

**UPAYA MENINGKATKAN PASSING PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI
PENDEKATAN *SERCUIT TRAINING*
(SISWA KELAS V SDN LIDAH WETAN III 463 SURABAYA)**

Dhiaz Pratama Yudha, Faridha NurHayati, Indra Bagus Lesmana

Email : dhiazpratama08@gmail.com

Abstract

The research background is because student learning outcomes in learning football in Class V students at V SD Negeri lidah wetan III 463 Surabaya Jl. Raya Lidah Wetan No.27, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213. students are less enthusiastic about participating in learning, students prefer to wait for the ball to come rather than move after the ball. The aim of this research is to improve student learning outcomes in learning football using a color shooting game approach for Class V students at SD N 222 Gresik. Type of Classroom Action Research carried out in cycle 2. The research subjects were all Class V students of SD N lidah wetan III 463 Surabaya, totaling 34 students, consisting of 12 male students and 22 female students. It can be seen from the percentage of student learning completeness from all aspects in cycle I, namely 61.76%, increasing in cycle II to 76.47%. The completeness of student learning outcomes in each cycle is averaged from the knowledge aspect, attitude aspect and skills aspect. Completeness of learning aspects of knowledge in cycle I was 47.06%, in cycle II it was 76.47%. Completeness of learning the attitude aspect in cycle I was 73.53%, cycle II was 82.35%. Completeness of learning skills aspects in cycle I was 58.82%, cycle II was 82.35%. Increased learning outcomes for each aspect in this research, knowledge aspect 29.41%, attitude aspect 8.82%, skills aspect 23.53%. Based on research results, physical education learning in soccer games using a color shooting game approach can improve student learning outcomes by 14.71%. The suggestions that can be conveyed from this research are that it is hoped that physical education learning using the color shooting game approach can be used as an alternative to improve student learning outcomes in soccer games.

Keywords: Game, Football, Shooting Color.

ABSTRAK

Latar belakang penelitian, karena hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola pada siswa Kelas V SD Negeri lidah wetan III 463 Surabaya Jl. Raya Lidah Wetan No.27, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60213. siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, siswa lebih suka menunggu bola datang dari pada bergerak mengejar bola. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* pada siswa Kelas V SD N lidah wetan III 463 Surabaya. Jenis Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam siklus 2. Subjek penelitian seluruh siswa Kelas V SD N 22 Gresik, yang berjumlah 34 siswa, terdiri dari 12 orang siswa laki-laki dan 22 orang siswa perempuan. Terlihat dari persentase ketuntasan belajar siswa dari semua aspek pada siklus I yaitu sebesar 61,76% meningkat pada siklus II menjadi 76,47%. Ketuntasan hasil belajar siswa padasetiap siklus dirata-rata dari aspek pengetahuan, aspek sikap dan aspek keterampilan. Ketuntasan belajar aspek pengetahuan pada siklus I yaitu sebesar 47,06 %, pada siklus II sebesar 76,47%. Ketuntasan belajar aspek sikap pada siklus I yaitu sebesar 73,53%, siklus II sebesar 82,35%. Ketuntasan belajar aspek keterampilan pada siklus I yaitu sebesar 58,82%, siklus II sebesar 82,35%. Peningkatan hasil belajar tiap aspek pada penelitian ini, aspek pengetahuan 29,41%, aspek sikap 8,82%, aspek keterampilan 23,53%. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan

permainan *shooting colour* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 14,71%. Saran yang dapat disampaikan dari penelitian ini diharapkan pembelajaran penjas dengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan sepak bola.

Kata Kunci : Permainan, Sepak Bola, *Shooting Colour*.

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, kerjasama dll) 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).

Passing atau mengoppor bola, adalah salah satu Gerakan dasar dalam permainan sepak bola. Tujuannya adalah untuk memindahkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya, sambil menjaga penguasaan bola dan menunjukannya dengan kaki atau bagian tubuh lainnya, kecuali tangan.

Ada banyak cara untuk melakukan passing termasuk passing dengan kaki bagian dalam. Teknik ini digunakan untuk melakukan operan pendek dan akurat, posisikan tubuh secara tegak dengan kaki yang akan melakukan passing sedikit melebar, tendang bola dengan bagian dalam kaki yang lebih dekat dengan pergelangan kaki sambil diarahkan ke target dan memberikan

sedikit tekanan pada bola.

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 mencantumkannya 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 (2008) 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, eaktif dan psikomotorik anak. Menurut Aussie (2006), 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.

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 sekolahmenengah 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, 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 SDN Lidah Waten II 463 Surabaya bisa dikatakan cukup, karena tersedianya lapangan sepak bola untuk para siswa SDN Lidah Waten II 463 Surabaya Jl. Raya Lidah Waten No. 27 Lidah Wetan Kec. Lakar Santri, Surabaya, Jawa Timur 60213.

Sesuai dari penjelasan latar belakang tersebut, pendekatan pembelajaran penjasorkes dengan melakukan modifikasi permainan sangat diperlukan untuk kebutuhan gerak siswa. Sehubungan dengan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Upaya Meningkatkan Passing**

Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Sercuit Training (Siswa kelas V SDN Lidah Wetan II 463 Surabaya)

METODE PENELITIAN

A. Siklus I

Pada siklus I peneliti berkolaborasi dengan guru penjasorkes melaksanakan kegiatan PTK, dengan melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi permainan sepak bola.
- b. Menyusun instrumen tes dalam permainan sepak bola.
- c. Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran.
- d. Menyiapkan media tambahan yang diperlukan untuk membantu pembelajaran.
- e. Menyiapkan tempat penelitian dan alat pembelajaran.

2. Tindakan (*acting*)

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran dilapangan dengan

langkah-langkah kegiatan antara lain:

a) Kegiatan Awal

1) Guru masuk ke kelas, kemudian ber do'a, presensi dan apersepsi mulai dari ucapan salam, penyampaian materi, konsep, dan tujuan pembelajaran.

2) Siswa di bawa kelapangan dan dibariskan, kemudian langsung melakukan pemanasan statis dan dinamis terlebih dahulu untuk mempersiapkan tubuh agar mengurangi resiko terjadinya cedera pada saat pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

1) Peneliti

2) Siswa dibagi menjadi 4 kelompok putra dan putri digabung.

3) Masing-masing kelompok diberikan pita sebagai tanda dari kelompok masing-masing.

4) Kemudian 2 kelompok melakukan permainan *shooting colour* sesuai dengan peraturan yang sudah diberikan sebelum menuju ke lapangan dengan waktu 2x10 menit, setiap babak memiliki waktu 10 menit dan waktu untuk

pertukaran pemain 1 menit.

5) 2 kelompok sisanya berada di pinggir lapangan untuk memberikan penilaian antar teman (aspek ketrampilan) dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disediakan oleh peneliti.

6) Setelah kelompok pertama selesai main giliran kelompok berikutnya giliran bermain dan kelompok yang telah selesai bermain bergantian untuk memberikan penilaian antar teman

(aspek ketrampilan) dengan menggunakan lembar penilaian yang telah di sediakan oleh peneliti.

7) Setelah semua kelompok selesai melakukan pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan shooting colour siswa kemudian dikumpulkan untuk mengerjakan soal pengetahuan yang diberikan oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan

dalam siklus I. Memotivasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada siklus I. Kemudian membuat simpulan pembelajaran

3. Pengamatan (*observing*)

Dari data hasil observasi dan catatan lapangan kemudian diskusi dengan guru penjasorkes, ditemukan beberapa hal yang menjadi kendala pembelajaran pada siklus pertama yaitu penguasaan kemampuan bermain yang beragam dari karakteristik siswa, baik dalam segi teknik maupun taktik. Ada siswa yang dapat dikategorikan memiliki teknik bermain yang cukup bagus, akan tetapi ada juga siswa yang masih sangat asing dengan permainan sepak bola.

- a) Siswa cenderung kurang memperhatikan apa yang sudah dijelaskan dan dicontohkan oleh guru.
- b) Keragaman karakteristik siswa harus diperhatikan oleh guru dengan cara menjelaskan yang lebih singkat, jelas, dan dimengerti pemahaman pola permainan sepak bola baik dari segi teknik maupun taktik.

4. Refleksi (*reflecting*)

Dari hasil observasi dan diskusi

dengan mitra peneliti didapat data yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi pembelajaran siklus I, yaitu sebagai berikut:

- a) Berikan umpan balik (*feed back*), seperti pujian dengan penghargaan dari apa yang sudah dilakukan oleh siswa.
- b) Selalu memberikan kesempatan bergerak lebih banyak terhadap anak sehingga pengalaman belajar bisa meningkat seperti memanfaatkan jumlah bola untuk aktivitas gerak siswa.
- c) Berikan penjelasan dan contoh yang baik supaya siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan.
- d) Eksplorasi potensi siswa seperti bertanya kepada siswa tentang pemahaman bermain sepakbola.
- e) Posisi guru lebih ditingkatkan dengan berkeliling supaya aktivitas siswa dapat lebih terkontrol/ terawasi.
- f) Berikan tindak lanjut kepada siswa terkait materi yang telah disampaikan.

B. Siklus II

Pada siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru penjasorkes melaksanakan kegiatan PTK, dengan

melakukan persiapan dan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti dan guru mata pelajaran menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi permainan sepak bola.
- b) Menyusun instrumen tes dalam permainan sepak bola.
- c) Menyusun lembar penilaian dan hasil pembelajaran.
- d) Menyiapkan media tambahan yang diperlukan untuk membantu pembelajaran.
- e) Menyiapkan tempat penelitian dan alat pembelajaran.

2. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap tindakan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan lebih banyak dengan langkah-langkah kegiatan antara lain:

- a) Kegiatan Awal
 - 1) Guru masuk ke kelas, kemudian ber do'a, presensi dan apresepasi mulai dari ucapan salam, penyampaian materi, konsep, dan tujuan pembelajaran.
 - 2) Siswa di bawa kelapangan

dan dibariskan, kemudian langsung melakukan pemanasan statis dan dinamis terlebih dahulu untuk mempersiapkan tubuh agar mengurangi resiko terjadinya cedera pada saat pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

- 1) Peneliti
- 2) Siswa di bagi menjadi 4 kelompok putra dan putri di gabung.
- 3) Masing-masing kelompok di berikan pita sebagai tanda dari kelompok masing-masing.
- 4) Kemudian 2 kelompok melakukan permainan shooting colour sesuai dengan peraturan yang sudah diberikan sebelum menuju ke lapangan dengan waktu 2 x10 menit, setiap babak memiliki waktu 10 menit dan waktu untuk pertukaran pemain 1 menit.
- 5) 2 kelompok sisanya berada di pinggir lapangan untuk memberikan penilaian antar teman (aspek psikomotor)

dengan menggunakan lembar penilaian yang telah di sediakan oleh peneliti.

6) Setelah kelompok pertama selesai main giliran kelompok berikutnya giliran bermain dan kelompok yang telah selesai bermain bergantian untuk memberikan penilaian antar teman (aspek psikomotor) dengan menggunakan lembar penilaian yang telah di sediakan oleh peneliti.

7) Setelah semua kelompok selesai melakukan pembelajaran penjas dalam permainan sepakbola dengan pendekatan permainan shooting colour siswa kemudian dikumpulkan untuk mengerjakan soal pengetahuan yang diberikan oleh guru.

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru memberikan refleksi dengan hasil pembelajaran yang telah dilakukan dalam siklus II. Memotivasi siswa yang belum maksimal dalam pembelajaran pada siklus II. Kemudian membuat

simpulan pembelajaran.

3. Pengamatan (*Observing*)

Hasil dari pengamatan pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* pada siklus II, siswa sudah lebih aktif dalam bergerak mencari dan membawa bola dan dengan itu juga perolehan nilai siswa pada aspek psikomotor diatas batas minimal. Siswa lebih banyak aktif dalam bergerak mencari dan menerima bola sehingga hasilnya meningkat di bandingkan pertemuan sebelumnya.

Peneliti juga melakukan pengambilan dokumentasi untuk memperkuat dan sebagai bukti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

4. Refleksi (*reflecting*)

Dari hasil observasi dan diskusi dengan guru penjas orkes didapat data yang dapat dijadikan sebagai bahan refleksi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Aktivitas siswa dari aspek afektif, aspek kognitif dan aspek psikomotor menunjukkan arah yang lebih baik.
- b) Bermain adalah dunia anak, pembelajaran melalui pendekatan permainan bisa meningkatkan

ranah sikap, pengetahuan materi,
dan ketrampilan gerak siswa.

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:

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Siklus I

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

Aspek Pengetahuan Siklus I

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak boladengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dilihat sebagai berikut

Tabel 1

Hasil pembelajaran aspek pengetahuan siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	87	60	75,94	16	18

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.

a. Aspek Sikap Siklus I

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2

Hasil pembelajaran aspek sikap siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	100	66,67	81,18	25	9

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.

b. Aspek Keterampilan Siklus I

Hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3

Hasil pembelajaran aspek keterampilan siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	85	70	73,82	20	14

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%.

c. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Hasil pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* pada siswa Kelas V yaitu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4

Hasil pembelajaran siklus I

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	88,44	69,44	77	21	13

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.

B. 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:

a. Aspek Pengetahuan Siklus II

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5

Hasil pembelajaran aspek pengetahuan siklus II

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	100	67	87,18	26	8

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.

b. Aspek Sikap Siklus I

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6

Hasil pembelajaran aspek sikap siklus II

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	100	73,33	82,16	28	6

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

c. Aspek Keterampilan Siklus II

Hasil belajar aspek keterampilan pada pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7

Hasil pembelajaran aspek keterampilan siklus II

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	90	70	77,87	28	6

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%

d. Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Hasil pembelajaran penjas dalam permainan sepak bola dengan pendekatan permainan *shooting colour* pada siswa Kelas V yaitu pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8

Hasil pembelajaran siklus II

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	Tuntas	Belum Tuntas
34	75	92,78	72,61	82	26	8

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.

C. 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*.

Tabel 9

Hasil ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan siklus II

Ket	Siklus I			Siklus II		
	Aspek Pengetahuan	Aspek Sikap	Aspek Keterampilan	Aspek Pengetahuan	Aspek Sikap	Aspek Keterampilan
Tuntas	16	25	20	30	28	28
Persentase	47,05%	73,53 %	58,82%	76,47%	82,35 %	82,35%

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%.

Berdasarkan tabel ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap aspeknya. Ketuntasan belajar aspek pengetahuan pada siklus I yaitu sebesar 47,06%, pada siklus II sebesar 76,47%. Ketuntasan belajar aspek sikap pada siklus I yaitu sebesar 73,53%, pada siklus II sebesar 82,35%. Ketuntasan belajar aspek keterampilan pada siklus I yaitu sebesar 58,82%, pada siklus II sebesar 82,35%.

Tabel 10

Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Ket	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tuntas	21	26	5
Persentase	61,76%	76,47%	14,71%

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 pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola dari siklus I ke siklus II bagi siswa Kelas V SDN II 463 Surabaya. tidak lepas dari usaha peneliti dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif yaitu melalui pendekatan permainan *shooting colour* sehingga hasil belajar dapat meningkat.

D. Kendala-Kendala yang Dihadapi

Sedangkan kendala yang muncul selama proses pembelajaran adalah adanya siswa yang masih belum paham dengan cara penilaian antar teman yang di berikan oleh peneliti untuk menil提高i aspek psikomotor. Akan tetapi, secara umum penelitian berjalan dengan lancar dan sesuai rencana.

KESIMPULAN

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 V SDN II 463 Surabaya.. 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
- Achmad Rifa'idan Chatarina Tri Anni. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Adang Suherman. 2000: *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud.
- Ade (2015). Identitas dan karakteristik

- siswa SMA Serta Metode Pembelajaran. (online). Tersedia:<http://www.scribd.com/doc/26566827/Identitas-Dan-Karakteristik-Siswa-Smp-Metode-Pembelajaran>. (accessed: 16/09/2015)
- Agus Salim. 2008. *Buku Pintar Sepak Bola*. Bandung: Nuansa
- Ali Maksum. 2008. *Psikologi Olah raga Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Amung Ma'mun, Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas.
- Husdarta. 2009. *Menejemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Milke Danny. 2007. *Dasar Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pecan Raya Sucipto dkk. 2000. *Sepak Bola*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimi Arikunto dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. 2002. *Teori Bermain Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti.
- Trianto. 2012. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Yoyo Bahagia, Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdikbud.