UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI VARIASI PERMAINAN PADA SISWA KELAS VI SDN. 134 KALUMPANG KEC. BONTOTIRO, KAB. BULUKUMBA

SKRIPSI

HEDI SURIADI

C1B123090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN

UNIVERSITAS MEGAREZKY

2025

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI VARIASI PERMAINAN PADA SISWA KELAS VI SDN. 134 KALUMPANG, KEC. BONTOTIRO, KAB. BULUKUMBA

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan jasmani

Universitas Megarezky Makassar

Oleh

HEDI SURIADI
C1B123090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN
UNIVERSITASMEGAREZKY
2025

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing yang di tunjuk berdasarkan surat keputusan dekan FKIP Universitas Megarezky Nomor: **270/SK/091056.03/X/2024** untuk membimbing saudari:

Nama Mahasiswa : Hedi Suriadi

Nomor pokok : C1B123090

Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

Menyatakan bahwa Proposal ini telah di periksa dan dapat diujikan di hadapan dewan penguji Proposal sarjana (S1) program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FKIP Universitas Megarezky.

Makassar, 30 Mei 2025

Menyetujui

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Wahyu Munandar, S.Or.,M.Or	**Ferawati, S.Pd.,M.Pd**
NIDN: 0906088501	**NIDN:09300488**

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Pendidikan Jasmani

Agus Ismail,S.Pd.,M.Pd
NIDN. 0915088603

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya, Hedi Suriadi, Nomor Induk Mahasiswa C1B123090, menyatakan bahwa skripsi yang berjudul: **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba,** dibimbing oleh Wahyu Munandar, S.Or., M.Or dan Ferawati, S.Pd., M.Pd. Sidan saya ajukan di hadapan tim penguji merupakan karya asli. Seluruh ide yang ada dalam skripsi ini, kecuali yang saya nyatakan sebagai kutipan, merupakan ide yang saya susun sendiri. Selain itu, tidak ada bagian dari skripsi ini yang telah saya gunakan sebelumnya untuk memperoleh gelar atau sertifikat akademik.

Jika pernyataan di atas terbukti sebaliknya, maka saya bersedia menerima sanksi yang ditetapkan oleh FKIP Universitas Megarezky Makassar.

Makassar, 2 Agustus 2025
Yang membuat
pernyataan



Hedi Suriadi

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS MEGAREZKY

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba" atas nama Hedi Suriadi, NIM C1B123090 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Dekan FKIP Universitas Megarezky Nomor: 056/SK/093188/XII/2018 tanggal 20 Desember 2018 sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Sarjana Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Megarezky.

Makassar,12 Agustus 2019

Panitia Ujian,

1. Ketua : **Wahyu Munandar, S.Or.,M.Or** (.....)
2. Sekretaris : **Ferawati,S.Pd.,M.Pd** (.....)
3. Dosen Penguji : **Aminuddin, S.Or.,M.Kes** (.....)

Disahkan oleh,

Dekan FKIP Universitas Megarezky

Dr. Abdul Malik Iskandar, S.Ag., M.Si
NIDN. 0914106901

MOTTO

"Ilmu Akan Menghidupkan Jiwa"

Ali Bin Abi Thalib

ABSTRAK

Hedi Suriadi. Nim. C1B123090**. "**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba". Skripsi. Program Studi Pendidikan Jasmani. Universitas Mega Rezky Makassar. Pembimbing I Wahyu Munandar dan Pembimbing II Ferawati.

Penelitian ini bertujuan Untuk meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepak bola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Dengan jumlah sampel penelitian 33 siswa. Pertemuan dalam penelitian ini dirancang dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Data penelitian ini adalah hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepakbola. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

Hasil analisis kuantitatif data *passing* kaki bagian dalam menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 18 orang dengan persentase 54,54% dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II adalah 31 orang dengan persentase 93,93%. Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepakbola yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjas melalui variasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam sepak bola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

Kata kunci *: Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepakbola, Variasi Permainan*

ABSTRACT

Hedi Suriadi. Student ID. C1B123090. "Efforts to Improve Learning Outcomes of Inside-Foot Passing in Soccer Through Game Variations for Sixth-Grade Students of SDN. 134 Kalumpang, Bontotiro District, Bulukumba Regency." Thesis. Physical Education Study Program. Mega Rezky University, Makassar. Supervisor I Wahyu Munandar and Supervisor II Ferawati.

This study aims to improve learning outcomes of inside-foot passing in soccer through game variations for sixth-grade students of SDN. 134 Kalumpang, Bontotiro District, Bulukumba Regency. The sample size was 33 students. The meeting in this study was designed in two cycles, namely cycle I and cycle II. The data for this study are the learning outcomes of inside-foot passing in soccer. The data source for this study was the sixth-grade students of SDN. 134 Kalumpang, Bontotiro District, Bulukumba Regency.

The results of quantitative data analysis of inside foot passing show that the number of students who completed the first cycle was 18 people with a percentage of 54.54% and the number of students who completed the second cycle was 31 people with a percentage of 93.93%. The results of qualitative analysis show that there is a significant increase in learning outcomes of inside foot passing in soccer games. Based on the results of this study, it can be concluded that physical education learning through game variations can improve learning outcomes of inside foot passing in soccer through game variations in grade VI students of SDN. 134 Kalumpang, Bontotiro District, Bulukumba Regency.

Key Words : *Learning Outcomes of Inside Foot Passing in Football, Game Variations*

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT, sehingga penyusunan skripsi ini dapat dirampungkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu tugas yang harus diselesaikan guna mendapat gelar Sarjana Pendidikan pada Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan rekreasi, Universitas Mega Rezky Makassar.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak kesulitan yang dijumpai namun karena pertolongan Allah SWT dan kerja keras penulis serta bantuan dari berbagai pihak akhirnya kesulitan tersebut dapat diatasi.

Oleh karena itu, izinkan penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada keluarga khususnya Ayahanda dan Ibunda serta saudara-saudara atas segala doa dan pengorbanannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi pada program studi sarjana S1 Pendidikan jasmani, Universitas Mega Rezky Makassar.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Alimuddin, S.H, MH.,M. Kn., selaku Pembina Yayasan Pendidikan Islam Mega Rezky Makassar.
2. Ibu Hj. Suryani, S.H., M.H.,selaku Ketua Yayasan Pendidikan Islam Mega Rezky Makassar.
3. Bapak Dr. Abdul Malik Iskandar, S.Ag., M.Si., selaku Rektor Universitas Mega Rezky Makassar.
4. Bapak Agus Ismail, S.Pd, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani yang telah memberikan izin penelitian dan masukkan serta kemudahan dalam menjalani prosedur penelitian.
5. Bapak Agus Ismail, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing pertama, atas segala Minat, bimbingan dan petunjuknya dalam penelitian hingga penyusunan skripsi.

6. Bapak Awaluddin, S.Pd M.Pd, selaku pembimbing kedua atas segala Minat, bimbingan dan petunjuknya dalam penyusuna skripsi.
7. Bapak Muh. Ilham Budi Utama, Selaku penguji I.
8. Bapak Dr. IT Supriadi Sahibu, S.Kom MT, Selaku penguji II.
9. Bapak Kepala Sekolah dan guru – guru beserta staf SMKN 7 Makassar yang telah memberikan izin penelitian dalam pengumpulan data.
10. Seseorang yang selama ini telah memberikan semangat dan dukungan dalam tahap penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak sempat disebut namanya atas bantuannya, baik secara langsung baik maupun tidak langsung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi terdapat kekurangan-kekurangan sehingga perlu untuk disempurnakan. Untuk itu segala saran dan kritikan yang bermaksud untuk memperbaiki sangat diharapkan.

Tiada imbalan yang dapat diberikan oleh penulis, hanya kepada Allah SWT penulis memohon ganjaran pahala atas segala petunjuk dan bantuan yang telah diberikan. Wassalam.

Makassar, 2 Agustus 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING **ii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iv**

LEMBAR PENGESAHAN **v**

MOTTO **vi**

ABSTRAK **vii**

KATA PENGANTAR **ix**

DAFTAR ISI **xi**

DAFTAR TABEL **xiii**

DAFTAR GAMBAR **xv**

DAFTAR LAMPIRAN **xvi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **9**

A. Tinjauan Pustaka 9

B. Kerangka Pikir 21

C. Hipotesis Penelitian 23

BAB III METODE PENELITIAN **24**

A. Jenis Penelitian 24

B. Setting dan subjek penelitian 24

C. Fokus Penelitian 24

D. Prosedur PTK 25

E. Instrumen Penelitian 29

F. Teknik Pengumpulan Data 31

G. Teknik Analisis Data 32

H. Indikator Keberhasilan 35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36

A. Hasil Penelitian 36

B. Pembahsan 53

BAB V PENUTUP 58

A. Kesimpulan 58

B. Saran 58

DAFTAR PUSTAKA 60

LAMPIRAN 62

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
3.1	Teknik Kualifikasi Penilaian Psikomotorik Pedoman Konversi Skala-5 Tes Siklus *Passing Passing Kaki Bagian Dalam* Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI Sdn. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba	34
3.2	Kriteria Ketuntasan Minimal siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba Mata Pelajaran Penjasorkes.	34
4.1	Hasil pengamatan data awal hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba	37
4.2	Hasil belajar *passing* kaki bagian dalam siklus I melalui variasi permainan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba	42
4.3	Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas Kelas VI Sdn. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba	43
4.4	Hasil belajar *passing* kaki bagian dalam siklus II melalui variasi permainan siswa	

Kelas VI Sdn. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba 48

4.5 Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas

VI Sdn. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba 49

4.6 Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas

VI Sdn. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba I dan II 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Passing kaki bagian dalam	19
2.2	Permainan kucing –kucingan	19
2.3	Kerangka Berfikir	22
3.1	Gambar perencanaan siklus PTK	27
3.2	Denah lapangan tes passing	31
4.1	Diagram batang skor nilai persentase pada data awal	38
4.2	Diagram batang skor nilai persentase pada siklus I	43
4.3	Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul	Halaman
1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	64
2	Penialian tes psikomotor	67
3	Penialian tes kognitif	70
4	Penialian tes afektif	72
5	Rekapitulasi Penilaian Siklus I	75
6	Rekapitulasi Penilaian Siklus II	77
7	Dokumentasi Penelitian	79
8	Riwayat Hidup	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan perlu terus dilakukan untuk itu pembentukan sikap dan pembangkitan motivasi dan dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal.

Pendidikan akan kurang lengkap tanpa pendidikan jasmani karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Yang membedakannya dengan mata pelajaran lain adalah alat yang digunakan gerak insani, manusia yang bergerak secara sadar, dan pendidikan jasmani me rupakan mata pelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kurikulum. Karena melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan gerak dasar yang mendukung sikap (affective) dan perilaku (behavioral) hidup bersih dan sehat serta kesegaran jasmani.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan siswa. Pendidikan jasmani berperan sebagai sarana pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kesehatan, mental, sosial serta emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang dilaukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai aktivitas jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani serta pertumbuhan fisik, kecerdasan dan

pertumbuhan anak. Hal ini sebagai sub system dari pendidikan nasional, kegiatan jasmani disekolah wajib diikuti oleh semua siswa.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah masih cenderung dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga. Artinya menitik beratkan pada penguasaan teknik dasar kecabangan dan kurang mementingkan kemampuan pemahaman siswa terhadap hakekat permainan itu sendiri. Penerapan pendekatan teknis akan menyulitkan siswa dalam memahami makna permainan dalam cabang olahraga, dampaknya siswa tidak tertarik pada proses pembelajaran. Suasana yang kurang menyenangkan dan mengembirakan tersebut akan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani disekolah atau diluar sekolah.

Sepakbola merupakan pembelajaran yang sangat digemari oleh siswa khususnya siswa laki-laki. Tetapi permasalahan yang timbul adalah siswa hanya sekedar bermain dalam sepakbola. Mereka kurang memperhatikan penguasaan dalam teknik dasar bermain sepakbola seperti dribbling bola, passing dan menghentikan bola. Hal ini perlu diperbaiki agar kemampuan siswa dapat lebih ditingkatkan. Passing bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang memiliki kontribusi besar dalam permainan sepakbola, maka perlu diajarkan kepada siswa sekolah. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan disekolah yang terangkum dalam kurikulum pendidikan jasmani. Dalam upaya meningkatkan keterampilan bermain sepakbola para siswa sekolah harus menguasai macam-macam teknik dasar bermain sepakbola. Kemampuan siswa menguasai teknik dasar bermain sepakbola dapat mendukung penampilannya dalam bermain sepakbola baik secara individu maupun keseluruhan. Melihat betapa pentingnya penguasaan

teknik dasar sepakbola, maka bagi setiap para pemain pemula (siswa sekolah) harus dilatih secara baik dan benar.

Dalam memainkan permainan ini setiap pemain dituntut untuk menguasai berbagai macam teknik dasar. Penguasaan terhadap teknik-teknik dasar tersebut akan mencerminkan tingkat keterampilan pemain sepakbola yang bersangkutan. Diantara teknik dasar dalam permainan ini adalah passing atau mengoper kepada teman. Dalam permainan sepakbola, passing menjadi nyawa utama dalam memenangkan pertandingan, dengan passing yang baik maka penguasaan bola akan berbanding lurus.

Untuk membelajarkan passing pada siswa diperlukan kreativitas guru yang dapat memacu siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran penjas dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Keberhasilan itu dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi yang akhirnya ditunjukkan pada hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar pendidikan jasmani bergantung pada proses pembelajaran yang dihadapi oleh siswa. Dalam pembejaran penjas, guru harus menguasai materi yang diajarkan dan membuat berbagai macam bentuk variasi pembelajaran yang bertujuan untuk mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa dalam proses pembelajaran.

Kenyataan di lapangan dengan mengamati subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SDN. 123 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba perbaikan dan peningkatan belajar bermain sepakbola khususnya hasil belajar passing kaki bagian dalam, nampaknya belum maksimal pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga &

kesehaan (PJOK). Pada sub pokok sepakbola dengan materi *passing* khususnya di kelas VI SDN. 123 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses pembelajaran sub pokok sepakbola *passing* ditandai dengan masih rendahnya pengetahuan kemampuan *passing* karena ada beberapa faktor atau kendala pada siswa sehingga dalam proses pembelajaran masih perlu untuk ditingkatkan.

Dari hasil observasi pada pembelajaran sepakbola, masih banyak siswa yang belum melakukan *passing* dengan baik pada saat permainan sepakbola, khususnya pada siswa yang diamati pada saat itu yaitu kelas VI SDN. 123 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya minat siswa akan permainan sepakbola.

Pada observasi awal peneliti melihat proses pengajaran dan berdiskusi dengan guru olahraga SMKN 7 Makassar masih banyak yang belum paham melakukan *passing* kaki bagian dalam, dan masih salah dalam melakukannya. Observasi yang dilakukan pada siswa kelas XI SMKN 7 Makassar yang berjumlah 33 orang siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, dengan mengamati kemampuan *passing* kaki bagian dalam siswa diperoleh masih dalam kategori sangat kurang. Dari 33 subjek penelitian ditemukan ada 7 siswa yang sudah dalam kategori tuntas dengan presentase 21,21% dan 26 siswa dengan persentase 78,78% dalam kategori tidak tuntas. Masalah ini harus segera di tindak lanjuti.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berusaha mencari solusi bagaimana agar tujuan dari pembelajaran teknik dasar *passing* dalam permainan sepakbola dapat tercapai dengan baik. Perlu ada usaha untuk memperbaiki dan memecahkan permasalahan itu. Salah satu upaya yaitu menerapkan variasi permainan kucing-kucingan. Penelitian juga menunjukan bahwa variasi permainan kucing-kucingan

memiliki dampak yang sangat positif terhadap siswa yang masih memiliki kemampuan *passing* rendah.

Permainan sepak bola kucing-kucingan dimainkan oleh empat anak atau lebih, bisa laki-laki atau perempuan umumnya di lakukan oleh anak laki-laki karena membutuhkan fisik untuk bermain, untuk ukuran lapangannya tidak ada ukuran yang baku hanya membutuhkan tempat yang luas. Cara bermainnya: lima anak membuat lingkaran kecil dan salah satu kaki masing-masing anak tersebut kedepan membuat lingkaran kecil di sekeliling bola, kemudian salah satu anak mengambil bola ke atas dan di jatuhkan ke kaki, kaki yang pertama terkena bola maka anak itu menjadi pemain yang berada di dalam lingkaran. Apabila aba aba permainan sudah di mulai maka pemain yang memegang bola menendang bola ke teman yang membentuk lingkaran dan pemain yang berada di tengah lingkaran berusaha mengejar sampai mengenai bola, apabila bola mengenai pemain yang berada di tengah atau yang mengejar, maka pemain itu bergantian menjadi pemain yang membentuk lingkaran dan permainan di mulai kembali sampai mencapai waktu yang telah di tentukan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dan dari masalah umum yang dihadapi dalam kemampun *passing* dalam permainan sepakbola, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dengan PTK segala sesuatu permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar dapat teratasi, membantu membawa perubahan dan meningkatkan proses pembelajaran serta dapat membantu guru dalam memecahkan masalah pembelajaran untuk selanjutnya di cari solusi yang tepat dari berbagai penelitian yang dilakukan para ahli telah mengembangkan berbagai model pengajaran yang dapat digunakan dalam mengajar sesuai dengan permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi salah satu alternatif yang digunakan adalah variasi permainan kucing-kucingan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul: **"Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola dapat ditingkatkan melalui variasi permainan dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepak bola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
   a. Hasil penelitian ini nanti dapat meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing-kucingan dalam sepakbola.
   b. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran berupa penggeseran dari paradigma mengajar menuju ke paradigma belajar yang mementingkan pada proses untuk mencapai hasil.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa, meningkatnya hasil belajar passing kaki bagian dalam siswa sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal terutama dalam belajar sepakbola selanjutnya.

b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa variasi permainan kucing-kucingan dalam sepakbola dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran sepakbola.

c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam rangka perbaikan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan, wawasan dan kajian ilmu tentang hasil belajar passing kaki bagian dalam serta variasi permainan kucing-kucingan dalam sepakbola.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

a. A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kerangka acuan atau landasan teori yang erat kaitannya dengan permasalahan penelitian ini serta diharapkan dapat menunjang dalam merumuskan hipotesis. Dengan demikian hal-hal yang akan dikemukakan dalam tinjauan pustaka adalah sebagai berikut

1. Hakekat Pendidikan Jasmani

a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak. Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematik bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Lebih jauh ditegaskan bahwa, Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis,stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan

tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis.

Rusli Lutan (2000:1), pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sepanjang hayat. Selanjutnya menurut Eddy Suparman (2000:1) Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras, serasi,seimbang.

Pada kenyataanya, pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang sungguh luas. Titik perhatiannya adalah peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya. Hubungan dari perkembangan tubuh fisik dengan fikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek laindari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti pendidikan jasmani yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Samsudin (2008:2) Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas dan desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

b. Manfaat Pendidikan Jasmani

Secara sederhana manfaat pendidikan olahraga jasmani bagi siswa (secara umum):

a. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika dan perkembangan sosial.

b. Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.

c. Mendapatkan dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.

d. Mengembangkan nilai-niai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.

e. Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.

f. Menikmati kesenangan dalam keriangan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Menurut Mahendra (2003) mengemukakan secara umum manfaat pendidikan jasmani disekolah mencakup sebagai berikut:

a. Memenuhi kebutuhan anak akan gerak.

b. Mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya.

c. Menanamkan dasar-dasar keterampilan yang berguna.

d. Menyalurkan energi yang berlebihan.

e. Merupakan proses pendidikan secara serempak baik fisik, mental maupun emosional.

c. Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

a) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.

b) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.

c) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.

d) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

e) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

f) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.

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

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

Pendidikan yang baik akan menghasilkan output yang baik pula. Sehingga proses pembelajaran akan menentukan hasil belajar siswa. Melihat hal ini, tentulah hal yang urgen untuk mencari suatu usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan penerapan model-model pembelajaran yang inovatif.

Belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar". Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Menurut Morgan (dalam Oemar Hamalik, 2012: 27) Belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Uno (2012:54) Belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan,menyangkut pengetahuan, keterampilan,sikap dan nilai. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2008:170) mengemukakan bahwa Belajar bukanlah hanya sekedar menghafal sejumlah fakta atau informasi. Belajar adalah berbuat ; memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pendapat lain dari Watson (dalam Endang Komara, 2014:7) Belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan repons. Jadi, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sebagai hasil dari belajar, akan meningkatkan kemampuan belajar siswa sehingga akan dapat memberikan hasil belajar yang maksimal di sekolah sebagai pencerminan kemampuan belajar siswa, yang lazim dikenal dengan istilah hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan wujud tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang diperoleh melalui tes hasil belajar.

Belajar adalah aktivitas mental (psikhis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan

yang bersifat relative tetap dalam aspek-aspek: kognitif, psikomotor dan afektif.Perubahan tersebut dapat berupa sesuatu yang sama sekali baru atau menyempurnakan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi untuk mengukur dan menilai apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Bloom (dalam Wahjoedi,2001:40-42) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

a. Ranah Psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui kemampuan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan aktivitasfisik,misalnya;menulis,memukul,melompat,danlain sebagainya.

b. Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi.

c. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bergantung dengan proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas maupun di lapangan. Dalam hal ini hasil belajar tidak hanya terjadi peningkatan dari segi kognitif saja, akan tetapi juga terjadi peningkatan dari segi afektif, dan psikomotorik peserta didik. Sehingga sangat di tuntut seorang guru mampu mengolah proses pembelajaran dengan baik sehingga dapat menghasilkan output/keluaran yang baik pula. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang biasanya disebutkan tes

hasil belajar, dimana hasil belajar yang dimaksud dalam kajian ini adalah kemampuan passing

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari diri maupun dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Di samping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat di identifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar yang dapat menghambat kesuksesan studi siswa. Guru perlu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sehingga dapat dilakukan upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Bahkan guru dapat melakukan upaya antisipasi jika terjadi kesulitan belajar atau kegagalan siswa dalam belajar di sekolah.

Slameto (2013:54) Mengemukakan Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu.

a Faktor-faktor internal akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1. Faktor Jasmaniah, Faktor kesehatan dan Cacat tubuh.
2. Faktor Psikologis, Sekurang-kuranya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar.

faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

3. Faktor Kelelahan,Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat debedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

b. Faktor-faktor ekstern,

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Selanjutnya dalam Sanjaya (2008:18) Mengatakan sikap dan penampilan siswa dalam proses pembelajaran, juga merupakan aspek lain yang dapat memengaruhi sistem pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, pada hakikatnya terdapat berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil kemampuan siswa, namun pada intinya dapat diklasifikasikan atas dua faktor yaitu bersumber dari dalam diri siswa dan dari luar di rinya. Faktor dari diri siswa berupa : faktor fisik, psikologi, sedangkan faktor dari luar diri siswa berupa pendekatan belajar, sekolah, lingkungan masyarakat, maupun lingkungan pergaulan siswa yang mempengaruhi aktivitas belajarnya sehari-hari. Salah satu faktor dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya adalah faktor lingkungan sekolah, berupa penggunaan pendekatan pembelajaran dalam pembelajaran di sekolah.

3. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian sepakbola

Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya

(Sucipto,dkk., 2000:7). Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental (Herwin,2004:78). Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola (Subagyo.2010:3).

Permainan sepakbola dimainkan dalam 2 (dua) babak. Lama waktu pada setiap babak adalah 45 menit, dengan waktu istirahat 15 menit. Pada pertandingan yang menentukan misalnya pada pertandingan final, apabila terjadi nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan diberikan babak tambahan waktu selama 2 x 15 menit tanpa ada waktu istirahat. Jika dalam waktu tambahan 2 x 15 menit nilai masih sama, maka akan dilanjutkan dengan tendangan pinalti untuk menentukan tim mana yang menang. “Tujuan dari olahraga sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan” (Sucipto, dkk., 2000: 7).

Dengan demikian sepakbola adalah permainan beregu yaitu dua kesebelasan saling bertanding yang melibatkan unsur fisik, teknik, taktik, dan mental, dilakukan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh pemain dari kedua tim dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang dari kebobolan dengan mengacu pada peraturan-peraturan yang telah ditentukan.

b. *Passing* dalam sepakbola

Passing adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman satu tim. *Passing* yang baik sangat dibutuhkan dalam permainan sepakbola, karena dengan menguasai teknik ini maka akan mempermudah teman satu tim untuk menerima bola

dan mencetak angka ke gawang lawan. Ketepatan atau akurasi tendangan sangat diperlukan agar pemain dapat mengoper bola kepada pemain lain dalam satu tim dan melakukan serangan yang jitu kearah gawang tim lawan. *Passing* dalam permainan sepakbola merupakan unsur yang penting yang membuat permainan akan lebih menarik dengan umpan satu dua sehingga akan menentukan tempo permainan bola. Dengan *passing* yang tepat menujukan kerjasama antar pemain satu tim sangat baik. Perkenaan pada kaki depat memberikan keakuratan *passing*. Namun secara teknis agar bola ditendang dengan baik menurut Herwin (2004:29) agar bola dapat ditendang dengan baik dapat dilakukan dengan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi bagian dalam, sisi bagian luar punggung kaki bagian dalam dan punggung kaki bagian luar.

Menurut Herwin (2004: 29-30) menendang bola menyusuri tanah atau bawah, hanya dapat dilakukan dengan sikap awal kedua kaki yang baik, yaitu dengan:

1) Kaki tumpu dan kaki ayun *(Steady Leg Position)*

Kaki yang tidak menendang bola dinamakan kaki tumpu dan kaki yang menendang dinamakan kaki ayun. Untuk menghasilkan tendangan bola bawah, kaki tumpu disamping atau agak didepan bola dan ujung kaki tumpu mengarah ke sasaran. Pergelangan kaki ayun harus terkunci atau kaku saat mengenai bola.

