

## ARTIKEL

# UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEKNIK DRIBBLING SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN ANGKA DELAPAN PADA SISWA KELAS 5 SDN JOHO 2 KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI



Oleh:

**MOH. KAMIM**  
NPM:17.1.01.09.0190

Dibimbing oleh :

1. Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd
2. Septyaning Lusianti, M.Pd

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2020**

**SURAT PERNYATAAN**  
**ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2020**




**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : MOH. KAMIM  
NPM : 17.1.01.09.0190  
Telepon/HP : 085735119300  
Alamat Surel (Email) : Kamimmohammad@yahoo.co.id  
Judul Artikel :Upaya Peningkatan Pembelajaran Teknik Dribbling Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Angka Delapan Pada Siswa Kelas 5 SDN Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.  
Fakultas – Program Studi : Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains - PENJAS  
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 4 Februari 2020
Pembimbing I  Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd. NIDN.0709099001	Pembimbing II  Septyaning Lusianti, M.Pd NIDN. 0722098601	Penulis,  Moh.Kamim NPM. 17.1.01.09.0190

**UPAYA PENINGKATAN PEMBELAJARAN TEKNIK DRIBBLING  
SEPAKBOLA MELALUI PENDEKATAN PERMAINAN ANGKA  
DELAPAN PADA SISWA KELAS 5 SDN JOHO 2  
KECAMATAN SEMEN KABUPATEN KEDIRI**

Moh.Kamim

Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sain – Prodi Pendidikan Jasmani

Email : [Kamimmohammad@yahoo.co.id](mailto:Kamimmohammad@yahoo.co.id)

Wing Prasetya Kurniawan,M.Pd Dan Septyaning Lusianti, M.Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Abstrak

**Moh.Kamim:** Upaya Peningkatan Pembelajaran Teknik Dribbling Sepakbola Melalui Pendekatan Permainan Angka Delapan Pada Siswa Kelas 5 SDN Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri dengan jumlah total 7 orang terdiri atas 4 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan yaitu tes unjuk kerja sepakbola. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil *dribbling* melalui permainan angka delapan pada siswa kelas V SD Negeri Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata siswa. Nilai rata-rata siswa pada kegiatan pratindakan sebesar 64,14 dengan persentase ketuntasan sebesar 28,6%. Kondisi tersebut mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu sebesar 65,64 dan persentase ketuntasan sebesar 42,85%. Namun, peningkatan tersebut masih belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya. Kemudian setelah melanjutkan ke siklus II nilai rata-rata *dribbling* siswa kembali mengalami peningkatan sebesar 69,78 dengan persentase ketuntasan sebesar 85,7%. Hal tersebut menunjukkan bahwa target yang telah ditetapkan sebelumnya sudah tercapai sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Proses pembelajaran *dribbling* sepakbola menggunakan pendekatan permainan angka delapan dinamis dan menyenangkan. Peserta didik aktif melaksanakan tugas dan mengamati gerakan teknik *dribbling* dan saling diskusi dengan teman. Seluruh aspek penilaian dikuasai siswa. Kemampuan *dribbling* siswa meningkat dengan ditandai dengan tuntasnya KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 67.

Kata Kunci: Pembelajaran, Permainan angka delapan, *Dribbling*, Sepakbola.

## I. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani adalah berkontribusi bagian dari program pendidikan secara umum, terutama melalui pengalaman gerak untuk menjamin pertumbuhan dan perkembangan siswa. Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui pengalaman gerak yang mendorong perkembangan kemampuan fisik, keterampilan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, dan spiritual untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang.

Rosdiani (2012: 22) menyatakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah erat kaitannya dengan pemahaman dan penguasaan materi serta mempraktikkan langsung dalam mempelajari sesuatu. Penyusunan rencana pembelajaran wajib dilakukan oleh seorang guru pendidikan jasmani, agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Mohnsen (2008: 133) menyatakan bahwa pencapaian yang harus dicapai guru pendidikan jasmani yaitu mempunyai pemahaman menyeluruh tentang dasar-dasar pendidikan jasmani dan pemahaman yang luas terhadap prinsip dan teori-teori. Pemahaman guru tentang konsep adalah hal yang sangat penting untuk memaksimalkan kesempatan belajar bagi semua siswa (Himberg, Hutchinson, & Roussel, 2003: 156).

Materi permainan dan olahraga diajarkan pada siswa sekolah dasar kelas atas khususnya kelas V SD dengan materi permainan bola besar. Permainan olahraga yang diajarkan tidak hanya sebatas yang tercantum dalam kurikulum penjasorkes saja, melainkan banyak materi permainan lainnya yang bisa

diajarkan serta dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak dan kondisi sarana prasarana yang dimiliki sekolah tersebut. Salah satu materi pembelajaran bola besar yang diberikan pada siswa sekolah dasar kelas atas adalah materi permainan sepakbola. Hasil pembelajaran penjasorkes khususnya permainan bola besar pada teknik *dribbling* sepak bola di SD Negeri Joho 2 masih rendah hal tersebut bisa dilihat dari hasil evaluasi ujian tengah semester I tahun pelajaran 2019/2020 di mana dari 7 siswa hanya 2 siswa atau 28,6% yang memperoleh nilai tuntas sebesar 74 dan 5 siswa atau 71,4% yang belum tuntas KKM 67.

Hasil yang rendah tersebut dikarenakan rendahnya motivasi belajar khususnya pembelajaran sepak bola teknik *dribbling*. Motivasi ini sangat penting artinya bagi para siswa karena kegiatan yang sudah dirasa tidak menarik untuk dilakukan tanpa adanya pemberian motivasi dari guru penjasorkes mustahil para siswa akan dapat melakukan dengan sungguh-sungguh karena teknik *dribbling* yang diajarkan hanya monoton dan gerak yang itu-itu saja, sehingga

dibutuhkan motivasi yang tinggi dari guru itu sendiri. Di samping rendahnya motivasi juga adanya beberapa fasilitas yang masih sangat kurang seperti media untuk pembelajaran sepak bola, yang pada umumnya fasilitas ini dikalahkan dengan peralatan yang lain guna menunjang materi akademis, sehingga media belajar bagi siswa yang diperuntukkan untuk menunjang kegiatan olahraga sangat kurang bahkan terkesan seadanya.

Permasalahan yang ada ditambah dengan kurangnya metode pembelajaran yang disampaikan guru terhadap murid, sehingga murid menjadi bosan untuk melakukan apa yang diinstruksikan dari guru itu sendiri. Akibat dari permasalahan yang ada mengakibatkan nilai yang dicapai oleh para siswa rendah atau tidak tuntas menurut batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu untuk sepak bola 67.

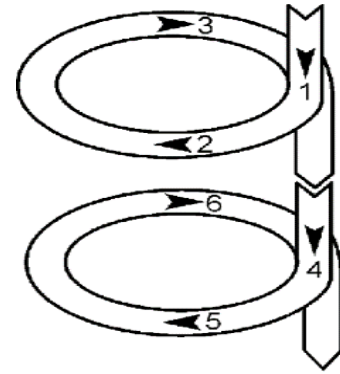
Berdasarkan observasi peneliti, siswa kurang tertarik pada metode pembelajaran sepakbola khususnya teknik *dribbling* karena dianggap menjenuhkan dan tidak ada unsur permainan. Peningkatan kapasitas guru terhadap pembelajaran *dribbling* harus selalu diasah dengan cara guru banyak

menimba ilmu tentang pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswanya. Pembelajaran teknik *dribbling* dari dulu hingga sekarang masih monoton dengan menggunakan metode *drilling* sehingga perlu dikembangkan dengan proses bermain sebagaimana olahraga permainan, sehingga siswa akan merasa senang dan tidak jenuh.

## II. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Joho 2 merupakan sebuah sekolah yang terletak di Kecamatan Semen Kabupaten Kediri Jawa Timur. Pembelajaran sudah menerapkan kurikulum 2013. Jumlah siswa kelas 5 sebanyak 7, dengan jumlah siswa laki laki 4 orang, siswa perempuan sejumlah 3 orang. Kelas yang akan diambil untuk penelitian yaitu kelas V, hal ini dikarenakan pada tingkatan kelas tersebut belum banyak kegiatan tambahan dalam menghadapi ujian nasional.

Model PTK yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan model dari Mc.Taggart. Model yang digunakan akan dipaparkan pada diagram di bawah ini.



Keterangan :

Siklus 1

1 = perencanaan siklus 1

2 = tindakan dan observasi 1

3 = refleksi 1

Siklus 2

4 = revisi rencana 1

5 = tindakan dan observasi 2

6 = refleksi 2

### Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) (Arikunto, 2006)

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa :

#### a. Siklus 1

1) Perencanaan siklus 1

a) Melakukan identifikasi masalah dengan kolaborator, dalam hal ini diadakan *sharing ideas* tentang penelitian tindakan kelas. Langkah ini diambil untuk membicarakan tentang rendahnya hasil belajar *dribbling* sepakbola pada tes akhir semester I tahun 2019/2020 dari kelas V sebagai subjek penelitian dan juga untuk mengambil langkah- langkah guna mengatasi hal tersebut. Pada *sharing*

ideas ini juga dibahas tentang tujuan, langkah-langkah pembelajaran teknik *dribbling* dengan pendekatan bermain dan bagaimana cara pelaksanaannya.

- b) *Sharing ideas* tentang pelaksanaan pembelajaran teknik *dribbling* sepakbola dengan pendekatan permainan angka delapan dalam proses pembelajaran.
- c) *Sharing ideas* tentang pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Dalam kegiatan ini dibahas langkah yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- d) Merumuskan tindakan solusi
  - 1) Merencanakan pembelajaran teknik *dribbling* dengan pendekatan permainan angka delapan.
  - 2) Menyiapkan alat yang akan digunakan berupa bola, *cone*, peluit.
  - 3) Pelaksanaan tindakan siklus I  
Peneliti melakukan proses pembelajaran teknik *dribbling* sepakbola dengan pendekatan bermain angka delapan dengan skenario pembelajaran sesuai dengan pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan.
  - 4) Pengamatan  
Melaksanakan kegiatan pengamatan berupa: pengamatan yang dilakukan kolaborator

terhadap proses pembelajaran setiap kemajuan yang terjadi baik pada peserta didik maupun suasana kelas dicatat.

#### 5) Refleksi

Melaksanakan kegiatan refleksi dengan membandingkan data hasil belajar dan data aktivitas siswa dalam pembelajaran dilihat dari hasil kondisi awal dengan data hasil belajar dan data aktivitas peserta didik dalam pembelajaran siklus I.

#### b. Siklus II

##### 1) Perencanaan Tindakan Siklus II

a) Melakukan *sharing ideas* hasil refleksi siklus I dengan kolaborator untuk merumuskan tindakan solusinya.

b) Merumuskan tindakan solusi sesuai hasil refleksi siklus I berupa materi dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dalam kegiatan ini dibahas materi pembelajaran teknik *dribbling* sepakbola dengan pendekatan permainan angka delapan dan menyusun strategi sesuai dengan RPP.

##### 2) Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Melaksanakan proses pembelajaran teknik *dribbling* sepakbola dengan pendekatan

permainan angka delapan dengan skenario kegiatan sesuai dengan RPP. Pembelajaran dilaksanakan dengan alokasi waktu 2 kali pertemuan.

### 3) Pengamatan

Melaksanakan kegiatan pengamatan berupa: pengamatan yang dilakukan kolaborator terhadap proses pembelajaran setiap kemajuan yang terjadi baik pada peserta didik maupun suasana kelas dicatat.

### 4) Refleksi

Melaksanakan kegiatan refleksi dengan membandingkan data hasil belajar dan data aktivitas siswa dalam pembelajaran dilihat dari hasil kondisi awal dengan data hasil belajar dan data aktivitas peserta didik dalam pembelajaran siklus II.

Data yang diperoleh pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan diskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan data kuantitatif dari kondisi awal, siklus I, Siklus II.

#### 1. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sepakbola sebagai berikut:

##### a. Kompleksitas (n1)

1) Tinggi, rentang nilai antara 81 – 100 dengan skor 3

2) Sedang, rentang nilai antara 65 – 80 dengan skor 2

3) Rendah, rentang nilai antara 50 – 64 dengan skor 1

##### b. Daya dukung (n2)

1) Tinggi, rentang nilai antara 81 – 100 dengan skor 3

2) Sedang, rentang nilai antara 65 – 80 dengan skor 2

3) Rendah, rentang nilai antara 50 – 64 dengan skor 1

##### c. Intake (n3)

1) Tinggi, rentang nilai antara 81- 100 dengan skor 3

2) Sedang, rentang nilai antara 65- 80 dengan skor 2

3) Rendah, rentang nilai antara 50- 64 dengan skor 1.

Jika indikator memiliki kriteria maka nilainya adalah rata-rata setiap nilai dari kriteria yang ditentukan atau dirumuskan sebagai berikut;

$$KKM = \frac{n1+n2+n3}{9} \times 100$$

Target ketuntasan perkembangan *dribbling* siswa sebanyak 7 siswa yang harus mencapai KKM.

### III. HASIL DAN KESIMPULAN

Pada siklus I dilakukan pembelajaran dengan melaksanakan *dribbling* dalam bentuk permainan angka delapan. Permainan ini menekankan pada masalah tehnik *dribbling* menggunakan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan punggung kaki. Pada siklus I ini



guru peneliti sudah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP, akan tetapi siswa masih ragu-ragu dan belum siap melakukan kegiatan permainan angka delapan. Hasil diskusi dan tanya jawab diperoleh kesimpulan bahwa siswa masih perlu berlatih teknik *dribbling* sesering mungkin.

Pada pelaksanaan tindakan ternyata siswa belum terbiasa mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan pada saat bermain dan berdiskusi juga masih didominasi oleh satu atau dua orang siswa dan masih ada materi yang belum dikuasai oleh siswa.

Pada siklus II dilakukan pembelajaran *dribbling* dengan pendekatan permainan angka delapan sesuai dengan refleksi pada siklus I, proses pembelajaran berlangsung dinamis, dan menyenangkan guru dan siswa melaksanakan pembelajaran dengan gembira. Siswa aktif melakukan kegiatan permainan dan saling bertukar pikiran dengan kelompoknya maupun antar kelompok.

Pada pelaksanaan siklus II, diketahui siswa sudah dapat melakukan kegiatan bermain dan *dribbling* dengan gembira dan penuh semangat dengan peningkatan aktivitas yang efektif dengan ditandai adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan ketuntasan mencapai 69,78%. Dari jumlah siswa kelas V SD Negeri Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri sebanyak 6 sudah mendapatkan nilai hasil belajar di atas batas nilai KKM yaitu 67 sesuai dengan K 13 SD Negeri Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri tahun ajaran 2019/2020.

Setelah dilakukan penelitian tindakan selama 2 siklus dan setiap siklus dilakukan tes untuk memperoleh hasil belajar *dribbling*, maka di peroleh data sebagai berikut:

Dari hasil refleksi diketahui bahwa pada siklus I siswa masih ragu ragu dan belum memahami pola pembelajaran *dribbling* dengan pendekatan bermain. Pelaksanaan pembelajaran belum maksimal masih ada siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dan ada beberapa materi yang belum dikuasai oleh beberapa siswa.

Walaupun guru sudah melakukan perannya sesuai dengan perencanaan dan model pembelajaran sudah tepat, secara keseluruhan tujuan pembelajaran belum tercapai sesuai rencana.

Dari hasil *sharing ideas* dengan kolaborator tentang pelaksanaan proses pembelajaran dan hasil belajar pada siklus II diperoleh hasil refleksi: siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain siswa lebih semangat aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Guru peneliti semakin mengerti kelemahannya dan terus mencari alternatif pemecahannya proses pembelajaran sudah sesuai dengan RPP dan guru sudah melakukan perannya sesuai dengan model pembelajaran yang ditetapkan secara keseluruhan tujuan pembelajaran sudah tercapai sesuai dengan rencana setelah dilakukan tindakan siklus II yang merupakan refleksi dari siklus I pada siklus II hasil pembelajaran *dribbling* siswa mengalami peningkatan hingga 6 siswa (85,7%) mendapat nilai di atas batas KKM dan dinyatakan tuntas.

Upaya peningkatan hasil belajar *dribbling* berhasil dengan baik jika dilihat dari peningkatan pada tiap siklus yang rata-rata mencapai ketuntasan pada setiap tindakan siklus peningkatan hasil belajar yang paling besar pada siklus ke II hal ini terjadi karena siswa sudah mulai memahami konsep pembelajaran *dribbling* dengan pendekatan bermain dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh siswa meningkat dan proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana dan mendapat hasil sesuai dengan yang diharapkan.

#### IV. PENUTUP

Setelah peneliti melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada peningkatan pada siklus 1. Sebanyak 4 siswa lulus nilai KKM pada permainan angka delapan *dribbling* sepakbola pada siswa kelas 5 SDN Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.
2. Ada peningkatan pada siklus 2. Sebanyak 6 siswa lulus nilai KKM pada permainan angka delapan *dribbling* sepakbola pada siswa kelas 5 SDN Joho 2 Kecamatan Semen Kabupaten Kediri.

## V. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2003). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mohnsen, B. S. (2008). *Teaching middle school physical education*. United States: Human Kinetics.

Rosdiani, D. (2012). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Himberg, C., Hutchinson, G., & Rousell, J. (2003). *Teaching secondary physical education preparing adolescents to be active for life*. United States of America: Human Kinetics.