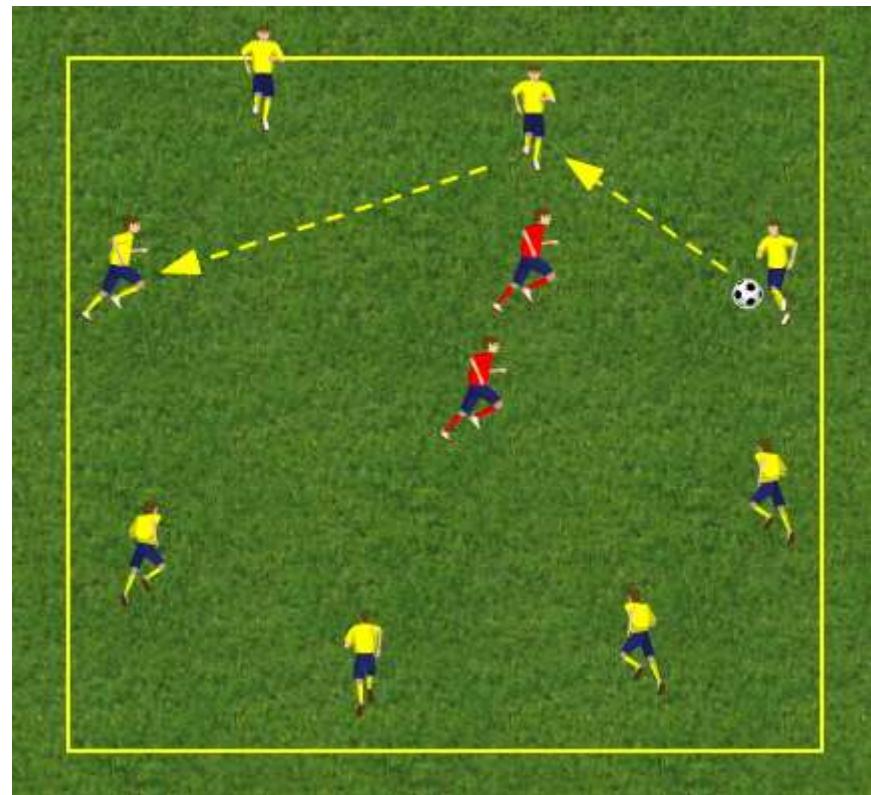
H. Sumber Belajar

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

I. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (20 menit)

- a. Guru membariskan peserta didik menjadi empat bersyaf atau membentuk setengah lingkaran, ucapan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- b. Guru memimpin doa
- c. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat,
- d. Guru merefleksi kembali pelajaran pada pertemuan sebelumnya,
- e. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: permainan bola besar dengan bermain sepakbola; *passing* dengan kaki bagian dalam
- f. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain sepakbola: misalnya bahwa bermain sepakbola adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani.
- g. Pemanasan (*warming up*) dengan melakukan permainan kucing-kucingan disertai dengan *stretching*



2. Kegiatan Inti (100 menit)

a. Mengamati

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

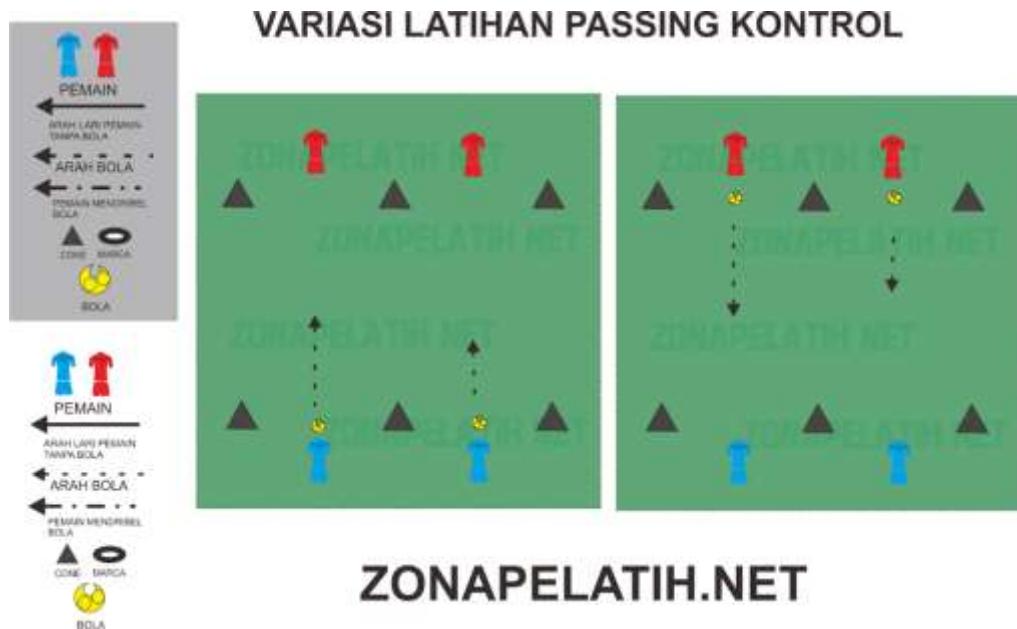


b. Menanya

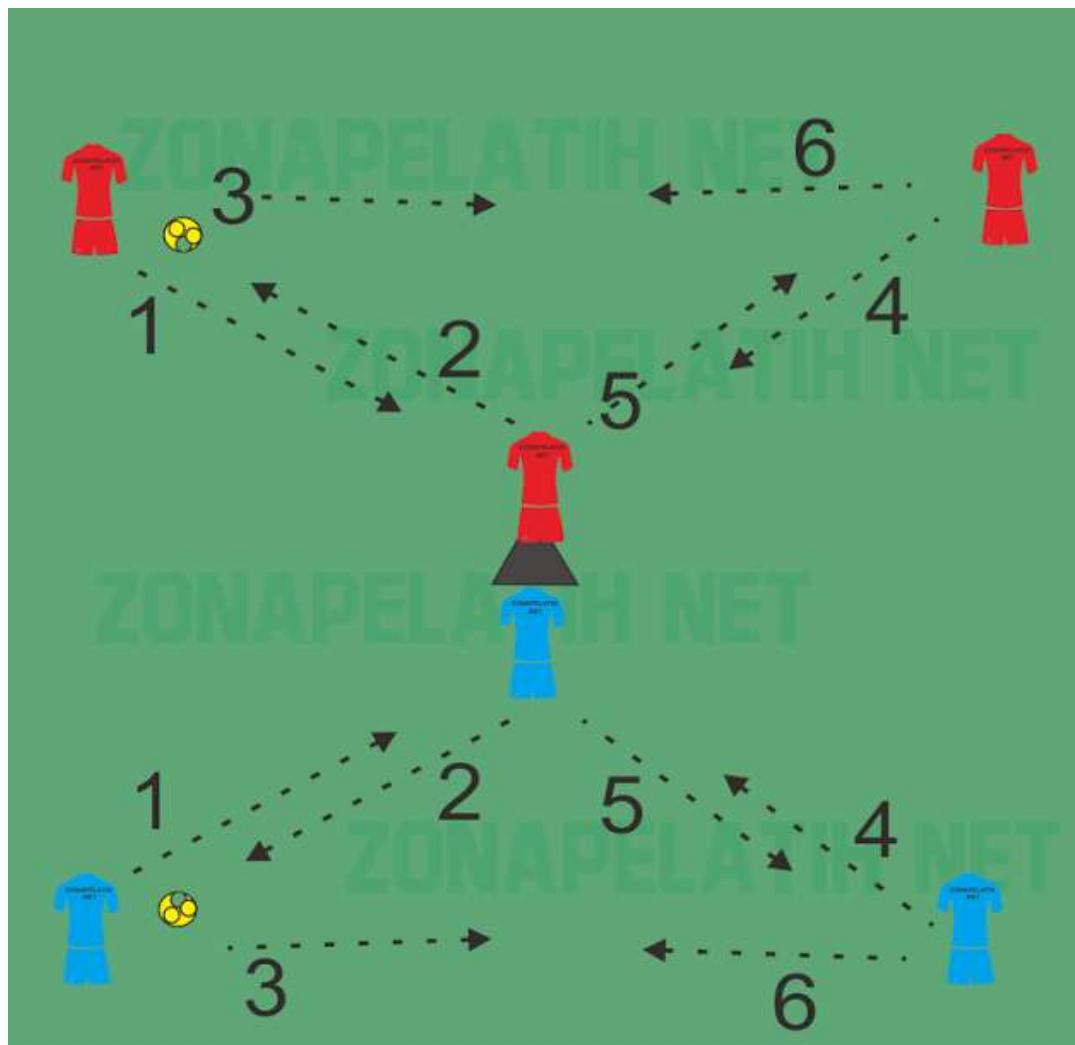
Siswa merumuskan pertanyaan terkait hal-hal yang belum/ingin diketahui tentang contoh yang diamati, seperti : konsep dan prosedur *passing* dengan kaki bagian dalam.

