



PENINGKATAN HASIL BELAJAR *PASSING* DAN *CONTROL BOLA* DENGAN METODE KUCING-KUCINGAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA

Muhammad Azlan

Universitas Muhammadiyah Palopo
Email: muhammadazlan819@gmail.com

Taslim

Universitas Muhammadiyah Palopo
Email: taslimpalopo2021@gmail.com

Article received :
Review process :
Article published :

Abstract

In physical education learning there are several obstacles that occur in the process of passing and control learning in football in grade X students SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo 2020. One way that can be done to improve student learning outcomes is through classroom research, creating a learning model that appeals to students with a learning model of the play approach. The problem in this study is whether the implementation of passing and control learning through the media of cat-cat games can improve the quality and learning outcomes for students of grade X SMK Pelayaran Samudera Nusantara? The purpose of this study is to know the application of passing and control learning through the media of cat-cat games can improve the quality and learning outcomes for students of SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo in physical education subjects.

This research was conducted at SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo, the sample in this study was x-grade students who numbered 17 students. This research is a class action study consisting of two cycles in which each cycle consists of 4 stages namely planning, action, observation (observation) and reflection. The data collection techniques in this study are: observation methods, documentation methods, and test methods.

The results showed that the application of play methods can improve the results of fast running learning in grade X students of SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo 2020. From the results of the analysis obtained there is an improvement in students' learning outcomes from the first cycle to the second cycle.

The average score of passing and control learning results in the first cycle (73.01), the second cycle (82.94). Thus the increase in learning outcomes from the first cycle to the second cycle is (9.93). While the number of students declared complete in the first cycle 10 students (59%) and the second cycle of 14 students (882%).

The conclusion of this study, that passing and control learning through the medium of playing cats for students of grade X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo 2020 can improve students' learning outcomes. It is recommended that every physical education teacher is always creative and innovative in creating learning models, with the aim of improving students' learning outcomes.

Keywords: *Learning Results, Playing Cat-Cat*

Abstrak



Dalam pembelajaran pendidikan jasmani ada beberapa kendala yang terjadi di dalam proses pembelajaran passing dan control dalam sepak bola pada siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo 2020. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui penelitian tindakan kelas, membuat suatu model pembelajaran yang menarik bagi siswa dengan model pembelajaran pendekatan bermain. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah pelaksanaan pembelajaran passing dan control melalui media permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar bagi siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara ? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran passing dan control melalui media permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar bagi siswa SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo, sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 17 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi (pengamatan) dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: metode observasi, metode dokumentasi, dan metode tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari cepat pada siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo 2020. Dari hasil analisis yang diperoleh terdapat peningkatan hasil belajar siswa dari siklus pertama hingga siklus kedua. Nilai rata-rata hasil belajar passing dan control pada siklus pertama (73,01), siklus kedua (82,94). Sehingga peningkatan hasil belajar dari siklus pertama hingga siklus kedua sebesar (9,93). Sedangkan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas pada siklus pertama 10 siswa (59%) dan siklus kedua 14 siswa (82%).

Kesimpulan penelitian ini, bahwa pembelajaran passing dan control melalui media bermain kucing-kucingan bagi siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo 2020 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Disarankan agar setiap guru pendidikan jasmani selalu kreatif dan inovatif dalam membuat model-model pembelajaran, dengan tujuan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Bermain Kucing-Kucingan

Pendahuluan

Latar Belakang

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani,



keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/ olahraga, internalisasi nilai-nilai (seperti: sportivitas, jujur, kerjasama, disiplin, bertanggung jawab), dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Sejarah olahraga sepak bola dimulai sejak abad ke 2 dan 3 sebelum masehi di Cina. Dimasa Dinasti han tersebut, masyarakat menggiring bola kulit dengan menendangnya ke jaring kecil. Permainan serupa dimainkan di Jepang dengan sebutan kemari. Di Italia permainan menendang dan membawa bola juga di gemari terutama mulai abad ke-16.

Sepak bola modern mulai berkembang di Inggris dan menjadi sangat digemari. Di beberapa kompetisi, permainan ini menimbulkan banyak kekerasan selama pertandingan sehingga akhirnya Raja Edward III melarang olahraga ini dimainkan pada tahun 1365. Sejarah sepak bola masuk ke Indonesia diawali dengan berdirinya Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia (PSSI) di Yogyakarta pada 19 April 1930 dengan pimpinan Soeratin Sosrosoegondo.

Permainan sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing beranggotakan 11 oleh pemain inti dan beberapa pemain cadangan, tujuan dari permainan sepak bola adalah mencetak gol sebanyak banyaknya, menjaga daerah supaya tidak kebobolan oleh lawan, dan yang paling penting adalah menjaga kekompakan para pemain supaya bisa mencetak gol.

Passing adalah cara mengoper bola kepada teman satu tim. Kebanyakan orang melakukan *passing* menggunakan kaki bagian dalam karena kaki bagian dalam terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberi *control* bola yang lebih baik, tehnik *passing* merupakan salah satu tehnik yang sangar dasar dalam memainkan sepak bola.

Control Bola sering juga di sebut *receiving* dalam bahasa Inggris atau menahan bola, merupakan gerakan *tercontrol* dengan konsentrasi tinggi untuk menerima operan dari kawan hingga bola siap dipakai dan dilanjutkan, Tujuan dari tehnik ini salah satunya untuk mengamankan bola dari lawan, Pemain sepak bola juga bertujuan untuk menjadi pemenang dalam sebuah laga maka dari itu pemain pesepak bola harus terlatih tehnik dasarnya, karna dalam situasi permainan sepak bola setiap pemain akan bersentuhan dengan bola, apa bila pemain tidak menguasai tehnik dasar dalam permainan sepak bola maka lawan akan sangat mudah merebut bola dan menguasai permainan.

Maka dari itu pemain harus menguasai tehnik dasar sepak bola yaitu *passing* dan *control* bola agar mudah memainkan bola dan menguasai jalannya permainan. Pemain sepak bola harus memiliki tehnik dasar yang mumpuni, seperti mengoper (*passing*), menerima (*control*), mengumpan lambung (*chipping*), menggiring (*dribbling*),



menendang ke arah gawang (*shooting*), menyundul (*heading*), *clearing*. (Irawan: 2009:1)

Pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran permainan sepak bola di SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo, menunjukkan bahwa banyak ditemukan permasalahan-permasalahan yang terjadi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjaskesrek khususnya pada materi *passing* dan *control* dalam permainan sepak bola sehingga harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Oleh karena itu dalam mengajarkan teknik dan keterampilan gerak dasar olahraga pada siswa dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan seluruh siswa dalam mengikuti pembelajaran siswa harus aktif secara keseluruhan dalam menerima materi, terlebih materi itu adalah penguasaan teknik dasar cabang olahraga sepak bola.

Untuk itu seorang guru pendidikan jasmani hendaknya dapat menerapkan model-model pembelajaran yang mengaktifkan seluruh siswa dan siswa merasa senang, ada beberapa kendala yang terjadi didalam proses pembelajaran *passing* dan *control* bola bagi siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo diantaranya:

1. Minimnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran *passing* dan *control* sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran, sehingga guru perlu mencari solusi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi.
2. Minimnya sarana dan prasarana yang ada di lingkungan sekolah. Sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Kurangnya wawasan dan pengetahuan guru. Dalam pembelajaran maupun memberikan nilai, guru masih menggunakan metode yang konvensional sehingga pembelajaran yang disajikan kurang menarik.
3. Siswa terlalu bergantung kepada instruksi guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian dan alasan dalam latar belakang masalah di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* bola dengan metode kucing-kucingan pada permainan sepak bola kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini, apakah metode permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola bagi siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* dan *control* bola pada permainan sepak bola, sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan dengan menggunakan metode permainan olahraga kucing-kucingan sebagai bahan ajar praktik *passing* dan *control* bola agar pemahaman dan kemampuan gerak siswa dapat dilakukan dengan

maksimal. Dan di jadikan masukan bagi pelaksana proses belajar mengajar penjasokesrek dan memilih serta melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif.

Manfaat Praktis

Untuk memperkaya ruang lingkup penelitian pada bidang pendidikan jasmani khususnya pada proses pembelajaran sepak bola yaitu:

- 1) Bagi Siswa
 - a) Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
 - b) Dapat meningkatkan minat dan kemampuan *passing* dan *control* dalam sepak bola serta mendukung pencapaian prestasi belajar siswa dalam pembelajaran sepak bola.
- 2) Bagi Guru
 - a) Untuk meningkatkan kreatifitas guru penjasorkes dalam mengembangkan pembelajaran agar menjadi pembelajaran aktif, inovatif dan menyenangkan.
 - b) Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pendekatan pembelajaran yang akan dilakukan.
 - c) Mengembangkan kemampuan ketrampilan guru dalam menghadapi permasalahan yang di hadapi.

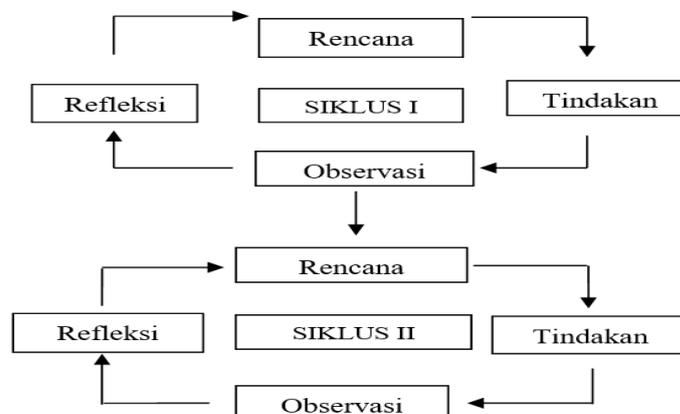
Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Peneliti hanya mengamati penggunaan teknik dasar *passing* dan *control* bola melalui metode permainan olahraga yaitu kucing-kucingan

Metode

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas dan dikenal dengan *classroom action research*. Kunandar (2013: 44-45) menyatakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara kolaboratif dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas melalui *treatment* tertentu.



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber Agus Kristiyanto 2010:17)

Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi peneliti bertempat di lapangan SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo. Waktu berlangsungnya siklus pertama di laksanakan pada tanggal 19 Desember 2020 sedangkan siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 1 oktober 2020.

Populasi dan Sampel

Populasi

Suatu penelitian dibutuhkan objek yang akan diteliti untuk mencapai tujuan dari penelitian. Data-data dari objek yang diteliti merupakan data yang dibutuhkan oleh peneliti untuk proses penganalisaan data. Objek yang akan diteliti masih berupa populasi yang dipilih oleh peneliti.

Menurut Sugiyono (2013: 117) “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.”

Populasi yang di gunakan oleh peneliti adalah siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo.

Sampel

Objek penelitian yang masih berupa populasi harus di kerucutkan menjadi suatu sampel penelitian. Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi berdasarkan pernyataan tersebut maka pengambilan sampel harus berasal dari populasi yang telah dipilih. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh penulis pada penelitian ini adalah menggunakan teknik *nonprobability sampling*. Menurut Sugiyono (2013:122) “*nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.” Salah satu teknik sampling yang akan digunakan oleh penulis dari *nonprobability sampling* adalah *purposive sampling*.

Dengan menggunakan *purposive sampling*, sampel ditetapkan secara sengaja oleh peneliti yang didasarkan atas kriteria atau pertimbangan tertentu sehingga tidak melalui proses pemilihan sebagaimana yang dilakukan dalam teknik random. Penulis memilih siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo. Dari populasi yang ditentukan sebelumnya sebagai sampel untuk diteliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua siklus dan masing-masing siklus terdiri atas empat tahap, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), *reflection* (refleksi).

Instrumen Penelitian

Instrumen Pembelajaran

Instrument pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1) Silabus

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas yang digunakan sebagai landasan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk setiap pertemuan. Masing-masing Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berisi kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar.

3) Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mengamati sejauhmana perkembangan siswa mengenai sikap, tingkah laku, dan peningkatan hasil belajar siswa.

Instrumen Evaluasi

Aspek Psikomotor

Pada aspek psikomotor menggunakan tes praktik yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola. Nilai tes dikategorikan pada table berikut:

Tabel 3.1 Indikator Penilaian Tes Psikomotor *Passing* dan *control*

No	Aspek Psikomotor	Kriteria			
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Pandangan mata saat melakukan passing dan control				
2	Ayunan kaki saat melakukan passing dan control				
3	Perkenaan bola ke kaki				
4	Kelentukan badan				
5	Ketepatan arah				

Keterangan skor masing-masing kriteria:

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Aspek Afektif

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah check list. *Check list* adalah suatu daftar yang berisi nama-nama subyek dan faktor-faktor yang hendak di selidiki.

Tabel 3.2 Indikator Penilaian Tes Afektif *Passing* dan *Control*

No	Indikator penilaian	Ya	Tidak
1	Siswa aktif dalam pembelajaran		
2	Menampilkan sikap kerjasama dengan siswa lainnya		
3	Menampilkan sikap sportif		
4	Sikap menghargai lawan		



5	Disiplin dalam pembelajaran		
---	-----------------------------	--	--

Keterangan skor masing-masing kriteria:

Untuk jawaban Ya mendapatkan Skor = 1

Untuk jawaban Tidak mendapatkan Skor = 0

Aspek Kognitif

Untuk menilai aspek kognitif siswa peneliti menggunakan ujian tes lisan dengan soal yang berjumlah tiga soal.

Tabel 3.3 Indikator Penilaian Tes Kognitif *Passing* dan *Control*

No	Aspek Psikomotor	Kriteria			
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
1	Kemampuan menjelaskan keterampilan <i>passing</i> dan <i>control</i>				
2	Kemampuan menjelaskan teknik-teknik dalam <i>passing</i> dan <i>control</i>				
3	Kemampuan menjelaskan keterampilan <i>passing</i> dan <i>control</i> melalui metode bermain kucing-kucingan				

Sangat baik = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian tindakan kelas berupa catatan hasil pengamatan. Untuk mengumpulkan semua data yang diperlukan melalui tes unjuk kerja siswa. Sedangkan alat pengumpulan data yang digunakan penelitian sebagai berikut :

- Tes Praktik : dipergunakan untuk mendapat data dari unjuk kerja siswa pada proses pembelajaran sepak bola.
- Lembar Observasi : dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran menggunakan metode permainan kucing-kucingan untuk meningkatkan hasil belajar *Passing* Dan *control* dalam sepak bola pada siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo.
- Evaluasi : Pengumpulan dengan berbagai cara evaluasi agar penulis mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menguasai sepak bola yang disesuaikan fakta yang ada dalam proses pembelajaran dilapangan.

Tabel.3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data

No	Sumber data	Jenis Data	Teknik pengumpulan data	Instrumen
1	Siswa	Hasil pembelajaran sepak	Tes Praktek	Tes



		bola melalui permainan Kucing-Kucingan		Keterampilan Gerak
2	Siswa	Kemampuan melakukan gerakan teknik Passing dan Control melalui permainan kucing-kucingan	Melalui lembar observasi	Melalui lembar observasi

Prosedur Penelitian

1. Siklus Pertama

a) Perencanaan (*Planning*)

- 1) Merumuskan tujuan pembelajaran passing dan control melalui metode permainan kucing-kucingan.
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pembelajaran passing dan control dalam sepak bola.
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek/instrument analisis pembelajaran passing dan control dalam sepak bola
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran.

b) Tindakan (*Action*)

- 1) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat.
- 3) Guru memberikan motivasi kepada siswa tentang materi yang disampaikan.
- 4) Guru menerangkan gerak dasar passing dan control sepak bola.
- 5) Guru mendemonstrasikan/memperagakan rangkaian *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui metode permainan kucing-kucingan.
- 6) Siswa melakukan pembelajaran yang telah dicontohkan.
- 7) Guru melakukan pengamatan tentang aspek kognitif, afektif, psikomotor siswa.
- 8) Guru memberikan evaluasi terhadap hasil belajar passing dan control dalam sepak bola melalui metode permainan kucing-kucingan.

c) Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan proses pembelajaran dilakukan secara bergradasi dengan ketentuan:

4 = sangat tinggi, sangat aktif, sangat baik.

3 = tinggi, aktif, baik

2 = rendah, tidak aktif, tidak baik

1 = sangat rendah, sangat tidak aktif, sangat tidak baik

Adapun obyek yang diamati adalah sebagai berikut:

No	Obyek yang di amati	4	3	2	1
1	Minat belajar siswa dalam pembelajaran				
2	Kesungguh-sungguhan siswa				
3	Keseriusan siswa				



4	Keaktifan siswa selama pembelajaran				
5	Kerjasama antar siswa dalam kelompok				
6	Kehangatan suasana pembelajaran				
7	Ketertiban siswa				
8	Keriuhan siswa dan gerak-gerik siswa				
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				

d) Refleksi

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus pertama
- 2) Mengkaji pelaksanaan pembelajaran tindakan siklus pertama
- 3) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk di gunakan pada siklus berikutnya
- 4) Merencanakan perencanaan tindakan lanjut untuk siklus kedua.

2. Siklus Kedua

a) Perencanaan (*Planning*)

- 1) Guru dapat mengorganisasikan waktu dalam pembelajaran yang baik sehingga semua tahap dalam pembelajaran dapat di laksanakan dengan baik dan optimal.
- 2) Menyusun RPP yang sudah diperbaiki dengan materi pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola
- 3) Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran yang akan di gunakan.
- 4) Menyiapkan materi yang telah di berikan sebelumnya.
- 5) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes praktek.
- 6) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dalam pembelajaran

b) Tindakan (*Action*)

- 1) Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, yaitu pembelajara *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui media permainan kucing-kucingan.
- 2) Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok.
- 3) Memusatkan perhatian siswa terhadap situasi belajar.
- 4) Guru mengulas kembali materi yang lalu
- 5) Guru memperagakan/mendemonstrasikan pembelajaran *passing* dan *control* satu persatu.
- 6) Guru membimbing siswa dalam melakukan *passing* dan *control* dalam sepak bola yang telah di peragakan
- 7) Guru memberikan materi *passing* dan *control* yang telah di berikan melalui metode permainan kucing-kucingan
- 8) Guru melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa.

c) Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran dan di buat sama seperti siklus pertama.



d) Refleksi (*Reflection*)

- 1) Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus kedua
- 2) Mengkaji pelaksanaan dan pembelajaran dan efek tindakan siklus kedua
- 3) Membuat daftar penilaian terhadap pengamatan di atas tindakan pada siklus kedua
- 4) Evaluasi tindakan siklus kedua.

Uji Validitas Data

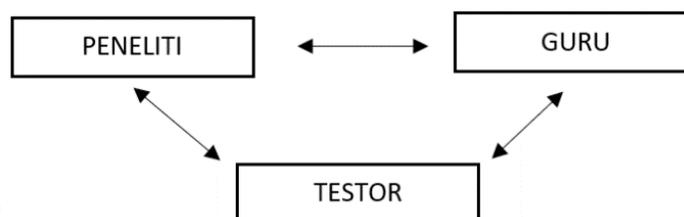
Proses pengujian keabsahan data dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kebenaran data yang penulis temukan dilapangan, caranya ialah dengan teknik triangulasi.

Cara ini merupakan pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai suatu pembanding terhadap data. Triangulasi data dalam penelitian ini ada dua hal yang dapat digunakan yaitu triangulasi dengan sumber dan triangulasi dengan metode.

Triangulasi sumber data dilakukan dengan cara pengecekan data (cek, cek ulang, cek silang). Mengecek adalah melakukan tes kepada dua tau lebih sumber informan dengan tes yang sama. Cek ulang berarti melakukan proses tes secara berulang dengan tes yang sama dalam waktu yang berbeda. Cek silang merupakan menggali keterangan tentang keadaan informan satu dengan informal lain.

Adapun triangulasi metode dilakukan dengan cara membanding kanhasil observasi dengan hasil observasi berikutnya, membandingkan hasil observasi dengan hasil tes, membandingkan hasil tes dengan tes berikutnya. Penekanan dari hasil pembandingan untuk mengetahui alasan-alasan terjadinya perbedaan data yang diperoleh selama pengumpulan data.

Triangulasi dilakukan meliputi sumber data dengan berupa yang mengecek keabsahan data yang telah diperoleh dari salah satu sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan upaya mengecek kembali secara berulang-ulang baik itu observasi, tes, dan dokumentasi. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan mencocokkan antara observasi dengan observasi, observasi dengan tes, tes dengan tes, dan dokumentasi. Triangulasi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk peningkatan validitas data dalam penelitian. Data yang sama akan lebih mantap kebenarannya bila digali dari beberapa sumber data yang berbeda.





Desain Triangulasi (Sugiyono, 2013:224)

Analisis Data

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini ada dua teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui hasil dari penelitian:

1. Teknik yang di gunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* melalui metode permainan kucing-kucingan yang di lihat dari aspek psikomotor, aspek afektif, dan aspek kognitif
2. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan hasil akhir berupa nilai yang mencakup tiga aspek dalam pembelajaran, yaitu psikomotor, afektif dan kognitif pembelajaran *passng* dan *control* yang telah dilakukan. Hasil tersebut dapat di bandingkan dengan setiap siklusnya.

a. Persentase Ketuntasan Belajar

Rumus untuk menghitung persentase ketuntasan belajar adalah sebagai berikut:

$$p = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar} \times 100\%}{\Sigma \text{siswa}}$$

(Zainal Aqib dkk, 2008:41)

Setelah hasil diperoleh maka hasil dapat di masukkan dalam table criteria tingkat ketuntasan belajar siswa dalam perseen seperti tabel berikut ini.

Tabel 3.8 kriteria ketuntasan belajar dalam (%)

Tingkat Keberhasilan (%)	Arti
>80%	Sangat tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
<20%	Sangat Rendah

(Zainal Aqib ddk, 2011:41)

b. Hasil akhir Pembelajaran *Passing* dan *Control* melalui Metode Permainan Kucing-kucingan.

1) Aspek Psikomotor

Penilaian terhadap kualitas untuk kerja siswa, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang diperoleh dari aspek psikomotor, dapat menggunakan rumus berikut ini.



$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ skor diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 50$$

2) Aspek Afektif

Data observasi diperoleh pada setiap tindakan yaitu dengan menggunakan *checklist* yang di lakukan pada setiap siklus, untuk menilai perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Penilaian terhadap aspek afektif, dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 4. Untuk mengetahui nilai yang di peroleh dari aspek afektif, dapat menggunakan rumus sebagai berikut ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ skor diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 30$$

3) Aspek kognitif

Siswa menjawab soal yang berbentuk lisan tentang materi yang sudah diberikan oleh peneliti sebelumnya. Setelah tes dilakukan kepada siswa, hasilnya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\Sigma \text{ skor diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 20$$

4) Nilai Akhir Hasil Belajar *Passing* dan *Control*

Nilai akhir pembelajaran *Passing* dan *control* melalui metode permainan kucing-kucingan diperoleh dengan menjumlahkan dari nilai ketiga aspek. Untuk memperoleh nilai akhir tersebut digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \text{Nilai Psikomotor} + \text{Nilai Afektif} + \text{Nilai Kognitif}$$

5) Indikator Keberhasilan Belajar

- Adanya peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* melalui metode kucing-kucingan.
- Presentase ketuntasan minimal 75% siswa tuntas dari jumlah keseluruhan siswa sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai yang telah ditentukan 75.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Siklus Pertama

Adapun hasil siklus pertama sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran Kelas

Tabel 4.1 Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus Pertama

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
----	--------------------	---	---	---	---



1	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan			√	
2	Kesungguh-sungguhan siswa			√	
3	Keseriusan siswa melakukan tindakan		√		
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran			√	
5	Kerjasama antar siswa		√		
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Kedisiplinan siswa		√		
8	Kepercayaan diri siswa		√		
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran			√	
Σ Skor yang diperoleh			8	15	4

Keterangan : Skor 1 = Tidak Baik
Skor 2 = Kurang Baik

Skor 3 = Cukup Baik
Skor 4 = Baik

Berdasarkan tabel di atas aspek-aspek yang mendapat kriteria kurang baik adalah keseriusan siswa kerjasama antar siswa, kedisiplinan siswa dan kepercayaan diri siswa keempat aspek yang mendapat nilai kurang baik di atas merupakan kelemahan yang terjadi pada siklus pertama, dan akan di jadikan bahan kajian refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus kedua.

2. Psikomotor

a. Pandangan Mata

Tabel 4.2 Penilaian aspek 1 psikomotor

No	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	3	17,64%	2,58
2	Baik	3	10	58,8%	
3	Cukup	2	4	23,52%	
4	Kurang	1	0	0	
Jumlah			17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik *passing* dan *control* kategori Sangat baik sebanyak 3 siswa (17,64%), sedangkan kategori baik sebanyak 10 siswa (58,8%), sedangkan kategori cukup sebanyak 4 siswa (23,52%). Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,58.

b. Ayunan Kaki

Tabel 4.3 Penilaian aspek 2 psikomotor

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
-----	----------	------	----------------	---	--------------------



1	Sangat Baik	4	2	11,7%	3,64
2	Baik	3	13	76,5%	
3	Cukup	2	2	11,7%	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik gerakan passing dan control kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (11,7%), sedangkan kategori baik sebanyak 13 siswa (76,5%). Dan untuk kategori cukup 2 siswa (11,7%) Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,64.

c. Perkenaan Bola

Tabel 4.4 Penilaian aspek 3 psikomotor

No	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	0	0	2,76
2	Baik	3	13	76,5%	
3	Cukup	2	4	23,5%	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik sikap awal passing dan control kategori baik sebanyak 13 siswa (76,5%), sedangkan kategori cukup sebanyak 4 siswa (23,5%). Dan untuk kategori kurang tidak ada, Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,76.

d. Gerakan Badan

Tabel 4.5 Penilaian aspek 4 psikomotor

No	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	0	0	3
2	Baik	3	17	100%	
3	Cukup	2	0	0	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik passing dan control kategori baik sebanyak 17 siswa (100%), sedangkan kategori cukup sebanyak tidak ada. Jumlah rata-rata diperoleh siswa sebesar 3.

e. Ketepatan

Tabel 4.6 Penilaian aspek 5 psikomotor

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	0	0	2.70
2	Baik	3	12	70,58%	
3	Cukup	2	5	29,42%	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik passing dan control kategori baik sebanyak 12 siswa (70,58%), sedangkan kategori cukup sebanyak 5 siswa (29,42%). Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 2,70.

3. Afektif

Tabel 4.7. Penilaian Aspek Afektif

Kriteria	Siklus 1	
	Σ Siswa	%
Siswa mematuhi peraturan yang di buat oleh guru	15	88,23%
Siswa aktif dalam pembelajaran	12	70,58%
Menampilkan sikap yang sportif	10	58,82%
Percayadiri	8	47,05%
Kejujuran	15	88,23%
Rata-rata	12	70,58%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui media bermain kucing - kucingan pada siklus 1 banyaknya siswa yang lolos dalam kriteria mematuhi peraturan yang di buat oleh guru sebanyak 15 siswa Dari 17 siswa (88,23%), kriteria aktif dalam pembelajaran sebanyak 12 siswa (70,58%), kriteria sikap yang sportif sebanyak 10 siswa (58,82%), sedangkan kriteria percaya diri sebanyak 8 siswa (47,05%). Dan untuk kriteria kejujuran sebanyak 15 siswa (88,23), Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 24 siswa (%).

4. Kognitif

a. Aspek 1 (Menjelaskan keterampilan *passing* dan *control*)

Tabel 4.8 Penilaian Aspek 1 Kognitif

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	4	23,52%	3,05
2	Baik	3	10	58,82%	
3	Cukup	2	3	17,64%	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Data tabel 4.8 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* berkategori sangat baik sebanyak 4 siswa (23,52%), kategori baik sebanyak 10 siswa (58,82%), kategori cukup sebanyak 3, siswa (17,64%), sedangkan ketegori kurang tidak ada.

Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* sebesar 3,05.

b. Aspek 2 (Menangkap dan memahami *teknik passing* dan *control*)

Tabel 4.9 Penilaian Aspek 2 Kognitif

No	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	1	5,9%	3
2	Baik	3	15	88,2%	
3	Cukup	2	1	5,9%	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Data tabel 4.9 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek menangkap dan memahami materi *passing* dan *control* berkategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,9%), kategori baik sebanyak 15 siswa (88,2%), kategori cukup sebanyak 1 siswa (5,9%). Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3.

c. Aspek 3 (Menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* dalam permainan)

Tabel 4.10 Penilaian Aspek 3 Kognitif

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat Baik	4	0	0	3



2	Baik	3	17	100%
3	Cukup	2	0	0
4	Kurang	1	0	0
	Jumlah		17	100%

Data tabel 4.10 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* dalam permainan berkategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 17 siswa (100%), kategori cukup tidak ada, dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* dalam permainan sebesar 3.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran *passing* dan *control* melalui media bermain kucing-kucingan sudah berjalan dengan baik, anak sudah antusias dalam pembelajaran namun hasil belajar masih belum maksimal disebabkan pembelajaran yang diajarkan belum berjalan dengan baik karena sebagian siswa masih merasa kesulitan dengan pembelajaran yang diberikan.

Tabel 4.11 Penilaian Hasil Belajar Siklus Pertama

No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Akbar	40	24	16,7	80,7	Tuntas
2	Sulkarnain	37,5	24	15	76,5	Tuntas
3	Yosua Eka	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
4	Perdi	32,5	18	13,3	63,8	Tdk.Tuntas
5	Irfan	40	24	16,7	80,7	Tuntas
6	Agri Selo	40	24	15	79	Tuntas
7	Weliono	35	18	15	68	Tdk.Tuntas
8	Dirli Sadik	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
9	Dedi Setiawan	32,5	18	13,3	63,8	Tdk.Tuntas
10	Hengki D	30	18	13,3	61,3	Tdk.Tuntas
11	M.sul	40	24	15	79	Tuntas
12	Dion R	32,5	18	15	65,5	Tdk.Tuntas
13	Keral Febrian	30	18	13,3	61,3	Tdk.Tuntas
14	Juliarmann	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
15	Jumadil	37,5	24	15	76,5	Tuntas
16	Afdal Suwar Asri	40	24	15	79	Tuntas

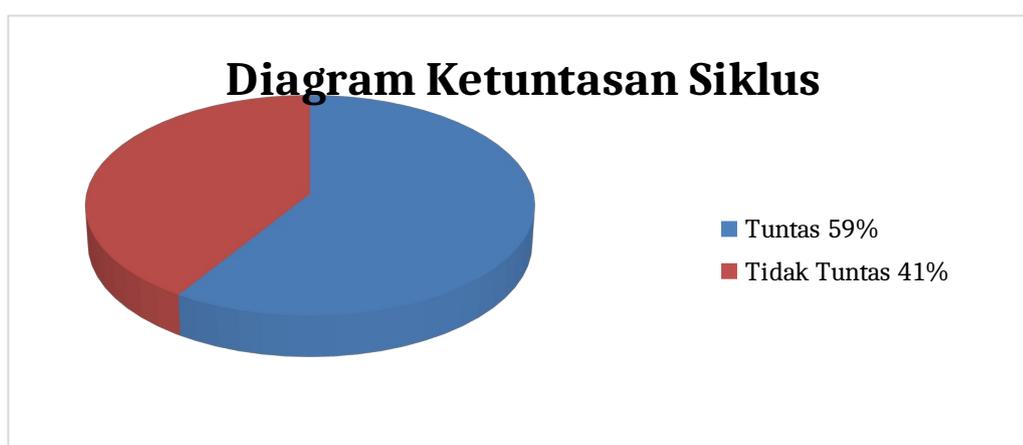
17	Hendrik S	32,5	24	15	71,5	Tuntas
Total					1241,2	
Rata-Rata					73,01	
Presentasi hasil belajar Siklus 1					58,82%	
Nilai Maksimal						

Prosentase ketuntasan siswa:

Siswa yang tuntas = $10/17 \times 100\% = 59\%$

Siswa yang belum tuntas = $7/17 \times 100\% = 41\%$

Gambar 4.1 Diagram Ketuntasan Siklus Pertama



Berdasarkan data diatas 41% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan 59% telah mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan target yang di inginkan peneliti yaitu 75% dari jumlah siswa belum tercapai sehingga harus ditingkatkan lagi dengan siklus kedua.

Hasil dari diskusi yang dilakukan dengan guru kolaborator, guru atau peneliti dianjurkan untuk memberikan motivasi dan pemahaman serta penjelasan permainan tersebut dengan detail dalam pembelajaran bermain untuk meningkatkan kemampuan *passing* dan *control*.

Selain itu guru atau peneliti juga harus terampil dalam membimbing siswanya untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Guru atau peneliti juga disarankan untuk meningkatkan interaksi dengan siswa serta meningkatkan kedisiplinan pada siswa, harapannya tidak ada siswa yang bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

Dan untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam melakukan permainan sebaiknya peneliti memberikan penghargaan pada siswa, misalnya berupa pujian kepada siswa.

Siklus Kedua

Adapun hasil siklus kedua sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran Kelas

Tabel 4.12 Pengamatan Proses Pembelajaran Kelas X Siklus Kedua

No	Objek yang diamati	1	2	3	4
1	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan				√
2	Kesungguh-sungguhan siswa				√
3	Keseriusansiswa melakukan tindakan			√	
4	Keaktifan siswa selama pembelajaran				√
5	Kerjasama antar siswa			√	
6	Kehangatan suasana pembelajaran			√	
7	Kedisiplinan siswa			√	
8	Kepercayaan diri siswa			√	
9	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran				√
10	Ketepatan selesainya proses pembelajaran			√	
Σ Skor yang diperoleh				18	16

Keterangan :

Skor 1 = Tidak Baik Skor 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang Baik Skor 4 = Baik

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa keseluruhan pembelajaran pada siklus 2 sudah berjalan dengan baik dan lancar serta tidak ada aspek yang kurang baik.

2. Psikomotor

a. Pandangan Mata

Tabel 4.13 Penilaian aspek 1 psikomotor

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat baik	4	6	35,3 %	3,35 %
2	Baik	3	11	64,7%	
3	Cukup	2	0	0	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik passing dan control kategori Sangat baik sebanyak 6 siswa (35,3%), sedangkan kategori baik sebanyak 11 siswa (64,7%), sedangkan kategori cukup tidak ada. Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,35.

b. Ayunan Kaki

Tabel 4.14 Penilaian aspek 2 psikomotor

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat baik	4	9	53 %	3,41%
2	Baik	3	6	35,3%	
3	Cukup	2	2	11,7%	
4	Kurang	1	0	0	



Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik gerakan *passing* dan *control* kategori sangat baik sebanyak 9 siswa (53%), sedangkan kategori baik sebanyak 6 siswa (35,3%). Dan untuk kategori cukup 2 siswa (11,7%) Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,41.

c. Perkenaan Bola

Tabel 4.15 Penilaian aspek 3 psikomotor

No	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5,9%	3
2	Baik	3	15	88,23%	
3	Cukup	2	1	5,9%	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik sikap awal *passing* dan *control* kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,9%), sedangkan kategori baik sebanyak 15 siswa (88,23%). Dan untuk kategori cukup sebanyak 1 siswa (5,9%). Dan untuk kategori kurang tidak ada, Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3.

d. Gerakan Badan

Tabel 4.16 Penilaian aspek 4 psikomotor

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5,9%	3,05
2	Baik	3	16	94,1%	
3	Cukup	2	0	0	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik *passing* dan *control* kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,9%) sedangkan kategori baik sebanyak 16 siswa (94,1%). Dan kategori cukup sebanyak tidak ada. Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,05.

e. Ketepatan

Tabel 4.17 Penilaian aspek 5 psikomotor

No.	Kategori	Skor	∑ Siswa	%	∑ Rata-rata
1	Sangat baik	4	0	0	3
2	Baik	3	17	100%	
3	Cukup	2	0	0	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Dari tabel di atas menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai teknik passing dan control kategori baik sebanyak 17 siswa (100%), sedangkan kategori cukup tidak ada. Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3.

e) Afektif

Tabel 4.18 Penilaian Aspek Afektif

Kriteria	Siklus 2	
	∑ Siswa	%
Siswa mematuhi peraturan yang di buat oleh guru	15	88,23%
Siswa aktif dalam pembelajaran	15	88,23%
Menampilkan sikap yang sportif	10	58,82%
Percayadiri	10	58,82%
Kejujuran	15	88,23%
Rata –Rata	13	76,5%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan observer dan peneliti, aspek afektif siswa dalam pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui media bermain kucing-kucingan pada siklus 2 banyaknya siswa yang lolos dalam kriteria mematuhi peraturan yang di buat oleh guru sebanyak 15 siswa (88,23%) , aktif dalam pembelajaran sebanyak 15 siswa (88,23%), kriteria bersikap sportivitas sebanyak 10 siswa (58,82%), kriteria percayadiri sebanyak 10 siswa (58,82%) sedangkan kriteria kejujuran sebanyak 15 siswa (88,23%). Rata-rata keseluruhan kriteria sebanyak 13 siswa (76,5%).

3. Kognitif

a. Aspek 1 (Menjelaskan keterampilan passing dan control)

Tabel 4.19 Penilaian Aspek 1 Kognitif

No.	Kategori	Skor	∑ Siswa	%	∑ Rata-rata
1	Sangat baik	4	4	23,52%	3,17
2	Baik	3	12	70,58%	
3	Cukup	2	1	5,9	
4	Kurang	1	0	0	
	Jumlah		17	100%	

Data tabel 4.8 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* berkategori sangat baik sebanyak 4 siswa (23,52%), kategori baik sebanyak 12 siswa (70,58%), kategori cukup sebanyak 1, siswa (5,9%), sedangkan ketegori kurang (0).

Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* sebesar 3,17. Data tabel 4.8 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* berkategori sangat baik sebanyak 4 siswa (23,52%), kategori baik sebanyak 12 siswa (70,58%), kategori cukup sebanyak 1, siswa (5,9%), sedangkan ketegori kurang tidak ada. Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* sebesar 3,17.

b. Aspek 2 (Menangkap dan memahami teknik *passing* dan *control*)

Tabel 4.20 Penilaian Aspek 2 Kognitif

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5,9%	3,05
2	Baik	3	16	94,1%	
3	Cukup	2	0	0	
4	Kurang	1	0	0	
Jumlah			17	100%	

Data tabel 4.9 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek Menangkap dan memahami materi *passing* dan *control* berkategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,9%), kategori baik sebanyak 16 siswa (94,1%), kategori cukup tidak. Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3,05.

c. Aspek 3 (Menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* dalam permainan)

Tabel 4.21 Penilaian Aspek 3 Kognitif

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ Rata-rata
1	Sangat baik	4	1	5,9%	3,05
2	Baik	3	16	94,1%	
3	Cukup	2	0	0	
4	Kurang	1	0	0	
Jumlah			17	100%	

Data tabel 4.10 menunjukkan dari 17 siswa ternyata yang menguasai aspek menjelaskan keterampilan *passing* dan *control* dalam permainan berkategori sangat baik sebanyak 1 siswa (5,9%), kategori baik sebanyak 16 siswa (94,1%), kategori cukup tidak ada. Dari hasil tersebut jumlah rata-rata yang diperoleh siswa tentang

menjelaskan keterampilan passing dan control dalam permainan sebesar 3.05. Pada penilaian aspek kognitif pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola melalui media bermain kucing-kucingan pada siklus kedua dilakukan dengan tes lisan (tiga soal) dan didapatkan hasil jumlah siswa yang lulus sebesar 84,62% dengan rata-rata nilai 95.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan pembelajaran passing dan control melalui media bermain kucing-kucingan pada siklus kedua diperoleh data sebagai berikut :

- 1) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna tetapi persentase pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar.
- 2) Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa semangat dan aktif selama proses pembelajaran.
- 3) Kekurangan pada siklus pertama sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.
- 4) Hasil belajar siswa pada siklus kedua mengalami peningkatan.

Tabel 4.22 Penilaian Hasil Belajar Siklus Kedua

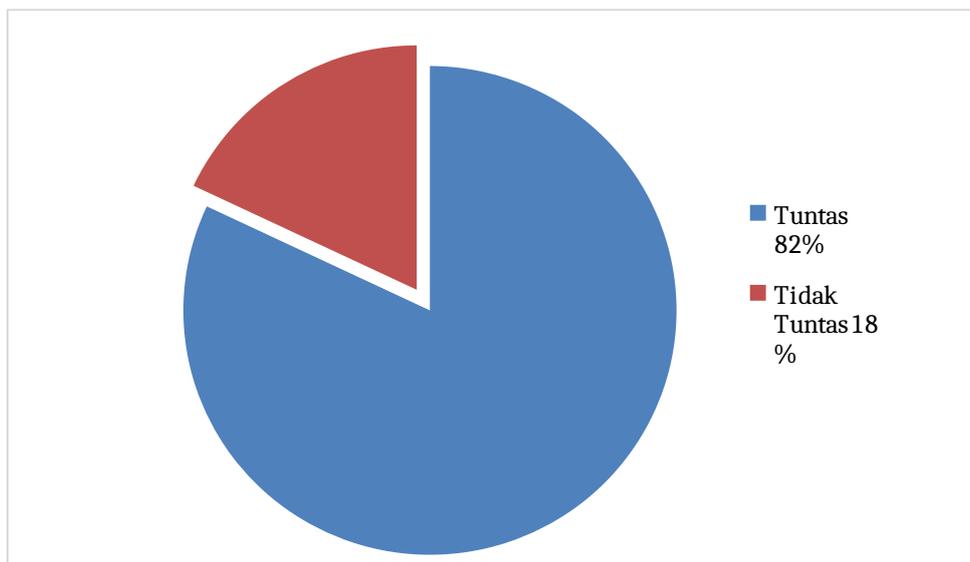
No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Akbar	42,5	30	15	87,5	Tuntas
2	Sulkarnain	40	30	16,7	86,7	Tuntas
3	Yosua Eka	42,5	30	16,7	84,2	Tuntas
4	Perdi	37,5	24	15	76,5	Tuntas
5	Irfan	45	30	16,7	91,7	Tuntas
6	Agri Selo	42,5	30	16,7	89,2	Tuntas
7	Weliono	37,5	24	15	76,5	Tuntas
8	Dirli Sadik	40	30	16,7	86,7	Tuntas
9	Dedi Setiawan	37,5	24	15	76,5	Tuntas
10	Hengki D	35	24	13,3	72,3	Tdk.Tunas
11	M.sul	42,5	30	15	87,5	Tuntas
12	Dion R	35	24	15	74	Tdk.Tunas
13	Keral Febrian	35	24	15	74	Tdk.Tunas
14	Juliarman	40	30	16,7	86,7	Tuntas
15	Jumadil	40	30	15	85	Tuntas
16	Afdhal Suwar Asri	42,5	30	15	87,5	Tuntas
17	Hendrik S	37,5	30	15	82,5	Tuntas
Total					1405	
Rata-Rata					82,94	

Prosentase Hasil Belajar Siklus 2	82%	
Nilai Maksimal		

Presentase ketuntasan siswa :

Siswa yang tuntas = $14 \text{ } 17 \times 100\% = 82\%$

Siswa yang belum tuntas = $3 \text{ } 17 \times 100\% = 18\%$



Gambar 4.2 Diagram Ketuntasan Siklus Kedua

Berdasarkan data diatas 18% dari jumlah siswa belum mencapai ketuntasan dan 82% telah mencapai ketuntasan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tuntas, yaitu dari jumlah siswa memiliki nilai di atas KKM sebesar 75.

Pembahasan

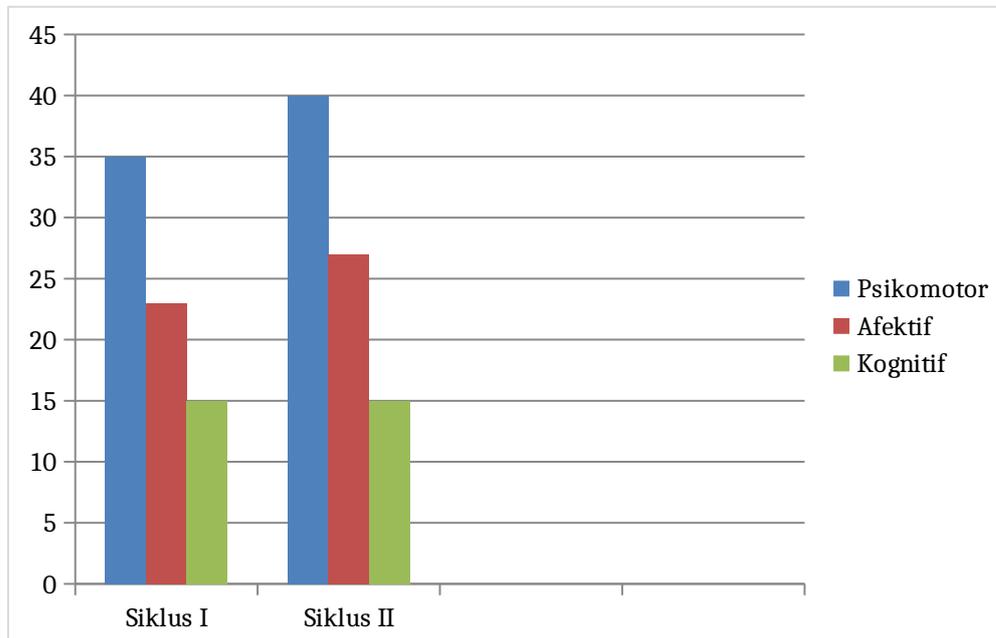
Perbandingan Hasil Belajar Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Penilaian rata-rata peserta didik pada siklus pertama dan siklus kedua dapat diketahui dengan penilaian dari setiap aspek psikomotor, afektif dan kognitif dalam pembelajaran siklus pertama dan siklus kedua. Peningkatan hasil pembelajaran passing dan control melalui media bermain kucing-kucingan yang dilakukan 17 siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo, ada tiga aspek yang dinilai yaitu aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif. Dari ketiga aspek tersebut dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.23 Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siklus Pertama dan Kedua

NO	Jenis Penilaian	Rata-Rata	
		Siklus 1	Siklus 2
1	Psikomotor	36,2%	39,55%

2	Afektif	21,88%	27,88%
3	Kognitif	15,1%	15,5%



Gambar 4.3 Diagram Perbandingan Aspek Psikomotor, Afektif dan Kognitif

Berdasarkan tabel diatas pada pembelajaran siklus pertama terlihat bahwa hasil pembelajaran belum maksimal dan banyak siswa yang belum tuntas KKM. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal diantaranya :

- Metode pembelajaran yang digunakan kurang efektif dan menarik bagi siswa. Sehingga siswa masih banyak siswa yang tidak antusias terhadap pembelajaran *passing* dan *control* melalui media bermain kucing-kucingan.
- Belum adanya penghargaan atau hadiah bagi siswa, sehingga anak belum termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan optimal.
- Motivasi siswa dalam belajar belum maksimal.

Dari hasil pengamatan dan hasil penilaian siklus pertama diatas kemudianpeneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran siklus kedua, diantaranya sebagai berikut :

- Mengubah metode pembelajaran yang digunakan pada siklus pertama. Pada siklus pertama permainan jadi hanya satu, sedangkan pada siklus kedua permainan jadi menjadi dua anak.
- Memberikan hadiah atau penghargaan kepada pemain yang tidak pernah menjadi pemain jadi, sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
- Memberikan motivasi kepada siswa agar melakukan gerakan dengan sungguh-sungguh dan optimal.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus kedua diatas didapatkan hasil pembelajaran yang jauh lebih meningkat dari siklus pertama. Siswa



lebih tertarik dengan pembelajaran dan antusias dengan model pembelajaran yang diberikan.

Pada siklus kedua siswa terlihat melakukan gerakan dengan serius dan bersemangat saat pembelajaran berlangsung.

Analisis Pembelajaran

Pada siklus pertama hasil belajar *passing* dan *control* melalui media permainan kucing-kucingan nilai tertinggi adalah 80,7 dan nilai rata-rata 73,1. Siswa yang telah tuntas sesuai KKM sebanyak 10 siswa, sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 7 siswa. Sehingga presentase ketuntasan pada siklus pertama adalah 59% dan presentase yang belum tuntas adalah 41%. Hasil belajar siswa pada siklus kedua adalah nilai tertinggi 91,7 dan nilai rata-rata 82,94. Siswa yang telah mencapai KKM sebanyak 14 siswa sedangkan yang belum tuntas KKM sebanyak 3 siswa. Sehingga presentase ketuntasan pada siklus kedua adalah 82% dan presentase yang belum tuntas adalah 18%.

Simpulan Siklus Berdasarkan Hasil Belajar

Berdasarkan nilai-nilai dari siklus pertama dan siklus kedua dapat disimpulkan untuk siklus pertama pembelajaran belum berhasil karena belum memenuhi standar ketuntasan belajar yang ditentukan oleh peneliti sebelumnya yaitu 75% siswa tuntas sesuai dengan KKM.

Pada siklus pertama pembelajaran sudah berjalan dengan baik, siswa sudah antusias dalam pembelajaran, akan tetapi metode yang digunakan dalam siklus pertama kurang efektif dan kurang menarik.

Metode yang digunakan pada siklus pertama permainan tidak dikompetisikan, Sedangkan pada siklus kedua hasil belajar siswa meningkat karena adanya perubahan metode dalam pembelajaran. Metode pembelajaran pada siklus kedua permainan dikompetisikan. Sehingga ketuntasan belajar siswa sudah mencapai 75% dari seluruh jumlah siswa kelas X.

Pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan karena siswa lebih termotivasi dengan materi yang dan model pembelajaran yang diberikan.

Ketuntasan Belajar

Tabel 4.14 Ketuntasan Belajar

No	Siklus	Ketuntasan dalam%	
		Tuntas	Tidak Tuntas
1	Pertama	59%	41%
2	Kedua	82%	18%

Pada siklus pertama persentase ketuntasan belajar yaitu 59% masuk dalam kategori tinggi. Dan pada siklus kedua persentase ketuntasan belajar yaitu 82% masuk dalam kriteria sangat tinggi. Dengan demikian ketuntasan belajar siswa sudah



mencapai target yang diharapkan dari peneliti yaitu 75% siswa tuntas dari jumlah seluruh siswa kelas X dan tidak perlu diadakan penelitian pada siklus selanjutnya.

Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Pembelajaran *passing* dan *control* melalui media permainan kucing-kucingan Bagi Siswa Kelas X SMK Samudera Nusantara Palopo”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh simpulan bahwa pembelajaran *passing* dan *control* melalui media permainan kucing-kucingan dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa kelas X SMK Samudera Nusantara Palopo Tahun 2020.

Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siklus pertama ke siklus kedua. Rata-rata hasil belajar pada siklus pertama 73,01 meningkat menjadi 82,94. Sedangkan dari ketuntasan belajar pada siklus pertama jumlah siswa yang tuntas sebanyak siswa secara persentase ketuntasan belajar yaitu 59%. Pada siklus kedua jumlah siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa secara persentase ketuntasan belajar yaitu 82%.

Pada siklus kedua sebanyak 3 siswa masih belum termotivasi dengan pembelajaran *passing* dan *control*, hal tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga belum tuntas sesuai KKM.

Daftar Rujukan

- Agus Salim. 2008. *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: NUANSA
- Agus Kristiyanto. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. (dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olah raga). UPT Penerbit dan Percetakan UNS(UNS press).
- Arif Hidayatulloh *Pembelajaran Passing dan CONTROL Melalui Media Permainan kucing-kucingan Bagi Siswa kelas V SD Pecabea 02 Kecamatan Pangkahl Kabupaten Tegal Tahun 2013*.
- Collet, Christian. 2012. "The Possesion Game? A Comparative Analysis Of Ball Retention And Team Succes In European And International Football". *Journal Of Sports Scienses*. Vol 1/14.
- Dimiyati & Mudjiyono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Irawan, Andri. 2009. *Teknik Dasar Modern*. Jakarta: PT Pena Pundi Aksara. *Desain peneliti*.
- Iskandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada.
- Luxbacher, A. J. 2004. *Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Karya Pustaka.
- Mukhammad Ari Nurcahyo. *Pengaruh Juggling Terhadap Kemampuan Passing Bola Pada Permainan Cabang Olahraga Sepak Bola Siswa Putra Kelas VI SDN Karangbong Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo Tahun Pelajaran 2013/2014*. 13 September 2013. Online at <http://mukhamadarinurcahyo92.blogspot.com>



-
- Nana Sudjana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Rochiati Wiratmaja. 2010. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Scheuneman, T. 2005. *Dasar Sepak Bola Modern Untuk Pemain Dan Pelatih*. Malang: Dioma.
- Suharsimi Arikunto. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Dalam Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- Zainal Aqib. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.