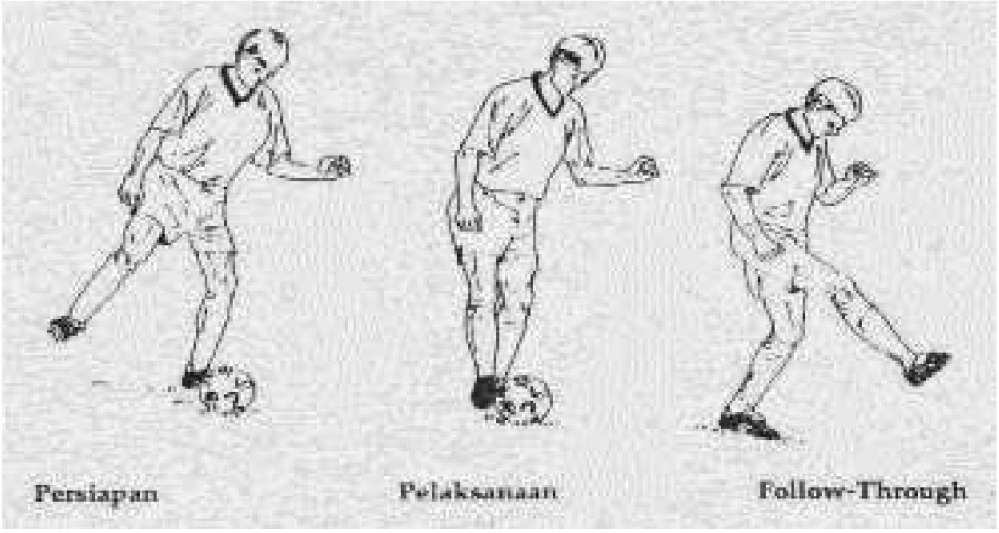
2) Bagian bola

Bagian bola yang dikenakan oleh kaki ayun adalah titik tengah bola atas

3) Perkenaan kaki dengan bola *(Impact)*

Bagian kaki ayun yang mengenai bola harus pada sisi kaki yang terlebar yaitu kaki bagian dalam.

4) Akhir gerakan *(Follow-Trough)* Sebagai tindak lanjut gerakan menendang dan memberi hasil tendangan lebih keras maka kaki ayun harus betul-betul optimal ke depan.



Gambar 2.1 Passing kaki bagian dalam
Sumber : Sucipto, dkk(2000:18)

Menurut Joseph A. Luxbacher (2008:32) berdirilah menghadap rekan anda sejauh 7,315 meter. Letakkan 2 kerucut sebagai gawang selebar 1,828 meter di antara anda dan rekan anda. Berusahalah untuk mengoperkan bola bolak-balik secepat mungkin melewati gawang dengan menggunakan teknik operan *inside-of-the-foot*. Kontrol setiap operan dengan *inside* atau *outside-of-the-foot*. Lakukan operan dengan kaki kanan dan kiri secara bergantian dan gunakan dua sentuhan saja. Untuk memperbesar tingkat kesulitan menambahkan jarak, menambahkan waktu, mempersempit gawang. Untuk memperkecil tingkat kesulitan dengan mengurangi jarak, melakukan sentuhan tiga kali, memperlebar gawang.

4. Permainan Kucing-Kucingan dalam Sepakbola

Berdasarkan analisis banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan melakukan teknik dasar dalam permainan sepak bola, seperti passing menggunakan

kaki bagian dalam. Permainan kucing-kucingan ini adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam melakukan passing.

Siapapun yang pernah bermain sepak bola pasti pernah memainkan permainan ini. Kucing-kucingan, sangkar burung, anjing vs kucing, piggy in the middle, atau bahasa kerennya bisa juga disebut rondo adalah permainan yang digunakan pada hampir seluruh level. Baik latihan untuk anak-anak usia dini hingga latihan untuk para pemain professional, metode ini bisa digunakan.

Terdapat banyak variasi dari model Permainan ini. Tidak ada ketentuan berapa jumlah orang yang mengoper bola dan berapa jumlah orang yang merebut bola. Setidaknya asalkan ada 3 pemain yang berlatih, maka metode ini bisa di terapkan. Peraturan dalam metode ini pun beragam dan dapat disesuaikan dengan target dari praktek yang diinginkan. Karena itulah kemudian permainan ini sangat sering dipakai oleh guru dalam mengajarkan permainan sepak bola.

Rondo atau kucing-kucingan adalah sebuah metode permainan yang memasukan hampir semua aspek dalam permainan sepak bola. “Semua yang dilakukan pemain di dalam petandingan, kecuali shooting, bisa dilakukan di rondo. Aspek kompetitif, membuka ruang, apa yang harus dilakukan saat memegang possession, apa yang harus dilakukan saat tidak memegang bola, bermain satu sentuhan, menjaga ketat lawan, merebut bola,” kata legenda sepak bola belanda ini.

Terdapat banyak manfaat yang diyakini bisa didapat pemain sepak bola dengan melakukan latihan rondo. Dari mulai mengambil keputusan untuk mengoper ke pemain a atau b. Melepas bola satu sentuhan atau melakukan control bola terlebih dahulu. Jumlah sentuhan dengan bola yang dilakukan pemain saat latihan rondo bisa membuat teknik pemain meningkat. Pemain juga akan berlatih untuk melakukan pressing serta berlatih dalam keadaan ditekan lawan. Rondo juga akan melatih

kemampuan kerjasama pemain. Pemain yang sedang tidak memegang bola juga akan berlatih memberikan reaksi saat tidak menguasai bola. Komunikasi antar pemain juga bisa dilatih dengan metode permainan ini. Dan rondo juga secara tidak langsung akan kreativitas bermain para pemain. Semua manfaat yang diberikan rondo tersebut bisa dikatakan sebagai dasar dari semua kemampuan yang dibutuhkan untuk bermain sepak bola. Karena itulah rondo masih dianggap efektif sebagai materi bagi para pemain sepak bola.

A. Kerangka Pikir

Salah satu komponen pembelajaran yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dan kemampuan menendang bola dengan kaki bagian dalam siswa, adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru, di antaranya melalui variasi permainan kucing-kucingan.

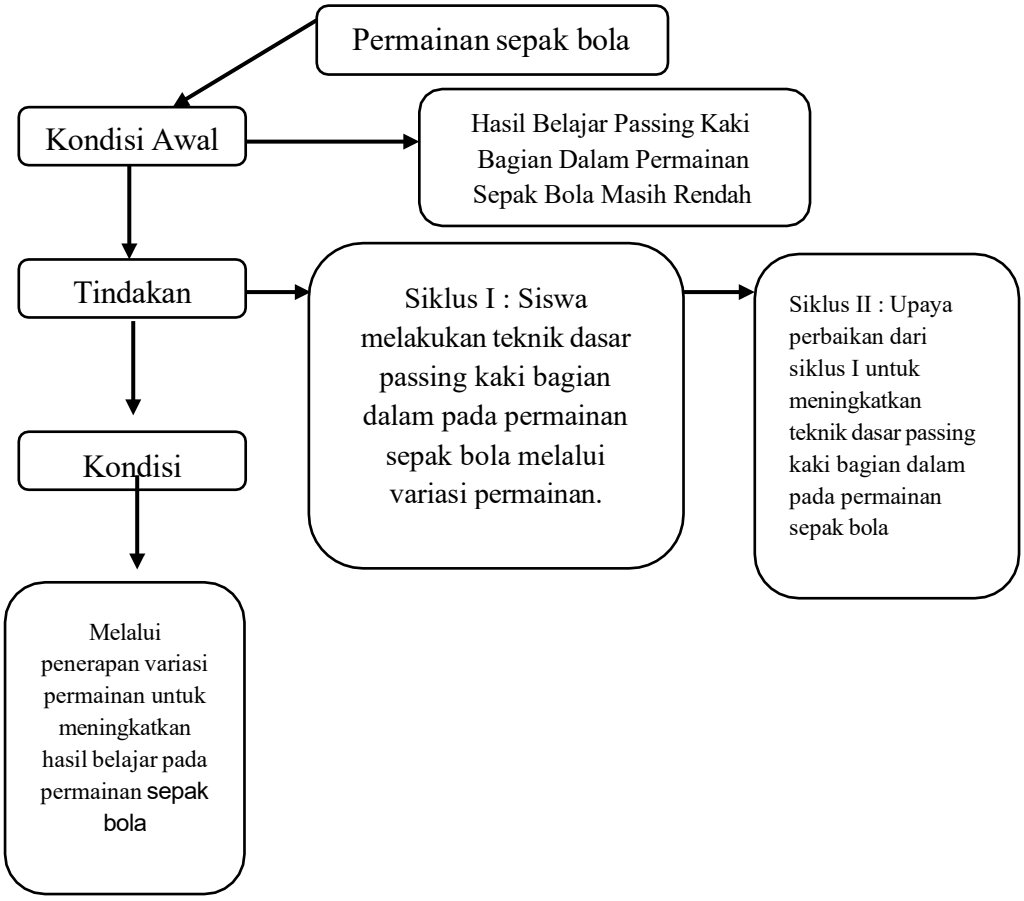
Proses belajar mengajar pendidikan jasmani dengan hasil belajar yang baik, dicapai apabila guru dapat menghidupkan suasana dikelas. Proses belajar mengajar yang monoton yang tidak kreatif akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa pada materi passing bola dengan kaki bagian dalam permainan sepakbola.

Materi passing bola dengan kaki bagian permainan sepakbola merupakan kemampuan yang harus dikuasai siswa pada materi pembelajaran sepakbola yang diajarkan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba diantaranya adalah motivasi, minat, semangat, sarana dan prasarana dan variasi permainan yang digunakan oleh guru.

Variasi pembelajaran sangatlah penting agar pembelajaran tidak terlihat monoton dan membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Alternatif yang memungkinkan

untuk digunakan dalam suatu permainan dari masalah diatas yaitu dengan menggunakan variasi permainan kucing-kucingan. Dengan variasi permainan kucing-kucingan diharapkan siswa mampu meningkat hasil belajar passing kaki bagian dalam.

Dengan penerapan variasi permainan kucing-kucingan diharapkan mengurangi kendala – kendala yang ditemukan pada pembelajaran sepakbola khususnya hasil belajar passing kaki bagian dalam, dan dapat meningkatkan passing kaki bagian dalam pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Penerapan variasi permainan kucing-kucingan untuk meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba digambarkan pada kerangka berpikir berikut ini :



Gambar 2.3 Kerangka berpikir upaya meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka yang dituangkan dalam kerangka pikir, maka Hipotesis yang diajukan dalam penilitian ini adalah “Ada peningkatan hasil belajar passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan yang berbasis kelas (*Classroom Action Research*) yang bersifat deskriptif dan bertujuan untuk meningkatkan passing kaki bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam sepakbola siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Wiriatmadja (2010:221) mengemukakan "Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*)" Bukan objektivitas yang dituju, melainkan subjektivitas sistematik yang mengarah kepada paradigma baru untuk mengkonstruksikan wacana dan analisis alternatif.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif, partisipasif, dan kolaboratif, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, isi, kompetisi, dan situasi.

B. Setting dan Subyek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

2. Subyek Penelitian

   Subyek penelitian adalah siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba, dengan jumlah siswa sebanyak 33 orang, terdiri dari 15 laki-laki dan 18 perempuan pada tahun ajaran 2024/2025.

C. Fokus Penelitian

Hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba adalah hasil yang diperoleh setelah melakukan proses belajar melalui variasi permainan kucing-kucingan dalam sepakbola, karena hasil belajar dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan seorang siswa dalam kegiatan belajar yang telah dilaksanakan. Hasil belajar mencakup ranah: kognitif berupa tes tulis dan tes siklus, psikomotor berupa kriteria penilaian (pengamatan. Dengan demikian, jika pencapaian hasil belajar passing kaki bagian dalam itu tinggi, maka dapat dikatakan bahwa proses belajar itu aktif.

D. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Dimana subjek penelitian dalam jenis penelitian ini adalah siswa dalam suatu kelas, sehingga penelitian ini hanya berlaku dikondisi-kondisi tertentu.

Penelitian Tindakan Kelas atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan *Classroom Action Research* (CAR).Penelitian tindakan kelas berkembang dari penelitian tindakan. Menurut Suharsimi Arikunto (2011:3) mengemukakan bahwa Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan tehadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimuculkan dan terjadi didalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Menurut Kusuma & Dwitagama (2012:9), mengatakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara (1) merencanakan, (2) melaksanakan, dan (3) merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

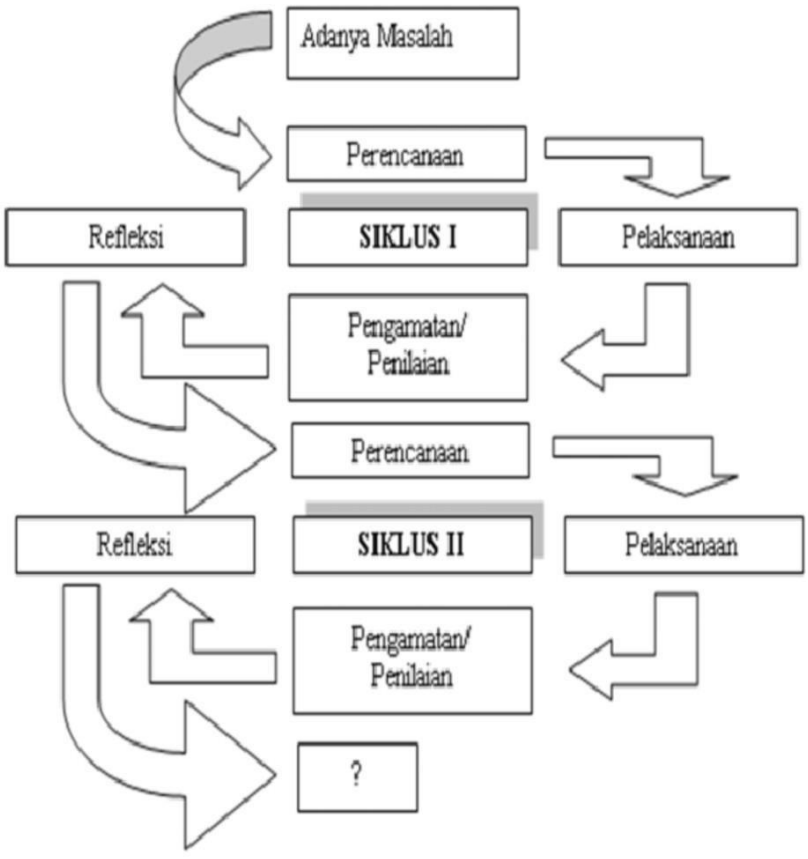
Menurut pengertian pengajaran, kelas bukan wujud ruangan, tetapi sekelompok peserta didik yang sedang belajar. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dapat dilakukan tidak hanya di ruang kelas, tetapi di mana saja tempatnya, yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar tentang hal yang sama, dari seorang guru atau fasilitator yang sama. Menurut Kusumawati (2015:121), mengatakan penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan penelitian yang diprakarsai untuk memecahkan masalah dalam proses belajar mengajardi kelas secara langsung. Dengan kata lain, PTK dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan dan memperbaiki mutu proses belajar mengajar dikelas namun PTK Penjas tidak harus di kelas karena pembelajaran penjas lebih sering dilakukan di luar (lapangan), serta memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat di tingkatkan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang diprakarsai dalam memecahkan masalah yang dilakukan oleh guru dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru dalam praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dalam materi pelajaran sepakbola melalui variasi permainan kucing-kucingan dalam sepakbola. Tujuannya adalah sebagai refleksi agar guru dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengajar, memahami terhadap tindakan-tindakan yang telah diberikan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran berikutnya. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Secara garis besar model penelitian tindakan kelas (PTK) terbagi atas empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Siklus Kegiatan PTK (Arikunto 2010: 137)

Gambar 3.1 Siklus PTK
Sumber: Arikunto (2010:137)

Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus, yaitu siklus yang satu dengan yang lainnya merupakan rangkaian yang saling berkaitan.Untuk memecahkan permasalahan maka dilakukan perencanaan tindakan dan observasi pelaksanaan, direfleksi untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan.

Adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

a. SIKLUS I

Siklus ini terbagi atas 4 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Menyusun perangkat pembelajaran berupa RPP Penjasorkes, Menyusun format observasi proses pembelajaran dan observasi aktivitas belajar siswa, menyiapkan sumber belajar, Membuat tes penilaian hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola berdasarkan materi yang diajarkan.

2. Tahap Pelaksanaan

   a. Penyampaian tujuan dan motivasi.

   b. Pembagian kelompok.

   c. Penyajian materi pembelajaran.

   d. Kegiatan belajar kelompok siswa

   e. Pemberian Kuis dan evaluasi.

   f. Penghargaan prestasi tim.

3. Tahap pengamatan/Observasi

   a. Peneliti mengadakan pengamatan (observasi) terhadap pelaksanaan tindakan dalam setiap siklus penelitian dengan menggunakan instrumen penelitian.

b. Melakukan penilaian terhadap keberhasilan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

4. Refleksi

Kegiatan pada langkah ini adalah pencermatan, pengkajian, analisis, dan penilaian terhadap hasil observasi dengan tindakan yang telah dilakukan. Jika terdapat masalah pada siklus pertama maka diadakan pengkajian ulang pada siklus berikutnya.

a. SIKLUS II

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Peneliti mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran di siklus I dan merefleksi kembali hal-hal apa atau tindakan penelitian selanjutnya, sehingga dapat terjadi peningkatan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola dari siklus I ke siklus II.

Tindakan-tindakan yang akan peneliti lakukan adalah:

1. Memperbaiki dan melaksanakan langkah-langkah variasi permainan kucing-kucingan dengan baik.
2. Mengevaluasi hasil dan proses pembelajaran
3. Memberikan motivasi di setiap langkah-langkah pembelajaran
4. Membuat lembar observasi

E. Instrumen Penelitian

Instruman penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrument tes kemampuan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola , lembar observasi siswa dan lembar observasi guru. Adapun kegiatan pada tiap pertemuan dan tes passing kaki bagian dalam sepakbola tiap siklus yang diberikan kepada siswa adalah sebagai berikut :

1. Tes siklus

Tes siklus merupakan tes yang diberikan peneliti di tiap akhir siklus. Tes ini merupakan penilaian akhir tiap-tiap siklus. Adapun tesnya yaitu:

Mengukur hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola dengan teknik dasar dengan benar.

a. Tujuan :

   Mengukur kemampuan kemampuan passing

b. Alat yang digunakan :

   1. Bola Tendang
   2. Lapangan Bola
   3. Lembar penilaian
   4. Stopwatch
   5. Sumpritan
   6. Lakban

c. Petunjuk Pelaksanaan:

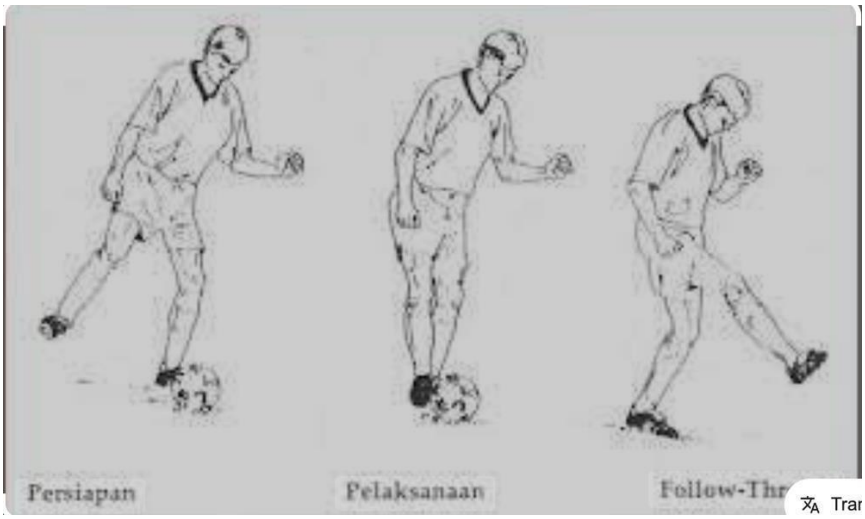
   1. Aba-aba siap
   2. Pada saat bola ditendang dari belakang garis 3 meter stopwatch dihidupkan
   3. Bola yang memantul dari dinding harus ditendang ke dinding lagi.
   4. Apa bila bola memantul jauh dari papan bola tersebut harus diambil oleh pemain yang bersangkutan yang kemudian dimainkan sampai aba-aba "stop" diberikan.
   5. Kegiatan ini harus dilaksanakan selama 10 detik.

d. Skor :

Tahap pelaksanaan passing dilakukan sebanyak banyaknya. Skor tes adalah semua tahapan dalam bentuk passing.

e. Penilaian :

Makin banyak skor tes yang diperoleh maka semakin baik tingkat passing kaki bagian dalam.



Gambar 3.2. Denah lapangan tes passing kaki bagian dalam
Sumber: Widiastuti (Tes dan *pengukuran Olahraga 2011:210)*

F. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Teknik tes

Tes merupakan instrumen utama penelitian yang digunakan di dalam mengumpulkan data guna untuk mengukur hasil passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba melalui variasi permainan kucing-kucingan, Tes yang diberikan berupa praktek dan tertulis.

Tes pada umumnya digunakan untuk menilai kemampuan siswa yang mencakup pengetahuan dan hasil belajar, bakat dan intelegensi seseorang. Tes yang

diberikan berupa tes tulis yang berisi seperangkat pertanyaan atau tugas untuk kemudian dijawab oleh siswa.

Dari hasil tes tertulis siswa atau pekerjaan yang telah diselesaikannya kemudian diperiksa dan akan diperoleh hasil dari tes tulis tersebut. Tes yang diberikan dalam bentuk essai.

2. Teknik Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data/informasi dengan cara mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Kegiatan observasi yang dimaksudkan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran kemampuan dasar hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan kucing-kucingan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Objek pengamatan yaitu proses pembelajaran passing kaki bagian dalam dan partisipasi siswa dalam kerjasama dalam kelompok.

3. Teknik Dokumentasi

Kegiatan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kemampuan dasar hasil belajar passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui variasi permainan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data melalui foto kegiatan pembelajaran siswa.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian mengenai peningkatan hasil belajar passing kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing-kucingan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba digunakan analisis kuantitatif. Data

hasil tes passing kaki bagian dalam pada siklus pertama dan kedua dianalisis secara kuantitatif, dan didukung hasil observasi. Selanjutnya menghitung nilai rata-rata hasil tes atau evaluasi hasil belajar.

Pengujian hipotesis tindakan bahwa dengan melalui variasi permainan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepabola meningkat, dilakukan dengan cara membandingkan nilai rata-rata hasil tes antara siklus I dan siklus II didukung oleh hasil observasi. Pemberian tes tertulis perindividu dan perkelompok dibuat dalam bentuk persentase (%), yang digunakan untuk menentukan posisi belajar yang dicapai masing-masing siswa.

Berikut ini merupakan uraian tentang analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar, dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan ketuntasan belajar dan mean (rata-rata) kelas. Dengan demikian nilai ketuntasan belajar siswa diperoleh melalui rumus sebagai berikut :

1. Tes unjuk kerja (Psikomotor):

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

2. Pengamatan sikap (Afektif)

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

3. Ranah pengetahuan (kognitif) :

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

4. Nilai akhir yang diperoleh siswa :

Penghitungan ketuntasan belajar dengan menggunakan rumus diatas harus sesuai dengan memperhatikan kreteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada sampel siswa dalam penelitian yaitu siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

Adapun kriteria secara deskriptif yang digunakan untuk teknik kategorisasi standar dalam penentuan nilai penguasan kemampuan peserta didik yang sudah di sesuaikan dengan kategori penilaian berdasarkan K13 di SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba yaitu:

Tabel 3.1 Teknik Kualifikasi Penilaian Psikomotorik Pedoman Konversi Skala-4 Tes Siklus *Passing kaki bagian dalam* VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

Tingkat Penguasaan (%)	Hasil Penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
76 – 100	A	Sangat Baik
51 – 75	B	Baik
26 – 50	C	Cukup
0 - 25	D	Kurang

Sumber: RPP Penjaskes SDN. 123 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Minimal siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba Mata Pelajaran Penjaskes.

Nilai	**Kategori**
>75,00	Tuntas
≤75,00	Tidak Tuntas

Sumber: Kurikulum SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

Pengelompokan tingkat ketuntasan belajar siswa memahami materi penjaskes dalam kategori tuntas atau tidak tuntas didasarkan pada acuan KKM yang ditentukan SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

a. a. Seorang siswa dikatakan tuntas dalam belajar penjas jika nilai yang diperoleh minimal 75,00.
b. b. Seorang siswa dikatakan tidak tuntas dalam belajar jika nilai yang diperoleh tidak mencapai 75,00.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar passing kaki bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan kucing-kucingan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba meningkat. Menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah, standar ketuntasan minimal untuk tiap individu yaitu nilai 75, dan mencapai tuntas secara klasikal 80% dari jumlah siswa kelas siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran data penelitian secara umum yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel rangkuman. Dalam hal ini akan diuraikan hasil penelitian yang akan dilanjutkan pembahasan dari hasil tersebut. Hasil yang diperoleh untuk memberikan jawaban terhadap masalah penelitian yang dikemukakan memerlukan dua siklus penelitian. Hasil kedua siklus tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

A. Hasil Penelitian

Data awal hasil belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan kolaborator melakukan pengembilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada hasil belajar passing kaki bagian dalam sepak bola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

Pada observasi awal peneliti melihat proses pengajaran dan berdiskusi dengan guru olahraga SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba masih banyak yang belum paham melakukan *passing* kaki bagian dalam, dan masih salah dalam melakukannya. Observasi yang dilakukan pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba yang berjumlah 33 orang siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, dengan mengamati kemampuan *passing* kaki bagian dalam siswa diperoleh masih dalam kategori sangat kurang. Dari 33 subjek penelitian ditemukan ada 7 siswa yang sudah dalam kategori tuntas dengan presentase 21,21% dan 26 siswa dengan persentase 78,78% dalam kategori tidak tuntas.

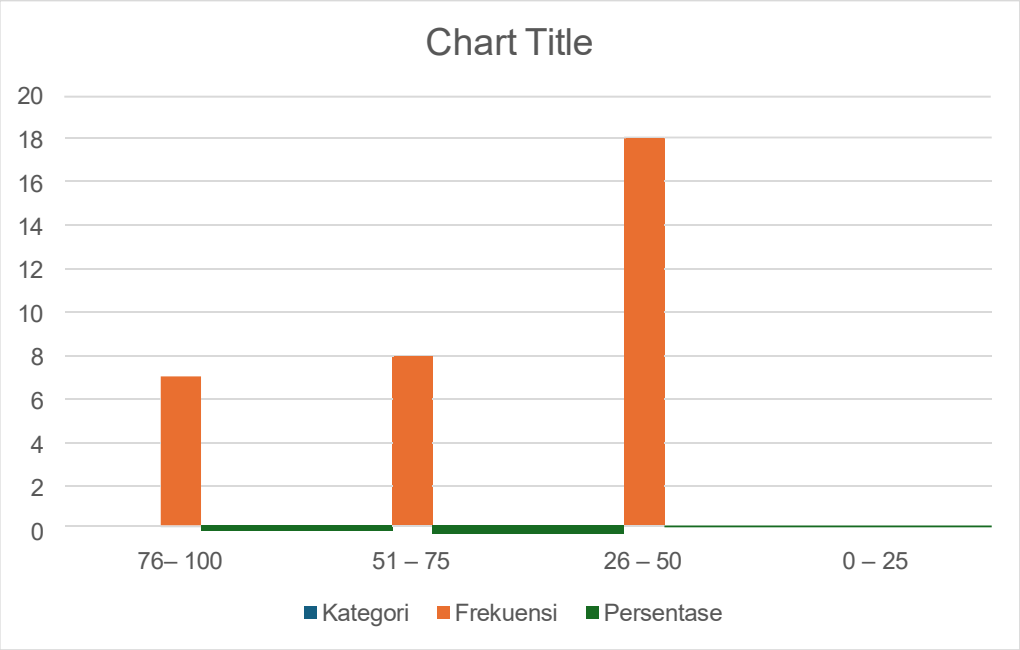
Kondisi awal hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. sebelum diberikan tindakan melalui variasi permainan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Data Awal Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76– 100	Sangat Baik	7	21,21%
2	51 – 75	Baik	8	24,24%
3	26 – 50	Cukup	18	54,54%
4	0 – 25	Kurang	0	0,0%
	Jumlah	**33**	**100%**	

Berdasarkan tabel 4.1 hasil observasi awal diatas sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa ada , 7 siswa dalam kategori baik sekali, 8 siswa yang termasuk dalam kategori baik, 18 siswa dalam kategori cukup, dan tidak ada siswa dalam kategori kurang, dan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yaitu yang ditetapkan pada SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba yaitu (75%).

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat diagram sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram batang skor nilai persentase pada data awal

Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba, melalui variasi permainan sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

2. Deskripsi hasil belajar siklus I

Tahap penelitian tindakan kelas pada siklus I hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba, terdiri dari empat tahapan yakni, a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, d) refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus pertama sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pelaksanaan tindakan meliputi :

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba melalui variasi permainan.
2. Menyiapkan media pembelajaran dan sumber belajar.
3. Membuat tes penilaian hasil belajar *passing* pada permainan sepakbola berdasarkan materi yang diajarkan melalui variasi permainan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tahap penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus I berlangsung sebanyak dua pertemuan , dengan perincian yaitu satu kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar *passing* melalui variasi permainan. Setiap pertemuan berlangsung 3 jam pelajaran (3x45 menit). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 15 menit dan dilakukan dalam proses pembelajaran *passing* melalui variasi permainan pada siklus I, yaitu :1) Berbaris dilapangan, 2) Berdoa sebelum memulai pelajaran, 3) Mengecek kehadiran siswa, kesehatan kuku, dan rambut. 4) Menegur siswa yang belum berpakaian lengkap (olahraga), 5) Menginformasikan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, 6) Melakukan kegiatan pemanasan yang berorientasi pada kegiaan inti, 7) Guru melakukan persepsi sebagai penilaian awal, 8) Guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen sesuai dengan jenis pembelajaran variasi permainan yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini dilaksanakan selama 105 menit, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada anak didiknya. Selanjutnya guru

mendemonstrasikan atau memberi contoh gerakan *passing* kaki bagian dalam, variasi permainan kucing-kucingan hanya ada tambahan dengan cara *passing* bola. Kemudian menginformasikan aturan dan cara bermain dalam pembelajaran passing melalui variasi permainan.

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri 6 pemain atau secara heterogen memberi kesempatan kepada siswa yang sudah ditunjuk melalui undian yang menjadi pemain ditengah dan pemain bermain secara bergantian. Apabila salah satu pemain jaga bisa mengenai bola yang di *passing* oleh pemain maka pemain itu bergantian menjadi pemain jadi dan pemain jadi menjadi pemain. Pada saat melakukan variasi permainan kucing – kucingan, siswa masih kesulitan dalam melakukan permainan, selain itu siswa juga ragu-ragu dalam melakukan gerakan. Setelah guru memberi arahan dan motivasi kepada siswa yang kurang bersungguh- sungguh serta ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran, guru menginstruksikan untuk melanjutkan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilaksanakan selama 15 menit, adapun kegiatan yang dilakukan adalah siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi/koreksi menyeluruh cara melakukan gerakan *passing* kaki bagian dalam permainan sepakbola yang benar. Kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab, guru menyimpulkan materi bersama siswa serta mengemukakan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya. Selain itu guru melakukan refleks kesalahan – kesalahan gerakan dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, pada aktivitas guru menunjukkan bahwa kegiatan awal, guru memberikan persepsi sebagai dasar penilaian awal, dan dilanjutkan

dengan pemanasan secara umum serta membentuk kelompok disesuaikan dengan variasi permainan kucing-kucingan yang akan dilakukan.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti mata pelajaran penjaskes dengan materi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui variasi permainan kucing-kucingan yaitu tampak bahwa pada kegiatan awal masih ada siswa yang kurang bersungguh- sungguh melakukan pemanasan, kemudian saat masuk di pembelajaran inti masih kurang partisipasi dan perhatian siswa dalam pembelajaran dimana siswa masih kesulitan dalam melakukan permainan, selain itu siswa juga ragu-ragu dalam melakukan gerakan, disamping itu juga masih banyak siswa yang memperhatikan aktivitas diluar yang menggangu jalannya pembelajaran. Hal ini terlihat karena masih ada siswa yang cenderung meminta dijelaskan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru dan masih ada yang bingun dalam melakukan aktivitas pembelajaran.

Pada kegiatan akhir, dimana siswa masih kurang dalam mendengarkan penjelasan tentang materi dari guru, hal ini terlihat karena siswa masih kurang dalam mengangkat tangan ketika guru meminta siswa yang bisa memperagakan secara singkat materi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Setelah semua selesai, barulah siswa terlihat antusias dalam mendengarkan pesan – pesan dan motivasi dari guru serta memberikan penghargaan kepada siswa yang berprestasi.

d. Hasil belajar pada siklus I

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I adalah penyajian materi *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing-kucingan sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan kedua atau pengambilan nilai aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berdasarkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam

melalui variasi permainan kucing-kucingan siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.2.

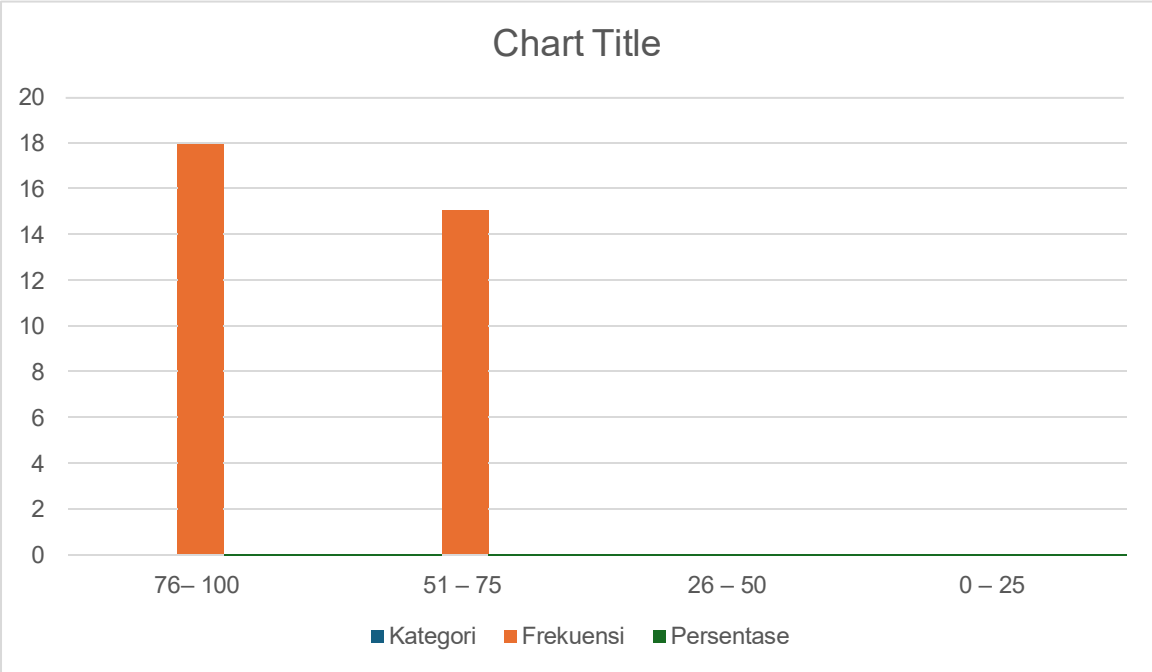
Tabel 4.2 Hasil Belajar *Passing* Kaki Bagian Dalam Siklus I Melalui Variasi Permainan Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76– 100	Sangat Baik	18	54,54%
2	51 – 75	Baik	15	45,45%
3	26 – 50	Cukup	0	0,0%
4	0 – 25	Kurang	0	0,0%
	Jumlah	**33**	**100%**	

Sumber : Data Hasil belajar siklus I

Berdasarkan tabel 4.2 tampak dari 33 subjek penelitian, terdapat 18 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori baik sekali, 15 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori baik, 0 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori dan cukup kurang.

Jadi hasil kemampuan *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing-kucingan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba pada siklus I dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus I berikut ini :



Gambar 4.2 Diagram batang skor nilai persentase pada siklus I

Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus I diatas, tampak bahwa dari 33 subjek penelitian, terdapat 54,54% siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik, disusul kategori baik sebanyak 45,45% siswa, kategori cukup sebanyak 0% siswa, kategori kurang sebanyak 33,3% siswa.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus pertama, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan belajar siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

Kritera Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤75	Tidak Tuntas	15	45,45%
>75	Tuntas	18	54,54%
Jumlah	33	100%	

Sumber : Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa dari 33 subjek penelitian terdapat 18 siswa dengan persentase 54,54% sudah dalam kategori tuntas dan 15 siswa dengan persentase 45,45% dalam kategori tidak tuntas pada siklus I.

Adapun penyebab siswa tidak tuntas pada siklus I dikarenakan :

1. Masih ada siswa yang asyik bermain dan tidak memperhatikan pelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, hanya sebagian siswa yang terlihat aktif sedangkan siswa yang lainnya terlihat pasif.
3. Pada saat proses pembelajaran masih ada siswa yang asyik bermain tanpa mengikuti materi dan arahan guru.
4. Masih ada siswa yang ragu-ragu dalam melakukan gerakan.

e. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama pelaksanaan siklus I, siswa belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus II yaitu :

a. Perhatian siswa dalam pembelajaran dimana siswa masih kesulitan dalam melakukan permainan

b. Dalam proses pembelajaran, siswa masih kurang bersungguh- sungguh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

c. Siswa masih ragu-ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan gerakan yang dilakukan kurang maksimal. Oleh karena itu diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan pada siklus II.

3. Deskripsi hasil belajar siklus II

Tahap penelitian tindakan kelas pada siklus I hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba, terdiri dari empat tahapan yakni, a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, d) refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Perencanaan

Perencanaan pada siklus pertama sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pelaksanaan tindakan meliputi :

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba melalui variasi permainan dengan melihat kekurangan – kekurangan yang terjadi apada siklus I.
2. Menyiapkan media pembelajaran dan sumber belajar.
3. Membuat tes penilaian hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola berdasarkan materi yang diajarkan melalui variasi permainan kucing – kucingan.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tahap penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus I berlangsung sebanyak dua pertemuan , dengan perincian yaitu satu kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar *passing* melalui variasi permainan kucing - kucingan. Setiap pertemuan berlangsung 3 jam pelajaran (3x35 menit). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 105 menit dan dilakukan dalam proses pembelajaran passing melalui variasi permainan kucing- kucingan pada siklus I, yaitu :1) Berbaris dilapangan, 2) Berdoa sebelum memulai pelajaran, 3) Mengecek kehadiran siswa, kesehatan kuku, dan rambut. 4) Menegur siswa yang belum berpakaian lengkap (olahraga), 5) Menginformasikan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, 6) Melakukan kegiatan pemanasan yang berorientasi pada kegiaan inti, 7) Guru melakukan persepsi sebagai penilaian awal, 8) Guru membagi siswa kedalam kelompok secara heterogen sesuai dengan jenis pembelajaran variasi permainan kucing- kucingan yang digunakan dalam pembelajaran.

1. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini dilaksanakan selama 105 menit, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada anak didiknya. Selanjutnya guru mendemonstrasikan atau memberi contoh gerakan *passing* kaki bagian dalam, variasi permainan kucing-kucingan. Kemudian menginformasikan aturan dan cara bermain dalam pembelajaran *passing* melalui variasi permainan kucing – kucingan.

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok, setiap kelompok terdiri 6 pemain atau secara heterogen memberi kesempatan kepada siswa yang sudah ditunjuk melalui undian yang menjadi pemain jadi dan pemain dan bermain secara bergantian. Apabila salah satu pemain jaga bisa mengenai bola yang di *passing* oleh pemain maka pemain itu bergantian menjadi pemain jadi dan pemain jadi menjadi pemain. Kemudian melakukan variasi permainan sepakbola. Pada saat melakukan variasi permainan siswa sudah antusias dan termotivasi, tidak mengalami kesulitan lagi dalam melakukan permainan, selain itu siswa sudah tidak ragu-ragu dalam melakukan gerakan. Dan siswa bersungguh-sungguh dalam melakukan gerakan dalam variasi permainan.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilaksanakan selama 15 menit, adapun kegiatan yang dilakukan adalah siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi/koreksi menyeluruh cara melakukan gerakan *passing* dalam permainan sepakbola yang benar. Kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk tanya jawab, guru menyimpulkan materi bersama siswa serta mengemukakan materi yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya. Selain itu guru melakukan refleks kesalahan – kesalahan gerakan dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, pada aktivitas guru menunjukkan bahwa kegiatan awal, guru memberikan persepsi sebagai dasar penilaian awal, dan dilanjutkan dengan pemanasan secara umum serta membentuk kelompok disesuaikan dengan variasi permainan kucing-kucingan yang akan dilakukan.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlansung dalam mengikuti mata pelajaran penjaskes dengan materi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola melalui variasi permainan kucing-kucingan yaitu tampak bahwa pada kegiatan awal siswa sudah bersungguh-sungguh melakukan pemanasan, kemudian saat masuk di pembelajaran inti semua siswa sudah aktif dalam proses pembelajaran dimana siswa tidak kesulitan dalam melakukan permainan, selain itu siswa sudah serius dan tidak ragu-ragu dalam melakukan gerakan. Hal ini ditandai dengan kurangnya siswa yang meminta dijelaskan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru dan siswa sudah tidak bingun dalam melakukan variasi permainan kucing – kucingan.

Pada kegiatan akhir, dimana siswa sudah mulai tampak baik dimana dalam mendengarkan penjelasan tentang materi dari guru, siswa secara keseluruhan mulai berlomba – lomba mengangkat tangan ketika guru meminta siswa yang bisa memperagakan secara

singkat tentang materi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Setelah semua selesai barulah siswa terlihat antusias dalam mendengarkan pesan – pesan dan motivasi dari guru serta memberikan penghargaan (*reward*) kepada siswa yang berprestasi.

d. Hasil belajar pada siklus II

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II adalah penyajian materi *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan kedua atau pengambilan nilai aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berdasarkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing-kucingan siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.4.

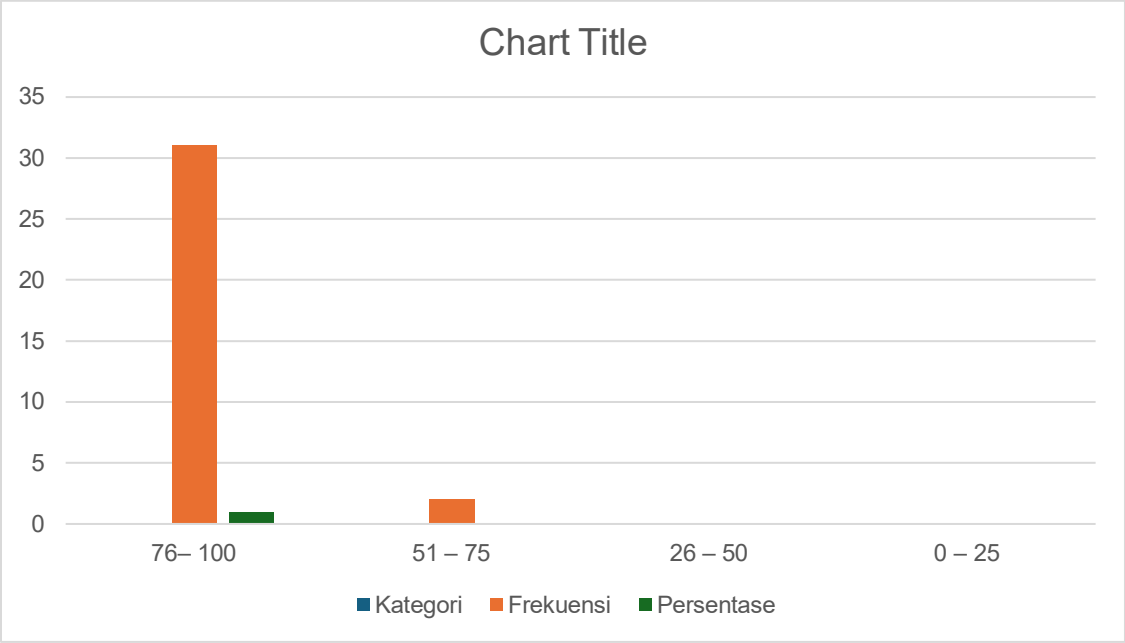
Tabel 4.4 Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola Melalui Variasi Permainan Pada Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76– 100	Sangat Baik	31	93,93%
2	51 – 75	Baik	2	6,06%
3	26 – 50	Cukup	0	0,0%
4	0 – 25	Kurang	0	0,0%
	Jumlah	**33**	**100%**	

Sumber : Data Hasil belajar siklus II

Berdasarkan tabel 4.4 tampak dari 33 subjek penelitian, terdapat 31 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik, 2 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori baik, 0 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori cukup, 0 siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori kurang.

Jadi hasil kemampuan *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba pada siklus II dapat dilihat pada diagram batang skor niai persentase pada siklus II berikut ini :



Gambar 4.3 Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II

Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus II diatas, tampak bahwa dari 33 subjek penelitian, terdapat 93,3% siswa yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik, disusul kategori baik sebanyak 6,06% siswa, kategori cukup sebanyak 0% siswa, kategori kurang sebanyak 0% siswa.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus kedua, maka persentase ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

Kritera Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
≤75	Tidak Tuntas	2	6,06%
>75	Tuntas	31	93,93%
Jumlah	33	100%	

Sumber : Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas, tampak bahwa dari 33 subjek penelitian terdapat 31 siswa dengan persentase 93,93% sudah dalam kategori tuntas dan 2 siswa dengan persentase 6,06% dalam kategori tidak tuntas pada siklus II.

e. Refleksi

Refleksi pada siklus II, guru siswa belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus II yaitu :

a. Perhatian siswa dalam pembelajaran dimana siswa sudah antusias dan tidak mengalami kesulitan lagi dalam melakukan permainan.
b. Dalam proses pembelajaran, siswa bersungguh- sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
c. Siswa tidak ragu-ragu lagi dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran sehingga gerakan yang dilakukan semaksimal mungkin.

4. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I Dan Siklus II

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai rata – rata sedangkan pada siklus II meningkat menjadi . Untuk lebih jelasnya mengenai hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Deskripsi ketuntasan belajar siswa siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba siklus I dan II

No	Nilai	Siklus I	Siklus II			
		Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	≤75,00	Tidak Tuntas	15	45,45	2	6,060

2	>75,00	Tuntas	18	54,54	31	93,93
Jumlah			33	100	33	100

Sumber : Analisis Data Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II

Untuk lebih jelasnya perbandingan distribusi frekuensi dan kategori ketuntasan belajar *passing* bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba pada siklus I dan II.

Dari tabel diatas tampak bahwa dari 33 siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba yang menjadi subjek penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan variasi permainan kucing-kucingan, untuk kategori tuntas sebesar 54,54% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 93,93% pada siklus II untuk passing kaki bagian dalam pada permainan sepakbola.
b. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan variasi permainan kucing - kucingan, untuk kategori tidak tuntas 45,45% pada siklus I, kemudian untuk kategori tidak tuntas 6,06% pada siklus II.

Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berada pada kategori tuntas mengalami peningkatan sebanyak 18 siswa atau 54,54% pada siklus I, proses ketuntasan terjadi dalam tiga kali pertemuan proses pembelajaran dengan materi yang sama ditambah variasi bermain dalam sepakbola, begitu juga pada siklus II mengalami ketuntasan 93,93% dengan pelaksanaan proses penelitian yang sampir sama dengan siklus I. Penelitian ini menunjukkan peningkatan ketuntasan kelas secara klasikal pada siklus II sebanyak 93,93% dan mencapai ketuntasan secara individu dengan nilai peserta didik berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan tabel diatas pada pembelajaran siklus pertama terlihat bahwa hasil pembelajaran belum maksimal dan banyak siswa yang belum tuntas KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya.

a. Metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan menarik bagi siswa. Sehingga siswa masih banyak yang tidak antusias terhadap pembelajaran *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing – kucingan.
b. Belum adanya penghargaan atau hadiah bagi siswa, sehingga anak belum termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan optimal.
c. Motivasi siswa dalam belajar belum maksimal.

Dari hasil pengamatan dan hasil penilaian siklus pertama diatas kemudian peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran siklus kedua, diantaranya sebagai berikut :

a. Mengubah variasi pembelajaran yang digunakan pada siklus petama. Pada siklus pertama permainan jadi hanya satu, sedangkan pada siklus kedua permainan jadi menjadi dua anak.
b. Memberikan hadiah atau penghargaan kepada pemain yang tidak pernah menjadi pemain jadi, sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
c. Memberikan motivasi kepada siswa agar melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh dan optimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan tentang hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba, dengan standar KKM 75 dan nilai ketuntasan seluruh siswa 93,93% pada siklus II, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Pembahasan

1. Hasil belajar *passing* kaki bagian daam

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif, terlihat pada dasarnya bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui variasi permainan kucing- kucingan memberikan perubahan pada aspek *passing* siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba yang seimbang dan merata, yaitu terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II.

Pada tabel 4.1 yang berisikan data awal siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba bahwa semuanya 7 orang termasuk dalam kategori tuntas dengan presentase 21,21% dan 29 orang dengan persentase 78,78% termasuk dalam kategori tidak tuntas pada saat sebelum penelitian. Pada siklus I, jumlah siswa yang termasuk dalam kategori tuntas adalah 18 orang dengan presentase 54,54% dan 15 orang dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 45,45%. Pada siklus II, siswa yang termasuk dalam kategori tuntas sebanyak 31 siswa dengan persentase 93,93% dan 2 siswa yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan persentase 6,06%.

Kenyataan yang terjadi merupakan suatu fakta bahwa variasi permainan kucing-kucingan merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, khususnya dalam materi pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola. Dengan penerapan variasi permainan kucing-kucingan maka memacu siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan gembira, berkelompok, menyenangkan dan serius tanpa takut akan terjadinya cedera serta memperhatikan dengan baik pelajaran yang diajarkan.

2. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, untuk tes hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola dilakukan pada pertemuan ketiga. Selain itu, setiap pertemuan telah diatur pembelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan rencana pelaksanaan

pembelajaran agar dalam mengajar ada target bahwa dalam pertemuan tersebut ada beberapa item yang diajarkan.

Pada siklus I, peningkatan hasil belajar *passing* bagian dalam sepakbola melalui variasi permainan dalam meningkatkan hasil belajar *passing* bagian dalam pada permainan sepakbola siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba belum sesuai yang diharapkan, hal ini disebabkan bahwa belum tercapainya indikator keberrhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan dan banyaknya temuan – temuan /masalah yang peneliti dapatkan.

Temuan – temuan penelitian pada pertmuan pertama dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Masih ada siswa yang asyik bermain dan tidak memperhatikan pelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, hanya sebagian siswa yang terlihat aktif sedangkan siswa yang lainnya terlihat pasif.
3. Pada saat proses pembelajaran masih ada siswa yang asyik bermain tanpa mengikuti materi dan arahan guru.
4. Masih ada siswa yang ragu-ragu dalam melakukan gerakan.

Pada pertemuan kedua didalam proses pembelajaran sudah mulai berkurang dibandingkan dengan pertemuan pertama. Meskipun masih ada satu dua orang siswa yang belum bersungguh- sungguh dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa yang lainnya sudah mulai aktif dan bersungguh-sungguh. Proses materi atau praktek, hal ini disebabkan karena sebagian siswa sudah banyak yang aktif mengajukan pertanyaan. Selain itu, siswa terliha tenang pada saat guru memberikan materi dan motivasi.

Hasil belajar passing pada siklus I, peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing- kucingan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. Bila ditinjau dari persentase ketuntasan belajar siswa pada

siklus I , mencapai 54,54% dari jumlah frekuensi 18 siswa. Akan tetapi masih ada siswa yang mendapat nilai di bawah standar KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 45,45% (tidak tuntas) dari jumlah frekuensi 15 siswa.

Menanggapi hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola dan aktivitas belajar siswa dalam variasi permainan kucing- kucingan pada siklus I, maka sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus II yaitu:

a. Masih ada siswa yang bermain – main bahkan bercerita dengan temannya.
b. Dalam proses pembelajaran siswa masih kurang bersungguh- sungguh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
c. Siswa masih ragu-ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran mengakibatkan gerakan yang dilakukan kurang maksimal. Oleh karena itu, diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan pada siklus II.

3. Siklus II

Seperti halnya pada siklus I, siklus II dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dan satu kali pertemuan untuk tes hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola. Selain itu, setiap pertemuan telah diatur pembelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, agar dalam mengajar ada target bahwa dalam pertemuan tersebut ada beberapa item yang akan diajarkan.

Pada siklus II, peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing- kucingan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba sesuai yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator keberrhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan. Perhatian, keaktifan, dan memotivasi siswa semaki meningkat. Selain itu, perubahan dari segi sikap dan

tingkah laku siswa merupakan salah satu target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Dari penelitian siklus I dan II, tercatat perubahan – perubahan dan segi sikap siswa selama mengikuti mata pelajaran Penjaskes dengan materi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola, peneliti mencatat perubahan – perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran.

Adapun temuan – temuan yang diperoleh pada siklus II sebagai berikut:

1. Semua siswa telah antusias dan bekerja sama dalam kelompok pada saat proses pembelajaran.
2. Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa sudah terlihat aktif dalam variasi permainan kucing – kucingan.
3. Siswa tampak gembira dan semangat dalam proses pembelajaran.
4. Siswa sudah mulai berani melakukan gerakan tanpa adanya keragu – raguan.
5. Semua siswa telah memperhatikan guru pada saat menjelaskan.

Hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada siklus II, peningkatan hasil *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing- kucingan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba 7. Bila ditinjau dari persentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II , mencapai 93,93% dari jumlah frekuensi 31 siswa.

Selama pelaksanaan kegiatan pada siklus II, peneliti telah berusaha untuk melakukan perubahan – perubahan demi meningkatkan Hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing- kucingan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba, hasil penelitian pada siklus II telah menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya dengan hasil yng diperoleh sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditargetkan oleh peneliti. Oleh karena itu, penelitian di hentikan dan tidak dilanjutkan ke

siklus berikutnya. Selain itu, waktu penelitian dibatasi oleh administrasi sekolah dan juga penelitian telah sampai pada titik jenuh.

Adapun refleksi pada siklus II, sudah tidak ditemukan kendala – kendala yang berarti, hal tersebut ditandai dengan upaya yang dilakukan pada siklus II pada siswa yang sudah mengalami peningkatan, berdasarkan hasil pengamatan sebagai berikut:

a. Perhatian siswa dalam pembelajaran dimana siswa sudah antusias dan tidak mengalami kesulitan lagi dalam melakukan permainan.

b. Dalam proses pembelajaran, siswa bersungguh- sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.

c. Siswa tidak ragu-ragu lagi dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran sehingga gerakan yang dilakukan semaksimal mungkin.

Berdasarkan data penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dikatakan bahwa melalui variasi permainan kucing- kucingan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran *passing* kaki bagian dalam melalui variasi permainan kucing- kucingan siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba. dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa analisis data *passing* kaki bagian dalam menunjukkan bahwa jumlah siswa yang tuntas pada siklus I adalah 18 orang dengan persentase 54,54% dan jumlah siswa yang tuntas pada siklus II adalah 31 orang dengan persentase 93,93%. Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepakbola yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran penjas melalui variasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam sepak bola melalui variasi permainan pada siswa kelas VI SDN. 134 Kalumpang, Kec. Bontotiro, Kab. Bulukumba.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa variasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan khususnya pada materi *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

Guru diharapkan dapat menjadikan model permainan sebagai suatu alternatif pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola.

Bagi siswa, agar fokus pada pembelajaran yang sedang dipelajari.

Bagi sekolah, Agar menyediakan atau memperbaharui sarana dan prasarana pembelajaran olahraga. Perlunya diperbanyak referensi atau sarana olahraga khususnya yang mendukung proses pembelajaran.

Kepada peneliti selanjutnya yang akan mengkaji rumusan yang serupa diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran dengan mengkaji pembelajaran secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT BUMI Aksara

Hamalik, Oemar. 2012. *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

Herman Subarjah. 2008. *Permainan kecil di sekolah dasar*. Jakarta:Universitas Terbuka.

Herwin, 2004. *Keterampilan Sepak Bola Dasar*, Yogyakarta; FIK UNY

Kusumawati, Mia. 2015. *Penelitian Pendidikan Penjaskes*. Bandung: Alfabeta.

Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi:2. Jakarta:PT Indeks.

Komara, Endang.2014. *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*.Bandung : PT Refika Aditama.

Lutan. 2000. *Hakikat dan Karakteristik Penjaskes*, Jakarta; Depertemen Pendidikan Dan Kebudayaan.

Luxbacher A. Joseph. (2008). *Sepakbola: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mahaendra. 2003. *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Jakarta; Direktorat Pendidikan Luar Biasa.

Samsudin. 2018. *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMP/MTS*. Penerbit: Litera. Jakarta.

Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Subagyio. 2010. *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan"David Lee" Untuk Sepak Bola (SSB) Kelompok Umur 14-17 Thn*. Yogyakarta; FIK UNY

Sucipto dkk. 2000. *Sepak Bola*, Bandung; Pecan Raya

Sucipto dkk. 2007. *Sepak Bola*, Bandung; Pecan Raya

Suparman Eddy. 2000. *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Jakarta

Uno, Hamzah. B. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Wahjoedi. 2001. *Landasan EValuasi Pendidikan JaSMANni*. Jakarta : PT.Rajagrafindo Persada.

Wiriatmadja,Rochiati.2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas:*Bandung : PT.Rosdakarya.

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) 1

Satuan Pendidikan : **UPT SPF SDN 134 KALUMPANG**
Mata Pelajaran : **PJOK**
Kelas /Semester : **V/Ganjil**
Tema : **Kombinasi pola gerak Permainan Sepakbola**
Tahun Pelajaran : **20.../ 20...**
Alokasi Waktu : **8 JP (2 Pertemuan)**

Langkah-langkah Pembelajaran

Media	Alat / bahan	Metode Pembelajaran
Media LCD projector, Laptop, Bahan Tayang	▪ Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Kurikulum 2013 ▪ Buku Pegangan Siswa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Kurikulum 2013 ▪ Modul/bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan	▪ Pendekatan : Scientific Learning ▪ Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pendalaman cerita, pendalaman cerita kitab suci, diskusi dan mendaraskan mazmur, peserta didik dapat :

- Menjelaskan kombinasi pola gerak dasar menendang bola
- Menjelaskan kombinasi pola gerak dasar menghentikan bola
- Menjelaskan kombinasi pola gerak dasar menggiring bola
- Memperagakan berbagai teknik dasar menendang bola
- Memperagakan berbagai teknik dasar menghentikan bola
- Memperagakan berbagai teknik dasar menggiring bola

PENDAHULUAN (20 MENIT)

Kelas dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.**(RELIGIUS)**
Guru menjelaskan tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
Pembiasaan membaca**(LITERASI)**
Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat **(Nasionalis)**

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

Mengamati
Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik
Kombinasi Pola Gerak Dasar menendang bola
dengan cara :
Melihat (tanpa atau dengan alat)
Menayangkan gambar/foto/tabel berikut ini
Cara menendang bola
Menendang bola dengan kaki bagian dalam

Menendang bola dengan punggung kaki

Menendang bola dengan punggung kaki bagian luar

Tendangan Mendatar

Tendangan Melambung
Mengamati
lembar kerja, pemberian contoh-contoh materi/soal untuk dapat dikembangkan peserta didik, dari media interaktif, dsb yang berhubungan dengan:
Kombinasi Pola Gerak Dasar menendang bola
Membaca
materi dari buku paket atau buku-buku penunjang lain, dari internet/materi yang berhubungan dengan
Kombinasi Pola Gerak Dasar menendang bola
Mendengar
pemberian materi oleh guru yang berkaitan dengan
Kombinasi Pola Gerak Dasar menendang bola
Menyimak,
penjelasan pengantar kegiatan/materi secara garis besar/global tentang materi pelajaran mengenai :
Kombinasi Pola Gerak Dasar menendang bola
untuk melatih kesungguhan, ketelitian, mencari informasi.

PENUTUP (20 MENIT)

- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajran dan refleksi
- Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap *disiplin*.
- Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas.
- Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.

PENILAIAN

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk

Mengetahui
Kepala UPT SPF SDN,

S A T I N, S.Pd
NIP. 19641129 198411 2 002

Kalumpang,.....
Guru PJOK

HEDI SURIADI, A.Ma
NIP. 19790715 201001 1 013

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) 2

Satuan Pendidikan : UPT SPF SDN 134 KALUMPANG
Mata Pelajaran : PJOK
Kelas /Semester : V/Ganjil
Tema : Kombinasi pola gerak Permainan Sepakbola
Tahun Pelajaran : 20.../ 20...
Alokasi Waktu : 8 JP (2 Pertemuan)

Langkah-langkah Pembelajaran

Media	Alat / bahan	Metode Pembelajaran
• Media LCD projector, • Laptop, • Bahan Tayang	• Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Kurikulum 2013 • Buku Pegangan Siswa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD Kurikulum 2013 • Modul/bahan ajar, Internet, Sumber lain yang relevan	• Pendekatan : Scientific Learning • Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pendalaman cerita, pendalaman cerita kitab suci, diskusi dan mendaraskan mazmur, peserta didik dapat :

- Menjelaskan kombinasi pola gerak dasar menendang bola
- Menjelaskan kombinasi pola gerak dasar menghentikan bola
- Menjelaskan kombinasi pola gerak dasar menggiring bola
- Memperagakan berbagai teknik dasar menendang bola
- Memperagakan berbagai teknik dasar menghentikan bola
- Memperagakan berbagai teknik dasar menggiring bola

PENDAHULUAN (20 MENIT)

Kelas dibuka dengan ucapan salam, berdo'a, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa **(RELIGIUS)**
Guru menjelaskan tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
Pembiasaan membaca**(LITERASI)**
Siswa diajak menyanyikan lagu daerah setempat **(Nasionalis)**

KEGIATAN INTI (100 MENIT)

Mengumpulkan informasi
Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan:
Menggiring bola adalah menendang-nendang bola beberapa saat sebelum mencetak gol dengan menggunakan kaki, tujuannya agar kamu menguasai bola llebih lama dan menunggu saat yang tepat untuk mencetak gol
Mengamati obyek/kejadian,
Membaca sumber lain selain buku teks,
mengunjungi laboratorium komputer perpustakaan sekolah untuk mencari dan membaca artikel tentang
Kombinasi Pola Gerak Dasar menghentikan bola
Kombinasi Pola Gerak Dasar menggiring bola
Mengumpulkan informasi
Mengumpulkan data/informasi melalui diskusi kelompok atau kegiatan lain guna menemukan solusimasalah terkait materi pokok yaitu
Kombinasi Pola Gerak Dasar menghentikan bola
Mengontrol bola dengan telapak kaki
Bola yang datang ditekan dengan salah satu telapak kaki. Kaki yang lainnya digunakan sebagai kaki tumpu untuk menahan berat badan dan menjaga keseimbangan. Ayo perhatikan Baim berlatih mengontrol bola dengan telapak kaki.
Mengontrol bola dengan punggung kaki
Bola yang datang dari atas dijemput dengan meluruskan kaki. Pada saat bola jatuh pada punggung kaki, segera kaki diturunkan dan bola dibawa ke tanah.
Mengontrol bola dengan kaki bagian dalam
Bola yang datang dihentikan dengan salah satu kaki yang diangkat (lemas). Kaki tumpu berada di depan. Kaki yang digunakan untuk menahan bola diletakkan agak ke belakang. Lutut ditekuk, kaki bagian dalam menekan pada bola.
Mengontrol bola dengan kaki bagian luar
Letakkan kaki tumpu di samping bola dengan lutut agak ditekuk. Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang bola, diputar ke dalam ke arah kaki tumpu. Kemudian, tendangan bola dengan menggunakan kaki bagian luar, tepat di bagian tengahnya
Mengontrol bola dengan paha
Bola yang datang dari atas dijemput dengan menggunakan paha yang diangkat ke atas. Pada saat bola menyentuh paha, segera turunkan paha agar bola dapat dikuasai oleh kaki
Mengontrol bola dengan dada
Bola yang datang dari atas disongsong dengan membusungkan dada ke depan ke arah atas. Pada saat bola jatuh di dada segera dada ditarik ke belakang mengikuti arah gerakan bola. Setelah bola turun ke tanah segera dikuasai dengan kaki agar tida direbut lawan
Mengontrol bola dengan perut
Menghentikan bola dengan perut biasanya dipergunakan jika ada bola yang datang lurus setinggi perut atau bola yang memantul dari tanah. Bola yang datang ditahan dengan perut, segera perut ditarik ke dalam mengikuti gerakan bola agar bola dapat segera dikuasai oleh kaki
Mengontrol bola dengan dahi
Bola yang datang, disongsong menggunakan dahi. Pada saat bola jatuh pada dahi, segera badan dan dahi ditarik ke bawah mengikuti gerakan arah bola agar bola dapat segera dikuasai oleh kaki
Kombinasi Pola Gerak Dasar menggiring bola
Menggiring bola dengan kaki bagian dalam
Menggiring bola dengan kaki bagian dalam, terutama digunakan oleh para pemain yang baru belajar karena paling mudah untuk dipelajari dan dipraktekkan. Para pemain senior menggunakan cara ini, jika akan menggiring bola dengan berbelok-belok ataupun tanpa rintangan
Menggiring bola dengan punggung kaki
Menggiring bola dengan punggung kaki, lebih mudah untuk bergerak maju. Biasanya dapat dilakukan dengan cepat, tetapi bola harus dekat dengan punggung kaki
Menggiring bola dengan kaki bagian luar
Menggiring bola dapat juga dilakukan dengan menggunakan kaki bagian luar. Tepatnya pada tengahtengah kaki luar bagian pinggir dekat telapak.
Aktivitas
Berlatih Gerak Dasar mengontrol/menghentikan bola
Berlatih Gerak Dasar menggiring bola
Mempraktikan
Mendiskusikan
Saling tukar informasi tentang :
dengan ditanggapi aktif oleh peserta didik dari kelompok lainnya sehingga diperoleh sebuah pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan diskusi kelompok kemudian, dengan menggunakan metode ilmiah yang terdapat pada buku pegangan peserta didik atau pada lembar kerja yang disediakan dengan cermat untuk mengembangkan sikap teliti, jujur, sopan, menghargai pendapat orang lain, kemampuan berkomunikasi, menerapkan kemampuan mengumpulkan informasi melalui berbagai cara yang dipelajari, mengembangkan kebiasaan belajar dan belajar sepanjang hayat.

PENUTUP (20 MENIT)

- Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajran dan refleksi
- Siswa menyimak cerita motivasi tentang pentingnya sikap ***disiplin***.
- Siswa melakukan operasi semut untuk menjaga kebersihan kelas.
- Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.

PENILAIAN

- Penilaian Sikap: Lembar Observasi
- Penilaian Pengetahuan: Tes
- Penilaian Keterampilan: Unjuk

Mengetahui
Kepala UPT SPF SDN,

S A T I A, S.Pd
NIP. 19641129 198411 2 002

Kalumpang, ...
Guru PjOK,

HEDI SURIADI, A.Ma
NIP. 19790715 201001 1 013

Lampiran 2: Penilaian Tes Psikomotor Siswa

No	Nama	Sikap Awal	Sikap Pelaksanaan	Sikap Akhir	Jumlah	Nilai Akhir
		1	2	3	1	2
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						

30						
31						
32						
33						
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (NILAI PROSES) = 9						

Pedoman Penskoran

b. Sikap awalan melakukan gerakan
Skor baik jika:

b. sikap berdiri menghadap arah bola.
c. letakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak tertekuk.
d. sikap kedua lengan di samping badan agak terentang.

Skor Sedang jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor Kurang jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

a. Sikap pelaksanaan melakukan gerakan
Skor baik jika:

b. badan menghadap ke arah sasaran. Kemudian jemputlah bola yang meluncur agar mudah mengontrolnya.
c. putarlah tungkai yang akan digunakan untuk menerima bola yang datang. Dengan sedikit mengangkat kaki, kaki bagian dalam mengenai bola hingga gerakan terhenti.
d. badan agak membungkuk, lengan mengimbangi badan.
e. pandangan mengarah ke bola.

Skor Sedang jika : hanya tiga kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor Kurang jika : hanya satu sampai dua kriteria yang dilakukan secara benar.

c. Sikap akhir melakukan gerakan
Skor baik jika:

1. pandangan mata ke arah lepasnya/dorongan bola.
2. badan sedikit dicondongkan ke depan dan beratnya terletak diantara kedua kaki

3. kaki yang menyepak bola berada di depan menghadap ke bawahdengan posisi badan rileks.

Skor Sedang jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor Kurang jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

2. Pengolahan skor
Skor maksimum: 9

Skor perolehan siswa: SP

Nilai keterampilan yang diperoleh siswa: SP/9 X 100

Lampiran 3: Penilaian Tes Kognitif

No	Nama	Butir – Butir Pertanyaan	Soal No.2	Soal No.3	Jumlah	Nilai Akhir
		Soal No.1				
		1	2	3		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						

18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						

No.	Soal	Jawaban
1	Bagaimana sikap awal melakukan gerakan passing ?	
2	Bagaimana sikap pelaksanaan melakukan gerakan passing ?	

3	Bagaimana sikap akhir melakukan gerakan passing ?	

Pedoman penskoran

Penskoran

a) Soal nomor 1

1. (1) Skor 3, jika jawaban disebut secara lengkap
2. (2) Skor 2, jika jawaban disebut secara kurang lengkap
3. (3) Skor 1, jika jawaban disebut tidak lengkap

b) Soal nomor 2

b. (1) Skor 4, jika jawaban benar dan lengkap
c. (2) Skor 3, jika jawaban benar tetapi kurang lengkap
d. (3) Skor 2, jika sebagian jawaban tidak benar dan kurang lengkap
e. (4) Skor 1, jika hanya sebagian jawaban yang benar dan tidak lengkap

c) Soal nomor 3

1. (1) Skor 3, jika jawaban disebut secara lengkap
2. (2) Skor 2, jika jawaban disebut secara kurang lengkap
3. (3) Skor 1, jika jawaban disebut tidak lengkap

Pengolahan skor

Skor maksimum: 10

Skor perolehan siswa: SP

Nilai yang diperoleh siswa: SP/10 X 100

Lampiran 4: Penilaian Tes Afektif Siswa

No	Nama	Aspek yang di nilai				Jumlah	Nilai
		Bekerjasama	Jujur	Tanggungjawab	Disiplin		
		1	2	3	1	2	3
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							

26							
27							
28							
29							
30							
31							
32							
33							
JUMLAH SKOR MAKSIMAL (SIKAP) = 12							

Kriteria Penilaian

1. Bekerjasama

   a. Siswa saling memberikan informasi kepada teman yang belum memahami materi pembelajaran

   b. Siswa saling bekerjasama dalam kelompok

   c. Siswa tidak egois dalam penguasaan bola

2. Jujur

   a. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan

   b. Mengungkapkan perasaan apa adanya

   c. Mengakui kesalahan dan kekurangan yang dimiliki

3. Tanggung Jawab

a. Tidak menyalahkan/menuduh orang lain tanpa bukti yang akurat

b. Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa disuruh

c. Menepati janji

4. Disiplin

a. Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir

b. Berpakaian seragam olahraga dengan sopan

c. Berbahasa dengan sopan saat berbicara kepada guru dan teman sejawat

Keterangan :

Siswa mendapat nilai 3, apabila dapat melakukan semua aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 2, apabila dapat melakukan 2 aspek yang diamati

Siswa mendapat nilai 1, apabila dapat melakukan 1 aspek yang diamati

Lampiran 5: Rekapitulasi Penilaian Siklus I

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1	Dewi Rezky	66,67	75	70	211,67	70,5	TT
2	Fitria Zein	77,78	83,33	70	231,11	77	T
3	Fitriana	88,89	75	70	233,89	77,9	T
4	Fitriani A	66,67	75	80	221,67	73,9	TT
5	Firdayanti	66,67	66,67	60	193,34	64,44	TT
6	Hasyim R	77,78	83,33	80	241,11	80,4	T
7	Kurnia Syam	88,89	66,67	80	235,56	78,5	T
8	M. Adrian	77,78	83,33	70	231,11	77	T
9	Maharani	66,67	83,33	70	220	73,3	TT
10	M.Fadil Faisal	88,89	75	70	233,89	77,9	T
11	Nurihmah	66,67	75	60	211,67	70,6	TT
12	Putri Annisa	77,78	83,33	70	231,11	77	T
13	Silvana	77,78	75	70	222,78	74,3	TT
14	Sitti Khadiyah	66,67	83,33	80	230	76,6	T
15	Suryani	77,78	66,67	70	214,45	71,4	TT
16	Taiara Adelyah	77,78	83,33	70	231,11	77	T
17	Widyawati	66,67	75	70	211,67	70,5	TT
18	Nur Hafizhah	77,78	75	80	232,78	77,6	T
19	Nuranisa	77,78	83,33	80	241,11	80,4	T
20	Nurul Azzahra	66,67	66,67	60	193,34	64,4	TT
21	Nurul Faizah	88,89	75	60	223,89	74,6	TT
22	Sulkifli Adrian	66,67	83,33	80	230	76,6	T
23	Syahrul	77,78	75	70	222,78	74,3	TT
24	Hardiansyah Sy	66,67	66,67	50	183,34	61,1	TT

25	Muh. Dicky	77,78	91,67	70	239,45	79,8	T
26	Hermasnyah	88,89	75	70	233,89	77,9	T
27	Fahmi A	77,78	83,33	70	231,11	77	T
28	Yohan B	77,78	91,67	80	249,45	83,1	T
29	Musmuliadi	55,56	66,67	50	172,23	57,4	TT
30	Agus	77,78	75	80	232,78	77,6	T
31	Wahyu D	77,78	75	70	222,78	74,26	TT
32	Rahmawati	77,78	83,33	70	231,11	77	T
33	Zulifli	66,67	66,67	60	193,34	64,44	TT

Lampiran 6: Rekapitulasi Penilaian Siklus II

No	Nama	Aspek Penilaian			Jumlah	Nilai Akhir	Kriteria
		Psikomotor	Afektif	Kognitif			
1	Dewi Rezky	88,89	75	70	233,89	77,9	T
2	Fitria Zein	77,78	91,67	80	249,45	83,1	T
3	Fitriana	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T
4	Fitriani A	88,89	91,67	80	260,56	86,8	T
5	Firdayanti	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T
6	Hasyim R	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
7	Kurnia Syam	77,78	91,67	80	249,45	83,1	T
8	M. Adrian	77,78	91,67	80	249,45	83,1	T
9	Maharani	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
10	M.Fadil Faisal	88,89	91,67	80	260,56	86,8	T
11	Nurihmah	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T
12	Putri Annisa	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
13	Silvana	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T
14	Sitti Khadiyah	88,89	91,67	80	260,56	86,8	T
15	Suryani	77,78	91,67	80	249,45	83,1	T
16	Taiara Adelyah	77,78	83,33	80	241,11	80,4	T
17	Widyawati	77,78	91,67	80	249,45	83,1	T
18	Nur Hafizhah	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
19	Nuranisa	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
20	Nurul Azzahra	77,78	75	70	222,78	74,3	TT
21	Nurul Faizah	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
22	Sulkifli Adrian	77,78	83,33	80	241,11	80,4	T
23	Syahrul	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
24	Hardiansyah Sy	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T

25	Muh. Dicky	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T
26	Hermasnyah	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
27	Fahmi A	88,89	91,67	80	260,56	86,8	T
28	Yohan B	88,89	91,66	90	270,55	90,1	T
29	Musmuliadi	88,89	91,67	80	260,56	86,8	T
30	Agus	88,89	83,33	90	262,22	87,4	T
31	Wahyu D	77,78	83,33	80	241,11	80,4	T
32	Rahmawati	88,89	91,67	80	260,56	86,8	T
33	Zulifli	77,78	75	70	222,78	74,2	TT

Dokumentasi

1. Pemanasan



2. Pemanasan



3. Variasi Permainan 1



4. Tes Kognitif



5. Variasi Permainan 2



6. Penilaian Afektif



7. Variasi Permainan 3



RIWAYAT HIDUP



Hedi suriadi, lahir di Bulukumba Tanggal 15 Juli Tahun 1979, merupakan anak ke Delapan dari Delapan Bersaudara dari pasangan Bapak Rukka dan Ibu Sabbe. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu; mengawali pendidikan di SD Negeri 196 Tritiro pada tahun 1986 dan tamat pada tahun 1992, pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMPN Ara dan tamat pada tahun 1995. Selanjutnya pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 3 Ujung Pandang pada tahun 1995 dan tamat pada tahun 1998. Selanjutnya pada tahun 2003 penulis melanjutkan pendidikan Diploma 2 (D2) pada Program Studi Pendidikan Jasmani di Universitas Negeri Makassar tamat pada tahun 2005, kemudian pada tahun 2023 masuk UNIMERZ (Universitas Mega Resky) Program satudi S1 pendidikan jasmani sampai sekarang.