c. Mencoba

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

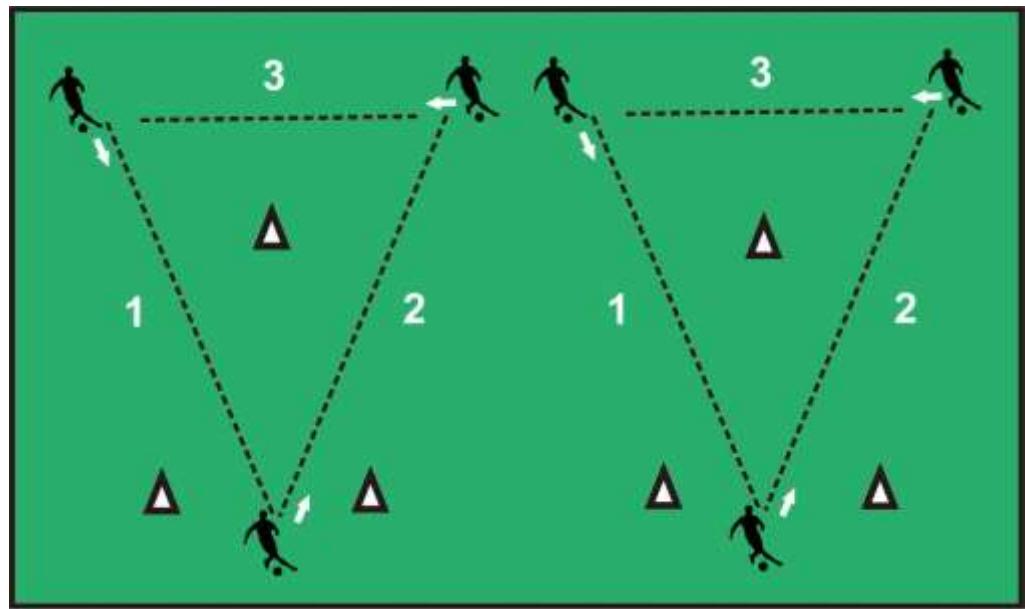


2. Melakukan *passing* kaki dalam secara kelompok kecil.



Keterangan:

- Pemain melakukan *passing* kaki bagian dalam sesuai dengan arah anak panah.
 - Pemain melakukan *wallpass* seperti pada gambar tersebut.
3. Melakukan *passing* kaki bagian dalam secara berkelompok dengan media gawang segitiga



Keterangan:

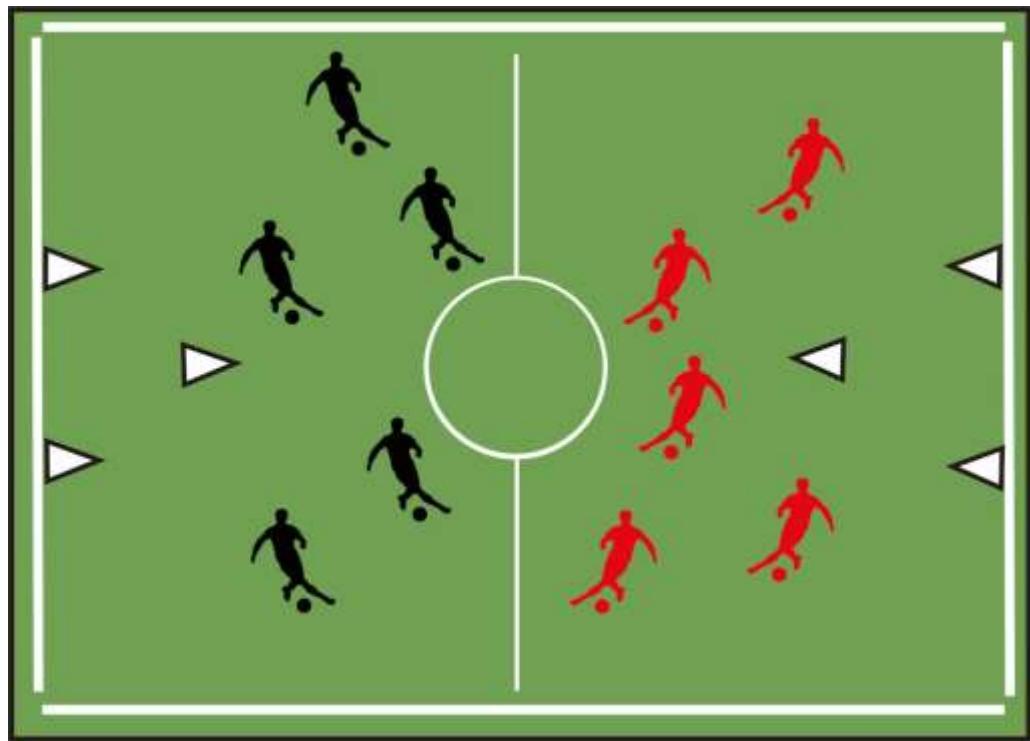
- Pemain *passing* sesuai arah anak panah lalu setelah melakukan *passing* berlari menuju arah laju bola.

d. Menalar

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

e. Mengkomunikasikan

Melakukan permainan sepakbola dengan menggunakan gawang segitiga.



Cara bermain:

- a. Kedua tim melakukan koin tos, kemudian yang menang tos dapat memilih bola atau tempat.
- b. *Kick off* dimulai dengan cara pemain yang memilih bola melakukan *passing* dengan rekan satu timnya.
- c. Pemain hanya dapat melakukan sentuhan maksimal 3 kali. Apabila lebih maka terjadi pelanggaran.
- d. Apabila bola keluar lapangan maka otomatis bola untuk tim lawan dan dilakukan *kick-in*.
- e. *Passing* kepada teman dilakukan dengan cara *passing* datar menggunakan kaki bagian dalam.

4. Penutup (15 menit)

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

J. Penilaian

1. Penilaian Sikap

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

Keterangan:

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

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

RUBRIK PENILAIAN SIKAP DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

Aspek yang Diukur	Deskripsi Sikap yang Diukur	Ya	Tidak
Disiplin	1. Hadir tepat waktu		
	2. Menggunakan seragam OR		
	3. Mengikuti seluruh proses pembelajaran		
	4. Selesai tepat waktu		
Kerjasama	1. Bersama-sama menyiapkan peralatan		
	2. Saling memberikan umpan secara bergantian		
	3. Menjaga peralatan secara bergantian		
Tanggung jawab	1. Menjaga keselamatan diri dan orang lain		
	2. Saling menghargai		
	3. Tidak mencari kesalahan orang lain		
	4. Mau mengakui kesalahan diri sendiri		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal		11	

2. Penilaian Pengetahuan

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

RUBRIK PENILAIAN ASPEK PENGETAHUAN PADA PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA

1. Untuk memulai permainan sepakbola dilakukan dengan

a. <i>Kick off</i>	c. <i>Goal kick</i>
b. <i>Kick in</i>	d. <i>Free kick</i>
2. Permainan sepakbola dimainkan oleh pemain

a. 9	c. 13
b. 12	d. 10
3. Lama permainan sepakbola adalah

a. 2 x 30 menit	c. 2 x 45 menit
b. 2 x 40 menit	d. 2 x 35 menit
4. Teknik dasar pada permainan sepakbola meliputi

a. Menggiring, menangkap, dan menembak	
b. Menggiring, menyundul, dan memukul	
c. Menendang, menyundul, dan menggiring	
d. Menendang, menangkap, dan <i>service</i>	
5. Induk organisasi sepakbola internasional adalah

a. FIFA	c. FIBA
b. FIBA	d. FINA
6. Pemain sepakbola yang boleh memegang bola disebut

a. <i>Keeper</i>	c. <i>Center</i>
b. <i>Stopper</i>	d. <i>Striker</i>
7. Seseorang yang memimpin jalannya pertandingan disebut

a. Wasit	c. Pelatih
b. <i>Linesman</i>	d. Juri
8. Induk organisasi sepakbola Indonesia adalah

a. PBSI	c. FIFA
b. PSSI	d. PSIS
9. Untuk memperoleh tendangan mendatar kita tendang bola pada bagian

a. Tengah bola	c. Bawah bola
b. Atas bola	d. Samping kanan

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

Keterangan:

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

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

3. Tes Unjuk Kerja (Ketrampilan)

Lakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola gawang segitiga.

Keterangan:

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

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

RUBRIK PENILAIAN PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA GAWANG SEGITIGA

Indikator	Uraian Gerak	Ya	Tidak
Persiapan	1. Berdiri menghadap target		
	2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola		
	3. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang		
	4. Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan		
	5. Fokuskan perhatian pada bola		
Pelaksanaan	1. Tubuh berada diatas bola		
	2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan		
	3. Jaga kaki agar tetap lurus		
	4. Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki		
Follow-through	1. Pindahkan berat badan ke depan		
	2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola		
	3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus		
Skor Perolehan			
Skor Maksimal		12	

Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian







