UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION DI SDN GLADAK ANYAR 2 JLN. KH.AMIN JAKFAR NO 35 PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan(S-1) Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Oleh:

SLAMET RIADI

14.1.01.09.0353P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

HALAMAN PERSETUJUAN
Skripsi oleh:

SLAMET RIADI
NPM: 14.1.01.09.0353P

Judul:

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* DI SDN GLADAK ANYAR 2
Jln. KH.Amin Jakfar no 35 PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Penjaskesrek
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: ……..

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Slamet Junaidi, M.Pd	Rahman Diputra, M.Pd
NIDN. 00150668010	NIDN. 0706048901

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

SLAMET RIADI
NPM: 14.1.01.09.0353P

Judul:

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* DI SDN GLADAK ANYAR 2
Jln. KH.Amin Jakfar no 35 PAMEKASAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan Penjaskesrek FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: _____

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI

1. Ketua : Drs. Slamet Junaidi, M.Pd _____
2. Penguji I : Weda, M.Pd _____
3. Penguji II : Rahman Diputra, M.Pd _____

Mengetahui:
Dekan FKIP.,

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION DI SDN GLADAK ANYAR 2

JLN. KH.AMIN JAKFAR NO 35 PAMEKASAN

TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SLAMET RIADI

NPM: 14.1.01.09.0353P

FKIP – Penjaskesrek
Weda, M.Pd dan Rahman Diputra, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Masalah yang akan diungkap di penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan pembelajaran metode *Student Teams Achievement Division* dalam keterampilan dribling bola pada permainan sepak bola dan dilandasi teori – teori yang ada hubungannya dengan permasalahan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini ialah siswa di SDN GLADAK ANYAR 2 PAMEKASAN, pengambilan sampel adalah total populasi sebanyak 30 siswa sesuai dengan jumlah siswa dalam ke;as tersebut. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes praktek dribling lurus dan dribling zig – zag, serta menggunakan angket. Untuk teknik analisis data disini penulis menggunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu menggunakan tingkat keberhasilan atau mengetahui tingkat keberhasilan siswa dengan memberi evaluasi dengan tes praktek. Dengan perhitungan jumlah nilai yang diperoleh siswa dibagi dengan jumlah siswa untuk mengetahui rata-rata kelas, sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kelas menggunakan cara jumlah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa dikali 100. Dengan acuan siswa yang mendapatkan nilai $\geq$ 72 dianggap tuntas sedangkan < 72 belum tuntas.

Hasil dari pengujian tersebut dalam siklus pertama hanya 19 siswa atau 63,33 % siswa yang tuntas. Sedangkan pada siklus ke 2 mencapai 25 siswa atau 83,33 % siswa yang tuntas.

Simpulan : dari metode *Student Teams Achievement Division* yang digunakan pembelajaran drible bola dianggap efektif karena dapat memotivasi serta meningkatkan hasil belajar. Saran untuk memperoleh hasil yang baik adalah dengan kreatifitas pengajar dan metode yang menarik seperti pengelompokan siswa yang sama.

Kata Kunci : drible, sepak bola, *Student Teams Achievement Division*

I. LATAR BELAKANG

Olahraga dalam kehidupan sehari-hari adalah kegiatan yang cukup menyenangkan untuk dilakukan oleh sejumlah kalangan. Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang paling digemari. Hampir dipastikan masyarakat dunia mengenal olah raga sepak bola. Hanya sebagian tidak menggemari atau memainkannya, minimal mereka mengetahui keberadaan olahraga ini. Jadi, sepak bola adalah olahraga yang paling populer. Semua kalangan baik muda maupun tua tanpa membedakan laki-laki dan perempuan menggemari olahraga ini.

Istilah yang diberikan untuk sepak bola bervariasi. Untuk negara-negara yang menggunakan bahasa inggris mereka menyebut permainan ini sebagai *football*, sementara untuk beberapa wilayah lain menyebutnya *soccer*.

Olahraga ini melibatkan 11 orang sebagai pemain dalam satu timnya. Untuk menjadi pemenang dalam suatu pertandingan harus melawan satu tim lainnya. Para pemain sepak bola memperebutkan sebuah bola untuk dimasukkan ke dalam gawang yang dijaga seorang penjaga gawang *(goal keeper)*.

Olahraga ini menjadi sangat menarik karena selain hanya memperebutkan sebuah bola dilapangan dengan menggunakan kaki tetapi juga terlihat gaya-gaya permainannya dalam memperebutkan bola untuk memasukkannya ke dalam gawang lawan. Oleh karena olahraga ini melibatkan banyak orang tentunya kerjasama tim yang baik sangat dibutuhkan selain teknik bermain yang baik.

Menurut D. Jarwoko (2010:2) sepak bola diartika sebagai berikut ;

> "Olahraga yang simple, sederhana dan murah. Bahkan hampir tidak memerlukan biaya. Namun bila pertandingan yang profesiona, olahraga ini biayanya bisa terbesar dari aneka cabang olahraga lainnya. Untuk mengelola dan menghidupi sebuah klub sepak bola bisa memakan biaya milyaran rupiah. Di satu pihak sepak bola dikatakan hampir tidak memerlukan biaya, karena alat dan sarana yang dibutuhkan hanya satu benda bulat dan tanah lapang. Benda bulat yang disebut bola itu bisa bola yang mahal, bola karet, bola plastik".

Sepak bola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola ke gawang lawan. Sepak bola dimainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintetis.

Dikutip dari *Wikipedia* bahasa Indonesia sepak bola diartikan sebagai berikut :

> "Sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang terbuat dari baan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan sebagian pemain cadangan".

Bila dikaji bersama pola permainan sepak bola itu sederhana, pola permainan hanya menyerang *(Attacktion)*,mempertahankan *(defention)*, dan menyusun posisi strategi ini, keahlian dan keterampilan masing-masing pemain tampak jelas, kemampuan membawa bola, menggiring bola, merebut bola, mempertahankan bola, mengecoh lawan, sangat diperlukan oleh individu pemain untuk diterapkan dalam kerjasama antara pemain.

Mengutip dari *judulptk.blogspot.com* D.Jarwoko (2012:3) menyatakan bahwa :

> "Tiap pemain harus punya kemampuan DK4, maksudnya daya tahan tubuh, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kelincahan. Kelima faktor ini harus dimiliki para pemain untuk mengembangkan ke posisi puncak. Dari kelima faktor tersebut yang menarik untik dikaji bersama adalah faktor kecepatan dan kelincahan. Kecepatan dan kelincahan ini dapat dibentuk dari dalam diri (pembawaan) atau dari luar diri (karena mampu mengkombinasikan dari segala teknik yang dimiliki)".

Salah satu kunci sukses pembinaan sepak bola usia muda adalah diterapkannya *Tutorial Training Method*. Program ini merupakan kombinasi dari berbagai bagian yang dibutuhkan untuk membentuk performa dan fisik pemain yang baik tanpa membahayakan keshatan. Bagian-bagian dalam program ini adalah perencanaan dan manajemen, kontrol medis, kebiasaan, nutrisi makanan, adaptasi terhadap program latihan, psikologis, teknis dan prinsip pembentukan fisik.

Menurut Sukatamsi (1984:33) teknik bermain sepak bola terdiri atas :

1. Teknik tanpa bola, semua gerakan-gerakan tanpa bola yaitu lari cepat dan mengubah arah, melompat atau meloncat, gerakan tipu tanpa bola yaitu gerak tipu dengan badan dan gerakan-gerakan khusus untuk penjaga gawang.
2. Gerakan dengan bola, semua gerakan-gerakan dengan bola yaitu menendang bola, menerima bola, menggiring bola, menyundul bola, melempar bola, gerak tipu dengan bola, merampas atau merebut bola, dan teknik-teknik khusus penjaga gawang.

Menurut Joko Hartono dalam *andreekatkj2.wordpress.com* ada 5 faktor penting yang harus dianalisis ketika menyiapkan prinsip pembentukan fisik berdasarkan filosofi *TutorialTraining Method* adalah :

1. Interaksi antara program pembentukan fisik dan teknik yang didukung oleh aspek psikologis.
2. Mengevaluasi perencanaan tahunan secara konsisten untuk meyakinkan para pemain pada suatu kelompok masih tetap fokus terhadap tujuan pelatihan
3. Evaluasi terhadap pemain dibuat terpisah berdasarkan prioritas kelompok
4. Mengorganisir program dan latihan yang spesifik berdasarkan frekuensi, intensitas dan banyaknya latihan
5. Selalu memperhitungkan faktor motivasi

Menurut Grawira dalam *grawira.wordpress.com* ada 3 latihan fisik untuk pemain sepak bola yaitu :

1. Jogging, diperlukan sedikit peregangan otot menjadi lemas. Peregangan bisa dilakukan dengan memutar engkel kaki, menekukkan kaki ke depan atau ke belakang dan ditahan untuk beberapa saat, memutar pinggang ke kanan dan kekiri dan menekuk badan ke depan dan ke belakang.
2. Skipping (lompat tali), bertujuan untuk menguatkan otot di sekitar engkel kaki. Posisi dalam melakukan skipping adalah pandangan lurus ke depan sehingga badan akan berada dalam posisi tegak lurus,

kedua kaki dirapatkan, lompatlah dengan menggunakan pergelangan kaki (engkel), bukan dari lutut.

3. Berenang, merupakan olahraga yang menyenangkan karena tidak akan merasa berkeringat yang berlebihan. Tujuan dari berenang adalah untuk melatih kelenturan tubuh pemain. Dalam berenang, semua otot tubuh bergerak. Sama seperti jogging, berenangmerupakan latiha fisik yang direkomendasikan bagi semua atlet di semua cabang olahraga.

Realitas di lapangan, masih terdapat guru mengajar secara konvensional. Artinya tidak dilandasi kreativitas sebagai upaya agar hasil pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan berkualitas. Guru cenderung hanya memberikan materi tanpa memperhatikan hasil yang dicapai siswa. Memperhatikan pentingnya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khuusnya di bidang sepak bola serta merupakan salah satu mata pelajaran yang disukai oleh siswa, maka perlu dicari model-model pembelajaran yang menarik terutama hal-hal yang berhubungan keterampilan gerak siswa. Hal tersebut perlu diperhatikan, karena pembelajaran olahraga khususnya sepak bola berkaitan erat dengan gerak tubuh.

Keterampilan-keterampilan dalam sepak bola meliputi *dribling* (menggiring), *juggling* (menimang bola), *passing* (mengoper), *trapping/control* (menghentikan bola), *throw-in* (lemparan ke dalam), *heading* (menyundul bola), *shooting* (menembak), merebut bola, gerak tipu dengan bola, teknik-teknik khusus penjaga gawang, melompat dan meloncat.

Menurut Sukatamsi (1984:158) *dribling* (menggiring) bola diartikan :

> "Gerakan lari menggunakan bagian kaki mendorong bola agar bergulir terus menerus diatas tanah. Menggiring bola hanya dilakukan pada saat-saat menguntungkan saja, yaitu bebas dari lawan. Ada banyak cara *dribling* yaitu menggunakan kura-kura kaki bagian dalam, kura-kura kaki bagian luar, dan kura-kura kaki penuh"

Menurut Danny Mielke (2010:9) *juggling* (menimang) bola adalah :

"salah satu teknik dari keterampilan sepak bola yaitu dengn cara menimang bola secara benar untuk melatih keterampilan kontrol bola dan menyesuaikan dengan kaki. Kemampuan melakukan *juggling* dengan baik adalah membangun keercayaan diri yang sangat kuat. Ketika dapat melakukan *juggling* secara berulang-ulang akan dapat menciptakan peluang dalam situasi permainan"

Passing (mengoper bola) adalah salah satu keterampilan sepak bola yang bertujuan untuk memberikan bola kepada rekan satu tim untuk menciptakan suatu peluang. Mengoper bola dapat menggunakan berbagai cara dengan hanya mendorong bola atau disebut *push pass*, atau mengoper jauh atau *long pass*. Mengoper bisa menggunakan kaki bagian dalam, bagian luar, punggung kaki, dengan kepala ataupun dengan seluruh anggota badan kecuali menggunakan tangan.

Control (menghentikan bola) adalah suatu cara untuk menghentikan bola setelah menerima bola dari teman. Cara yang digunakan dalam menghentikan bola bisa menggunakan paha, kaki, perut, dada ataupun kepala. Menghentikan bola cukup penting dikuasai seseorang agar permainan sepak bola dapat berjalan dengan lancar.

Throw-in (lemparan ke dalam) adalah lemparan dari luar garis yang dilakukan bila pemain lawan membuat bola keluar atau *out*. Yang terpenting dari lemparan ke dalam adalah melempar denga kedua tangan melewati atas kepala, tanpa melompat karena dianggap pelanggaran.

Menurut Sukatamsi (1984:173) manfaat *heading* (menyundul) adalah :

1. Meneruskan bola atau mengoper bola kepada teman
2. Memasukkan bola ke mulut gawang lawan untuk membuat gol
3. Memberikan umpan kepada teman untuk membuat gol
4. Menyapu bola didaerah pertahana sendiri untuk mematahkan serangan lawan

Shooting (menembak bola) merupakan teknik denga bola yang paling banyak digunakan untuk permainan sepak bola. Menembak bola denga keras dan tepat adalah kunci untuk membuat gol. Macam-macam tendangan bisa menggunakan kaki bagian dalam, kura-kura kaki bagian

luar, kura-kura kaki penuh, kura-kura kaki bagian dalam, bahkan bisa menggunakan tumit dan ujung jari.

Merebut bola adalah penting dikuasai pemain sepak bola khususnya pemain daerah bertahan, teknik ini digunakan untuk menghadang, menghambat, bahkan mencuri bola dari lawan sehingga bisa merusak permainan lawan dan dengan teknik tersebut bila berjalan dengan baik akan menimbulkan rasa aman bagi pemain depan untuk melakukan suatu penyerangan.

Menurut Sukatamsi (1984:187) gerak tipu dengan bola :

> "Gerakan tipu dengan bola, gerak tipu dilaksanakan apabila seorang pemain sedang menguasai bola berusaha melewati lawan dengan melakukan gerakan yang tidak sebenarnya, sehingga lawan mengira gerakan tersebut adalah gerakan yang sebenarnya. Dengan gerakan atau reaksi yang salah ini, pemain pembawa bola segera melakukan gerakan yang sebenarnya. Gerakan tipu dapat diseragamkan karena sangat tergantung pada kecakapan atau keterampilan individu (perorangan)"

Pada dasarnya gerak tipu tanpa bola adalah bertujuan untuk mengganggu atau menghilangkan keseimbangan lawan, tidak boleh dilakukan dengan sepenuhnya karena akan menghilangkan keseimbangan badan sendiri. Macam-macam gerak tipu dengan bola :

a. Gerak tipu menarik bola dengan sol sepatu
b. Gerak tipu dengan menggiring bola

Teknik-teknik khusus penjaga gawang, teknik yang digunakan oleh penjaga gawang termasuk menangkap bola, mengamankan bola, melompat dan melompat untuk meraih bola tendangan lawan. Tugas terpenting sebagai penjaga gawang adalah menjaga gawang agar tidak kemasukan bola oleh pihak lawan. Melompat dan meloncat, di dalam permainan sepak bola untuk memenangkan posisi untuk mengejar bola, bola melambung ke udara atau bola tinggi digunakan teknik melompat, melompat dengan ancang-ancang atau tanpa ancang-ancang (sikap berdiri).

Teknik-teknik sepak bola tersebut akan lebih menjadi maksimal, terutama apabila menggunakan model pembelajaran kreatif dengan metode *Student Teams Achievement Division* (STAD). *Student Teams Achievement*

Division (STAD) merupakan salah satu metode atau pendekatan dalam pembelajaran kooperatif yang sederhana dan baik untuk guru yang baru mulai menggunakan pendekatan kooperatif dalam kelas, STAD juga merupakan suatu metode pembelajaran kooperatif yang efektif.

Menurut Wina (2008:242) menjelaskan bahwa :

> "pembelajaran kooperatif merupaka model pembelajaran menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara 4-5 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen)"

Slavin dalam Wina (2008:242) mengemukakan dua alasan bahwa :

> "Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki pembelajaran selama ini. Pertama, beberapa penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. Kedua, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar, berfikir, memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan"

Mengutip dari *jurnalbidandiah.blogspot.com* ciri-ciri pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

1. Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar secara kompetensi dasar yang akan dicapai.
2. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender.
3. Penghargaan menekankan pada kelompok dari masing-masing individu

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas penulis tertarik mengangkat judul "Upaya Meningktkan Keterampilan *Drible*

Bola dalam Permainan Sepak Bola dengan Metode *Student teams Achievement division* di SDN GLADAK ANYAR 2 PAMEKASAN" sebagai bahan skripsi.

II. METODE

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau prosentase keberhasilan siswa setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan di setiap putarannya dan dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran.

1. Lembar Penilaian Tes Keterampilan *Drible*

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana untuk menilai tes praktek. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga menjadi rata-rata tes praktek.

2. Prosentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Ada dua kategori ketuntasan yaitu secara perorangan dan ketuntasan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar Kurikulum 1994(Depdikbud, 1994) yaitu siswa telah tuntas belajar bila di kelas tersebut telah mendapat 85% yang telah mencapai nilai yang sama dari daya serap yang sama. Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan umus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : Ketuntasan belajar secara individual

Perhitungan prosentase dengan menggunakan rumus diatas harus sesuai dan memperhatikan kriteria ketuntasan belajar siswa dan di kelompokkan menjadi dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada table dibawah ini.

Tabel 3.1 Kriteria Ketuntasan Belajar

Kriteria Ketuntasan Kualifikasi

≥	Tuntas

<	Tidak Tuntas

a. Lembar Observasi Siswa

Dalam kegiatan pengamatan tes praktek digunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan presatsi ketuntasan secara klasikal. Adapun penyajian data hasil pengamatan tes praktek dalam bentuk presentase dan angka.

b. Prosentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu :

1) Untuk menilai tes praktek

Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa yang selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga rata-rata tes praktek dapat dirumuskan :

$$\boldsymbol{X} = \frac{\sum \boldsymbol{x}}{\sum \boldsymbol{n}}$$

Dimana :

X : Nilai rata-rata

∑x : Jumlah semua nilai siswa

∑n : Jumlah semua siswa

2) Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994) yaitu siswa telah tuntas belajar bila di kelas tersebut telah mendapat 85% yang telah mencapai nilai yang sama dari daya serap yang sama. Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakan umus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P : ketuntasan belajar secara individual

3) Untuk lembar observasi

a) Lembar observasi pengelolaan metode penampilan dan ekperimen

Untuk menghitung lembar pbservasi pengelolaan metode penampilan dan ekperimen digunakan rumus sebagai berikut :

$$\boldsymbol{x} = \frac{\boldsymbol{P1} + \boldsymbol{P2}}{\mathbf{2}}$$

Dimana :

P1 = pengamatan 1

P2 = pengamatan 2

b) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa

Untuk menghitung lembar observasi aktivitas guru dan siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\% = \frac{X}{\sum x} \times 100\ \%$$

dengan

$$X = \frac{jumlah\ hasil\ pengamatan}{jumlah\ pengamatan}$$

$$= \frac{P1 + P2}{2}$$

Dimana :

% = persentase angket

X = rata-rata

Zx = jumlah rata-rata

P1 = pengamatan 1

P2 = pengamatan 2

4) Untuk menghitung presentasi angket digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{Z}{N}$$

Dimana :

P = prosentase

Z = Alternatif jawaban A,B,C

N = jumlah responden

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Dari hasil analisa data yang diperoleh bahwa tes yang dilaksanakan sebelum pembelajaran, hasilnya masih sangat jauh dari ketuntasan minimal yang telah ditentukan, hanya 11 siswa yang tuntas dari jumlah kesluruhan 30 siswa. Hal ini disebabkan karena siswa belum mendapatkan penjelasan dari guru, dari hasil tes tersebut dapat sebagai acuan untuk merancang tindakan yang akan dilakukan pada siklus I. Pada kegiatan awal siklus I guru memberikan penjelasan materi tentang teknik dan cara-cara mendrible bola baik dengan kaki dalam maupun kaki bagian luar, serta memberikan contoh-contohnya pada siswa didik. Peserta didik disuruh untuk melakukan kegiatan praktek baik secara individu maupun berkelompok. Pada akhir pembelajaran diadakan tes tentang keterampilan mendrible. Adapun hasilnya meningkat dari hasil sebelumnya. Adapun prosentase ketuntasan untuk siklus I ini mencapai 63,33% tuntas atau 19 siswa tuntas dan 36,66% atau 11 siswa yang belum tuntas. Pada siklus I ini masih banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa, maka dari itu perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam pembelajan berikutnya. Permasalahan yang dihadapi pada siklus I diantaranya, siswa kurang memahami tentang penjelasan-penjelasan yang diberikan guru, guru kurang melibatkan siswa

dalam memberikan contoh-contoh gerakan, dan waktu untuk latihan praktek pendek sehingga waktu yang digunakan kurang efektif. Pada kegiatan belajar mengajar siklus II guru memberikan penjelasan materi pada siswa sangat mendetail serta dalam memberikan contoh-contoh gerakan pun melibatkan siswa, dengan demikian siswa menerima penjelasan ataupun contoh-contoh gerakan dapat diterima dengan jelas. Disaat melakukan praktek siswa dibentuk kelompok untuk melakukan latihan-latihan, hal ini dilakukan dimaksudkan untuk motivasi serta memacu semangat untuk berlatih siswa. Dengan diadakan perubahan-perubahan dalam pembelajaran terutama pada betuk-bentuk latihan ini, diharapkan ada peningkatan hasil belajarnya. Hal tersebut dapat terlihat pada antusiasme siswa dalam menerima penjelasan dari guru maupun dalam melakukan latihan-latihan praktek. Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada siswa diperoleh informasi bahwa aspek-aspek kegiatan belajar mendrible bola menunjukkan peningkatan, pada aspek psikomotor siswa tidak mengalami kesulitan lagi dalam melakukan gerakan-gerakan *drible*, sehingga hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sedangkan pada ranah kognitif siswa juga dapat memahami penjelasan yang diberikan guru. Untuk ranah afektif siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa kendala-kendala yang dialami pada siklus I dapat diatasi. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran hasilnya meningkat. Siklus I 63,33% tuntas untuk siklus II 83,33% tuntas. Untuk prosentase ketuntasan siklus I ke siklus II naik 20%. Setelah dilihat hasil tes siklus II secara klasikal menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan, maka penelitian tindakan kelas ini mencapai ketuntasan minimal yang ditentukan. Sehingga tidak perlu adanya siklus berikutnya.

SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga tahap yaitu pretes, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran dengan metode *Student Teams Achievement Divison* memiliki dampak positif dalam meningkatkan keterampilan *drible* bola pada siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar

siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (63,33%) dan siklus II (83,33%).

2. Penerapan metode pembelajaran metode *Student Teams Achievement Divison* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan ketermpilan *drible* bola yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat denga metode pembelajaran *Student Teams Achievement Divison* sehingga mereka menjadi termotivasi.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Mielke. Danny. 2010. *Dasar-dasar sepak bola.*

Lixbacher. Yosep A. 1997. *Sepak bola Taktik dan teknik bermain.* Jakarta: PT. Raja Gratindo

A. Jarwoko. 2010. *Dasar dasar sepak bola*

Sukatamsi. 1984. *Teknik dasar sepak bola*

Joko Hartono dalam andreekatkj2.wordpress.com

Grawira.wordpress.com ada 3 latihan fisik untuk pemain sepak bola

Slavin. 2008

Jurnalbidandiah.blogspot.com ciri-ciri pembelajaran kooperatif

Witarsa. 2013

Sardjono. 2013

http://grawira.wordpress.com/2011/01/31/3-latihan-fisik-sederhana-untuk-pemain-sepakbola

http://totoyulianto.wordpress.com/2013/03/02/metode-stad-i-metode-pembelajaran/#

http://tulisansingkatimal.blogspot.com/

http://herdy07.wordpress.com/2009/04/22/model-pembelajaran-stad-student-teams-achievement-division/#

http://jurnalbidandiah.blogspot.com/

http://id.shvoong.com/society-and-news/opinion/2271303-pengertian-sepakbola/#ixzz34y0inB4p

http://id.shvoong.com/humanities/history/2176057-pengertian-sepakbola-dan-sejarah/#ixzz34y8rtkAU

http://kampungbiru.wordpress.com/pengertia-sepak-bola/

http://arahbola.org/916-pengetahuan-dasar-untuk-meningkatkan-fisik-pesepak-bola-amatir

http://id.wikipedia.org/wiki/sepak-bola