

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 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 sangat 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 penjasokesrek 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 tehnik 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 tehnik dasar cabang olahraga sepak bola.

Untuk itu seorang guru pendidikan jasmani hendaknya dapat menerapkan model-model perbelajaran 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.

1.2 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?

1.3 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.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 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 penjas kesrek dan memilih serta melaksanakan proses belajar mengajar secara efektif.

1.4.2 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.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015: 3-4), “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Sejalan dengan itu, Sudjana N. (2017: 22) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Arikunto S. (2016: 32), hasil belajar yang baik dapat di lihat dari proses pembelajaran yang baik. Berdasarkan definisi hasil belajar yang diutarakan oleh Dimiyati dan Mudjiono serta Nana Sudjana di atas, dapat diambil suatu konsep bahwa inti dari hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran. Menurut dimiyati dan Mudjiono, hasil dari proses pembelajaran ini adalah hasil dari suatu interaksi, sedangkan menurut Nana Sudjana hasil dari proses pembelajaran ini adalah perubahan tingkah laku.

Definisi hasil belajar menurut Nana Sudjana lebih sesuai dengan definisi belajar yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga definisi hasil belajar yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah definisi hasil belajar menurut Nana Sudjana. Jadi, berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya dimana

perubahan tingkah laku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2.1.2 Permainan Sepak Bola

Sepakbola merupakan cabang olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 pemain, karena itu disebut tim sepak bola yang sedang bertanding biasa disebut sebagai kesebelasan. Di luar jumlah 11 pemain yang sedang bertanding itu masih ada beberapa pemain yang berada diluar lapangan yang disebut sebagai pemain cadangan, fungsi dari pemain cadangan adalah sebagai pengganti jika ada pemain yang terpaksa tidak dapat meneruskan pertandingan.

Dalam peraturan itu disebutkan jumlah maksimal yang diperbolehkan untuk melakukan pergantian pemain dua kali, namun peraturan ini kemudian diubah, pergantian pemain bisa dilakukan sampai tiga kali. Durasi permainan adalah 90 menit dengan dibagi menjadi dua babak yang masing-masing babak durasi 45 menit. Setelah menjalani 45 menit pertama dan sebelum menjalani 45 menit kedua, diberikan waktu jeda istirahat selama 15 menit. Jeda waktu ini dikenal dengan istilah turun minum dan misalnya dalam pertandingan yang mengharuskan munculnya tim pemenang, namun pertandingan tersebut berakhir imbang (draw), maka diberikan waktu tambahan (*extra-time*) selama 30 menit yang dibagi menjadi 2 x 15 menit. Jika dalam waktu tambahan itu skornya juga tidak berubah maka hasil pertandingan akan diputuskan melalui babak adu tendangan penalti.

Dalam babak ini setiap tim diberi lima kesempatan melakukan tendangan penalti yang dilakukan lima pemain secara bergantian. Satu pemain melakukan satu tendangan, tidak boleh lebih, jika skor adu penalti dari masing-masing 5 tendangan itu masih juga tetap sama, adu penalti dilanjutkan adu penalti kedua

dengan masing-masing 3 kali tendangan penalti yang dilakukan oleh pemain-pemain lain.

Keberhasilan satu pemain dalam melakukan tendangan penalti, sementara satu pemain lawan gagal melakukannya sudah mencukupi untuk mengantarkan satu tim menjadi pemenang dalam ada penalti tahap kedua ini tanpa harus melanjutkan tendangan-tendangan berikutnya (Agus Salim, 2008:44-47).

2.1.3 Teknik *Passing* Dalam Sepak Bola

Pemain yang memiliki keterampilan tinggi biasa mendominasi pada kondisi tertentu, pemain sepak bola harus saling bergantung pada setiap anggota tim untuk menciptakan permainan cantik dan membuat keputusan yang tepat, agar bisa berhasil didalam lingkungan tim, pemain harus mengasah keterampilan *passing*.

Passing adalah memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain, *passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan untuk melakukan *passing*. *Passing* membutuhkan kemampuan teknik yang sangat baik agar dapat tetap menguasai bola, *passing* yang baik pemain bisa berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi permainan (Mielke,D. 2004:19).

Menurut Muhammad Nurcahyo, A. (2013) *Passing* adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman, *Passing* yang baik dan benar sangat dibutuhkan dalam permainan sepak bola, karena dengan menguasai teknik ini maka akan mempermudah teman kita untuk menerima bola. Seperti halnya *passing* juga bisa dilakukan dengan kaki bagian luar dan bagian dalam atau bisa dengan kepala dan dada. *Passing* dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang

di antara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Selain itu keterampilan mengontrol bola pada penerima bola dari *passing* teman juga perlu dilatih agar pemain yang akan melakukan *passing* punya rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman yang tidak dijaga lawan.

Permainan sepak bola, *passing* bola merupakan kemampuan teknik perseorangan yang setiap pemain harus menguasainya. Mengumpan bola harus disertai dengan kemampuan membebaskan diri dari hadangan lawan, melindungi bola sambil melakukan gerakan lari serta gerakan maju dan tipuan, namun bola tetap dalam penguasaannya. Jumlah penguasaan bola yang ditandai dengan banyaknya jumlah *passing* dalam *La Liga* Spanyol musim 2008/2009 berkorelasi positif dalam memenangkan pertandingan.

Penguasaan bola sangat terkait dengan kualitas dan kuantitas *passing* dalam sebuah tim. Hal ini berarti bahwa akurasi *passing* sebuah tim sangat menentukan keberhasilan tim tersebut Cristian,C . (2012). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah teknik mengumpan seefektif mungkin dengan organ tubuh yang ideal untuk berkenaan dengan bola kepada rekan tim pada tempat yang kosong dari pengawalan lawan dan apabila pemain yang telah melakukan *passing* harus menempatkan diri atau mencari ruang kosong untuk menerima *passing* kembali.

Menurut Scheunemann,T . (2005: 31) memiliki *passing* yang akurat adalah harga mati bagi seorang pemain sepakbola. Mengingat *passing* begitu sering dilakukan dalam sebuah pertandingan, pelatih yang baik akan memulai tugasnya

dengan memperbaiki kemampuan *passing* para pemainnya. Keterampilan mengoper dan menerima bola membentuk jalinan vital yang menghubungkan kesebelas pemain dalam sebuah tim ke dalam satu unit yang berfungsi lebih baik daripada bagian-bagiannya. Ketepatan, langkah dan waktu pelepasan bola merupakan bagian penting dari kombinasi *passing* bola yang berhasil.

Oleh sebab itu seorang pemain sepak bola harus mampu mengoper dan mengontrol bola dengan baik setelah temannya memberikan bola kepadanya, agar bola tidak terlepas dan hilang dan berarti membuang kesempatan menciptakan gol (Joseph, A.Luxbacher, 2004: 11). Sebagian pemain pemula mengalami kesulitan pada saat mengoper bola, untuk itu diperlukan latihan teknik yang baik untuk mengusainya dengan latihan yang baik dan benar. Cara melakukan *passing* ada beberapa macam.

Menurut Mielke, D . (2007: 20-24) mengatakan ada beberapa cara melakukan *passing* yang biasa dilakukan oleh para pemain sepakbola, terdiri atas beberapa teknik seperti: 1) *passing* menggunakan kaki bagian dalam, 2) *passing* menggunakan punggung sepatu, 3) *passing* menggunakan *drop pass*, 4) *passing* dengan lari *overlap*, 5) *passing* dengan *give and go*. Kaki bagian dalam merupakan kaki yang mempunyai bagian permukaan yang luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan *control* bola yang lebih baik.

Gerakan *passing* menggunakan kaki bagian dalam dilakukan: 1) posisikan tubuh agar sebidang dengan arah *passing* yang dituju. 2) tarik kaki yang akan menendang ke belakang. 3) sentuh bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.

2.1.4 Control Dalam Sepak Bola

Menurut Sukatamsi (1984:33), teknik dasar adalah semua gerakan-gerakan tanpa bola dan gerakan-gerakan dengan bola yang diperlukan dalam bermain sepakbola, jadi teknik dasar bermain sepakbola dalam merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu yang terlepas sama sekali dari permainan sepakbola yang profesional harus menguasai teknik dasar bermain sepakbola terlebih dahulu sebelum bermain dalam permainan sepak bola.

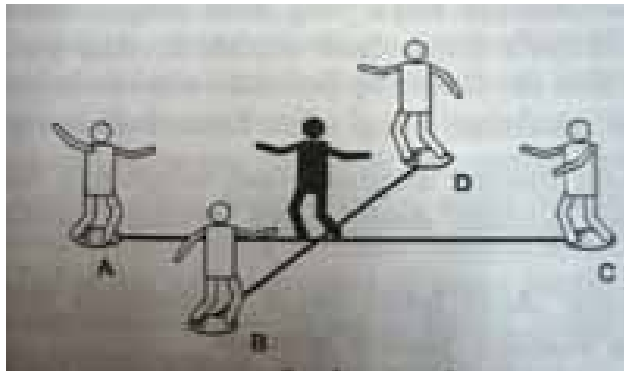
Mielke (2007:19), mengemukakan menghentikan bola (*control*), terjadi ketika seorang pemain menerima *passing* atau menyambut bola dan mengontrolnya sedemikian rupa, sehingga pemain tersebut dapat bergerak dengan cepat untuk melakukan *dribbling*, *passing*, atau *shooting*. Dengan demikian, mengontrol bola merupakan hal yang penting dalam permainan sepakbola untuk menyusun serangan atau melakukan serangan balik.

Dalam perkembangan persepak bolaan modern, mengontrol bola bukan saja berarti menghentikan bola, tetapi mengurangi kecepatan lari bola dengan menggunakan bagian-bagian dari tubuh yang dibolehkan dalam peraturan permainan sepak bola.

2.1.5 Metode Kucing-Kucingan

Menurut Hidayatullah, A. (2013) permainan sepak bola kucing-kucingan dimainkan oleh 4 anak atau lebih bisa laki-laki atau perempuan umumnya dilakukan oleh anak laki-laki karena membutuhkan fisik untuk bermain, untuk ukuran lapangannya tidak ada ukuran yang baku hanya membutuhkan tempat yang luas.

Cara bermainnya: lima anak membuat lingkaran kecil dan salah satu kaki anak tersebut maju membuat lingkaran kecil di sekeliling bola salah satu anak mengambil bola ke atas dan bola dijatuhkan kaki yang terkena bola pertama anak itu menjadi pemain jadi, empat anak lainnya membentuk lingkaran besar pemain jadi berada di tengah bola berada di salah satu pemain, kalau sudah ada aba-aba permainan dimulai pemain yang memegang bola menendang bola ke teman dan pemain yang jadi berusaha mengejar sampai mengenai bola pemain yang lain mengontrol dan *passing* lagi ke teman yang lain, apabila bola mengenai pemain jadi pemain itu gantian menjadi pemain jadi kemudian permainan di mulai lagi, begitu terus selanjutnya.



Gambar 2.1 Permainan *Kucing-kucingan*

Sumber: <https://priyosport07.wordpress.com/2011/09/14/permainan-tradisional-kucing-kucingan/>

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang berkaitan atau menyerupai dengan apa yang diteliti sesuai dengan kaidah atau norma penelitian. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayatulloh, A. (2013) yang berjudul “Pembelajaran Passing Dan Control Melalui Media Permainan Kucing-

Kucingan Bagi Siswa Kelas V Sdn Pecabean 02 Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal Tahun 2013”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut : Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar lari cepat pada siswa kelas V SDN Pecabean 02 Kabupaten Tegal Tahun 2013.

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%).

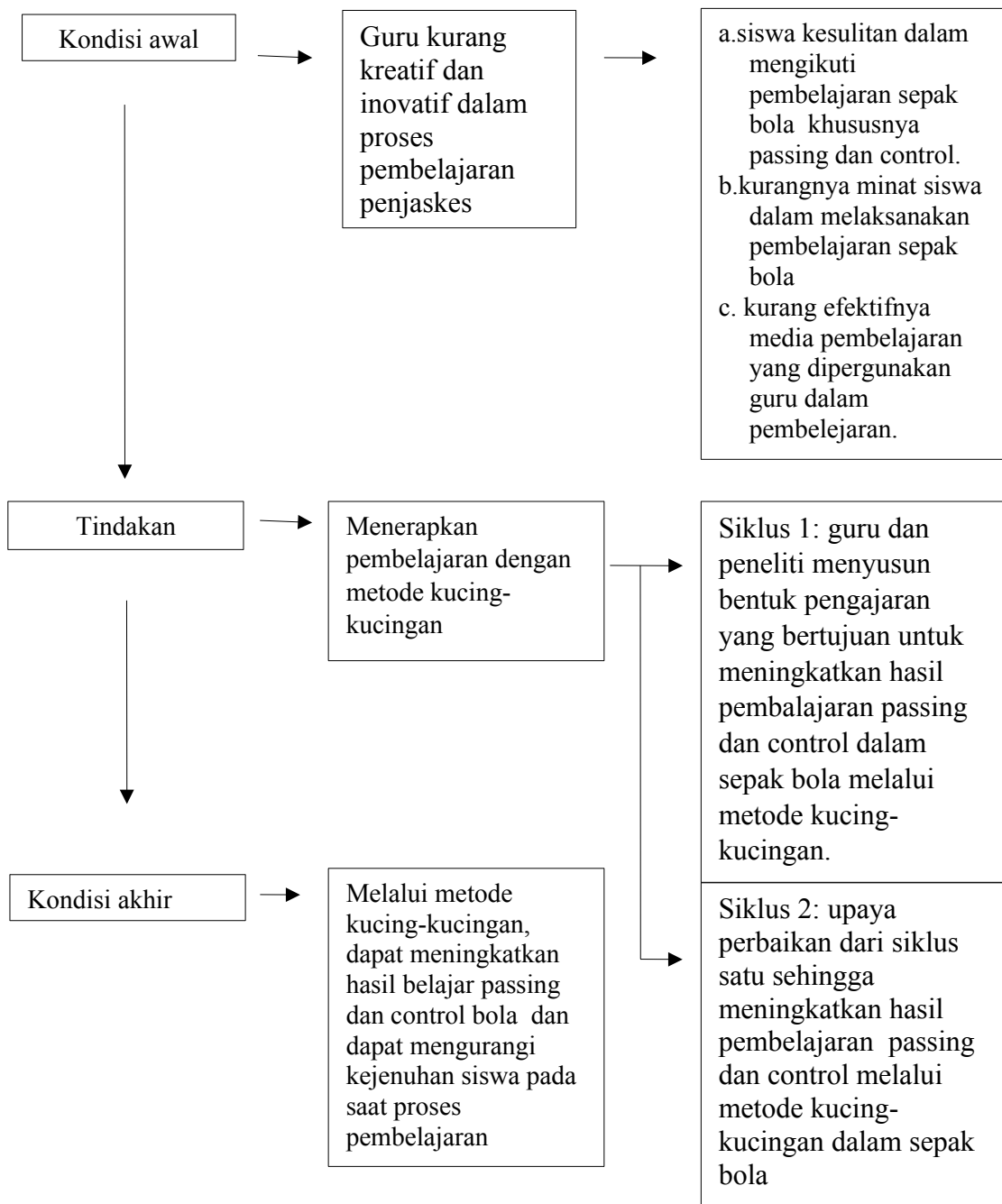
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Arif Hidayatulloh (2013) yang berjudul Peningkatan Passing Sepak Bola Melalui Penerapan Bermain Kucing - Kucingan Di Sdn 07 Nanga Mongko, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut : berdasarkan hasil dari pengolahan data dapat disimpulkan.

Penerapan melalui media permainan sepakbola kucing-kucingan terhadap passing dan control adanya pengaruh yang signifikan permainan sepakbola kucing-kucingan terhadap *passing* dan *control* dalam sepakbola dengan hasil uji normalitas pretest yaitu 0,12 dimana H_0 ditolak dan pada hasil uji normalitas posttest yaitu 0,64 dimana H_1 diterima dengan data berdistribusi normal, dari hasil uji beda rata-rata *one sample* yaitu terdapat nilai t .831 dengan sig,(2-tailed) .413 dengan H_0 ditolak dan H_1 diterima, kemudian hasil uji beda rata-rata terdapat hasil 0,07 dimana H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Dari hasil uji *gain* yaitu dengan nilai $t > 5$ dengan kriteria rata-rata sedang. yang menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan sepakbola kucing-kucingan terhadap *passing* dan *control* dalam sepakbola. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa dapat terlihat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga anak tidak merasa jenuh dan bosan saat mengikuti proses pembelajaran gerak dasar *passing* dan *control*. melalui pemberian metode permainan yaitu permainan sepakbola kucing kucingan dan dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan sepakbola kucing-kucingan terhadap *passing* dan *control* dalam sepakbola. “tidak ada pemain sepakbola yang lebih baik ketika dia menolak untuk berlatih, karena dengan berlatih kemampuan akan meningkat ketika pemain giat berlatih.

2.3 Kerangka Pikir

Alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini secara skematis bisa digambarkan sebagai berikut :



2.4 Hipotesis

Berdasarkan kajian teoritis yang berhubungan dengan permasalahan, maka didapat hipotesis penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar passing dan control bola pada SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo cukup tinggi dan meningkatkan hasil pembelajaran melalui metode kucing-kucingan.

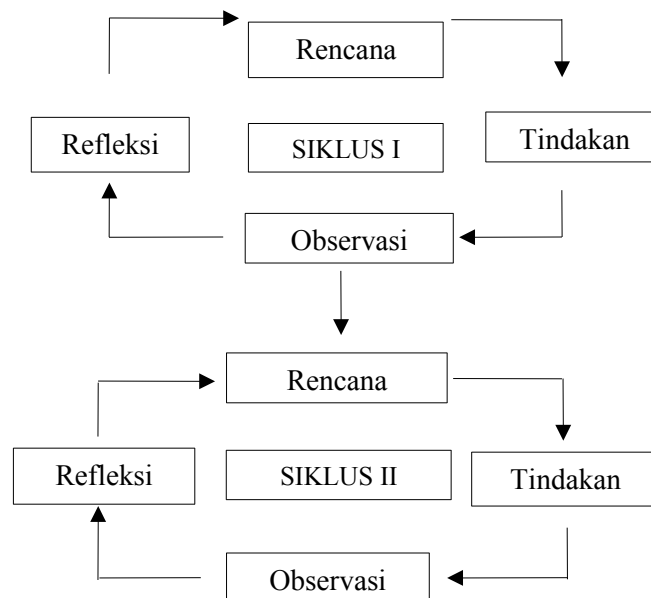
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 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.

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



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Sumber Agus Kristiyanto 2010:17)

3.2 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

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 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.

3.3.2 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.

3.4 Varibel Penelitian Dan Definisi Operasional

3.4.1 Varibel Penelitian

Varibel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini menggunakan dua variable, yaitu *variable* bebas dan *variable* terikat. *Variabel* bebas (*Independent Variable*) atau *variable* X adalah *variable* yang dipandang sebagai penyebab munculnya *variable* terikat yang diduga sebagai akibatnya.

Sedangkan *variable* terikat (*Dependent Variable*) atau *variable* Y adalah *variable* (akibat) yang dipradugakan, yang bervariasi mengikuti perubahan dari *variabel-variabel* bebas. Umumnya merupakan kondisi yang ingin kita ungkapkan dan jelaskan.

3.4.2 Defini Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan kepada suatu variable dengan cara memberikan arti atau menspesifikasi kegiatan, ataupun memberikan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur konstruk atau variable tersebut.

Kegunaan definisi operasional dalam penelitian adalah untuk memberikan batasan dan pengertian yang jelas tentang variable sehingga tidak terjadi kesalah pahaman mengenai data yang dikumpulkan dan menghindari kesesatan alat pengumpulan data.

3.5 Jenis dan Sumber Data

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) karena peneliti bertindak secara langsung dalam penelitian, mulai dari awal sampai akhir tindakan. Menurut Suharsimi dalam (Canrawati, D. 2013:32) bahwa PTK merupakan paparan gabungan definisi dari tiga kata “penelitian, tindakan dan kelas”.

Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu obyek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat bagi peneliti atau orang-orang yang berkepentingan dalam rangka peningkatan kualitas di berbagai bidang.

Menurut Ebbutt dalam Wiriatmadja mengemukakan bahwa PTK adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Penelitian tindakan kelas merupakan satu upaya untuk mencermati kegiatan belajar

sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan. Dengan demikian tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini didesain model dari Kemmis & Mc. Taggart yang perangkatnya terdiri atas empat komponen, yaitu *planning* (perencanaan), *action* (tindakan), *observasi* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Penelitian tindakan kelas mempunyai beberapa karakteristik. Aqib mengungkapkan ada lima karakteristik PTK, antara lain:

1. Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional.
2. Adanya kalaborasi dalam pelaksanaannya.
3. Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi.
4. Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas produk intruksional.
5. Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus.

Baerdasarkan paparan diatas, dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Sedangkan dalam pelaksanaan PTK harus sesuai alur.

Yang dimaksud dengan sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Jadi sumber data ini menunjukkan asal informasi. Data ini harus diperoleh dari sumber data yang tepat. Jika sumber data tidak tepat maka

mengakibatkan data yang terkumpul tidak relevan dengan masalah yang diselidiki. Sumber data dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo.

3.6 Instrumen Penelitian

3.6.1 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.

3.6.2 Instrumen Evaluasi

3.6.2.1 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

3.6.2.2 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

3.6.2.3 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 passing dan control				
2	Kemampuan menjelaskan teknik-teknik dalam passing dan control				

3	Kemampuan menjelaskan keterampilan passing dan control melalui metode bermain kucing-kucingan				
---	---	--	--	--	--

Sangat baik = 4
Baik = 3
Cukup = 2
Kurang = 1

3.7 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 :

- a) Tes Praktik : dipergunakan untuk mendapat data dari unjuk kerja siswa pada proses pembelajaran sepak bola.
- b) 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.
- c) 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.3.1. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

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

		sepak 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

3.7.1 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.

3.8 Uji Validitas Data

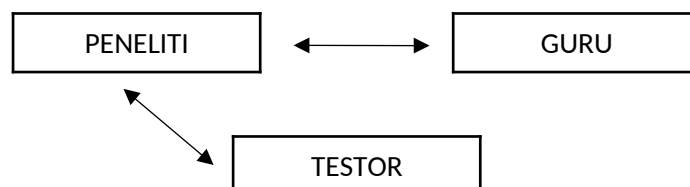
Proses pengujian keabsahan data dimaksudkan untuk memberikan gambaran mengenai kebenaran data yang penulis temukan dilapangan, caranya ialah dengan teknik triangulasi.

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 membandingkan hasil 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)

3.9 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:

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

(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 di peroleh 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:

Nilai Akhir = Nilai Psikomotor + Nilai Afektif + Nilai Kognitif
--

5) Indikator Keberhasilan Belajar

- a) Adanya peningkatan hasil belajar *passing* dan *control* melalui metode kucing-kucingan.

- b) Presentase ketuntasan minimal 75% siswa tuntas dari jumlah keseluruhan siswa sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal dengan nilai yang telah ditentukan 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Siklus Pertama

Tahap yang dilaksanakan pada siklus pertama adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus pertama peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi proses pembelajaran penjas dengan materi *passing* dan *control* dengan permainan kucing-kucingan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus pertama berlangsung satu kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut :

Pembelajaran dilaksanakan dilapangan SMK Pelayaran Samudera Nusantara Palopo selama 3 jam (3x45 menit) adapun objek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X yang Berjumlah 17.

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah:

1) Kegiatan Awal (15 menit)

Guru mempersiapkan siswanya di halaman sekolah dan siswa dibariskan dengan formasi 4 bersaf, berhitung, mempresensi siswa, do'a sebelum memulai pembelajaran, kemudian menyampaikan materi yang akan

diberikan. Dilanjutkan melakukan pemanasan berupa lari bolak balik dan lari zig zag secara bergantian, dilanjutkan melakukan peregangan.

2) Kegiatan Inti (2x45 menit)

Pada kegiatan ini peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada siswa, selanjutnya peneliti mendemonstrasikan atau memberi contoh gerakan *passing* dan *control*, bermain kucing-kucingan dan gerakan permainan kucing-kucingan, hanya ada tambahan dengan cara *passing* dan *control* bola, kemudian menginformasikan aturan dan cara bermain dalam pembelajaran *passing* dan *control* melalui media bermain kucing-kucingan.

Dibagian kedua siswa dibagi menjadi 2 kelompok atau secara heterogen memberi kesempatan kepada siswa yang sudah ditunjuk melalui hasil undian yang menjadi pemain jadi dan pemain dan bermain secara bergantian.

Apabila salah satu pemain jaga bisa mengenai bola yang di *passing* oleh pemain maka pemain itu bergantian menjadi pemain jadi dan pemain jadi menjadi pemain.

3) Kegiatan Akhir (15 menit)

Pada kegiatan ini siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi/koreksi menyeluruh cara melakukan gerakan *passing* dan *control* dalam sepak bola dengan benar. Kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk tanya jawab, dilanjutkan pendinginan, berdoa dan dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola mula-mula siswa sudah berminat dan antusias, akan tetapi pada pelaksanaan permainan masih belum berjalan lancar.

Hal ini di karenakan sebagian siswa masih kesulitan dalam melakukan permainan pada siklus pertama, pada siklus pertama dari 17 siswa kelas X hanya 10 siswa yang sudah dapat memenuhi KKM pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola.

Secara keseluruhan suasana dalam pembelajaran siswa cukup kondusif, terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dari pemanasan hingga akhir pembelajaran. Pengisian lembar observasi kegiatan siswa dilakukan oleh guru berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran, aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung.

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 3 = Cukup Baik

Skor 2 = Kurang 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	Baik	3	13	76,5%	2,76
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	Baik	3	12	70,58%	2.70
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%	
2	Baik	3	15	88,2%	

3	Cukup	2	1	5,9%	3
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

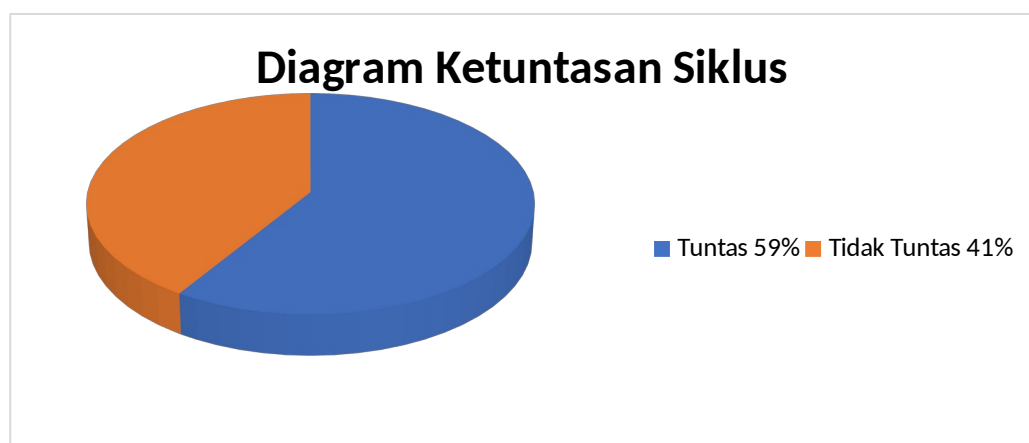
N0	Nama siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Akbar	40	24	16,7	80,7	Tuntas
2	Sulkarnain	37,5	24	15	76,5	Tuntas
3	Yosua Eka	37,5	24	16,7	78,2	Tuntas
4	Perdi	32,5	18	13,3	63,8	Tdk.Tuntas
5	Irfan	40	24	16,7	80,7	Tuntas
6	Agri Selo	40	24	15	79	Tuntas
7	Weliono	35	18	15	68	Tdk.Tuntas
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	Juliarman	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.

4.1.2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus kedua ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri atas rencana pembelajaran, lembar observasi proses pembelajaran penjas dengan materi *passing* dan *control* dengan permainan kucing-kucingan, soal tes kognitif dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada proses pembelajaran dalam siklus kedua berlangsung satu kali pertemuan dengan rincian kegiatan sebagai berikut: Pembelajaran dilaksanakan dilapangan SMK Pelayaran Samudera Nusantara

Palopo. adapun objek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 17 siswa.

