

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI *DRIBBLING* SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN

Fahrrijal Pulungan¹, Sabaruddin Yunis Bangun²

*Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan
fahrrijalpulungan7@gmail.com, unisbgn@unimed.ac.id*

Abstract: *This study aims to determine the dribbling ability in the game material of football through a play approach to students of class XI MAN 2 Model Medan in 2017. The location of this study was conducted at MAN 2 Model Medan. The subjects of this study were students of Class XI IPS MAN 2 Model, and as the object of research all students of class XI IPS 4 numbered 30 students. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method with a quantitative approach through a play approach, to improve the learning outcomes of dribbling soccer game material. The instrument used in the study was a sheet of assessment of the results of learning to dribbling football games. From the results of the initial data (pre test) and observations of students who completed when dribbling was 7 people (22.58%) while the number of students had not been completed as many as 23 people (77.42%). The results of the study: The learning outcomes of the first cycle were obtained as many as 14 students (45.16%) had reached the level of mastery learning while 16 students (54.84%) had not reached the level of mastery learning, the average score was 63.41%. But it has not fulfilled the criteria for completeness in the expected classical 80%. Then the learning outcomes continued in the second cycle obtained data as many as 26 students (87.09%) who had achieved mastery in learning and 4 students (12.91%) were still incomplete. Percentage of the average score of 81.2%, an increase in the percentage of the average value of student learning outcomes from the previous test which was 12.15% and an increase in classical completeness by 10%. This study concludes that the use of the play approach method can provide a very large and significant contribution to the results of dribbling learning on soccer material.*

Keywords: *Improved Soccer Dribbling Learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan *dribbling* dalam materi permainan Sepak bola melalui pendekatan bermain terhadap siswa kelas XI MAN 2 Model Medan Tahun 2017. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Model Medan. Subjek penelitian ini siswa Kelas XI IPS MAN 2 Model, dan sebagai objek penelitian seluruh siswa kelas XI IPS 4 berjumlah 30 orang siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif melalui pendekatan bermain, untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* materi permainan sepak bola. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah lembar portofolio penilaian hasil belajar *dribbling* permainan sepak bola. Dari hasil data awal (pre test) dan observasi siswa yang tuntas saat melakukan *dribbling* adalah 7 orang (22,58%) sedangkan jumlah siswa belum tuntas sebanyak 23 orang (77,42%). Hasil penelitian pada: Hasil belajar siklus I diperoleh sebanyak 14 orang siswa (45.16%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 16 orang siswa (54.84%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, persentase nilai rata-rata 63.41%. Namun belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yang diharapkan yaitu 80%. Kemudian hasil belajar dilanjutkan pada siklus II diperoleh data sebanyak 26 orang siswa (87,09%) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar dan 4 orang siswa (12,91%) masih belum tuntas. Persentase nilai rata-rata 81.2%, peningkatan persentase nilai rata-rata hasil belajar siswa dari tes sebelumnya yaitu 12.15% dan peningkatan ketuntasan klasikalnya sebesar 10%. Penelitian ini menyimpulkan penggunaan metode pendekatan bermain dapat memberikan kontribusi yang sangat besar dan signifikan terhadap hasil belajar *dribbling* pada materi sepak bola.

Kata Kunci : Peningkatan Belajar *Dribbling* Sepak Bola

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya

manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka sesuai dengan pernyataan Sukmadinata (2004) pendidikan berfungsi membantu peserta didik dalam pengembangan

dirinya, yaitu pengembangan semua potensi, kecakapan serta karakteristik pribadinya kearah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Pendidikan jasmani yang pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani dan kesehatan harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut, tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui kegiatan aktivitas jasmani dan olahraga.

Secara umum kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani melibatkan aktivitas fisik, demikian pula halnya dalam belajar passing dengan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola. Dimana peran guru yang merupakan fasilitator, memfasilitasi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas atau diluar kelas agar lebih menarik dan siswa tidak cepat jenuh guru memilih atau merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas, siswa berusaha lebih kreatif dan mengarahkan siswa untuk berperan aktif dan bertanggung jawab terhadap proses serta hasil pembelajaran. Sedangkan peran guru sebagai kata lisator adalah guru membantu siswa dalam menemukan kekuatan, talenta dan kelebihan mereka. guru bertindak sebagai pembimbing yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan rasa cinta siswa akan proses pembelajaran serta membantu siswa untuk mengerti cara belajar yang optimal. Dalam proses pembelajaran apabila guru dapat menerapkan kedua peran tersebut maka segala kegiatan dalam pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan proses belajar mengajar selama ini di MAN 2 Model Medan, guru hanya berorientasi dengan gaya mengajar komando saja. Gaya mengajar Komando merupakan gaya mengajar yang dalam pelaksanaannya berpusat pada guru, artinya guru sepenuhnya mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar, siswa hanya mengikuti petunjuk dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dan pada tahap penerapannya gaya ini biasanya ditandai dengan penjelasan, demonstrasi, dan kemudian siswa berlatih. Dari latar belakang permasalahan tersebut masih banyak model atau pendekatan yang bisa diberikan guru untuk menyajikan materi agar siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh dalam melakukan aktifitas pembelajaran. Salah satunya dengan pendekatan bermain, karena pada usia sekolah para pelajar lebih cenderung bermain.

Pendekatan bermain merupakan salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan disegala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada

dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan dan faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh pelajar. Model pembelajaran dengan pendekatan bermain erat kaitannya dengan perkembangan imajinasi, maka permainan yang akan berlangsung akan jauh lebih meriah.

Hurlock (1997) menjelaskan bahwa “bermain memberikan pengaruh tersendiri bagi anak-anak”. Adapun pengaruh bermain bagi anak adalah perkembangan fisik, dorongan komunikasi, penyaluran bagi energi emosional, penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan, sumber belajar, rangsangan bagi kreatifitas, perkembangan wawasan diri, belajar bermasyarakat, standar moral, belajar sesuai peran jenis kelamin, perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga kedalam bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Tidak menutup kemungkinan teknik yang buruk atau rendah mengakibatkan permainan kurang menarik. Untuk itu seorang guru harus mampu mengatasinya. Petunjuk seperti di atas harus dipahami dan dimengerti oleh seorang guru. Jika dalam pelaksanaan permainan kurang menarik karena teknik yang masih rendah, maka seorang guru harus dengan segera mampu mengatasinya. Selama pembelajaran berlangsung seorang guru harus mencermati kegiatan pembelajaran sebaik mungkin. Kesalahan-kesalahan yang dibiarkan selama pembelajaran berlangsung akan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Solusi dari pendekatan bermain yakni agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan efektif dan tidak terlalu terbebani oleh pembelajaran sehingga dibuatlah pembelajaran itu dalam bentuk permainan supaya siswa dapat mengaplikasikan gerakan tersebut dalam bentuk permainan sehingga siswa dapat efektif melakukan gerakan-gerakan tersebut.

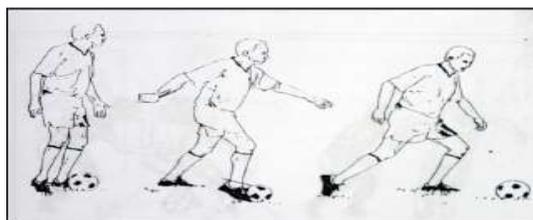
Berdasarkan hasil tes awal peneliti dengan guru bidang studi pendidikan jasmani di MAN 2 Model Medan mengatakan bahwa: Hanya 7 siswa yang tuntas (22,58%) dan tidak tuntas 23 siswa (77,42%) dari 30 siswa. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, masih jarang guru menerapkan variasi pendekatan bermain dalam aktivitas pembelajaran permainan sepak bola. Siswa kurang kreatif dalam memberikan jawaban pada suatu permasalahan, siswa cenderung pasif dan menunggu jawaban yang diberikan guru berdampak pada rendahnya KKM

yang diperoleh oleh siswa. Maka dari itu penulis menggunakan metode pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* atau sering juga disebut dengan istilah lain yaitu menggiring pada materi permainan sepak bola.

Sarumpaet dkk (1992) bahwa “*dribbling*” (menggiring) merupakan suatu teknik dalam usaha memindahkan bola dari suatu daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung”. Arman Abdullah (1980) menyatakan bahwa “menggiring bola dapat diartikan seni menggunakan bagian kaki menyentuh atau memungkinkan bola terus-menerus di tanah sambil berlari”. Sarumpaet dkk (1992) mengemukakan beberapa prinsip dalam menggiring bola adalah sebagai berikut: (a) bola harus dikuasai sepenuhnya berarti tidak mungkin di rampas lawan, (b) dapat menggunakan seluruh bagian kaki sesuai dengan tujuan apa yang ingin dicapai, (c) dapat menguasai permainan pada waktu menggiring bola.

Menggiring bola merupakan menendang terputus – putus atau pelan, oleh karenanya bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak kesasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

Didalam permainan sepak bola ada beberapa teknik dasar yang perlu dikuasai oleh pemain. Salah satunya adalah menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam. Ketika sedang melakukan *dribbling*, usahakan kepalamu tetap tegak dan mata terpusat kelapangan di depanmu dan jangan terpaku pada kaki. Berusahalah untuk melayangkan pandangan ke daerah sekeliling dan rasakan bola itu sehingga kamu bias mengetahui keberadaannya sambil melihat ke sekeliling, Danny Mielkie (2007).

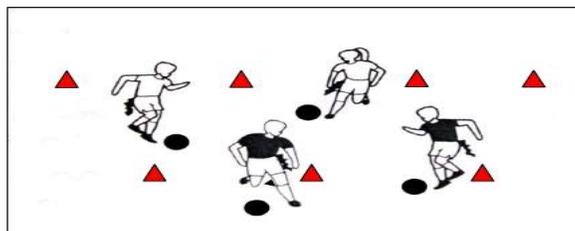


Gambar 1. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam, Sucipto dkk (2000)

Danny Mielkie (2007) mengemukakan bahwa “Menggiring dengan kaki bagian dalam adalah keterampilan dasar dalam sepak bola, karena semua pemain harus mampu menguasai bola pada saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan”. Penggunaan *dribbling* bola dengan kaki bagian dalam didalam suatu permainan tergantung pada bidang permainan, kedekatan dengan lawan atau teman satu tim, kondisi lapangan, dan tentu saja keterampilan serta percaya diri. Sucipto dkk (2000) mengemukakan bahwa pada “pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan kaki yang dipergunakan untuk menendang bola”.

Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak kesasaran, melewati lawan, dan

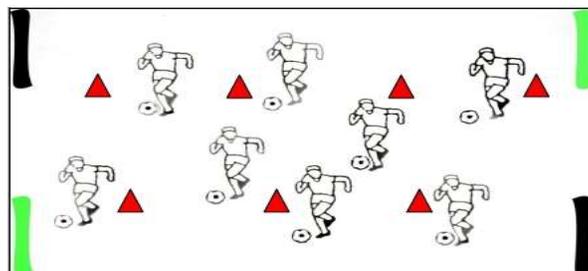
menghambat permainan. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya adalah motivasi, minat, bakat, semangat, kondisi fisik, sarana atau media pembelajaran, guru, metode atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru, dan lain-lain. Menyadari hal tersebut, perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan siswa dapat mempelajari penjas khususnya materi *dribbling* menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Materi pokok pendidikan jasmani dituangkan lewat kurikulum karena pendidikan jasmani merupakan bidang studi yang diajarkan disekolah. Salah satu mata pelajarannya adalah *dribbling* sepak bola dimana juga diberikan perlakuan berupa teori dan praktek.



Gambar 2. Permainan dribbling mengumpulkan ekor

Slameto (2003) “Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa dari pengetahuan tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tertentu dengan alat ukur berupa evaluasi yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, dan simbol”. Dimiyati (2006) “Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dari proses belajar dan pembelajaran”. Hasil belajar merupakan hal yang dipandang dari dua sisi, hasil belajar merupakan tingkat perubahan yang lebih baik dibandingkan sebelum proses belajar. Tingkat perkembangan

mental tersebut terwujud pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Permainan sepak bola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola dan untuk merebutnya kembali bila sedang dikuasai oleh lawan. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepak bola harus menguasai teknik-teknik dasar sepak bola yang baik. Untuk dapat menghasilkan permainan sepak bola yang optimal, maka seorang pemain harus dapat menguasai teknik-teknik dalam permainan.



Gambar 3. Permainan *dribbling* hitam hijau

Sehubungan dengan uraian diatas, mengingat pentingnya peningkatan hasil belajar materi *dribbling* permainan sepak bola melalui pendekatan bermain maka dilakukan penelitian ini. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola siswa MAN 2 Model Medan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh menggunakan model pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola siswa MAN 2 Model Medan. Manfaat penelitian ini adalah memberikan informasi tentang penerapan pembelajaran di sekolah dengan menggunakan model pendekatan bermain sebagai salah satu solusi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar materi *dribbling* permainan sepak bola.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan

kuantitatif, Arikunto (2006). Populasi adalah siswa MAN 2 Model Medan dan sebagai sampel adalah kelas XI-IPS 4 berjumlah 30 orang siswa (16 orang putra dan 14 orang putri) karena nilai KKM-nya paling rendah. Lokasi Penelitian akan dilaksanakan di MAN 2 Model Medan.

Adapun instrument penelitian dalam penelitian ini adalah berupa lembar penilaian portofolio tes proses belajar I dan II. Tes proses belajar diberikan setelah pengajaran dengan menggunakan model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran yang dilakukan. Dalam tes ini siswa diminta untuk melakukan rangkaian *dribbling* pada permainan sepak bola (sikap awal, sikap pelaksanaan, sikap lanjutan), dan peneliti menilai setiap proses pelaksanaan rangkaian teknik *dribbling* pada permainan sepak bola yang dilakukan siswa. Adapun peralatan yang digunakan yaitu lapangan sepak bola, *Stopwatch* Bola kaki 8 buah, kun, Pluit, Portofolio dan alat tulis.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1	Guru	Proses Pembelajaran	Observasi	Lembar Observasi Guru
2	Siswa	Partisipasi belajar siswa	Observasi	Lembar Observasi Siswa
3	Siswa	Hasil belajar keterampilan <i>dribbling</i>	Tes	Lembar Tes Portofolio

Tabel 2. Portofolio Penilaian hasil belajar *Dribbling* Sepak Bola

		Aspek Yang Dinilai	
Indikator	Deskriptor	Kualitas Gerak (√)	Jumlah
Sikap Permulaan	1. Postur tubuh tegak		
	2. Bola didekat kaki		
	3. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik		
	4. Lutut sedikit ditekuk.		
Gerak Pelaksanaan	1. Fokus perhatian pada bola		
	2. Perkenaan kaki pada bola		
	3. Dorongan bola kedepan		
	4. Badan sedikit dibungkukkan		
Gerak Lanjutan	1. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik		
	2. Bergerak mendekati bola		
	3. Kontrol bola yang baik		
	4. Dorong bola kedepan		
		Skor Maksimal	12
		Jumlah	
		Total Rata-rata	

Sumber: Hall Wisell, (2000)

Teknik analisa data; Reduksi data; Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan dan mentranformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Paparan data; data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dipaparkan (tabel 3) menggunakan rumus yang

telah ditentukan. Jika indikator memiliki kriteria kompleksitas tinggi, daya dukung tinggi dan untuk peserta didik sedang, maka KKM nya menggunakan rumus pada gambar 4.

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Minimum

Indikator	Deskriptor			
Fase awalan	4	3	2	1
Fase pelaksanaan	4	3	2	1
Fase lanjutan	4	3	2	1

$$KKM = \frac{\text{indikator } 1 + \text{indikator } 2 + \text{indikator } 3}{\text{Jumlah Deskriptor (12)}} \times 100$$

Keterangan:

- 0 KKM 74 = siswa belum tuntas dalam belajar
- 75 KKM 100 = siswa sudah tuntas dalam belajar
- KKM yang tertera dari ketentuan sekolah

Gambar 4. Rumus KKM (DEPDIKNAS (2006))

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dapat

dirumuskan seperti yang terdapat pada gambar 5. Secara kelompok (klasikal) ketuntasan belajar dinyatakan telah tercapai jika sekurang-kurangnya 85% dari siswa yang ada dalam kelompok bersangkutan telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum perindividu sebesar ≥ 78 (tabel 4).

$$PKK = \frac{m}{n} \times 100$$

Keterangan:

- PKK : Persentase Ketuntasan Klasikal
- m : Banyaknya siswa yang KKM ≥ 78
- n : Banyaknya siswa

Gambar 5. Rumus Persentase Ketuntasan Klasikal (Suryosubroto, 1997)

Tabel 4. Angka Kisaran/Target Indikator Keberhasilan

No	Indikator	Pra	Siklus I	Siklus II
1	Proses	60%	80%	90%
2	Output	65%	75%	80%
3	Dampak	60%	75%	95%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian terlebih dahulu peneliti mewawancarai guru pendidikan jasmani kelas XI-IPS 4 MAN 2 Model Medan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar siswa khususnya pada pokok bahasan *dribbling* pada permainan sepak bola. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa masih banyak siswa yang kurang memahami teknik *dribbling* pada permainan sepak bola. Hal ini diperkuat capaian nilai dari hasil tes belajar *dribbling* pada permainan sepak bola yang

ternyata masih banyak yang belum mencapai nilai criteria ketuntasan minimum.

Berikut ini adalah deskripsi data hasil observasi guru dan siswa pada proses pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola di kelas XI- IPS 4 MAN 2 Model Medan Tahun Ajaran 2017/2018 yang diambil dari data tes siklus I dan tes siklus II berikut ini. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa aktivitas guru penjas dalam kegiatan pembelajaran mengalami kenaikan. Pada siklus I persentase aktivitas guru adalah 72%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95%.

Tabel 5. Data hasil observasi Partisipasi Guru dalam Proses Pembelajaran *Dribbling* Pada Permainan Sepak Bola

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Penampilan	3	4
2	Membuka pelajaran	3	4
3	Pengelolaan kelas	3	4
4	Penyajian materi	3	4
5	Proses interaksi dengan siswa	3	4
6	Penerapan model Pendekatan Bermain	3	4
7	Pemberian umpan-balik	3	4
8	Pemanfaatan Pendekatan <i>Scientifik</i>	2	3
9	Pengaturan waktu	3	4
10	Menutup pelajaran	3	3
Jumlah		29	38
Rata-Rata		2,9	3,8
Persentase		72%	95%

Tabel 6. Data hasil observasi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran *dribbling* pada permainan sepak bola

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Pemahaman terhadap materi yang disampaikan guru	3	4
2	Kemampuan melaksanakan Pembelajaran dengan model pendekatan bermain	3	4
3	Kemampuan mengikuti Pendekatan <i>Scientifik</i>	3	3
4	Keaktifan dalam proses pembelajaran	2	4
5	Kemampuan bertanya	3	4
6	Kesungguhan	3	4
Jumlah		17	23
Rata-Rata		2,8	3,8
Persentase		71%	95%

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa aktivitas atau keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I persentase aktivitas atau keaktifan siswa adalah 71% namun persentase ketuntasan ini belum memenuhi target yang rancang peneliti yang di tuliskan pada Bab III tentang indikator keberhasilan proses yaitu 80%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90% dan mencapai target yang di tentukan yaitu 90%.

Berdasarkan data deskripsi hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola diatas dapat dilihat bahwa

pada pelaksanaan pre-test terdapat jumlah nilai 1782 dengan rata-rata nilai 57,4, artinya hanya 7 orang siswa yang berhasil melakukan *dribbling* pada permainan sepak bola atau 22,58% dari seluruh siswa yang melakukan tes. 23 siswa tidak berhasil melakukan *dribbling* pada permainan sepak bola atau 77,41% dari seluruh siswa yang melakukan test.

Pelaksanaan siklus I dapat di asumsikan bahwa indikator 1 (sikap permulaan) dan indikator 3 (gerak lanjutan masih rendah, siswa belum mencapai nilai maksimum dalam *dribbling* pada permainan sepak bola.

Tabel 7. Deskripsi Hasil Belajar *Dribbling* siswa

No	Kegiatan	Indikator			Total Skor	Konvensi Nilai
		1. Sikap permulaan	2. Gerak pelaksanaan	3. Gerak Lanjutan		
1	Pre test	$\sum = 75$ $\bar{x} = 2.4$	$\sum = 74$ $\bar{x} = 2.3$	$\sum = 64$ $\bar{x} = 2.0$	$\sum = 213$ $\bar{x} = 6.8$	$\sum = 1782$ $\bar{x} = 57.4$
2	Post-test Siklus I	$\sum = 77$ $\bar{x} = 2.4$	$\sum = 83$ $\bar{x} = 2.6$	$\sum = 76$ $\bar{x} = 2.4$	$\sum = 236$ $\bar{x} = 7.6$	$\sum = 1966$ $\bar{x} = 63.4$
3	Post test Siklus II	$\sum = 96$ $\bar{x} = 3.1$	$\sum = 105$ $\bar{x} = 3.4$	$\sum = 103$ $\bar{x} = 3.3$	$\sum = 305$ $\bar{x} = 9.8$	$\sum = 2540$ $\bar{x} = 82$

Tabel 8. Data ketuntasan Hasil Belajar *Dribbling* Pada Permainan Sepak Bola (siklus I)

No.	Hasil Test	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75 (Tuntas)	14	45,16%
2.	< 74 (Belum Tuntas)	16	54,83%

Adapun keunggulan dan kelemahan yang ditemukan pada pelaksanaan tindakan I yaitu: 1) Siswa terlihat serius mengamati lembar gambar pembelajaran teknik *dribbling*, 2) Adanya gambar *dribbling* yang dibagikan guru, siswa lebih kreatif untuk mencoba cara melakukan *dribbling*,

3) Keaktifan siswa terlihat dengan mencoba *dribbling*, 4) Pengawasan yang kurang terhadap siswa terkadang membuat siswa salah dalam melakukan *dribbling* yang sempurna, 5) Kurangnya prasarana seperti ketersediaan bola kaki yang memadai, sehingga siswa harus menunggu giliran

dalam melakukan *dribbling*, 6) Proses interaksi antara guru dan siswa kurang, siswa terlihat takut kepada guru (pengaruh dari pembelajaran sebelumnya yang kurang kedekatan antara guru dan siswa).

Adapun solusi yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan pada tindakan I yaitu: 1) Tingkatkan teknik *dribbling* pada permainan sepak bola harus lebih diperjelas dan dapat dipahami siswa sehingga meminimalkan kesalahan siswa, 2) Menambah jumlah prasarana pembelajaran seperti sepak bola serta variasi permainan sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat, 3) Guru harus lebih akrab dengan siswa

dalam pembelajaran sehingga siswa tidak takut atau segan dalam bertanya tentang *dribbling* pada permainan sepak bola.

Pemberian tindakan II difokuskan pada proses belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola menggunakan model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran. Capaian yang diberikan pada tindakan siklus II sebanyak satu kali pertemuan siswa diberikan tes hasil belajar II yang kemudian diperoleh sebanyak 26 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar sedangkan 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan. Adapun penjelasan tersebut dapat dilihat pada tabel 9 dan 10.

Tabel 9. Data Ketuntasan Hasil Belajar *Dribbling* Pada Permainan Sepak Bola (Siklus II)

No.	Hasil Test	Jumlah Siswa	Persentase
1.	≥ 75 (Tuntas)	26	87,09%
2.	<74 (Belum Tuntas)	4	12,90%

Tabel 10. Deskripsi Data Penelitian

Tahapan Siklus	Keterangan Ketuntasan	Jumlah Siswa Tuntas dan Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan Siswa	PKK
SIKLUS I	Belum tuntas	16	54,84%	45,16%
	Tuntas	14	45,16%	
SIKLUS II	Belum Tuntas	4	12,90%	87,09%
	Tuntas	26	87,09%	

Dari analisis data yang telah dilakukan, penggunaan metode pembelajaran model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran dalam memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola yang dilaksanakan peneliti telah terlaksana dengan optimal. Walaupun dalam pelaksanaannya masih ada siswa yang belum mampu menguasai keseluruhan teknik *dribbling* pada permainan sepak bola tersebut yang terlihat dari setiap hasil tes keterampilan siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diterapkan melalui metode pembelajaran model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran mengalami peningkatan dan dapat dibuktikan dari nilai rata-rata siswa kelas XI-3 MAN 2 Model Medan.

Pada saat dilakukan tes awal, banyak siswa yang mendapat nilai kurang maksimal bahkan dibawah rata-rata dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum. Hal ini disebabkan oleh karena tidak adanya modal dasar pemahaman siswa tentang materi sepak bola khususnya *dribbling*. Siswa melakukan gerakan dengan karakter atau teknik dasar yang mereka miliki masing-masing tanpa adanya teknik atau metode yang diberikan oleh guru. Setelah diberikan tindakan pada siklus I ternyata penggunaan metode pembelajaran model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran dapat mengoptimalkan proses

belajar *passing dribbling* siswa. Beberapa aspek yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar adalah metode atau model pembelajaran yang diberikan, model permainan yang dimodifikasi dan cuaca yang baik membuat siswa semangat dalam melakukan pembelajaran *dribbling* dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes belajar siklus I diperoleh ketuntasan klasikal dari 30 siswa sebesar 45,16% sebanyak 14 orang dengan rata-rata nilai 63,4 dan 16 orang yang Belum Tuntas. Namun hasil ini belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang yang diharapkan, hal ini disebabkan masih ditemukannya permasalahan pada siklus I yaitu (a) masih banyak siswa yang belum dapat melakukan teknik *dribbling* dikarenakan siswa belum memahami materi pelajaran dan belum serius serta percaya diri dalam melaksanakannya. (b) hasil belajar juga belum memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal. Untuk itu perlu dilakukan tindakan pada siklus II guna mencapai target yang diharapkan.

Pada tindakan Siklus II, merupakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus I. penggunaan metode pembelajaran model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran pada siklus ini, peneliti lebih menekankan pada pemberian motivasi dan mengawasi, serta mengarahkan siswa pada titik sasaran yang ingin dicapai berdasarkan kemampuan dirinya sendiri. Guru juga menjelaskan lebih tentang

fase pelaksanaan, yaitu teknik melakukan rentangkan kaki, punggung dan bahu pada saat pelaksanaan dribbling, dimana pada fase pelaksanaan aspek ini menjadi perhatian khusus karena pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak mampu melakukan gerakan ini, pada hasil test sebelumnya aspek ini tergolong pada salah satu perolehan nilai siswa yang paling rendah.

Beberapa aspek telah terlihat dalam peningkatan hasil belajar pada siklus II, diantaranya ialah rasa percaya diri pada siswa meningkat, motivasi, penampilan bermain siswa, serta rasa kerjasama dan semangat dalam melakukan dribbling telah dilakukan dengan maksimal dalam proses pembelajaran di siklus II.

Dari hasil test belajar diperoleh nilai rata-rata kelas mengalami perbaikan menjadi 81,94 dengan ketuntasan belajar meningkat sebesar 87,09% dengan jumlah siswa 30 orang dan yang Belum Tuntas 4 orang. Berdasarkan hasil test belajar melalui penggunaan metode pembelajaran model pendekatan bermain dan variasi pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat memperbaiki proses belajar siswa pada materi dribbling pada permainan sepak bola

Dari hasil test belajar siswa siklus II, dapat ditarik kesimpulan dan data analisis bahwa hasil belajar sudah mencapai ketuntasan klasikal. Maka tidak

dilanjutkan pada siklus berikutnya. Hal ini dikarenakan bahwa hasil belajar siswa pada materi dribbling pada permainan sepak bola telah mencapai target ketuntasan klasikal untuk siswa kelas XI- IPS 4 MAN 2 Model Medan. Oleh sebab itu penelitian dicukupkan dan diakhiri hanya pada siklus II.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas XI- IPS 4 MAN 2 Model Medan Tahun Ajaran 2017/2018.

REFERENSI

- Arikunto Suharsimi, 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Abdullah, Arman, 1980. *Dasar-dasar Pembinaan Sepakbola*. Bandung: PT Citra Husada.
- A. Sarumpaet, dkk. 1992. *Permainan Besar*. Jakarta: Depdikbud.
- Danny Mielke, 2007. *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.