

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAK BOLA MELALUI PERMAINAN PEMBURU BINATANG****Agung Setiawan[✉] Andry Akhiruyanto**

SD Negeri Harjawinangun 03 Kecamatan Balapulang, Kabupaten Tegal, Indonesia

Info Artikel*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2014
Disetujui September 2015
Dipublikasikan Oktober
2015

Keywords:

*learning outcomes; passing
football; game tracker;*

Abstrak

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *passing* sepak bola melalui pendekatan bermain Pemburu Binatang pada siswa kelas IV SD Negeri Batuagung 1 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal tahun 2014. Penelitian ini adalah PTK yang dilaksanakan di SD Negeri Batuagung 1 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar *passing* sepak bola dengan menggunakan pendekatan bermain pemburu binatang berdampak positif hal ini terlihat pada hasil ketuntasan belajar siswa yang melebihi KKM yang telah ditetapkan yaitu 75 mengalami peningkatan yaitu pada siklus I ketuntasan belajar mencapai 70,83% sedangkan pada siklus II ketuntasan belajar mencapai 95,83%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *passing* sepak bola menggunakan pendekatan bermain pemburu binatang mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar, minat dan motivasi belajar.

Abstract

The purpose of this study was to determine the learning outcome approach passing through playing soccer Beast Hunter on fourth grade students of SD Negeri Batuagung 1 Balapulang District of Tegal 2014. This study was conducted in PTK SD Negeri Batuagung 1 Balapulang District of Tegal, the samples in this study were fourth graders, amounting to 24 students. This research method is Classroom Action Research. This study uses 2 cycles. The results showed that the learning outcomes passing football played by using the approach of animals hunters have a positive impact as seen on mastery learning outcomes of students who exceed the predetermined KKM 75 has increased the mastery learning in the first cycle reaches 70.83%, while the second cycle mastery learning reaches 95.83%. It is concluded that learning football passing play tracker approach has a positive impact, which can improve learning outcomes, interest and motivation to learn.

© 2015 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:
Batuagung RT 03/ RW 01
Kecamatan Balapulang, Kabupaten Tegal, Indonesia
E-mail: agungsetiawan1386@gmail.com

PENDAHULUAN

SD N Batuagung 01 adalah salah satu SD di kecamatan Balapulang, Kabupaten Tegal yang letaknya di pedesaan yang jauh dari kota Tegal. Dalam pembelajaran passing sepakbola, siswa di sekolah kami banyak mengalami kendala yaitu minat dan motivasi siswa masih sangat kurang, walaupun sarana dan prasarana sangat memadai. Hal ini ditunjukkan pada saat melakukan pembelajaran siswa kurang memperhatikan guru dan siswa asyik berbicara sendiri.

Rendahnya nilai Penjasorkes pada materi passing sepak bola di kelas IV semester 1 SD N Batuagung 01 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal. Masih banyak siswa yang nilainya di bawah KKM. Hanya 5 siswa dari 24 siswa yang nilainya di atas KKM dengan ketuntasan 20,83 %. Dan sisanya 19 siswa nilainya di bawah KKM, sekitar 79% yang belum tuntas. Sehingga masih sangat jauh dari yang di harapkan

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut : “ Apakah penerapan menggunakan pendekatan bermain Pemburu Binatang dapat meningkatkan hasil belajar passing sepak bola siswa kelas IV SD Negeri Batuagung 01? “

Sesuai dengan permasalahan di atas, tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar passing sepak bola melalui pendekatan bermain Pemburu Binatang pada siswa kelas IV SD Negeri Batuagung 01 kecamatan Balapulang kabupaten Tegal tahun pelajaran 2014

Permainan pemburu binatang adalah permainan yang sangat tepat untuk pembelajaran passing sepak bola. Melalui permainan pemburu binatang diharapkan siswa akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keistimewaan permainan pemburu binatang adalah dapat merespon anak untuk lebih aktif bergerak, menjadikan suasana ceria, anak tidak cepat bosan dalam mengikuti pelajaran. Sehingga melalui permainan pemburu binatang diharapkan dapat tercapai ketuntasan belajar.

METODE

Subjek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas IV dengan jumlah 24 siswa yang terdiri atas 15 siswa putra dan 9 siswa putri SD Negeri Batuagung 01 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2013/2014

Objek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah hasil belajar gerak passing sepak bola pada siswa kelas IV SD Negeri Batuagung 01 Kecamatan Balapulang, Kabupaten Tegal Tahun Pelajaran 2013/214

Waktu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mata pelajaran Penjasorkes dilaksanakan pada siklus I, 21 Maret 2014 dan siklus II, 5 April 2014

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SD Negeri Batuagung 01 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal yang berlokasi di jalan Raya Utara Batuagung Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket atau Kuesioner

Dalam pnelitiaan ini, angket digunakan untuk memperoleh respon atau tanggapan siswa terhadap pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain Pemburu Binatang. Angket diberikan setelah proses pembelajaran selesai.

2. Dokumentasi

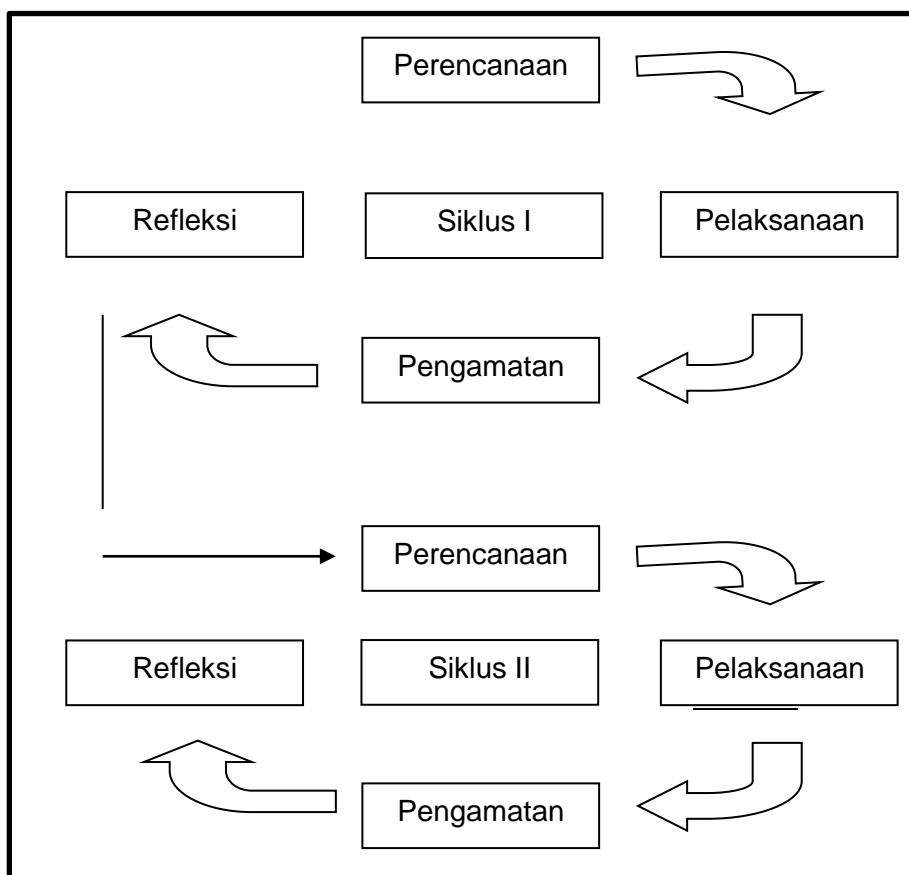
Metode dokumentasi diperlukan untuk mendapatkan data berupa nama siswa, jumlah siswa serta foto dan video kegiatan pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain Pemburu Binatang siswa kelas IV SD Negeri Batuagung 01 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal.

3. Observasi

Melaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi tentang aktivitas dan kerjasama siswa dalam pembelajaran passing sepak bola

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri atas dua siklus. Penelitian tindakan kelas ini

ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pokok passing sepak bola. Berikut gambar 1 adalah Setiap siklus mencakup empat



Gambar 1. Alur Tahapan Siklus Penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas :

Silabus

Menurut Dr. E. Mulyasa (2009:205) Silabus adalah rencana pembelajaran pada satu kelompok mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

RPP adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

Instrumen Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini

1. Aspek Kognitif

Dalam penilaian kognitif siswa diberikan soal tertulis sejumlah 3 soal yang berkaitan dengan *passing* sepak bola.

2. Aspek Afektif

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah *check list*. *Check list* adalah satu daftar yang berisi nama-nama subyek dan faktor-faktor yang hendak di selidiki.

3. Aspek Psikomotorik

Pada aspek psikomotorik peneliti menggunakan instrumen yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan siswa dalam melakukan *passing* sepak bola. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik penilaian sama seperti penilaian aspek afektif yaitu menggunakan *check list*

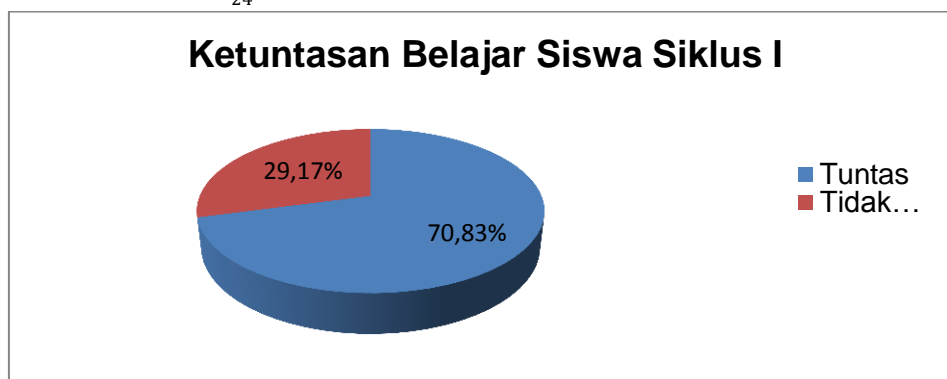
Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan

tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran *passing* sepak bola dengan Permainan Pemburu Binatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siswa yang Tuntas = $\frac{17}{24} \times 100\% = 70,83\%$

Siswa yang belum tuntas = $\frac{7}{24} \times 100\% = 29,17\%$



Grafik 1. Ketuntasan belajar siswa siklus I

Berdasarkan data di atas bahwa 29,17% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan, hanya 70,83% yang tuntas dan rata-rata kelas 77,54. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang diinginkan peneliti yaitu 85%. Dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus II.

Untuk mengurangi hambatan yang muncul pada siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu :

Siswa yang Tuntas = $\frac{23}{24} \times 100\% = 95,83\%$

Siswa yang belum tuntas = $\frac{1}{24} \times 100\% = 4,17\%$



Grafik 2. Ketuntasan belajar siswa siklus II

Siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran dengan pendekatan bermain pemburu binatang lebih serius dan memperhatikan penjelasan dan peragaan, sehingga fokus dalam melaksanakan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai target yang ditentukan.

Pada siklus II permainan pemburu binatang akan ditambahkan gerak ayunan kaki disela-sela permainan agar mendapatkan hasil yang maksimal pada penilaian ayunan kaki.

Data di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dalam pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain pemburu binatang pada siklus II nilai rata-rata meningkat. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu sebanyak 23 siswa dengan prosentase sebesar 95,83% dari jumlah keseluruhan 24 siswa

memiliki nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75

Pada tabel 1 Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus I dan II dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek yaitu : psikomotor, afektif, dan kognitif dalam pembelajaran siklus I dan II:

Tabel 1. Penilaian setiap aspek

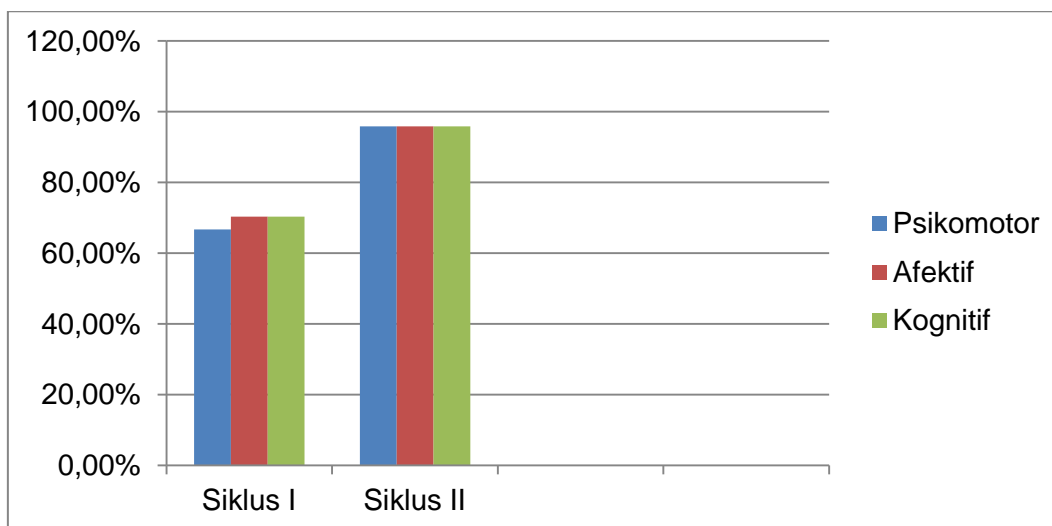
No	Jenis Penilaian	Rata-rata skor		Prosentase Siklus I	Prosentase Siklus II
		Siklus I	Siklus II		
1	Psikomotor	7,5	8,19	66,67 %	95,83 %
2	Afektif	7,92	8,42	70,83 %	95,83 %
3	Kognitif	8,13	8,85	70,83 %	95,83 %

Dengan adanya perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus II di dapatkan hasil pembelajaran yang jauh meningkat dari siklus I. siswa lebih tertarik dengan pembelajaran dan sangat antusias dengan permainan-permainan

yang diberikan, terutama dalam permainan pemburu binatang ditambahkan gerakan ayunan kaki untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal pada pembelajaran *passing* sepak bola ditunjukkan pada tabel 2 dan grafik 3 berikut:

Tabel 2. Prosentase siklus I dan II

Siklus	Psikomotor	Afektif	Kognitif
I	66,67 %	70,83 %	70,83 %
II	95,83 %	95,83 %	95,83 %



Grafik 3. Prosentase Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan nilai-nilai siklus I dan II dapat disimpulkan untuk siklus I pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan belajar minimal 75% dari jumlah

siswa keseluruhan dalam aspek psikomotor, meskipun pada aspek kognitif dan afektif sudah memenuhi standar ketuntasan, namun perlu ada perbaikan. Pada siklus pembelajaran sudah

berjalan dengan baik, anak sudah antusias dalam pembelajaran akan tetapi modifikasi permainan siswa dalam permainan pemburu binatang perlu ditambahi dengan gerakan ayunan kaki untuk mendapatkan hasil maksimal dalam pembelajaran passing sepak bola.

Sedangkan siklus II nilai pembelajaran lebih meningkat karena adanya perbaikan pembelajaran sehingga siswa mampu mencapai KKM 95,83.

SIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Sepak Bola Melalui Permainan Pemburu Binatang Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Batuagung 01 Kecamatan Balapulang Kabupaten Tegal Tahun 2014 "menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

Pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain pemburu binatang memiliki dampak yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang ditandai oleh peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (70,83%) dan siklus II (95,83%).

Pembelajaran passing sepak bola menggunakan pendekatan bermain pemburu binatang mempunyai dampak positif, yaitu

dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah Sri, 2010. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2008. Strategi Belajar Mengajar Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hasanah Ina, 2009. Sepak Bola. Bandung. PT Indah Jaya Adipratama.
- Herry Hermawan Asep, 2010. Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Lestari Mikarsa Hera, 2009. Pendidikan Anak di SD. Jakarta: Universitas Terbuka
- Subagiyo, 2008. Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subarjah, Herman.2007. Permainan Kecil di Sekolah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Subroto, Toto.2008. Strategi Pembelajaran Penjas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto, 2008. Perkembangan Dan Belajar Motorik. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Surya, 2008. Kapita Selekta Kependidikan SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutrisno, 2009. Mempersiapkan Pemain Sepak Bola Berprestasi (1). Jakarta: PT Musi Perkasa Utama.