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah :

1) Kegiatan Awal (15 menit)

Guru mempersiapkan siswanya di halaman sekolah dan siswa dibariskan dengan formasi 4 bersaf, berhitung, mempresensi siswa, do" a sebelum memulai pembelajaran, kemudian menyampaikan materi yang akan diberikan. Dilanjutkan melakukan pemanasan berupa lari bolak balik dan lari zig zag secara bergantian, dilanjutkan melakukan peregangan.

2) Kegiatan Inti (3x45 Menit)

Pada kegiatan ini guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada anak didiknya. Selanjutnya guru mendemonstrasikan atau memberi contoh gerakan *passing* dan *control*, bermain kucing-kucingan dan gerakan bermain kucing-kucingan hanya ada tambahan dengan cara *passing* dan *control* bola.

Kemudian menginformasikan aturan dan cara bermain dalam pembelajaran *passing* dan *control* melalui media permainan kucing-kucingan. Dibagian kedua guru memberi kesempatan kepada siswa yang sudah ditunjuk melalui hasil undian yang menjadi pemain lawan dan pemain jaga secara bergantian, anak yang menjadi pemain jaga pertama kali mendapatkan hukuman dahulu sebelum menjadi pemain jadi.

3) Kegiatan akhir (15 menit)

Pada kegiatan ini siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi/koreksi menyeluruh cara melakukan gerakan *passing* dan *control* dalam sepak bola dengan benar. Kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk tanya jawab, dilanjutkan pendinginan, berdoa dan siswa dibubarkan.

c. Observasi

Hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola mula-mula siswa sudah berminat, antusias dan motivasi siswa sudah mengalami peningkatan dalam mengikuti pembelajaran *passing* dan *control* dengan media bermain kucing-kucingan.

Pada siklus 2 dari 17 siswa kelas X hampir semua siswa yang sudah dapat memenuhi KKM pembelajaran *passing* dan *control* dalam sepak bola. Secara keseluruhan suasana dalam pembelajaran siswa cukup kondusif, terlihat dari antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dari pemanasan hingga akhir pembelajaran.

Pengisian lembar observasi kegiatan siswa dilakukan oleh guru berdasarkan pengamatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengisian lembar observasi berkaitan dengan proses pembelajaran, aspek psikomotor, aspek afektif dan aspek kognitif siswa selama mengikuti pembelajaran berlangsung.

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	
	Jumlah		17	100%	

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%	
2	Baik	3	16	94,1%	

3	Cukup	2	0	0	3,05
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	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 tidak ada. Jumlah rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 3.

e) Afektif

Tabel 4.18 Penilaian Aspek Afektif

Kriteria	Siklus 2	
	Σ 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%).

a. Kognitif

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

Tabel 4.19 Penilaian Aspek 1 Kognitif

No.	Kategori	Skor	Σ Siswa	%	Σ 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

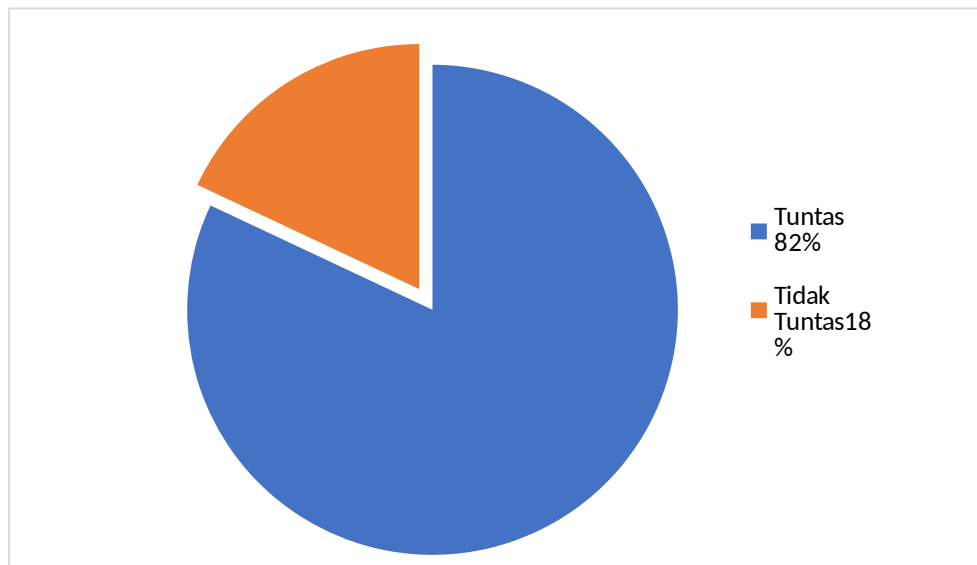
No	Nama siswa	Penilaian			Σ	Keterangan
		Psikomotor	Afektif	Kognitif		
1	Akbar	42,5	30	15	87,5	Tuntas
2	Sulkarnain	40	30	16,7	86,7	Tuntas
3	Yosua Eka	42,5	30	16,7	84,2	Tuntas
4	Perdi	37,5	24	15	76,5	Tuntas
5	Irfan	45	30	16,7	91,7	Tuntas
6	Agri Selo	42,5	30	16,7	89,2	Tuntas
7	Weliono	37,5	24	15	76,5	Tuntas

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 = $14/17 \times 100\% = 82\%$

Siswa yang belum tuntas = $3/17 \times 100\% = 18\%$



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.

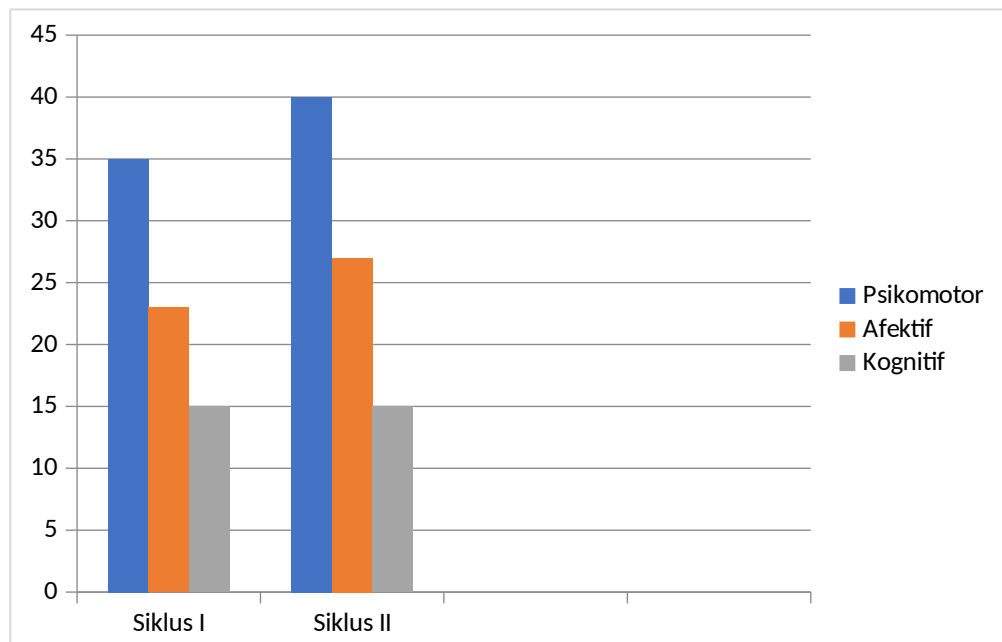
4.2. Pembahasan

4.2.1 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 :

- a. 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.
- b. Belum adanya penghargaan atau hadiah bagi siswa, sehingga anak belum termotivasi untuk melakukan pembelajaran dengan optimal.
- c. 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 :

- a. Mengubah metode pembelajaran yang digunakan pada siklus pertama. Pada siklus pertama permainan jadi hanya satu, sedangkan pada siklus kedua permainan jadi menjadi dua anak.
- b. Memberikan hadiah atau penghargaan kepada pemain yang tidak pernah menjadi pemain jadi, sehingga siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran.
- c. 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.

4.2.2 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%.

4.2.3 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.

4.2.4. 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.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut:

5.1 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 10 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.

5.2. Saran

5.2.1 Bagi Siswa

Meningkatkan semangat belajar siswa dalam segala kondisi, dan bahwa belajar itu sangat menyenangkan dan menjadikan diri siswa lebih berprestasi,serta kembangkanlah potensi dan kemampuan sesuai dengan apa yang disukai. Jangan berhenti untuk terus belajar dan belajar, dan selalu ingat di dalam raga yang sehat terdapat jiwa yang sehat.

5.2.2 Bagi Guru

Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuan untuk mengembangkan materi, penyampaian materi, serta dalam mengelola kelas sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimiliki.

Mari terus menggali ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, ciptakan pembelajaran yang praktis, aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (PAIKEM Gembrot). Tetap semangat dan ikhlas dalam menjalani segala aktivitas, jangan lupa iringi setiap langkah kita dengan doa.

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 Pangkah 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, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011).
<https://priyosport07.wordpress.com/2011/09/14/permainan-tradisional-kucing-kucingan/>.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajawali. Jakarta.
- Luxbacher, A. J. 2004. *Sepakbola Taktik dan Teknik Bermain*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Karya Pustaka.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Karya Pustaka. Sukatamsi, 1988. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Surakarta :Tiga Serangkai
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasat Sepakbola*. Alih Bahasa. Eko Wahyu Setiawan. Bandung: Pakar Raya.
- 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.
- Prof. DR. H. E. Mulyasa, M.Pd, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Rochiati Wiratmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 13 67.
- 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, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Yrama Widya, 2009).

