

MENINGKATKAN PEMBEIAJARAN GERAK DASAR PERMAINAN SEPAKBOIA MENGGUNAKAN MEDIA PEMBEIAJARAN

¹Andry Hermawan (andryh@student.upi.edu)

²Entan Saptani (entansaptani@upi.edu)

³Ayi Suherman (ayisuherman@upi.edu)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Jl. Mayor Abdurrahman No.211 Sumedang

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar siswa kelas V(lima) SDN Bendungan 2 Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dalam melakukan gerak dasar permainan sepakbola sehingga nilai test hasil belajar siswa yang diperoleh dibawah nilai batas kriteria ketuntasan minimal belajar. Kondisi tersebut disebabkan oleh karena mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar permainan sepakbola. Berdasarkan keadaan tersebut, maka untuk memecahkan permasalahan itu peneliti memakai media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perencanaan pelaksanaan, aktivitas serta peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola menggunakan media pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral dari Kemms dan Taggart yang rangkaian kegiatannya meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. lalu membuat perencanaan kembali untuk mengoreksi kesalahan dari siklus pertama menuju siklus berikutnya. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan yang dilakukan sebanyak III siklus. Perencanaan pada data awal 47,75%, siklus I mencapai 61%, pada siklus I meningkat menjadi 75,25%, dan siklus III mencapai 93,82%. lalu data awal pelaksanaan pembelajaran mencapai 46,25%, siklus I mencapai 65%, pada siklus II meningkat menjadi 76,25%, dan siklus III mencapai 93,3%. Peningkatan data awal aktivitas siswa 2 siswa (8%), siklus I meningkat 8 siswa (31%) siklus II meningkat menjadi 11 siswa (42%), siklus III meningkat menjadi 24 siswa (92%). Pada hasil belajar siswa siklus I menghasilkan (62%), siklus II meningkat menjadi (85%), dan pada siklus III meningkat melebihi target yaitu (96%). Dengan demikian penelitian tindakan kelas melalui upaya meningkatkan gerak dasar permainan sepak bola melalui menggunakan media pembelajaran di kelas V(lima) SDN Bendungan 2 dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : gerak dasar, sepakbola, media pembelajaran

PENDAHUIUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam pembangunan kemajuan bangsa. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumberdaya manusia yang berkualitas dalam sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, Pasal 1 ayat 1 (dalam Hamalik, 2013, hlm. 2) yaitu, pendidikan yaitu suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Safari (2015, hlm. 25) "Pendidikan merupakan upaya yang dapat mempercepat pengembangan potensi manusia untuk mampu mengemban tugas yang dibebankan padanya".

Pendidikan jasmani ialah salah satu mata pelajaran yang ada disekolah dasar (SD). Pendidikan jasmani merupakan prses pembelajaran melalui aktivitas fisik. Dalam pendidikan jasmani siswa diarahkan untuk bergerak dan brinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga mampu membuat pesan didik untuk tumbuh dan berkmbang dalam melakukan aktifitas gerak untuk mengembangkan hdup sehat, berkembang scara sosial dan menyumbang pada kondisi fisik dan mentalnya. Senada dengan pernyataan Suherman (2014, hlm. 2) bahwa “Pendidikan tidak lengkap tanpa pendidikan jasmani, dan tidak ada pendidikan jasmanii tanpa media gerak. Karena grak sbagai aktifitas jasmanii merupakan dasar alami bagi manusia untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam pendidikan. Pendidikan jasmani ialah prses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktifitas gerak yang mencakup sistem otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktivitas tersebut. Senada dengan pendapat Adang Suherman, (2009, hlm. 1) “Pendidikan jasmani pada dasarnya ialah pendidikan melalui aktifitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh”. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani di SD harus sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri, salah satu tujuan pendidikan jasmanii yaitu mengembangkan potensi dan minat siswa melalui aktivitas jasmani.

Tujuan umum dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan keterampilan gerak yang siswa miliki. Hal ini selaras dengan pendapat Depdiknas (dalam Suherman, 2014, hlm. 7) yaitu “mata pelajaran penjas di sekolah dasar berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar siswa yang mendukung pada sikap dan perilaku hidup sehat serta kebugaran jasmani yang sesuai dengan kebutuhan lingkungan”. Dalam kedudukan pendidikan jasmani di dalam pendidikan Indonesia maka sebagai guru khususnya guru penjas harus lebih bisa meningkatkan kualitas pembelajaran. Untuk menunjang kualitas pembelajaran guru haruslah bisa merancang proses pembelajaran yaitu dengan membuat perangkat pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam kurikulum. Hal ini sesuai dengan pendapat Suherman (2013, hlm. 72) yang mengemukakan bahwa sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran guru harus membuat persiapan pembelajaran, karena keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran tercerminkan dari keberhasilan dalam membuat perencanaan mengajar. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa untuk pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani harus berdasarkan pencapaian pendidikan jasmani yang sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia adalah dengan cara melalui perbaikan proses belajar mengajar secara efektif. Misalnya dengan memilih media pembelajaran yang benar sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dan

kepercayaan diri siswa. Media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh pada keaktifan dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Sekolah seharusnya mampu mengadakan pendidikan yang memperhatikan tahap perkembangan siswa supaya tujuan pendidikan jaman tercapai dengan baik. Dalam upaya melaksanakan tuntutan gerak psikomotor yang lebih kompleks maka perlu adanya upaya kreatif dalam memilih media pembelajaran yang sesuai keadaan siswa untuk mengikuti materi ajar. Sejalan dengan pendapat Hermawan (2007, hlm. 87) “media merupakan salah satu penentu keberhasilan pembelajaran”.

Salahsatu aktivitas fisik dalam program pendidikan jasmani adalah permainan sepak bola. Dalam pendidikan jasmani yang banyak di senangi siswa adalah permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat viral didunia sampai saat ini, serta sangat disukai oleh seluruh kalangan anak-anak hingga dewasa bahkan lansia. Selaras dengan pendapat Sarumpaet (1992, hlm. 1) yang mengemukakan bahwa sepakbola telah banyak mengalamii perubahan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitip hingga menjadi permainan sepakbola yang modern dan sangat digemari oleh banyak orang.

Sepakbola ialah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang mempunyai tujuan untuk memasukan bola ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri. Dalam permainan bola setiap pemain bisa menggunakan seluruh anggota badan terkecuali tangan, hanya penjaga gawang yang bisa menggunakan tangan. Pada dasarnya permainan sepakbola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola. Menurut luxbacher (2011, hlm. 11) “keterampilan untuk mengumpan dan mengontrol bola dalam permainan sepakbola membentuk jalan vital yang menghubungkan kesebelas pemain. Keterampilan menerima dan mengoper bola yang tak baik akan menyebabkan lepasnya bola dari penguasaan”. Sejalan dengan Herdiansyah , Wildan dan Nutasyifa (2010, hlm. 63) mengemukakan bahwa “ sepakbola adalah sebuah permainan tim. Maka dari itu setiap pemain haruslah mempunyai teknik dasar yang baik,karena jika seorang pemain saja tidak dapat melakukan passing dengan baik maka akan menghambat aliran bola antar pemain”. Oieh karena itu untuk bisa bermain sepakbola haruslah menguasai teknik-teknik dasar sepakbola yang baik dan benar. Adapun bagi pemula untuk dapat bermain sepakbola cukup dengan melakukan gerakan atau teknik dasar sepakbola yaitu memendang, mengntrol dan menggiring bola, dengan gerakan tersebut anak anak sudah dapat bermain sepakbola. Menurut Sadik (2016, hlm. 88) mengatakan bahwa “ketrampilan-keterampilan dalam sepakbola meliputi *dribbling* (menggiring), *juggling* (menimang bola), *passing* (mengumpan), *trapping/contrl* (menghentikan bola), *throw-in* (lemparan kedalam), *headliing* (menyundul), dan *shoting* (menendang).” Teknik dasar ini sangat penting dalam permainan sepakbola karena dapat dimanfaatkan berbagai alat serangan untuk menciptakan gol kegawang lawan. Akan tetapi banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar permainan sepakbola

seperti posisi badan yang masih kaku pada saat menggiring lalu posisi kaki pada saat mengontrol masih ada yang menunggu bola sehingga bola terpantul serak pada saat menggiring siswa banyak mengalami kesulitan karena posisi kaki terlalu dekat dengan bola sehingga bola tertinggal dan terlalu jauh pada kaki sehingga bola tidak dapat di kuasai.

Sehubungan dengan hal tersebut peneliti memberikan tindakan untuk pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola menggunakan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar permainan sepakbola.

Masalah Penelitian

Berdasarkan paparan diatas tentang kesulitan yang dialami siswa dalam melakukan permainan sepak bola maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian tindak kelas ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran gerak dasar sepak bola dengan menggunakan media ?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran gerak dasar sepak bola dengan menggunakan media ?
- c. Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran gerak dasar sepak bola dengan menggunakan media ?
- d. Bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar sepakbola dengan menggunakan media ?

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

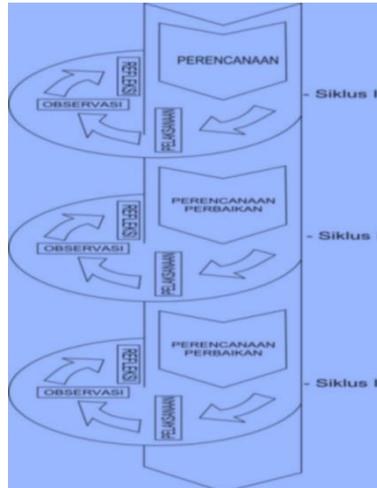
Berdasarkan masalah yang akan dibahas dan jenis data yang diinginkan, Penelitian ini mengacu pada penelitian tindakan kelas. Menurut Rapoport (dalam Ariifin, 2012, hlm. 97) "Menyatakan penelitian tindakan kelas digunakan untuk membantu seseorang mengatasi masalah-masalah praktis dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan *social science* secara kolaboratif sesuai dengan norma atau aturan yang disepakati". Sedangkan menurut Suyadi (2012, hlm. 22)"Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik-praktik belajar mengajar, memperbaiki pemahaman darii praktek belajar mengajar, serta memperbaiki situasi atau lembaga tempat praktik dilakukan".

Penelitian tindakan kelas ini pada umumnya memiliki tujuan hampir serupa, yaitu meningkatkan pembelajaran dengan menganalisis penyebab yang dilanjutkan dengan mencari sebuah formula atau obat yang kemudian pemberian formula tersebut untuk mendapatkan peningkatan dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Arifin (2012, hlm. 101)"Secara umum, fungsi penelitian tindakan kelas adalah sebagai alat untuk memperbaiki mutu dan efisiensi praktik pembelajaran di kelas"

Bentuk desain penelitian tindak kelas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan berbentuk siklus yang mengacu pada model Spiral Kemmis dan Taggart. Pada dasarnya desain penelitian terdiri

dari 4 (empat) komponen yaitu rencana, pelaksanaan tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi , yang kemudian mengadakan perencanaan kembali untuk siklus selanjutnya.

Peneliti menggunakan spiral Kemmis da Taggart (dalam Sumadayo, 2013, hlm. 41) yaitu model siiklus yang dilakukan secar berulang, berkelanjutan yang artiinya semakin lama diharapkan semakin meningkat perubahn atau pencapaian hasilnya. Seperti nampak pada bagan di bawah ini :



Gambar 3.2
Model Spiral Kemmiis dan Taggart
(Wiriaatmaja, 2005, hlm. 66)

Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa siklus hingga target peneliitian dapat tercapai. Adapun pelaksanaan PTK (Peneltian Tindakan Kelas) ini direncanakan melalui beberapa siklus yang di tempuh sebagai berikut :

- 1) Siklus I, memperbaikii kekurangan yang ditemukan dari data awal dengan modifikasi pada pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola.
- 2) Siklus II, memperbaikii kekurangan yang terdapat pada siklus I yang sudah dilaksanakan, sehingga kekurangan yang ada dapat diperbaiki pada siklus II dengan cara memberikan rangkaian gerak dasar permainan sepakbola dengan menggunakan media gambar yang ditempel.
- 3) Siklus III, memperbaikii kekuraangan yang muncul dan ditemukan pada perbaikan pembelajaran siklus II, dengan maksud agar kekurangan yang ditemukan pada perbaikan pembelajaran siklus II dapat diperbaiki, sehingga semua permasalahan yang timbull pada proses pembelajaran dapat diperbaiki sampai dengan pencapaian hasil yang sesuai target.

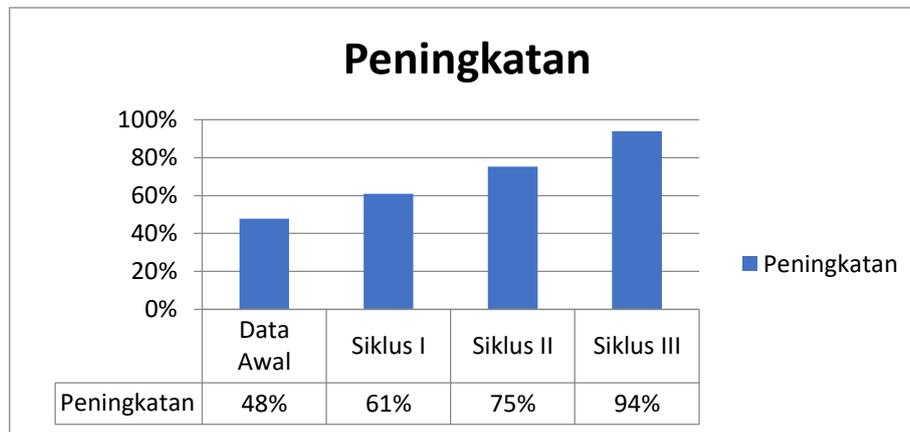
HASII DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Perencanaan

Pada aspek perencanaan pembalajaran dilihat adanya peningkatn dari data awal ke siklus I, siklus II, siklus III sampai tercapainya target yang diharapkan. Pada perencanaan pembelajaran guru

harus benar-benar merencanakan pembelajaran dengan matang agar target yang diharapkan dapat tercapai. Menurut Karwati, E & Priansa (2014, hlm. 64) “pelaksanaan pembelajaran yang baik harus didukung dengan perencanaan yang baik, karena rencana yang baik akan mengurangi resiko pembelajaran yang buruk dan tidak terarah”.

Berikut ini peningkatan perencanaan pembelajaran dapat dilihat dari diagram 4.17

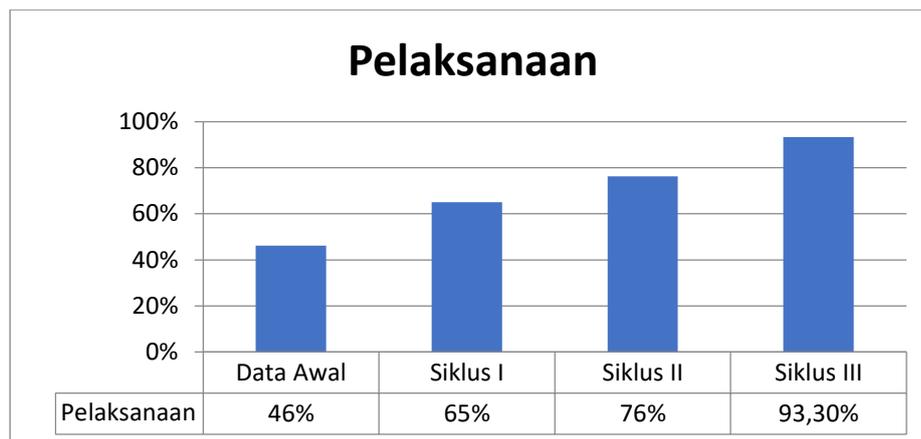


Gambar 4.17
Diagram Peningkatan Perencanaan
Dari Data Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.17 di atas, Peningkatan perencanaan dari data awal 47,75%, pada siklus I perencanaan baru mencapai 61% sehingga belum mencapai target dan dilanjutkan kepada siklus II, pada siklus mencapai 75,25% sama seperti pada siklus sebelumnya karena belum mencapai target maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya, dan pada siklus III mencapai 93,82% sehingga telah mencapai target yang diinginkan. Adanya peningkatan mencakup semua aspek komponen rencana pembelajaran dan target perbaikan telah tercapai. Maka dari itu kurang perlu dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

2. Peningkatan Kinerja Guru

Pada kegiatan awal penerapan ini, dimulai dari siklus I sampai siklus III dengan menggunakan media pembelajaran gambar yang ditempel berjalan dengan baik hal ini terlihat dari kinerja guru yang mampu mengkondisikan siswa dan pada kegiatan awal pembelajaran ini, guru memberikan motivasi dan melakukan apersepsi dengan memberikan wawasan dan pertanyaan menarik yang dikaitkan dengan pengalaman siswa, pertanyaan yang diberikan dari guru kepada siswa, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga siswa terlibat memperhatikan dengan baik dan termotivasi untuk ikut serta menanggapi pertanyaan dari guru tentang pembelajaran gerakdasar permainan sepak bola. Berikut ini peningkatan kinerja guru dapat dilihat dari diagram 4.18

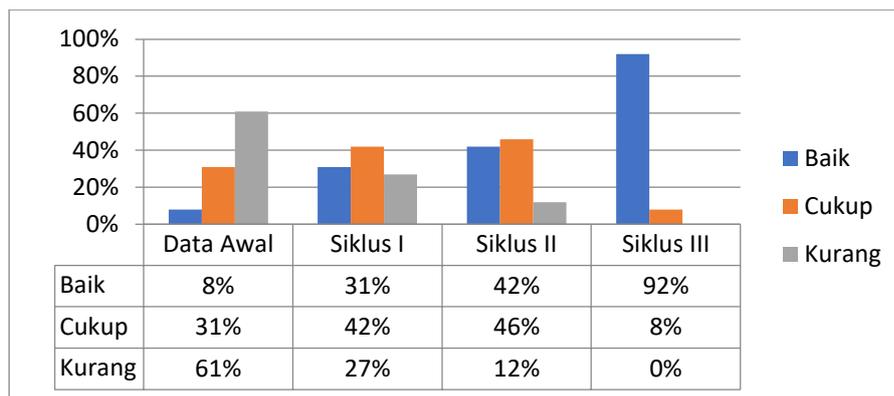


Gambar 4.18
Diagram Peningkatan Pelaksanaan
Pada Data Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.18 di atas, peningkatan kinerja guru dari data awal 46,25%, pada siklus I kinerja guru baru mencapai 65% sehingga belum mencapai target dan dilanjutkan ke siklus II, pada siklus II mencapai 76,25% sama seperti pada siklus sebelumnya karena belum mencapai target maka dilanjutkan ke siklus selanjutnya, dan pada siklus III mencapai 93,3% sehingga telah mencapai target yang diinginkan. Pada siklus III peneliti tidak lagi mengalami permasalahan dalam mengelola dan menyelenggarakan pendidikan yang sesuai, dengan menggunakan media gambar yang ditempel pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola jadi lebih efektif dan menyenangkan.

3. Peningkatan Aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa yang meliputi ketiga aspek yaitu percaya diri, kerjasama, dan disiplin untuk kualifikasi baik pada siklus I, siklus II dan Siklus III dengan menggunakan media pembelajaran gambar yang ditempel pada bola mengalami peningkatan, dapat dilihat dari aktivitas siswa pada setiap siklusnya mengalami peningkatan, berikut pemaparan persentase. Pada data awal kualifikasi baik 2 siswa (8%), kualifikasi cukup sebanyak 8 siswa (31%), dan kualifikasi kurang sebanyak 16 siswa (61%). Pada siklus I kualifikasi baik sebanyak 8 siswa (31%), kualifikasi cukup sebanyak 11 siswa (42%), dan kualifikasi kurang sebanyak 7 siswa (27%). Sedangkan pada siklus II kualifikasi baik sebanyak 11 siswa (42%), kualifikasi cukup sebanyak 12 siswa (46%), dan kualifikasi kurang sebanyak 3 siswa (12%). Sedangkan pada siklus III kualifikasi baik sebanyak 24 siswa (92%), kualifikasi cukup sebanyak 2 siswa (8%), dan kualifikasi kurang (0%). Menurut Resmini dkk (2009, hlm. 7) "Belajar merupakan perpaduan antara kompetisi, kerjasama, dan solidaritas. Siswa perlu berkompetisi, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya". Menurut Karwati, E & Priansa (2014, hlm. 152) "keaktifan belajar yang dialami oleh siswa berhubungan dengan segala aktivitas yang terjadi, baik secara fisik maupun non fisik. Keaktifan akan menciptakan situasi belajar yang aktif. Berikut ini peningkatan kinerja guru dapat dilihat dari diagram 4.19

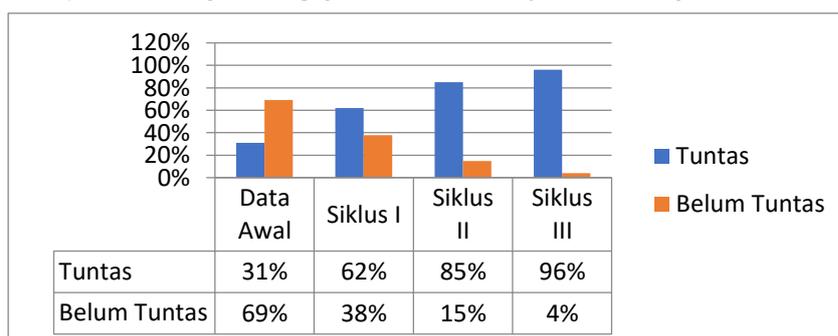


Gambar 4.19
Diagram Perbandingan Hasil Aktivitas Siswa
Pada Data Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Berdasarkan Gambar 4.19 Secara keseluruhan aktivitas siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III yakni siswa dengan kriteria baik meningkat menjadi 24 siswa (92%) melebihi target yang telah ditentukan.

4. Peningkatan Hasil Kemampuan Siswa

Berdasarkan pembahasan data hasil belajar siswa setelah melaksanakan tindakan siklus I, siklus II dan siklus III. Adapun pembahasan data hasil belajar siswa dijelaskan pada setiap siklus. Untuk siklus I jumlah yang tuntas sebanyak 16 siswa (62%) dan yang tidak tuntas sebanyak 10 siswa (38%), sedangkan pada siklus II meningkat jumlah siswa yang tuntas menjadi 22 siswa (85%), dan yang belum tuntas sebanyak 4 siswa (15%), sedangkan pada siklus III menjadi 25 siswa (96%) yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 1 siswa (4%). Dengan perolehan data tersebut peneliti merasa cukup untuk tidak diteruskan kembali ke langkah selanjutnya, karena hasil yang diharapkan telah tercapai dengan baik. Menurut Hermawan (2007, hlm. 11) "Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas prosesi belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa"



Gambar 4.20
Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa
Pada Data Awal, Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan sepak bola gerak dasar permainan sepakbola dari data awal sampai siklus III. Maka dapat disimpulkan

dengan menggunakan media pembelajaran gambar yang ditempel dapat meningkatkan gerak dasar permainan sepakbola.

SIMPUIAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan dengan penerapan modifikasi bola melalui permainan kucing bola untuk meningkatkan pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola menggunakan media pembelajaran di kelas V SDN Bendungan 2 Desa Margamukti Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, maka dapat diambil beberapa hal sebagai kesimpulan, yakni sebagai berikut:

1. Perencanaan

Aspek yang dinilai dalam tahap perencanaan adalah perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan dan mengorganisasi materi, media, sumber belajar dan metode pembelajaran, merencanakan skenario pembelajaran, merencanakan prosedur, jenis dan menyiapkan alat penilaian, dan tampilan dokumen rencana pembelajaran. Hasil perencanaan pembelajaran yang dicapai pada siklus I hanya mencapai 61% dari target 90%, sehingga diperlukan perbaikan pada siklus II. Pada hasil perencanaan pembelajaran siklus II meningkat menjadi 75,25% tetapi belum mencapai target 90%, maka dari itu masih perlu perbaikan pada siklus III. Pada siklus III hasil perencanaan pembelajaran sudah meningkat melebihi target yaitu mencapai 93,82% dari target 90%. Jadi dapat dikatakan bahwa perencanaan pembelajaran sudah mencapai target yang telah ditentukan.

2. Kinerja Guru

Pelaksanaan kinerja guru mengalami peningkatan pada setiap siklus. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase setiap siklusnya menggunakan media pembelajaran gambar yang ditempel. Pada siklus I perolehan pelaksanaan kinerja guru hanya mencapai 65% dari target 90%. Pada siklus II pelaksanaan kinerja guru meningkat menjadi 76,25%, akan tetapi belum mencapai target yang telah ditentukan. Pada siklus III pelaksanaan kinerja guru meningkat menjadi 93,3% dari target 90%. Jadi dapat dikatakan bahwa pelaksanaan kinerja guru siklus III sudah mencapai bahkan melebihi target.

3. Aktiivitas Siswa

Dengan penerapan media pembelajaran media gambar yang ditempel pada pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola aspek yang dinilai dalam aktivitas siswa adalah kerjasama, percaya diri, dan kedisiplinan. Kesemua aspek tersebut mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I dengan menggunakan media pembelajaran gambar yang ditempel pada bola plastik, siswa yang memperoleh hasil baik hanya mencapai 31% dari target 90%. Pada siklus II dengan menggunakan media pembelajaran gambar yang ditempel pada bola sebenarnya, siswa yang memperoleh hasil baik sekali hanya mencapai 42% dari target 90%. Pada siklus III dengan memakai media pembelajaran gambar yang ditempel pada bola sebenarnya dan target gawang kecil, aktivitas siswa mengalami peningkatan

menjadi 92% dari target 90%. Jadi dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola sudah mencapai bahkan melebihi target.

4. Hasil Belajar

Berdasarkan data hasil tes gerak dasar permainan sepakbola dimana aspek yang dinilai adalah menendang, mengontrol, menggiring bola dan main sederhana. Pada tes ini siswa melakukan gerak dasar berhadapan dan bergantian mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Pada siklus I hasil belajar siswa yang tuntas hanya mencapai 62% dari target 90%. Pada siklus II mengalami peningkatan siswa yang tuntas menjadi 85% dari target 90%. Dan pada siklus III mengalami peningkatan siswa yang tuntas menjadi 96%, satu siswa (4%) yang dinyatakan Belum Tuntas yaitu perempuan dikarenakan siswa tersebut pada saat pembelajaran siswa tersebut pemalu dan sedikit kurang antusias saat pembelajaran Pendidikan Jasmani dari target 90%. Jadi hasil belajar siswa pada pembelajaran gerak dasar permainan sepakbola sudah mencapai bahkan melebihi target.

REFERENSI

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung:PT. REMAJAROSDAKARYA.
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi.Aksara.
- Herdiansyah, Wildan dan Nutasyifa, W. (2010). *Maru Belajar Sepak Bola*. Bogor: Regina Eka Utama.
- Hermawan. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI PRESS.
- Karwati, E & Priansa, D. J. (2014). *Manajemen Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- luxbacher, J. A. (Peenerjemah A. W. (2011). *Sepak Bola*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Sadik. (2016). Upaya.Meningkatkan Keterampilan Dribble Bola Dalam.Permainan Sepak Bola Dengan Metode Student Teams Achievement Division PadaSiswa Kelas IV.dan V SDN Blumbungan 1 Pamekassan Tahun Ajaran 2015-2016. *Jurnal Sportiv*, 2, 1.
- Safari, I. (2015). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Sumedang: PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang.
- Sarumpaet. (1992). *Permainan bola besar*. Jakarta: Depdikbud.
- Suherman, A. (2009). *RevitalisasiPengajaranDalamPendidikanJasmani*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika.
- Suherman, A. (2013). *PENEITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: CV Arjuna Indra.
- Suherman, A. (2014). IMPIEMENTASI KURIKUIUM BARU TAHUN 2013 MATA PEIAJARAN PENDIDIKAN JASMANI. *Jurnal Penelitian*, 1, 1.
- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: GRAHA IIMU.
- Suyadi. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Wiriaatmaja, R. (2005). *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.