



UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR *PASSING* DAN *CONTROL* DALAM SEPAK BOLA MENGGUNAKAN PERMAINAN KUCING - KUCINGAN

Oleh

Benny Widya Priadana¹⁾, Edi Setyanto²⁾ & Alif Yuanita Kartini³⁾^{1,2,3}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan GiriEmail: ¹bennypriandana@gmail.com, ²edytuban338@gmail.com & ³yuanitaalif5@gmail.com**Abstract**

In physical education learning there are several obstacles that occur in the process of passing and control learning in soccer for fifth grade students of SDN Mori 01, Trucuk District, Bojonegoro Regency 2019. One way that can be done to improve student learning outcomes is through classroom action research, making a learning model that appeals to students with the learning approach to play. The problem in this study is whether the implementation of passing and control learning using cat - and - mouse games can improve the quality and learning outcomes of fifth grade students of SDN Mori 1, Trucuk District, Bojonegoro Regency in 2019? The purpose of this study was to determine the application of passing and control learning through the cat-cat game media can improve the quality and learning outcomes for students of class V SDN Mori 01 Trucuk District, Bojonegoro Regency 2019. in physical education subjects. This research was conducted at SDN Mori 1, Trucuk District, Bojonegoro Regency. The sample in this study was class V students, amounting to 31 students. This research is a class action research consisting of two cycles where each cycle consists of 4 stages, namely planning, action, observation (observation) and reflection. Data collection techniques in this study are: observation methods, documentation methods, and test methods. The results showed that the application of play methods could improve the results of learning passing and control in fifth grade students of SDN Mori 1, Trucuk District, Bojonegoro Regency 2019. From the analysis results obtained there was an increase in student learning outcomes from the first cycle to the second cycle. The average value of passing and control learning outcomes in the first cycle (71.59), the second cycle (83.84). So that the increase in learning outcomes from the first cycle to the second cycle is (12.25). While the number of students who were declared complete in the first cycle were 11 students (35.5%) and the second cycle were 26 students (83.9%). The conclusion of this study, that passing and control learning through playing cat and mouse media for fifth grade students of SDN Mori 01, Trucuk District, Bojonegoro Regency in 2019 can improve student learning outcomes. It is recommended that every physical education teacher is always creative and innovative in making learning models, with the aim of student learning outcomes can be improved.

Keywords: Learning Outcomes, Playing Cat & Mouse**PENDAHULUAN**

Sepak bola merupakan suatu permainan dalam olahraga yang di mainkan oleh dua tim yang masing masing dari tim tersebut memiliki sebelas orang pemain yang biasa disebut dengan kesebelasan yang berusaha memasukan bola sebanyak - banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Dalam sepak bola ada beberapa teknik dasar yang harus di kuasai oleh

seorang pemain agar permainan dapat berjalan dengan baik dan sesuai tujuan yaitu mencetak *goal* di antaranya: *passing*, *control*, *dribling*, *heading* dan *shooting*. Di antara beberapa teknik dasar di dalam permainan sepak bola tersebut *passing* dan *control* adalah salah satu teknik yang paling dasar dan sentral yang harus di kuasai oleh pemain karena tanpa adanya penguasaan *passing* dan *control* yang baik dari seorang pemain maka sebuah permainan sepak

bola tidak akan berjalan seperti apa yang di harapkan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang di lakukan oleh peneliti di SDN Mori 1, maka di temukan beberapa masalah yang terjadi sehingga berakibat kepada rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada materi *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola di antaranya: 1). sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga berdampak pada keefektifan pembelajaran; 2). minat siswa terhadap sepak bola yang sangat tinggi namun tidak di dasari dengan penguasaan teknik dasar secara benar; 3). kurangnya wawasan atau pengetahuan guru sehingga siswa menganggap bahwa metode pembelajaran yang di berikan oleh guru terlalu monoton, sehingga pembelajaran di rasa kurang menarik.

Oleh sebab itu, dalam pengajaran teknik dan keterampilan gerak dasar olahraga pada siswa, dibutuhkan adanya suatu metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan seluruh siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa harus aktif secara keseluruhan dalam menerima materi, terlebih materi itu adalah penguasaan teknik dasar cabang olahraga sepak bola. Oleh karena itu seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan harus dapat mengaplikasikan dan menerapkan model - model perbelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh siswa dan menjadikan siswa merasa senang serta tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam hal ini pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola.

