

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM
PEMBELAJARAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN
PERMAINAN *SHOOTING COLOUR* PADA SISWA
KELAS VII-3 SMP NEGERI 5 SIBOLGA
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Sayekti¹

Abstrak:Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola kelas VII-3 SMP Negeri 5 Sibolga sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan pendekatan permainan shooting colour. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sibolga tahun ajaran 2014/2015. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random class*. Sampel yang diambil adalah satu kelas dan diajarkan dengan pendekatan permainan *shooting colour*. Instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Dari hasil analisis data siklus I siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 21 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 61,76%. Pada pelaksanaan siklus II siswa yang memperoleh nilai ≥ 75 adalah sebanyak 26 orang dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 76,47%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil pembelajaran sepak bola siswa dengan menggunakan pendekatan permainan shooting colour di kelas VII SMP Negeri 5 Sibolga.

Kata Kunci:Permainan *Shooting Colour*, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu komponen pendidikan adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan sebagai pendidikan untuk mengembangkan gerak dasar siswa, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum dapat berjalan secara maksimal. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran jasmani yang efektif perlu dikuasai oleh para guru yang hendak memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai (sportifitas,

¹ Penulis Adalah Staff Pengajar SMP Negeri 5 Sibolga

Sayekti: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan Shooting Colour Pada Siswa Kelas VII-3 Smp Negeri 5 Sibolga Tahun Pelajaran 2014/2015

kerjasama, dan lain-lain) menjadi pembiasaan pola hidup sehat. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Salah satu permainan olah raga yang merupakan perwujudan dari aktivitas jasmani adalah permainan sepak bola. Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari 11 (sebelas) orang pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Dalam sepak bola permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. (Sucipto dkk, 2000: 7).

Adapun tujuan dari permainan sepak bola adalah pemain harus memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Selain tujuan tersebut, yang paling utama dari permainan sepak bola dalam dunia pendidikan, adalah untuk pendidikan jasmani, yang diharapkan bisa menjadi mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kerjasama, dll). Penyelenggara program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Developmentally Appropriate Practise*" (DAP). Artinya, tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Sehingga tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk didalamnya "*Body scaling*" atau ukuran tubuh siswa, harus dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara mencantulkannya dalam bentuk efektifitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang rendah ke tingkat yang lebih tinggi, dari yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil (Yoyo Bahagia dkk , 2000 : 1)

Minat siswa terhadap pendidikan jasmani yang masih rendah harus ditangkal mengingat banyaknya tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui

pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani dapat menjadi sebuah hal yang menarik bagi siswa, dibutuhkan kreatifitas yang tinggi dari guru pendidikan jasmani. Selain itu guru harus bisa mencari sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran yang inovatif, sehingga dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar dan ingin tahu. Pemahaman akan arti pendidikan jasmani pada siswa juga ikut berperan membangkitkan minat siswa dalam belajar. Dengan metode yang tepat dan informasi yang benar akan dapat menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tidak kalah penting juga tersedianya prasarana dan sarana yang ada di sekolah masing-masing.

Rusli Lutan (1988) menyatakan bahwa modifikasi dalam mata pelajaran pendidikan jasmani diperlukan, dengan tujuan agar:

- a) Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran;
- b) Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi;
- c) Siswa dapat melakukan pola gerak secara benar.

Pendekatan modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Menurut Aussie (1966), pengembangan modifikasi dilakukan dengan pertimbangan :

- a) Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa;
- b) Berolah raga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak;
- c) Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan ketrampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa;
- d) Olahraga yang dimodifikasi akan menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Dari pendapat tersebut di atas dapat diartikan bahwa pendekatan modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, karena pendekatan ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan dapat mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira.

Setelah melakukan pengamatan dan observasi di SMP Negeri 5 Sibolga, bahwa pembelajaran penjasorkes pada materi permainan sepak bola masih diajarkan sesuai dengan permainan sepak bola pada aslinya. Sedangkan permainan sepak bola konvensional yang berdasarkan aturan sesungguhnya, kurang sesuai dengan karakteristik psikomotor anak usia sekolah menengah pertama. Karena lapangan yang terlalu luas dan sarana seperti gawang terlalu besar sehingga frekuensi siswa untuk merasakan permainan terutama menendang bola sangat kurang apalagi untuk mencetak poin. Dalam pembelajaran permainan sepak bola siswa kurang antusias,

Sayekti: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan Shooting Colour Pada Siswa Kelas VII-3 Smp Negeri 5 Sibolga Tahun Pelajaran 2014/2015

siswa lebih suka menunggu bola datang daripada bergerak mengejar bola. Hanya siswa yang mempunyai kemampuan lebih yang mau bergerak mengejar bola. Prasarana dan sarana yang tersedia untuk pembelajaran penjasorkes di SMP Negeri 5 Sibolga bisa dikatakan cukup, karena tersedianya lapangan sepak bola untuk para siswa SMP Negeri 5 Sibolga.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik atau antar peserta didik. dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran adalah serangkaian usaha yang dilakukan pendidik untuk membentuk tingkah laku peserta didik dengan melibatkan faktor eksternal seperti lingkungan belajarnya.

Belajar Gerak

Belajar gerak merupakan studi tentang proses keterlibatan dalam memperoleh dan menyempurnakan ketrampilan gerak (*motor skills*). Sebab ketrampilan gerak sangat terikat dengan latihan dan pengalaman individu yang bersangkutan. Belajar gerak khusus dipengaruhi oleh berbagai bentuk latihan pengalaman, atau situasi belajar pada gerak manusia (Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, 2000:3). Menurut Schimdt (1991) dalam buku Amung Ma'mun dan Yudha M.

Saputra (2000:45), ia memberikan batasan bahwa, yang dimaksud dengan belajar gerak adalah suatu rangkaian proses yang berhubungan dengan latihan atau pengalaman yang mengarah pada terjadinya perubahan-perubahan yang relative permanen dalam kemampuan seseorang untuk menampilkan gerakan yang terampil.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa proses belajar gerak melibatkan perubahan gerak menjadi semakin sempurna dan sifatnya relatif permanen terhadap individu tersebut.

Pengertian Belajar dalam Bermain

Memahami arti pendidikan jasmani, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*), sebagaimana istilah yang lebih dahulu populer dan lebih sering digunakan dalam konteks kegiatan sehari-hari pemahaman tersebut akan membantu para guru atau masyarakat dalam memahami peran dan fungsi pendidikan jasmani secara konseptual.

Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Kita mengartikan bermain sebagai hiburan yang bersifat fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan keduanya. Olahraga di pihak lain adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif.

Bermain, olahraga dan pendidikan jasmani melibatkan bentuk-bentuk gerakan, dan ketiganya dapat melumat secara pas dalam konteks pendidikan jika digunakan untuk tujuan-tujuan pendidikan. Bermain dapat

membuat rileks dan menghibur tanpa adanya tujuan pendidikan, seperti juga olahraga tetap eksis tanpa adanya tujuan pendidikan. Misalnya olahraga profesional dianggap tidak punya misi kependidikan apa-apa, tetapi tetap disebut sebagai olahraga.

Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. Kesenangan dan pendidikan tidak harus dipisahkan secara eksklusif, keduanya dapat dan harus beriringan bersama.

Permainan Sepak Bola

Menurut Sucipto dkk, (2000:7) sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lenganya di daerah tendangan hukuman. Dalam perkembangan permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan diruangan tertutup (*in door*). Sedangkan menurut (Abdul rohim, 2008:1) permainan sepak bola merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya, dari anak-anak sampai orang dewasa menggemari dan menyenangi permainan ini, karena untuk bermain sepak bola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat dilaksanakan di tempat-tempat terbuka sekalipun bukan lapangan yang sebenarnya.

Permainan Shooting Colour

Shooting Colour adalah permainan sejenis permainan sepak bola yang dibagi menjadi 2 tim, yang masing-masing tim beranggotakan 8-10 orang. Teknik dasar yang digunakan yaitu *shooting, passing, control*. Cara mencetak poin dengan memasukan bola kearah gawang dimana gawang tersebut dibagi menjadi 3 bagian warna yang berbeda, yaitu warna merah dan warna biru, dimana biru di letakan di tengah gawang dan merah dibagian samping kanan dan samping kiri.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing terdiri dari tahap, yaitu: persiapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Sibolga tahun pelajaran 2014/2015. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sibolga. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *cluster random class* dimana setiap kelas (acak kelas) memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel dalam penelitian. Sampel yang diambil adalah satu kelas yaitu kelas VII-3 yang diajarkan dengan pembelajaran sepak bola dengan menggunakan pendekatan permainan *shooting colour*.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian.

HASIL

Hasil penelitian ini merupakan pengamatan di lapangan mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* bagi siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Sibolga tahun pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian ini meliputi hasil tes dan non tes selama penelitian berlangsung. Hasil tes yaitu berupa tes pengetahuan tentang materi permainan sepak bola pada aspek pengetahuan dan tes untuk kerja pada aspek ketrampilan, sedangkan hasil non tes diperoleh dari pengamatan sikap pada aspek sikap. Pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dilaksanakan 2 kali pertemuan yaitu siklus I dan siklus II.

Dari hasil pembelajaran siklus I, siswa masih banyak yang belum berhasil dalam melakukan beberapa teknik yang ada dalam permainan *shooting colour*. Siswa masih belum terbiasa dengan permainan *shooting colour* yang menggunakan gawang yang dimodifikasi tersebut. Masih banyak peraturan yang dilanggar dari teknik samapai dengan batas melakukan *shooting*. Hasil belajar tersebut diambil dari 3 aspek yaitu sebagai berikut:

Aspek Pengetahuan Siklus I

Dari hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* ketuntasan sebanyak 16 siswa atau 47,06%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 18 siswa atau 52,94%. Siswa yang belum tuntas pada aspek pengetahuan siklus I banyak yang salah menjawab pada soal kepanjangan dari FIFA, teknik dasar sepak bola, ukuran lapangan pada permainan *shooting colour*, jumlah warna yang digunakan dalam permainan *shooting colour* dan lama waktu permainan. Berdasarkan hasil pembelajaran tersebut dapat di simpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek kognitif dalam siklus I masih sangat rendah dengan jumlah siswa yang tidak tuntas lebih banyak dari pada jumlah siswa yang tuntas.

Aspek Sikap Siklus I

Dari hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* tingkat ketuntasan sebanyak 25 siswa atau 73,53%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 9 siswa atau 26,47%. Siswa yang belum tuntas pada aspek sikap siklus I dikarenakan masih banyak yang tidak bertanggung jawab pada saat pembelajaran berlangsung dan sebagian siswa masih kurang disiplin pada saat pembelajaran.

Aspek Keterampilan Siklus I

Dari hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* tingkat ketuntasan sebanyak 20 siswa atau 58,82%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa atau 41,18%. Siswa yang belum tuntas pada aspek keterampilan siklus I dikarenakan belum maksimal dalam melaksanakan teknik dasar sepak bola dalam permainan *shooting colour* (*passing* dan *control*).

Berdasarkan hasil siklus I tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek keterampilan masih rendah karena belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal yaitu masih dibawah 75%.

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Dari hasil pembelajaran pada siklus I yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan penggunaan pendekatan permainan *shooting colour* pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan menggunakan pendekatan permainan *shooting colour* masih cukup rendah. Siswa yang tuntas belajar dengan model tersebut sebanyak 21 siswa atau 61,76%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 38,24%. Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus I dikarenakan pada tiap aspek masih rendah.

Hasil Penelitian Siklus II

Setelah pembelajaran pada siklus I, dalam pembelajaran siklus II ini lebih banyak difokuskan pada permainan *shooting colour*. Dari hasil pembelajaran, aktivitas gerak dan kemampuan siswa dalam permainan sepak bola meningkat. Banyak siswa yang memperoleh nilai diatas batas minimal ketuntasan. Hasil belajar tersebut diambil dari 3 aspek yaitu sebagai berikut:

Aspek Pengetahuan Siklus II

Dari hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* ketuntasan sebanyak 26 siswa atau 76,47%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa atau 23,53%. Siswa yang belum tuntas pada aspek pengetahuan siklus II banyak yang salah menjawab pada soal kepanjangan dari FIFA, dan jumlah warna yang digunakan dalam permainan *shooting colour* dan lama waktu permainan. Berdasarkan hasil belajar aspek pengetahuan pada siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan sudah baik dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat dari siklus I.

Aspek Sikap Siklus II

Dari hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* tingkat ketuntasan sebanyak 28 siswa atau 82,35%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 17,65%. Siswa yang belum tuntas pada aspek sikap siklus II dikarenakan masih banyak yang tidak bertanggung jawab pada saat pembelajaran berlangsung dan sebagian siswa masih kurang

Sayekti: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan Shooting Colour Pada Siswa Kelas VII-3 Smp Negeri 5 Sibolga Tahun Pelajaran 2014/2015

disiplin pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil siklus II tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sudah baik.

Aspek Keterampilan Siklus II

Dari hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* tingkat ketuntasan sebanyak 28 siswa atau 82,35%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 6 siswa atau 17,65%. Siswa yang belum tuntas pada aspek keterampilan siklus II dikarenakan belum maksimal dalam melaksanakan teknik dasar sepak bola dalam permainan *shooting colour* (*passing* dan *control*). Berdasarkan hasil belajar aspek keterampilan pada siklus II tersebut dapat disimpulkan mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 77,87%.

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Dari hasil pembelajaran pada siklus II yang terdapat dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* meningkat. Siswa yang tuntas belajar dengan model tersebut sebanyak 26 siswa atau 76,47%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 8 siswa atau 23,53%. Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus II dikarenakan pada tiap aspek masih rendah sehingga nilai akhir pembelajaran belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Nilai rata-rata siklus II juga meningkat menjadi 82 dari siklus I yang hanya 77.

Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* mampu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui adanya peningkatan peneliti berkolaborasi dengan guru penjasorkes melakukan pengamatan sikap tes tertulis dan tes untuk kerja siswa pada akhir pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan menggunakan pendekatan permainan *shooting colour*.

Ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus dirata-rata dari aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan. Ketuntasan belajar aspek pengetahuan pada siklus I yaitu sebesar 47,05%, pada siklus II sebesar 76,47%. Ketuntasan belajar aspek sikap pada siklus I yaitu sebesar 73,53%, pada siklus II sebesar 82,35%. Ketuntasan aspek keterampilan pada siklus I yaitu sebesar 58,82%, pada siklus II sebesar 82,35%.

Hasil belajar penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* pada siklus I yaitu siswa tuntas sebanyak 21 dengan presentase 61,76%. Pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 26 atau 76,47%. Dapat dilihat presentase peningkatan hasil belajar penjas

dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 14,71% atau meningkat 5 siswa.

Adanya peningkatan hasil belajar penjas dalam permainan sepak bola dari siklus I ke siklus II bagi siswa kelas VII-3 SMP Negeri 5 Sibolga tidak lepas dari usaha peneliti dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif yaitu melalui pendekatan permainan *shooting colour* sehingga hasil belajar dapat meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan pendekatan permainan *shooting colour* mampu meningkatkan hasil belajar dan mampu meningkatkan aktivitas gerak siswa dalam permainan sepak bola bagi siswa kelas VII A SMP Negeri 1 Bobotsari Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2014/2015. Peningkatan hasil belajar dan keaktifan gerak siswa dalam permainan sepak bola tersebut dapat dilihat dari tingkat ketuntasan nilai siswa pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I presentase nilai ketuntasan mencapai 61,76%, dan siklus II mencapai 76,47%. Peningkatan hasil belajar siswa dalam permainan sepak bola dengan menggunakan pendekatan permainan *shooting colour* dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 14,71%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008: *Bermain Sepak Bola*. Semarang: CV. Aneka Ilmu
Sucipto dkk. 2000. *Sepak Bola*. Departemen Pendidikan Nasional.
Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud