# UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN BLUMBUNGAN 1 PAMEKASAN TAHUN AJARAN 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 :

**M. SADIK**

**NPM : 14.1.01.09.0510P**

**JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATANDAN REKREASI**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**
**TAHUN 2016**

**M. SADIK**
**NPM : 14.1.01.09.0510P**

Judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN BLUMBUNGAN 1 PAMEKASAN TAHUN AJARAN 2015-2016**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Sripsi Jurusan Penjaskesrek
*FKIP UNP Kediri*

Tanggal:.....

| Pembimbing I | Pembimbing II |
|---|---|
| **Drs. Sugito, M.Pd.** | **Yulingga Nanda Hanief, M.Or.** |
| **NIDN. 0004086001** | **NIDN. 0701079001** |

ii

Skripsi oleh:

**M. SADIK**
**NPM : 14.1.01.09.0510P**

Judul :

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN BLUMBUNGAN 1 PAMEKASAN TAHUN AJARAN 2015-2016**

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

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Sugito, M.Pd _____
2. Penguji I : Reo Prasetiyo Herpandika, M.Pd. _____
3. *Penguji II* : *Yulingga Nanda Hanief, M.Or.* _____

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

iii

# UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLE* BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN METODE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* PADA SISWA KELAS IV DAN V SDN BLUMBUNGAN 1 PAMEKASAN TAHUN AJARAN 2015-2016

**M. SADIK**

**14.1.01.09.0510P**

**FKIP – Penjaskesrek**

**Reo Prasetiyo Herpandika, M.Pd. dan Yulingga Nanda Hanief, M.Or.**
**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 hubungananya dengan permasalahan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini : Siswa kelas IV dan V SDN Blumbungan 1 Pamekasan tahun ajaran 2015-2016, pengambilan sampel adalah total populasi sebanyak 30 siswa sesuai dengan jumlah siswa dalam kelas tersebut. Instumen 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 diskriptif kualitatif yaitu menggunakan tingkat keberhasilan atau mengetahui tingkat keberhasilan siswa dengan memberi evaluasi dengan tes praktek. Dengan penghitungan jumlah nilai yang diperoleh siswa dibagi dengan jumlah siswa untuk mengetahui rata – rata kelas, sedangkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kelas menggunakan cara julah siswa yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah siswa dikali 100. Dengan acuan siswa yang mendapat nilai ≥ 72 dianggap tuntas sedangkan < 70 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 STAD yang digunakan pembelajaran dribel bola dianggap efektif karena dapat memotifasi 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 :** ketrampilan dribling bola sepak bola, keefektifan belajar metode STAD.

## 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 olahraga sepakbola. 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 sepakbola bervariasi. Untuk negara-negara yang menggunakan bahasa inggris mereka menyebut permainan ini sebagai *football,* sementara untuk beberapa wilayah lain menyebutnya *soccer*.

Olah raga ini melibatkan 11 orang 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).*

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

Menurut D. Jarwoko (2010 : 2) "Sepak bola diartikan sebagai berikut :

> Olahraga yang simple, sederhana dan murah. Bahkan hampir tidak memerlukan biaya. Namun bila pertandingan yang profesional, olah raga ini

> biayanya bisa terbesar dari aneka cabang olah raga 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 sepakbola diartikan sebagai berikut:

> Sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang terbuat dari bahan 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 kerja sama 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 untuk 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 sepakbola usia muda adalah diterapkannya *Total Training Method*: Program ini merupakan kombinasi dari berbagai bagian yang dibutuhkan untuk

membentuk performa dan fisik pemain yang baik tanpa membahayakan kesehatan. 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 *Total Training 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 banyakknya latihan.
5. Selalu memperhitungkan faktor motivasi.

Menurut Grawira dalam *grawira.wordpress.com*ada 3 latihan fisik untuk pemain sepakbola, 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 maupun ke kiri 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 kondisi 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 ikut bergerak. Sama seperti jogging, berenang merupakan latihan 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 pentingannya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya 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 ) *Jugling* (menimang bola) adalah:

> Salah satu teknik dari keterampilan sepak bola yaitu dengan cara menimang bola secara benar untuk melatih keterampilan kontrol bola dan

menyesuaikan dengan kaki. Kemampuan melakukan *juggling* dengan baik adalah membangun kepercayaan 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 tau disebut *push pass,* atau mengoper jauh atau *long pass.* Mengoper bisa menggunakankaki 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 dengan kedua tangan melewati atas kepala, tanpa melompat karena akan dianggap pelanggaran.

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

1. Meneruskan bola atau mengoper bola kepada teman
2. Memasukan bola ke mulut gawang lawan utntuk membuat gol
3. Memberika umpan kepada teman untuk membuat gol
4. Menyapu bola didaerah pertahanan sendiri untuk mematahkan serangan lawan.

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

luar, kura-kura kaku 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 :

> Gerak 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 sebenarnya ( = merupakan penafsiran yang salah ). 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 sepakbola tersebut akan lebih menjadi maksimal, terutama apabila menggunakan model pembelajaran kreatif dengan *Metode Student Teams AchievementDivision* (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 merupakan model pembelajaran menggunakan sistem pengelompokkan 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 menngkatkan kemampuan hubungan sosial,menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain,serta dapat meningkatkan harga diri.kedua,pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar,berfikir,memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan.

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

1. Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai 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 pada masing-masing individu.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan di atas penulis tertarik mengangkat judul "Upaya Meningkatkan keterampilan *dribble* bola dalam permainan sepak bola dengan metode *Student Teams Achievement Division* di Kleas IV dan V SDN Blumbungan 1 Pamekasan Tahun Ajaran 2015-2016" sebagai bahan skripsi.

## II. METODE

### A. Subjek dan Setting Penelelitian

1. Subjek penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan di SDN Blumbungan 1 Pamekasan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada kelas IV dan V dengan jumlah siswa 30, dan kesemuanya adalah laki – laki.

   Kelas tersebut dipilih dalam penelitian ini karena tersebut dianggap kurang memiliki kemampuan dribling dalam pembelajaran sepak bola. Bahkan kebanyakan dari siswa di kelas tersebut yang belum mengerti teknik – teknik dalam sepak bola. Karena siswa di kelas tersebut kebanyakan kurang paham dengan sepak bola, dalam setiap pembelajaran para siswa cenderung senang dengan hanya bertanding, sedangkan kemampuan individu dari siswa kelas ini belum memiliki keterampilan dribling yang cukup. Sehingga dari penemuan inilah penulis memilih kelas tersebut sebagai bahan penelitian.

2. Setting Penelitian

   Penelitian dilaksanakan dengan mengadakan tindakan pra penelitian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik.

Kemudian setelah memperoleh data kemudian melaksanakan tindakan siklus pertama dengan beberapa tes praktek ataupun angket. Bila dirasa dari hasil siklus pertama tersebut belum memenuhi hasil minimal maka dilaksanakan tindakan siklus kedua dengan perbaikan-perbaikan yang mengacu pada tindakan siklus pertama.

**B. Prosedur Penelitian**

Menurut Arikunto (2008:16) langkah-langkah PTK terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu:

1. Perencanaan,
2. Pelaksanaan,
3. Pengamatan dan
4. Refleksi.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini dikemukakan langkah penelitian sebagai berikut:

Observasi Awal

Adalah kegiatan pertama peneliti untuk melihat permasalahan pembelajaran Penjaskes, khususnya keterampilan *dribling* bola pada permainan sepakbola yang dilaksanakan di Kelas IV dan V SDN Blumbungan 1 Pamekasan tahun ajaran 2015-2016. Maksud observasi adalah untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan menganalisis masalah – masalah yang terkait dengan fokus penelitian. Fokus masalah yang di teliti atau yang diobservasi meliputi keterampilan *dribling* pada permainan sepak bola pada saat kegiatan pembelajaran sepak bola.

Data–data yang terkait dengan fokus penelitian dicatat dalam catatan

lapangan yang dijadikan data untuk pembahasan dan dituangkan dalam wujud modifikasi permainan dalam pembelajaran sepak bola yang akan disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Data hasil pengamatan tersebut, yang berupa masalah–masalah yang teridentifikasi, selanjutnya dijadikan pembuatan pedoman perencanaan perbaikan dalam pembelajaran tahap berikutnya. Dalam penelitian ini, salah satu perencanaan yang dibuat oleh peneliti adalah RPP aktivitas permainan sepakbola. Sesuai dengan batasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini, maka RPP yang dibuat berorientasi pada penerapan metode pendekatan permainan atau gamesitusional.

1. Sklus 1 (dilaksanakan pada 5 April 2016)

Pada tahap perencanaan dibuat tahapan – tahapan pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan peneliti dalam pembelajaran sepak bola yaitu:

a. Perencanaan (*plan*)
   1) Membuat rancangan RPP aktivitas pembelajaran sepak bola dengan menggunakan metode pendekatan permainan atau gamesitusional
   2) Mempersiapkan peralatan yang akan dipergunakan

dalam pembelajaran.

3) Membagi setiap anak dalam kelompok.

b. Pelaksanaan *(act)*

1) Pembelajaran aktifitas sepak bola, dengan metode *student teams achievement* division yang sudah dirancang pada RPP. Selanjutnya untuk dilaksanakan.

2) Pada penerapan RPP dengan metode metode *student teams achievement* division ini, peneliti menjadi pengajar dan dan mencatat segala kegiatan penelitian.Peneliti mencatat permasalahan yang muncul saat perlaksanaan pembelajaran.

c. Pengamatan

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana metode pembelajaran tersebut apakah sesuai rencana, serta mengamati bagaimana siswa mampu dan terampil melakukan teknik *dribling* bola dengan benar, serta melakukan dan mendata penilaian terhadap hasil

belajar masing – masing siswa.

d. Perbaikan (*reflection*)

Refleksi merupakan tahap yang penting saat nanti sudah menjalankan metode pembelajaran tersebut. Dari sini penulis akan bisa melihat sejauh mana perubahan pada metode *student teams achievement division* terhadap keterampilan *dribble* pada sepak bola pada siswa kelas IV dan V. Dari hasil tersebut akan bisa terlihat apakah hasil sudah memenuhi apa yang dikehendaki, maka penelitian tindakan kelas dilanjutkan dengan penelitian pada siklus ke II.

2. Siklus 2 ( dilaksanakan pada 8 April 2016 )

a. Perencanaan *( Plan* )

Pada tahap perencanaan pada siklus yang ke 2 dibuat tahapan – tahapan pelaksanaan pembelajaran tambahan yang dibuat lebih mudah dan menyenangkan yang akan dilakukan peneliti dalam pembelajaran sepak bola pada siklus yang ke 2 yaitu:

1). Membuat rancangan RPP aktivitas pembelajaran sepak bola dengan menggunakan metode pendekatan permainan atau gamesitusional.

2).Mempersiapkan peralatan yang akan dipergunakan dalam pembelajaran untuk lebih memudahkan dan merangsang keinginan belajar siswa.

3). Membagi setiap anak dalam kelompok

b. Pelaksanaan ( *Act* )

1). Pembelajaran aktifitas sepak bola, dengan metode *student teams achievement division* yang sudah dirancang pada RPP..

2). Pada penerapan RPP dengan metode *student teams achievement* division ini, peneliti menjadi pengajar dan mencatat segala kegiatan penelitian. Peneliti mencatat hasil pelaksaan yang muncul saat perlaksanaan pada pembelajaran pada setiap kelompok setelah meninjau dari hasil siklus 1.

c. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melihat dan mengamati sejauh mana perkembangan kegiatan pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan dribling pada sepak bola setelah membuat sedikit merubah cara penyajian kelas yang lebih menyenangkan.

d. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan yang penting saat sudah menjalankan metode pembelajaran pada siklus yang ke 2. Dari sini penulis akan melihat sejauh mana perubahan pada

*metode student teams achievement division* terhadap keterampilan *dribble* sepak bola siklus yang ke 2 pada siswa kelas IV dan V. Dari hasil tersebut akan bisa terlihat apakah hasil dari penelitian sudah memenuhi apa yang dikehendaki.

**C. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP)

   Rencana pelaksanaan Pembelajaran merupakan pedoman bagi guru dalam melaksakan kegiatan belajar mengajar yang dibuat secara rutin dan terencana untuk kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu serta tujuan pebelajaran materi pelajaran,metode pembelajaran kegiatan belajar,sumber pembelajaran media ajar dan materi ajarserta penilaian sumber belajar.

2. Lembar Penilaian Tes Ketrampilan

   Lembar pengamatan untuk menilai praktek siswa dalam melakukan *dribble*. Rubik penilaiannya disesuaikan dengan komponen teknik yang dilakukan oleh siswa.

3. Lembar Pengamatan aktivitas siswa

   Lembar aktivitas siswa secara klasikal untuk mengetahui prosentase keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran adalah

antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung, keaktifan siswadalam bertanya dan mengeluarkan pendapatnya, keaktifan dalam permainan.

4. Angket.

Angket yang diberikan pada siswa berupa kuesener yang menyangkut tiga aspek yaitu ; aspek kognitif; psikomotor dan apektif. Aspek kognitif adalah yang menyangkut tentang pengetahuan atau pemahaman siswa dengan materi pelajaran. Aspek Psikomotor adalah kemampuan gerak siswa terhadap materi ajar. Aspek apektif adalah sikap siswa selama mengikuti pelajaran.

**D. Teknik Analisis Data**

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 pembelajaaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau prosentase keberhasilan siswa setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan disetiap putarannya dan dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran.

1. Lembar Penilaian Tes Ketrampilan *dribble*

Analisis ini dihitung dengan menggunakan

statitik sederhana yaitu untuk menilai tes praktek. Peneliti melakukan penjumlahan nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada dikelas tersebut sehingga rata-rata tes praktek.

2. Prosentase Ketuntasan Belajar Klasikal

Ada dua katagori ketuntasan yaitu secaraperorangandan ketuntasansecara klasikal .Berdasar petunjuk pelaksanaan belajar mengajar Kurikulum1994 ( Depdikbud, 1994 ) yaitu siswa telah tuntas belajar bila di kelastersebut telah mendapat 85 % yang telah mencapai nilai yang sama dari dayaserap yang sama.Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar digunakanrumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum SISWA\ YANG\ TUNTAS\ BELAJAR}{\sum SISWA} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Ketuntasan Belajar Secara Individual

Penghitungan prosentase dengan menggunakan rumus diatas harus sesuaidan memperhatikan kreteria ketuntasan belajar siswa dan dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu tuntas dan tidak tuntas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.1Kreteria Ketuntasan Belajar
Kriteria Ketuntasa Kualifikasi

| | |
|---|---|
| ≥ 72 | Tuntas |
| < 70 | Tidak tuntas |

a. Lembar Observasi Siswa

Dalam kegiatan pengamatan tes praktek digunakan tehnik analisis diskriftifdengan menentukan prestasi ketuntasan secara klasikal,adapun peyajian data hasilpengamatan tes praktek dalam bentuk presentase dan angka.

b. Prosentase Ketuntasan Belajar Klasika

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilansiswa setelah belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan caramemberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran.Analisa ini dihitung dengan menggunakan statistic 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:

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

Dimana :

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

$\sum\chi$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum n$ = Jumlah siswa

2) Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntutasan belajar yaitu sercara perorangan dan secaraklasikal.

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994) yaitu siswa telah tuntas belajar bila di kelas tersebut mendapat 85% yang telah mencapai nilai yang sama dari daya serap yang sama. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum SISWA\ YANG\ TUNTAS\ BELAJAR}{\sum SISWA} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Ketuntasan Belajar Secara Individual

3) Untuk lembar observasi

a) Lembar observasi pengelolaan metode penampilan dan eksperimen

Untuk menghitung lembar observasi pengelolaan metode penampilan dan eksperimen gunakan rumus sebagai berikut:

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

Dimana :

P1= pengamatan 1 dan P2 = pengamatan 2

b) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa

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

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

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

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

Dimana:

% = presentasi angket

$\bar{X}$ = Rata – rata

$\sum\bar{X}$ = jumlah rata – rata

P1 = pengamatan 1

P2 = pengamatan 2

4) Untuk menghitung presentasi angket digunakan rumus sebagai berikut :

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

Dimana:

$P$ = presentase

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 ada 11 siswa yang tuntas dari jumlah siswa keseluruhan 30 siswa. Hal ini disebabkan karana 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 pada siklus I guru memberikan penjelasan materi tentang tehnik dan cara–cara men*dribble* 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 ketrampilan men*dribble*, adapun hasilnya meningkat dari hasil sebelumnya. Adapun

prosentase ketuntasan untuk siklus I ini mencapai 63.33 % tuntas atau 19 siswa tuntas dan 36.66% belum tuntas atau 11 siswa belum tuntas. Pada siklus I ini masih banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh siswa,maka dari itu perlu adanya perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran berikutnya. Permasalahan yang dihadapi pada siklus I diantaranya,siswa kurang memahami tentang penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh guru.Guru dalam memberikan penjelasan dan contoh-contoh gerakan kurang melibatkan siswa dan waktu untuk latihan praktek siswapun sangat sedikit dan banyak siswa yang menunggu giliran untuk praktek,dengan demikian waktu yang digunakan oleh siswa kurang efektif. Pada kegiatan belajar mengajar siklus II guru memberikan penjelasan materi pada siswa sangat mendetail serta dalam memberikan contoh-contoh gerakanpun 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 bentuk-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

men*dribble* bola menunjukkan peningkatan, pada aspek psikomotor siswa tidak mengalami kesulitan lagi dalam melakukan gerakan-gerakan *dribble*,sehingga hasil tes akhir menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sedangkan pada ranah kognitif siswa juga dapat memahami penjelasan yang diberikan oleh guru. Untuk ranah afektif siswalebih 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 pada siklus II secara klasikal menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan,maka penelitian tindakan kelas ini telah mencapai ketuntasan minimal yang ditentukan. Sehingga tidak perlu adanya siklus yang berikutnya.

## SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga tahap yaitu pretest siklus 1 dan siklus 2, berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode STAD 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%), Siklus II ( 83,33%).

2. Penerapan metode pembelajaran metode STAD mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan pengetahuan keterampilan *drible* bola yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran metode STAD sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

## IV. DAFTAR PUSTAKA

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

grawira.wordpress.comada 3 latihan fisik untuk pemain sepakbola

grawirahttp://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/2012/04/model-pembelajaran-student-teams.html

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

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

http://kampungbiru.wordpress.com/pengertian-sepak-bola/#

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

http://id.wikipedia.org/wiki/Sepak_bola

Joko Hartono dalam andreekatkj2.wordpress.com Jurnalbidandiah.blogspot.com ciri-ciri pembelajaran kooperatif

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

Mielke. Danny. 2010.*Dasar – dasar sepak bola*. Cara yang lebih baik mempelajarinya

Sukatamsi. 1984. *Teknik dasar sepak bola*

Slavin. 2008.

Sardjono. 2013.

Witarsa. 2013.