Pengujian terhadap keefektifan pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui media permainan kucing - kucingan sangat menarik untuk dikaji secara mendalam. Metode permainan kucing - kucingan merupakan suatu pendekatan pembelajaran, di mana dalam penerapannya lebih menekankan metode bermain dari pada teori agar suasana pembelajaran menarik dan tidak membosankan, tanpa mengurangi atau menghilangkan inti dari pembelajaran *passing*

dan *control* dalam permainan sepak bola itu sendiri.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan hasil belajar *Passing* Dan *Control* dalam Sepak Bola Menggunakan Permainan Kucing - Kucingan Pada Siswa Kelas V SDN Mori 1 Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro Tahun 2019”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam pendidikan jasmani adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif dan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan - tindakan guru / calon pelatih olahraga dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan - tindakan yang dilakukannya, serta memperbaiki kondisi di mana praktek - praktek pembelajaran pendidikan jasmani / kepelatihan olahraga tersebut di lakukan, mulai dari adanya perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk setiap siklusnya (Kristiyanto, 2010:17). Subyek penelitian adalah siswa kelas V SDN Mori 1 Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro Tahun 2019.

Instrumen Pengumpulan Data

Aspek Psikomotor

Pada aspek psikomotor menggunakan tes praktik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola. Nilai tes dikategorikan pada tabel berikut:

Indikator Penilaian Tes Psikomotor *Passing* dan *control*

No.	Aspek Psikomotor	Kriteria			
		Sangat baik	Baik	cukup	Kurang
1	Pandangan mata saat melakukan <i>passing</i> dan <i>control</i>				
2	Ayunan kaki saat melakukan <i>passing</i> dan <i>control</i>				
3	Perkenaan bola ke kaki				
4	Kelentukan badan				
5	Ketepatan arah				



Keterangan skor masing - masing kriteria:

- Sangat baik : 4
- Baik : 3
- Cukup : 2
- Kurang : 1

- Sangat baik : 4
- Baik : 3
- Cukup : 2
- Kurang : 1

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian:

Teknik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* melalui media permainan kucing - kucingan yang dilihat dari aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif.

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir berupa nilai yang mencakup tiga aspek dalam pembelajaran, yaitu psikomotor, afektif dan kognitif pembelajaran *passing* dan *control* yang telah dilakukan. Hasil tersebut dapat di bandingkan dengan setiap siklusnya.

a. Persentase Ketuntasan Belajar

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$$

(Zainal Aqib dkk, 2008:41)

Setelah hasil diperoleh maka hasil dapat dimasukan dalam tabel kriteria tingkat ketuntasan belajar siswa dalam persen seperti tabel berikut ini :

Tabel 4. Kriteria Ketuntasan Belajar dalam (%)

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
<20%	Sangat rendah

Aspek Afektif

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

Indikator Penilaian Tes Afektif *Passing* dan *Control*

No.	Indikator Penilaian	Ya	Tidak
1.	Siswa aktif dalam pembelajaran		
2.	Menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lainnya		
3.	Menampilkan sikap sportif		
4.	Sikap menghargai lawan		
5.	Disiplin dalam pembelajaran		

Keterangan skor masing-masing kriteria:

Untuk jawaban Ya mendapatkan Skor = 1

Untuk jawaban Tidak mendapatkan Skor = 0

Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif siswa peneliti menggunakan ujian tes lisan dengan soal yang berjumlah tiga soal.

Indikator Penilaian Tes Kognitif *Passing* dan *control*

No	Aspek Kognitif	Kriteria			
		Sangat baik	Baik	cukup	Kurang
1.	Kemampuan menjelaskan keterampilan <i>Passing dan control</i>				
2.	Kemampuan menjelaskan teknik - teknik dalam <i>passing dan control</i>				
3.	Kemampuan menjelaskan keterampilan <i>passing dan control</i> melalui media bermain kucing - kucingan				

Keterangan skor masing - masing kriteria:



b. Hasil Akhir Pembelajaran *Passing* dan *Control* Melalui Media Permainan Kucing - kucingan.

1). Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap kualitas unjuk kerja siswa, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor, dapat menggunakan rumus berikut ini :

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 50$$

(Zainal Aqib dkk, 2008:41)

2). Aspek Afektif

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan yaitu dengan menggunakan *checklist* yang dilakukan pada setiap siklus, untuk menilai perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Penilaian terhadap aspek afektif, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek afektif, dapat menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 30$$

3). Aspek Kognitif

Siswa menjawab soal yang berbentuk tes lisan tentang materi yang sudah diberikan oleh peneliti sebelumnya. Setelah tes dilakukan kepada siswa, hasilnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 20$$

4). Nilai Akhir Hasil Belajar *Passing* dan *Control*

Nilai akhir pembelajaran *passing* dan *control* melalui media permainan kucing - kucingan diperoleh dengan menjumlahkan dari nilai ketiga aspek.

Untuk memperoleh nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotor} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Kognitif}$$

5). Indikator Keberhasilan Belajar

a). Adanya peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* melalui media permainan kucing - kucingan.

b). Prosentase ketuntasan minimal 75% siswa tuntas dari jumlah keseluruhan siswa sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai yang telah ditentukan yaitu 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Pada Siklus I

Dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* dan *control* melalui media bermain kucing - kucingan sudah berjalan dengan baik, anak sudah antusias dalam pembelajaran namun hasil belajar masih belum maksimal disebabkan pembelajaran yang diajarkan belum berjalan dengan baik karena sebagaian siswa masih merasa kesulitan dengan pembelajaran yang diberikan.

Rumus penilaian hasil belajar siswa pada siklus pertama :

$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{11}{31} \times 100\% = 35,5\%$$

$$\text{Siswa yang belum tuntas} = \frac{20}{31} \times 100\% = 65,5\%$$

Berdasarkan tabel hasil belajar siklus pertama pada siswa di peroleh data sebagai berikut: 65,5 % dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan 35,5 % telah mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukan target yang di inginkan peneliti yaitu 75% dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus di tingkatkan lagi dengan siklus dua.

Hasil dari diskusi yang di lakukan dengan guru yang di ajak kerja sama, peneliti di anjurkan untuk memberikan motivasi dan pemahaman serta penjelasan permainan tersebut dengan detail dalam pembelajaran bermain untuk meningkatkan kemampuan *passing* dan *control*, serta peneliti juga di anjurkan terampil dalam membimbing siswa agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Serta peneliti di sarankan untuk meningkatkan interaksi terhadap siswa serta menumbuhkan rasa disiplin dan ketertiban siswa agar saat pembelajaran berlangsung tidak ada siswa yang bermain sendiri.



Hasil Penelitian Pada Siklus II

Dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* dan *control* melalui media bermain kucing - kucingan pada siklus kedua diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses pembelajaran.
- 3) Kekurangan pada siklus pertama sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan.

Rumus penilaian hasil belajar pada siswa siklus ke dua:

$$\text{Siswa yang tuntas} = \frac{26}{31} \times 100\% = 83,9\%$$

$$\text{Siswa yang belum tuntas} = \frac{5}{31} \times 100\% = 16,1\%$$

Berdasarkan tabel penilaian hasil belajar siklus ke dua pada siswa di peroleh data sebagai berikut: 16,1% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan 83,9% telah mencapai ketuntasan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu dari jumlah siswa memiliki nilai di atas kriteria yang di tentukan yaitu sebesar 75 %.

PENUTUP

Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar *Passing* Dan *Control* dalam Sepak Bola Menggunakan Permainan Kucing-Kucingan Pada Siswa Kelas V SDN Mori 1 Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro Tahun 2019".

Menghasilkan kesimpulan sebagai berikut: Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa pembelajaran *passing* dan *control* melalui media permainan kucing - kucingan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar bagi Siswa Kelas V SDN Mori 1 Kecamatan Trucuk Kabupaten Bojonegoro Tahun 2019". Hal ini

ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata - rata hasil belajar siklus pertama ke siklus kedua. Rata - rata hasil belajar pada siklus pertama 71,59 meningkat menjadi 83,84. Sedangkan dari ketuntasan belajar pada siklus pertama jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa secara persentase ketuntasan belajar yaitu 35,5 %. Pada siklus kedua jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa secara persentase ketuntasan belajar yaitu 83,9%, Pada siklus kedua sebanyak 5 siswa masih belum termotivasi dengan pembelajaran *passing* dan *control*, hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga belum tuntas sesuai kriteria yg di tentukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akib, zaenal. Dkk (2011). Penelitian tindakan kelas. Cv yrama widya
- [2] Asyifa, nur. (2010). Mari belajar sepak bola.
- [3] Pratiwi, anggi. (2013). Pengertian pendidikan jasmani. *media pembelajaran*.
- [4] Hidayatullah, arif. (2013). Pembelajaran *passing* dan *control* melalui permainan kucing-kucingan.
- [5] Kristiyanto, agus. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. (dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olah raga). *UPT Penerbit dan Percetakan UNS (UNS press)*.
- [6] Maksum, ali. (2008). Psikologi olahraga. Unesa, 11.
- [7] Mahendra, agus. (2008). Permainan anak - anak dan aktifitas ritmik. *jakata universitas terbuka*.
- [8] Mielke danny. (2007). Pengertian dasar - dasar sepak bola.
- [9] Miranto, edi. (2010). Penjasorkes kelas IV. *Pembukuan kementerian nasional*, 29.
- [10] Subardi. (2007). Olahraga kegemaranku sepak bola.
- [11] Widagdo, kunto. (2010). Hasil pembelajaran dengan metode konvensional dan metode tutor sebaya terhadap peningkatan teknik *passing* sepak bola. 14.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN