

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang menuntut keterampilan yang tinggi dalam permainannya. Sepakbola merupakan olahraga kelompok atau tim yang terdiri dari sebelas pemain di tiap tim yang bertujuan memasukkan bola kedalam gawang lawan, dan berusaha menjaga gawang agar tidak kemasukkan oleh lawan. Salah satu komponen mendasar yang harus dikuasai agar dapat bermain sepakbola dengan baik adalah menguasai teknik dasar bermain sepakbola. “Teknik bermain merupakan kelengkapan yang fundamental sebagai dasar bermain, disamping pembinaan yang lain” (Soekatamsi, 2010: 14).

Sebagai salah satu cabang olahraga yang terpopuler di dunia sampai saat ini permainan sepakbola telah banyak mengalami perubahan, dari permainan primitif dan sederhana sampai permainan sepakbola modern seperti sekarang ini. Untuk bisa bermain sepakbola dengan baik dan benar para pemain harus menguasai teknik-teknik dasar sepakbola. Seorang hanya dapat bermain sepakbola dengan baik bila dirinya melakukan gerakan-gerakan yang benar sesuai dengan peraturan permainan, pengembangan kualitas teknik permainan sepakbolamengacu pada tingkat penguasaan teknik dasar pada awalnya. Karena itu penguasaan teknik dasar dalam permainan sepakbola mestinya sudah sejak dini mendapat perhatian serius oleh guru olahraga, pembina dan pelatih sepakbola.

Hal ini menunjukkan bahwa menguasai teknik dasar bermain sepakbola merupakan langkah awal yang harus ditempuh agar dapat bermain sepakbola, disamping melatih fisik, taktik dan mental. Kemampuan seorang guru menyajikan

materi pelajaran sesuai dengan kondisi yang ada sangat dituntut agar memperoleh hasil belajar yang optimal. Kreatifitas dan inisiatif guru sangat dituntut dalam memberikan tugas ajar agar materi yang diberikan dapat dikuasai dengan baik. Menurut Husdarta dan Saputra (2010: 61) menyatakan bahwa "keterampilan memvariasikan metode dalam proses belajar mengajar meliputi tiga aspek (1) variasi dalam metode pembelajaran; (2) variasi dalam menggunakan media dan bahan pembelajaran; (3) variasi dalam interaksi antara guru dengan siswa.

Dalam olahraga sepakbola kemampuan teknik dasar sangatlah dibutuhkan untuk mencapai prestasi yang optimal, karena untuk menjadi seorang atlet sepakbola harus memiliki kemampuan teknik dasar sepakbola. Mielke (2011: 2) memaparkan bahwa: Ada beberapa teknik-teknik dasar dalam sepakbola, seperti (1) *stop ball* (menghentikan bola); (2) *shooting* (menendang bola ke gawang); (3) *passing* (mengumpan); (4) *heading* (menyundul bola); dan (5) *dribbling* (menggiring bola). Dalam permainan sepakbola jika kita amati secara seksama, maka yang paling sering dilakukan adalah teknik menggiring bola.

Menggiring bola merupakan gerakan lari sambil membawa bola dengan kaki, dimana bola didorong dengan bagian kaki terus bergulir diatas tanah. Menggiring dalam permainan sepakbola merupakan hal yang menentukan karena dengan menggiring bola, sebuah tim dapat menguasai permainan dan untuk kemudian mencapai hasil akhir yaitu sebuah gol. Adapun kegunaan menggiring bola menurut adalah untuk melewati lawan, untuk mencari kesempatan memberikan bola umpan kepada teman dengan tepat, untuk menguasai bola atau menahan bola agar tetap dalam pengawasan, dan untuk menyelamatkan bola

apabila tidak terdapat kemungkinan atau kesempatan untuk dengan segera memberikan operan kepada teman.

Berdasarkan data yang di peroleh peneliti pada siswa MTSN Model Palopo, menggiringkaki bagian luardari 34 siswa kelas 8 terdiri 16 putri dan 18 putra, ternyata hanya 14 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM yaitu 78% dengan perincian 9 siswa nilai (85), dan 5 siswa nilai (80,67). Sedangkan siswa yang lain memperoleh nilai dibawah KKM adalah 20 siswa dengan perincian, 3 siswa memperoleh nilai (41,76), 7 siswa nilai (53,38), 6 siswa nilai (58,87), dan 4 siswa nilai (70,21) setelah di rata-ratakan nilai kelas ini hanya mencapai 58,87. Hasil yang diperoleh nilai tersebut sangat rendah, selain dari itu berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti didukung dengan penjelasan guru penjas di MTSN Model Palopo ternyata selama ini pembelajaran teknik menggiring bola yang dilaksanakan kurang bervariasi dan masih rendahnya tingkat penguasaan teknik menggiring. Pembelajaran menggiring sudah diberikan namun masih banyak siswa belum bisa melakukan teknik menggiring dengan baik, selain itu kurangnya motivasi siswa ketika pembelajaran menggiring bola karena kurangnya variasi latihan menggiring bola yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merasa perlu diadakan pembelajaran menggiring bola dengan variasi bermain menggunakan media *cone*.

Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi di dalam kegiatan pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan, meningkatkan minat dan keingintahuan siswa, melayani gaya belajar siswa yang beragam, serta meningkatkan kadar keaktifan siswa. Variasi dalam belajar adalah perubahan tingkah laku, sikap dan perbuatan guru dalam kontek belajar mengajar yang

bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajarannya. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan. Untuk mengatasi kebosanan siswa tersebut perlu adanya variasi, dalam keterampilan mengadakan variasi dalam proses belajar mengajar ada tiga aspek, yaitu : (1). variasi dalam gaya mengajar yang meliputi variasi suara, pemusatan perhatian, kesenyapan, pergantian posisi pelatih, kontak pandang serta gerakan badan dan mimik. (2). variasi pola interaksi dan kegiatan, (3). Variasi penggunaan alat bantu pengajaran yang meliputi alat/bahan yang dapat didengar, dilihat, dan dimanipulasi (Mulyasa, 2010: 78).

Melalui media *cone* pembelajaran ini, peneliti akan mengembangkan teknik dasar permainan sepakbola yaitu menggiring. Karena pada permainan menggunakan *cone* bisa meningkatkan kualitas teknik menggiring pada permainan sepakbola. Agar kualitas menggiring itu akan sempurna maka harus ada penghalang, karena jika sudah bermain dalam lapangan sepakbola yang sesungguhnya pemain sepakbola dituntut harus bisa menggiring dan dengan melewati hadangan lawan. Selain untuk meningkatkan kualitas keterampilan gerak, peneliti juga bertujuan untuk menambahkan variasi dalam memberikan proses latihan, sehingga tidak monoton. Dengan demikian melalui pengembangan media pembelajaran dengan memasukkan unsur teknik dasar pada permainan olahraga sepakbola ke dalam bentuk permainan menggunakan *cone* diharapkan anak-anak mampu meningkatkan kualitas menggiring dan mengumpan mereka pada saat bermain sepakbola. Dengan menggunakan variasi pembelajaran

menggunakan *cone*, peneliti berharap akan dapat mengembangkan kualitas hasil latihan teknik dasar permainan sepakbola siswa dan dengan hal tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kecepatan, ketepatan, penguasaan dalam berbagai teknik menggiring bola.

Salah satu upaya yang dilakukan peneliti adalah dengan menerapkan variasi pembelajaran dengan menggunakan media *cone* dalam materi menggiring bola pada permainan sepakbola. Penggunaan media *cone* sebagai variasi pembelajaran, peneliti merancang *cone* yang berfungsi sebagai rintangan yang digunakan siswa dalam penerapan teknik menggiring bola. *Cone* tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih kecepatan, ketepatan, penguasaan dalam berbagai teknik menggiring bola. Dengan variasi pembelajaran media *cone* sebagai alat bantu pelatihan diharapkan siswa dapat menggiring bola dengan baik. Untuk melihat dan menambah penjelasan sejauh mana variasi pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan sesuai dengan pengertian variasi pembelajaran adalah sesuatu yang tidak sama, artinya memberikan pembelajaran yang bervariasi, pembelajaran yang tidak sama (berbeda) yang bertujuan untuk mengurangi tingkat kejenuhan siswa/i pada saat melakukan pembelajaran. Maka peneliti memberikan variasi pembelajaran menggiring bola menggunakan media *cone*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggiring Bola Dengan Media *Cone* Melalui Variasi Bermain Pada Siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut adapun rumusan masalah, sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimana upaya meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media *cone* melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTSN Model Kota Palopo ?

1.2.2 Apakah dengan media *cone* melalui variasi bermain mampu meningkatkan kemampuan menggiring bola ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hal tersebut adapun tujuan penulisan, sebagai berikut :

1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana upaya meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media *cone* melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTSN Model Kota Palopo.

1.3.2 Untuk mengetahui apakah dengan media *cone* melalui variasi bermain mampu meningkatkan kemampuan menggiring bola.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan sesuatu yang diharapkan ketika sebuah penelitian sudah selesai. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu:

1.4.1 Menambah pengetahuan, wawasan dan kemampuan bagi penulis dalam menggunakan variasi pembelajaran khususnya menggunakan media *cone* untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola.

1.4.2 Sebagai bahan masukan bagi sekolah khususnya guru bidang studi penjas dalam menggunakan variasi pembelajaran khususnya penggunaan media *cone* untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola pada siswa MTSN Model Kota Palopo.

1.4.3 Sebagai bahan referensi dan masukan bagi civitas akademis Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Muhammadiyah Kota Palopo dan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan variasi pembelajaran khususnya penggunaan media *cone* untuk meningkatkan hasil belajar menggiring bola.

1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian

Adapun batasan penelitian sebagai berikut:

1.5.1 Subjek Penelitian siswa Kelas VIII

1.5.2 Lokasi Penelitian di MTsN Model Kota Palopo

1.5.3 Penelitian ini dilakukan untuk melihat hasil upaya meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan variasi bermain menggunakan media *cone*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sepak Bola

2.1.1 Pengertian Sepak Bola

Menurut Muhdhor (2013), Sepakbola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing beranggotakan 11 orang. Permainan sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola kulit berukuran 2728 inci. Ganesha (2010) menjelaskan bahwa sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola yang diperebutkan oleh para pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Sedangkan menurut Usli (2011) bahwa sepakbola merupakan olahraga beregu, satu regu terdiri dari sebelas orang pemain, tiap-tiap pemain mempunyai peranan masing-masing.

Pada pendapat lain dikatakan sepakbola adalah permainan ketangkasan yang mengasyikkan bagi anak-anak yang gemar bermain sepakbola, halaman rumah atau jalanan dibuat sebagai arena pertandingan, pagar dibuat sebagai batas lapangan samping, baju dilepas ditumpuk sebagai gawangnya (Yunus, 2013). Kemudian menurut Muhajir (2014) “Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola”.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah olahraga permainan yang dilakukan oleh dua tim yang masing-masing tim berjumlah 11 orang pemain dan saling berhadapan dengan tujuan mencetak gol

ke gawang lawan, setiap tim berusaha memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri. Tim yang banyak memasukkan bola dinyatakan pemenang dan yang paling banyak memasukkan bola adalah yang kalah.

2.1.2 Tujuan Permainan Sepak Bola

Muhajir (2014) mengungkapkan tujuan permainan sepakbola adalah memasukkan bola sebanyak- banyaknya ke gawang lawan. Oleh karena itu regu yang paling banyak memasukkan bola ke gawang lawan adalah pemenangnya. Sepakbola mempunyai banyak tujuan selain untuk prestasi dan kebugaran, tujuan lain untuk sosialisasi, persahabatan dan juga mengurangi rasa jenuh atau stres, Muhammad Muhyi Faruq (2010). Tujuan dari permainan tersebut hanya merupakan tujuan sementara, tujuan yang paling utama dan paling diharapkan untuk pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah sepakbola merupakan salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu melalui permainan sepakbola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi social, dan pendidikan moral.

Setelah memahami materi bola peserta didik diharapkan mampu :

1. memahami tujuan permainan sepakbola
2. memahami dan mempraktikkan variasi dan kombinasi permainan sepak bola
3. bermain sepakbola dengan peraturan yang dimodifikasi

2.1.3 Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Herwin (2014) permainan sepakbola mencakup dua kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

1. Teknik badan (*body technics*), ialah gerakan-gerakan dalam sepakbola tetapi tanpa bola. Teknik badan sebenarnya ditujukan kepada perkembangan kemampuan fisik untuk mencapai kesegaran fisik (*physical fitness*), agar dapat bermain dengan sebaik-baiknya.
2. Teknik dengan bola ialah gerakan-gerakan dalam sepakbola dengan bola. Teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola ada beberapa macam, seperti *stop ball* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *heading* (menyundul bola), *tackling* (merebut bola) dan *dribbling* (menggiring bola).

Teknik dasar sepak bola menurut Yunus (2013) diantaranya :

- a. Teknik menendang *shooting* penguasaan keterampilan dasar menendang bola yang baik akan memungkinkan pemain untuk melakukan tendangan *shooting* dan mencetak gol dari berbagai posisi dilapangan.
- b. Teknik *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* lebih banyak dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh yang lain juga bisa digunakan.
- c. Teknik *dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka di dalam pertandingan akan sangat besar.
- d. Teknik *trapping* adalah metode mengontrol bola yang paling sering digunakan pemain ketika menerima bola dari pemain lain. Saat

melakukan *trapping*, pemain harus menggunakan bagian tubuh yang sah (kepala, tubuh, dan kaki) agar bola tetap berdekatan dengan tubuh pemain.

- e. Teknik menyundul bola atau *heading* para pemain biasa melakukan *heading* ketika sedang meloncat, melompat ke depan, menjatuhkan diri (*diving*), atau tetap diam dan mengarahkan bola dengan tajam ke gawang atau teman satu tim.
- f. Teknik merebut bola atau *tackling* merupakan aksi merebut bola lawan dengan cara menjatuhkan lawan.
- g. Teknik menjaga gawang *goal keeping* merupakan lini pertahanan terakhir di dalam sebuah permainan sepakbola.

2.2 Menggiring Bola

2.2.1 Pengertian Menggiring Bola

Mahmet Awang (2017) mengatakan menggiring bola adalah salah satu teknik dasar permainan sepakbola yang memiliki unsur seni dan daya tarik tersendiri, jika dibandingkan dengan teknik dasar lainnya. Menurut Justinus Lhaksana (2011) menggiring bola (*dribbling*) merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Sedangkan Zalfendi (2010) menyatakan bahwa menggiring bola merupakan teknik dalam usaha memindahkan bola dari suatu tempat ketempat lain pada saat permainan berlangsung.

Pada pendapat lain, Hadiqie (2013) mendefinisikan bahwa menggiring bola adalah salah satu keterampilan sepakbola yang sangat dibutuhkan dan dikuasai. Luxbacher (2012) juga berpendapat bahwa penggiringan bola dalam

sepakbola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang terbuka.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggiring bola merupakan teknik dalam usaha memindahkan bola dari satu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung.

2.2.2 Teknik Dasar Menggiring Bola

Teknik menggiring bola merupakan keterampilan penting dan mutlak harus dikuasai oleh setiap pemain sepakbola. Menggiring bola merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol. Adapun langkah-langkah dalam menggiring bola adalah sebagai berikut:

Teknik dasar menggiring bola menurut Yunus (2013) diantaranya adalah

1. Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam

Cara melakukan adalah: Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam dan posisikan kakimu secara tegak lurus terhadap bola. Tendanglah dengan pelan untuk mempertahankan kontrol bola dan pusatkan kekuatan tendangan pada bagian tengah bola sehingga memudahkan mengontrol bola.

Kelebihan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam adalah dapat mengecoh lawan ke sebelah kanan lawan apabila menggunakan kaki kanan atau sebaliknya. Sedangkan kelemahannya adalah tidak bisa mengecoh lawan ke sebelah kiri bila menggunakan kaki kanan, begitupula sebaliknya.

2. Menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar

Cara melakukan menggiring bola bagian luar adalah berdiri posisi melangkah (kaki kanan di depan), berat tubuh bertumpu pada kaki belakang (kaki kiri) dengan lutut agak di tekuk. Letakkan bola di depan dan kedua lengan menjaga keseimbangan. Dorong bola ke depan secara perlahan menggunakan punggung kaki bagian luar. Usahakan kedua kaki selalu dekat dengan bola dan sesuaikan irama langkah dengan bola. Perhatikan kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika menggiring bola dengan punggung kaki bagian luar, yaitu: badan kaku dan tidak condong ke depan, kedua lengan tidak rileks, salah satu atau kedua kaki terlalu jauh dengan bola, lutut tidak di tekuk, dan kaki dan bola terlalu jarang bersentuhan.

Kelebihan menggiring bola menggunakan kaki bagian luar yaitu bila menggunakan kaki kanan dapat mengecoh ke sebelah kiri lawan atau sebaliknya. Sedangkan kelemahannya adalah tidak bisa mengecoh lawan ke sebelah kanan bila menggunakan kaki kanan, begitupula sebaliknya.

3. Menggiring bola menggunakan punggung kaki

Punggung kaki letaknya di bagian tempat tali sepatu. Bagi pemain pemula bisa berlatih dengan cara posisi badan tegak lurus ke depan tidak menyamping, sentuhlah bola dengan menggunakan punggung kaki. lakukan gerakan tersebut sama dengan melakukan latihan pada menggiring dengan menggunakan sisi kaki bagian luar. Kesalahan umum yang sering dilakukan pemula adalah menggunakan ujung jari kaki. Tindakan ini tidak hanya menyebabkan sakit pada ujung jari kaki, lebih dari itu bahkan dapat

menyebabkan cedera. jika seorang melakukan *tackling* keras kepada pemain saat mencoba menendang bola.

Kelebihan menggiring menggunakan bagian punggung kaki adalah dapat menggiring bola dengan arah lurus apabila tidak ada lawan yang menghalangi. Sedangkan kelemahannya adalah kurang efektif untuk mengecoh lawan ke sebelah kiri atau sebelah kanan.

2.2.3 Jenis-Jenis Menggiring Bola

Berdasarkan situasinya, menggiring bola dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. *Closed dribbling*, yaitu teknik menggiring bola yang dilakukan dengan mengontrol penuh bola ketika bola sedang tidak benar-benar aman dari pemain lawan. Dalam teknik ini, bola tidak bisa ada lebih dari 1 meter di depan kaki kita.
2. *Speed dribbling*, yaitu teknik menggiring bola yang dilakukan dengan menendang bola ke depan, lalu kita mengejarinya dengan berlari secepatnya. Kalau kamu mau membawa bola dengan cepat ke daerah yang kosong atau tidak ada lawan, lakukanlah *speed dribbling*, yaitu dengan menendang bola lalu mengejarinya. Tapi, kalau kamu membawa bola di dekat atau di sekitar lawan, maka lakukanlah *closed dribbling*, yaitu dengan selalu melindungi bola agar tidak terlalu jauh atau tidak lebih dari 1/2 meter di depanmu. Dalam melakukan *closed dribbling*, janganlah kamu menaikkan kecepatan dengan cara melebarkan langkah kaki, atau mendorong bola lebih jauh ke depan. Tapi, tingkatkanlah frekuensi langkah kakimu.

2.2.4 Prinsip- Prinsip Menggiring Bola

Prinsip-prinsip yang harus diketahui pemain saat melakukan *dribbling* menurut Koger (2010) yaitu:

(a) Ketika menggiring bola, usahakan agar bola terus berada di dekat kaki anda. Jangan menendang terlalu keras, sebab bola akan bergulir terlalu jauh, (b) Giringlah bola dengan kepala tetap tegak. Jangan memusatkan perhatian pada bola dan kaki anda, (c) Jika anda bergerak ke arah musuh, perhatikanlah pinggang dan kaki mereka, (d) Gunakan beberapa gerak tipu untuk mengecoh lawan, misal tubuh anda condong ke kanan tetapi dengan mendadak berbelok ke kiri, (e) Variasikan kecepatan lari anda dengan mengubah-ubah kecepatan dan berbelok secara mendadak, musuh yang mengejar atau menghadang anda akan terkecoh dan kehilangan keseimbangan, (f) Giringlah bola menjauhi musuh anda, paksa mereka mengejar anda. Usahakan bergerak ke ruang terbuka di lapangan. Carilah teman satu tim yang bebas dari kepungan lawan agar anda dapat segera mengoper bola kepadanya.

Sedangkan menurut Luxbacher (2014) cara menggiring bola adalah

1. *Dribbling to beat an opponent* (Menggiring untuk mengalahkan lawan)
2. *Dribbling to Maintain Possesion* (Menggiring Untuk Penguasaan)
3. *Dribbling for speed*

2.2.5 Kegunaan Menggiring Bola

Kegunaan teknik menggiring bola dalam permainan sepakbola, sangat penting untuk saat-saat memperoleh situasi yang sulit. Menurut Gifford, yang dikutip Sunarta (2010), menggiring bola berguna antara lain untuk:

- 1) melewati lawan.
- 2) mencari kesempatan memberikan bola umpan kepada kawan dengan cepat.
- 3) mempertahankan bola tetap pada kekuasaan sendiri.
- 4) menyelamatkan bola, bila tidak ada kesempatan untuk segera melemparkan kepada kawan.

2.3 Variasi Bermain

2.3.1 Pengertian Variasi Bermain

J.J. Hasibuan, & Nodjiono (2011) mengemukakan bahwa : “Variasi dapat diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan serta berperan secara aktif“. Variasi adalah keanekaan yang membuat sesuatu tidak monoton. Variasi di dalam kegiatan pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan, meningkatkan minat dan keingintahuan siswa, melayani gaya belajar siswa yang beragam, serta meningkatkan kadar keaktifan siswa. Variasi dalam belajar adalah perubahan tingkah laku, sikap dan perbuatan guru dalam kontek belajar mengajar yang bertujuan untuk mengatasi kebosanan siswa, sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap pelajarannya. Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta mengurangi kejenuhan dan kebosanan.

Pelaksanaan variasi bermain merupakan salah satu alternatif atau solusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, dan modifikasi pendekatan bermain merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek

pendidikan lainnya. Pengertian dan makna pendekatan bermain dalam pendidikan jasmani adalah pendekatan bermain dan peralatan, guru dapat mengurangi atau menambah tingkat kompleksitas dan kesulitan tugas ajar dengan cara memodifikasi yang digunakan untuk melakukan *skill* itu, misalnya : berat-ringannya, besar-kecilnya, tinggi-rendahnya, panjang-pendeknya pendekatan bermain dan peralatan yang digunakan. (Lutan dan Suherman, 2010).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa variasi bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan atau latihan teknik suatu cabang olahraga yang dibentuk dalam model-model permainan. Pendekatan bermain dalam nuansa keriang dan kesenangan di dalamnya yang tujuannya agar siswa tidak jenuh dalam menerima materi sehingga mudah diterima atau dilakukan.

2.3.2 Jenis – Jenis Variasi Bermain

Jenis-jenis variasi seperti yang dikemukakan oleh Mielke (2010) mengemukakan contoh variasi latihan untuk menggiring bola antara lain yaitu :

4.2.1 Menggiring bola mengintari kun

Tujuan : Agar siswa dapat menggiring bola dengan benar dan merasakan perkenaan bola dengan kaki.

Pelaksanaan : siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa setiap kelompok berbaris panjang ke belakang, siswa yang ada didepan akan menggiring bola sejauh 5m dengan mengintari kun yang berada pada ujung lapangan dan kembali ke barisan dengan menggiring bola dan memberikan bola kepada teman yang baris ke dua lalu siswa yang baris pertama tadi baris ke belakang dan siswa yang menerima bola

kembali menggiring bola sejauh 5 m dan kembali ke barisan dengan menggiring bola dan memberikan kepada siswa yang berikutnya begitu lah seterusnya.

4.2.2 Menggiring bola berpasangan

Tujuan : untuk meningkatkan control serta mempertahankan kan kecepatan menggiring bola Pelaksanaan : siswa dibariskan sesuai dengan kelompoknya masing-masing dimana satu kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang siswa dan barisan dalam setiap kelompok berhadapan dengan jarak 5 m antara kelompok satu dengan kelompok yang lain, cara permainan ini sama dengan permainan sebelumnya dimana siswa yang di barisan pertama menggiring bola ke depan ke arah kelompok yang berhadapan setelah sampai pada kelompok didepan siswa berlari kebelakang barisan yang ada didepan lalu yang menerima bola menggiring bola kearah kelompok yang didepannya dan begitu seterusnya.

4.2.3 *Slalom Dribble*

Tujuan: Untuk meningkatkan control serta mempertahankan kecepatan menggiring bola Pelaksanaan : Pasang delapan pancang kerucut secara berderet, jarak antara kerucut yaitu satu meter. Bergerak secara zig-zag melewati kedelapan pancang kerucut tersebut kedua arah, kembali ke titik awal. Kemudian, sambil masih sedang menggiring bola, larilah memutari kerucut yang paling jalur dan kembali ke titik awal. Agar permainan ini lebih menarik, tambahkan lagi lebih banyak pemain disetiap percobaan.

4.2.4 Zig – Zag

Variasi *Zig-zag run* atau lari belak-belok yaitu lari yang dilakukan dengan *zig-zag* diantara beberapa titik (jarak titik 12 meter) (Susnandi, 2012). *Zig-zagrun* merupakan jenis lari yang hampir sama dengan lari bolak-balik.

1. Keuntungan

- a) Kemungkinan cedera lebih kecil karena sudut ketajaman berbelok arah lebih kecil (45 dan 90 derajat)
- b) Banyak membutuhkan koordinasi gerak tubuh sehingga mempermudah dalam tes kelincahan menggiring.

2. Kerugian

- a) Secara psikis arah lari perlu pengingatan lebih.
- b) Atlet tidak terbiasa dengan ketajaman sudut lari yang besar sehingga pada saat melakukan tes kelincahan menggiring atlet menganggap sudut lari tes kelincahan menggiring lebih sulit. Akibatnya, atlet konsentrasinya terpusat pada arah belok dan bukan pada kecepatan larinya.

1.3.3 Manfaat Variasi Bermain

Bermain dapat memberikan manfaat yang besar terhadap aspek perkembangan siswa. Selain itu bermain juga dapat memberikan pengalaman belajar yang sangat berharga bagi siswa. Pengalaman itu bisa berupa membina hubungan sesama teman dan menyalurkan perasaan yang tertekan. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat memanfaatkan kegiatan bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan siswa tersebut. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Yudha M. Saputra (2010), "Aspek yang dikembangkan dari variasi bermain

mencakup fisik, motorik, sosial, emosional, kepribadian, kognisi, keterampilan, olahraga, dan sebagainya.

1.3.4 Variasi Bermain sebagai Media Pengajaran

Bagi siswa, bermain merupakan urusan serius, dan keseriusan yang dikaitkan dengan tujuan pendidikan akan memberikan nilai pendidikan. Bermain merupakan cara agar anak mengeksplorasi dan bereksperimen dengan lingkungan anak tinggal. Karena anak akan membentuk atau membangun hubungan-hubungan dengan lingkungannya, orang lain, dan dirinya sendiri. Dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, bagaimana menguasai keterampilan baru, bagaimana cara mendapatkan kepercayaan, cara mengatasi persoalan hidup, yang mana semua itu manfaat dari bermain. Bermain memberikan sesuatu alat atau cara agar anak dapat mengatasi sejumlah situasi hidup yang tak ada habisnya. Bermain merupakan cara paling baik agar anak belajar mengatasi masalah yang ia hadapi dalam dunia nyata.

Dengan variasi bermain anak dapat belajar pola-pola kehidupan dasar dan memungkinkan anak menerima dan mengembangkan berbagai peran, perasaan, sikap, dan emosinya, serta dapat menampilkan *skill* dan strategi dalam permainan. Dalam hal ini variasi bermain digunakan dalam menyampaikan materi untuk mempelajari lebih dalam tentang keterampilan menggiring bola. Karena dengan variasi bermain siswa dapat lebih mudah untuk mengerti apa yang disampaikan pengajar, disebabkan siswa melakukannya dengan perasaan senang dan gembira.

1.3.5 Variasi Bermain Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Menggiring Bola Menggunakan Media *Cone*

Sadiman, dkk (2010) menjelaskan bahwa Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran yang menarik dapat dibuat dengan menggunakan alat dan bahan yang sederhana. Apa saja dapat dimanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang sudah pernah ada juga bisa dimodifikasi dan diberi variasi agar terlihat menarik untuk disampaikan kepada siswa. Untuk itu guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi agar mampu menciptakan media-media pembelajaran yang menarik yang bisa dimanfaatkan ketika melangsungkan kegiatan pembelajaran. Upaya untuk meningkatkan keterampilan dalam permainan sepak bola dengan cara menggiring adalah dengan menggunakan media *Cone*.

Cone adalah media yang dirancang untuk pembatas dalam melakukan gerakan teknik menggiring. *Cone* alat yang berbentuk kerucut untuk melatih kelincahan, biasa digunakan pelatih memberikan berbagai variasi program latihan untuk kelincahan dan berbagai model latihannya. Oleh karena itu dengan menambahkan kerucut atau cone memungkinkan untuk kombinasi yang berbeda dari gerakan dan meningkatkan kompleksitas latihan, Sukadiyanto dan Muluk,

D. (2011). Dengan seringnya siswa dilatih dalam gerakan tersebut akan meningkatkan keterampilan tersebut dalam menggiring bola. Media *Cone* tersebut juga bisa digunakan sebagai halang rintang untuk melatih menggiring dalam permainan sepak bola.

Dengan menggunakan *Cone* diharapkan, siswa akan lebih tertarik dengan permainan sepak bola, permainan keterampilan sepak bola tidak lagi monoton dan ada variasi dalam menggiring bola terkait dengan media pembelajarannya. Jadi dengan menggunakan media *cone* ini siswa diharapkan dapat mempraktikkan teknik dasar keterampilan sepak bola dengan begitu mereka akan lebih aktif dan menyenangkan permainan ini nantinya.

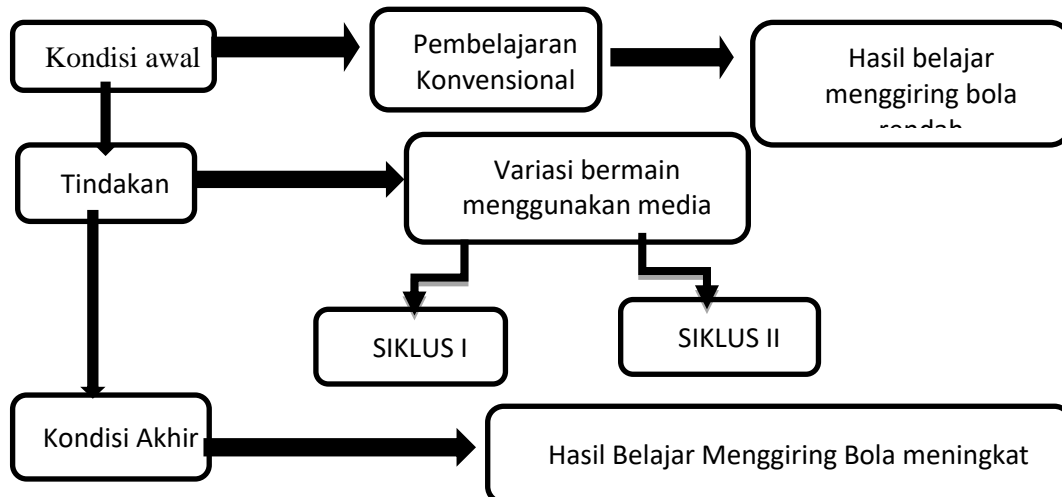
2.4 Kerangka Konseptual

Pada awal pembelajaran menggiring bola , guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, hal ini mengakibatkan siswa terlihat cepat bosan dalam mengikuti pelajaran dan sulit menyerap informasi yang diberikan. Keaktifan pun kurang ditunjukkan oleh siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu disebabkan model pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru, guru lebih menekankan pada terselesainya materi pelajaran daripada memperhatikan tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa.

Pembelajaran menggiring bola dengan variasi bermain menggunakan *coner* merupakan cara belajar, dimana tugas ajar yang diberikan disajikan dalam bentuk permainan. Dalam hal ini teknik menggiring bola dipelajari melalui bentuk-bentuk variasi permainan yang telah disusun. Bentuk-bentuk permainan

tersebut sudah dikonseptkan berdasarkan referensi yang ada kemudian dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

Maksud dan tujuan pembelajaran menggiring bola melalui variasi bermain menggunakan *cone* adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mempelajari keterampilan maupun konsep menggiring bola dengan baik dan benar. Di samping itu juga untuk meningkatkan keaktifan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran, dikarenakan pembelajaran telah dikonseptkan dalam situasi yang senang dan gembira. Pada akhirnya semua itu nanti ditujukan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka dikemukakan kerangka berpikir bahwa variasi bermain menggunakan *cone* diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan hasil belajar menggiring bola siswa. kerangka berpikir tersebut dapat dilihat pada gambar 2.1



2.5 Hipotesis

H₀ : Variasi bermain menggunakan media *cone* tidak mampu meningkatkan kemampuan menggiring bola siswa.

H_a : Variasi bermain menggunakan media *cone* mampu meningkatkan kemampuan menggiring bola siswa

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan yaitu metode tindakan (*action research*). Winarno (2013:52) menjelaskan bahwa “penelitian tindakan (*action research*) adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan”.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di MTSN Model Kota Palopo. Sedangkan Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan September sampai dengan Oktober 2020.

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah pada kelas VIII A di MTSN Model Palopo.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Data yang didapatkan dalam penelitian ini adalah berupa skor kemampuan siswa dan hasil observasi yang telah dikelompokkan berdasarkan aspek-aspek yang diobservasi. Sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut :

- a. Hasil belajar berupa tes kemampuan menggiring bola.
- b. Hasil pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran

Cara pengambilan data yakni sebagai berikut :

- a. Data dari hasil belajar yang diambil dengan memberikan tes akhir siklus kepada siswa, alat yang digunakan berupa soal tes akhir siklus pratikum.

- b. Data tentang situasi belajar mengajar diambil dengan menggunakan lembar observasi/pengamatan
- c. Data tentang refleksi diri serta perubahan-perubahan yang terjadi diambil dari pengamatan peneliti.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini antara lain sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran menggiring bola melalui variasi bermain menggunakan media *cone*.
2. Tes, untuk mengukur seberapa jauh hasil yang diperoleh siswa setelah pemberian tindakan. Tes disusun dan dilakukan untuk memperoleh data tentang hasil keterampilan menggiring bola siswa melalui variasi bermain menggunakan media *cone*.
3. Pedoman wawancara, digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang ditujukan kepada guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran dan juga beberapa siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3.5. Indikator Penilaian

Indikator penelitian ini adalah :

- a. Penelitian ini dikatakan berhasil atau tuntas belajar secara individual apabila siswa nilai tes mencapai 75
- b. Secara klasikal penelitian ini dikatakan berhasil atau tuntas apabila 75% siswa telah mencapai nilai 75

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi 3 tahap yaitu :

1) Tahap persiapan, meliputi :

- a) Mengurus surat izin yang diperlukan, baik dari lembaga maupun dari sekolah yang bersangkutan.
- b) Membuat instrument penelitian.
- c) Memvalidasi instrument penelitian

2) Tahap pelaksanaan, Meliputi :

a) Siklus Pertama (Siklus I, 2 kali pertemuan)

- (1) Merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus I, meliputi: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan instrumen penelitian.
- (2) Melaksanakan tindakan yang telah direncanakan dalam skenario pembelajaran pada siklus I.
- (3) Melakukan observasi/ pengamatan terhadap tindakan pelaksanaan (KBM) guru-siswa.
- (4) Membuat refleksi atas tindakan pada siklus I oleh peneliti dan guru.

b) Siklus Kedua (Siklus II, 2 kali pertemuan)

- (1) Merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II berdasarkan revisi pada siklus I, meliputi: rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan instrumen penelitian.
- (2) Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah direvisi pada siklus sebelumnya (siklus I).

(3) Mengamati atau mengobservasi tindakan KBM guru-siswa.

(4) Melakukan refleksi oleh guru dan peneliti.

c) Tahap akhir, Meliputi :

a) Menganalisis data yang diperoleh dengan uji statistik yang sesuai.

b) Menganalisis lembar observasi dan menganalisis tes menggiring bola siswa sesuai instrumen yang telah dibuat.

d) Menyimpulkan hasil pengolahan data sebagai jawaban dari masalah penelitian dan menyusun laporan penelitian.

3.8 Analisis Data

Setelah data diperoleh dan terkumpul, maka data tersebut dengan membandingkan data-data yang telah didapat terhadap hal-hal yang berkaitan dengan penelitian guna mendapatkan informasi yang baik dan mudah dipahami, kemudian hasil dari metode-metode diatas dilakukan evaluasi atau tes.

Analisis dilakukan dengan melakukan skor angka hasil belajar siswa dengan rumus sebagai berikut :

1. Mengumpulkan nilai rata-rata kemampuan melakukan gerak dasar menggiring bola selama siklus berlangsung
2. Kemampuan melakukan gerak dasar menggiring bola selama waktu yang ditentukan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas, ditemukan permasalahan seperti rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PENJAS materi sepakbola. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi maka peneliti mencari solusi atas rendahnya hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PENJAS khususnya pada materi sepakbola media pelajaran yang dipilih adalah media cone variasi bermain.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Awal Meningkatkan Kemampuan Menggiring Bola Dengan Media Cone Melalui Variasi Bermain Pada Siswa Kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

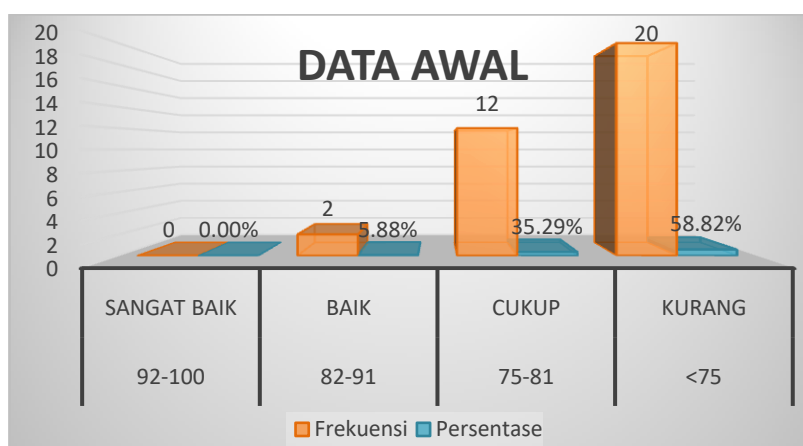
Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo. Adapun deskripsi data yang diambil adalah meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

Kondisi awal untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo sebelum diberikan tindakan melalui variasi permainan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil pengamatan data awal meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media *cone* melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	92-100	Sangat Baik	0	0,0%
2	82-91	Baik	2	5,88%
3	75-81	Cukup	12	35,29%
4	<75	Kurang	20	58,82%
		Jumlah	34	100%

Berdasarkan tabel 4.1 hasil observasi awal diatas sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa tidak ada siswa dalam kategori baik sekali, 2siswa yang termasuk dalam kategori baik, 12 siswa dalam kategori cukup, dan 20 siswa dalam kategori kurang, dan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yaitu yang ditetapkan pada MTsN Model Kota Palopoyaitu (75%).Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat diagram sebagai berikut :



Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

4.1.2 Deskripsi Siklus 1

1. Pertemuan Pertama

Pembelajaran PENJAS materi sepak boladengan menggunakan media cone pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 3 jam pembelajaran (3 x 45 menit) siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 september 2020, materi pada siklus 1 adalah menjelaskan teknik dasar menggiring bola, menjelaskan cara gerakan menggiring bola menggunakan kaki bagian luar. Tahapan dilaksanakan pada siklus I sebagai berikut:

a) Perencanaan Tindakan

pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media cone. Adapun persiapan yang dilakukan dalam media ini terdiri dari:

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran

4. Membuat kelompok asal yang terdiri dari 5 peserta didik secara acak, membagi peserta didik kedalam sub materi untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 1 sub materi yakni, menjelaskan cara gerakan menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian luar pada permainan sepak bola dengan menggunakan media cone secara berulang-ulang.
5. Menyiapkan soal untuk menunjang pembelajaran dengan media cone.
6. Menyiapkan tanda pengenalan untuk setiap peserta didik

b) Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggiring dalam permainan sepak bola, menjelaskan dan mempraktekkan teknik menggiring menggunakan kaki bagian luar pada permainan sepak bola teknik ini merupakan penerapan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini, peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus 1 berjumlah 34 peserta didik, penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- b) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, pada siklus 1 peserta didik yang hadir 34.
- c) Pendidik menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media cone.

- d) Pendidik menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pendidik membagi peserta didik menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok yang sama.

- a) Mengamati

Peserta didik mengamati materi dengan kelompok materi yang sama

- b) Menanya

Peserta didik bertanya terkait materi yang diberikan oleh pendidik dalam kelompok.

- c) Mengumpulkan informasi

Peserta didik mengumpulkan informasi terkait materi sesuai dengan kelompok dari sumber belajar, peserta didik mendiskusikan materi secara bersama-sama

- d) Mengasosiasikan

Peserta didik kembali kepada kelompok, dan masing-masing peserta didik menjelaskan materi yang telah didiskusikan pada kelompok kepada anggota kelompok kemudian mengerjakan materi tersebut.

- e) Mengkomunikasikan

Peserta didik mempresentasikan jawaban soal latihan materi menggiring dalam permainan sepak bola bersama kelompok didepan kelas, sehingga peserta didik memperoleh *feedback* dari pendidik dan kelompok lain tentang materi permainan sepak bola.

3. Kegiatan Penutup

- a) Menarik kesimpulan atas materi menggiringkaki bagian luar pada permainan sepak bola yang telah dipelajari
- b) Mengumumkan kelompok terbaik
- c) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- d) Menutup pembelajaran dengan salam dan doa

2. Pertemuan Kedua

Pembelajaran PENJAS materi sepakbola dengan menggunakan media cone pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang berlangsung selama 3 jam pembelajaran (3 x 45 menit) siklus 1 pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 september 2020, materi pada siklus 1 adalah menjelaskan dengan gerakan menggiringbola menggunakan media cone dengan cara menggunakan kaki bagian luar pada permainan sepak bola, menjelaskan cara gerakan menggiring menggunakan kaki bagian luar secara berulang-ulang.

a) Perencanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggiringkaki bagian luar pada permainan sepak bola, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggiringkaki bagian luar menggunakan media cone. tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus 1 ini, peserta didik yang hadir dalam

pembelajaran siklus 1 berjumlah 34 peserta didik, penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai.
- b) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, pada siklus 1 peserta didik yang hadir 34.
- c) Pendidik menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media cone.
- d) Pendidik menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran

2. kegiatan Inti

Pendidik membagi peserta didik menjadi 3 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok yang sama dan membagikan sub materi.

- a) Mengamati
Peserta didik mengamati materi dengan kelompok materi yang sama
- b) Menanya
Peserta didik bertanya terkait materi yang diberikan oleh pendidik dalam kelompok.
- c) Mengumpulkan informasi
Peserta didik mengumpulkan informasi terkait materi sesuai dengan kelompok dari sumber belajar, peserta didik mendiskusikan materi secara bersama-sama

d) Mengasosiasikan

Peserta didik kembali kepada kelompok, dan masing-masing peserta didik menjelaskan materi yang telah didiskusikan pada kelompok kepada anggota kelompok kemudian mengerjakan materi tersebut.

e) Mengkomunikasikan

Peserta didik mempresentasikan jawaban soal latihan materi sepak bola bersama kelompok didepan kelas, sehingga peserta didik memperoleh *feedback* dari pendidik dan kelompok lain tentang materi permainan sepak bola.

3. Kegiatan Penutup

- a) Menarik kesimpulan atas materi sepak bolayang telah dipelajari
- b) Mengumumkan kelompok terbaik
- c) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- d) Menutup pembelajaran dengan salam dan doa

4. Hasil Siklus I

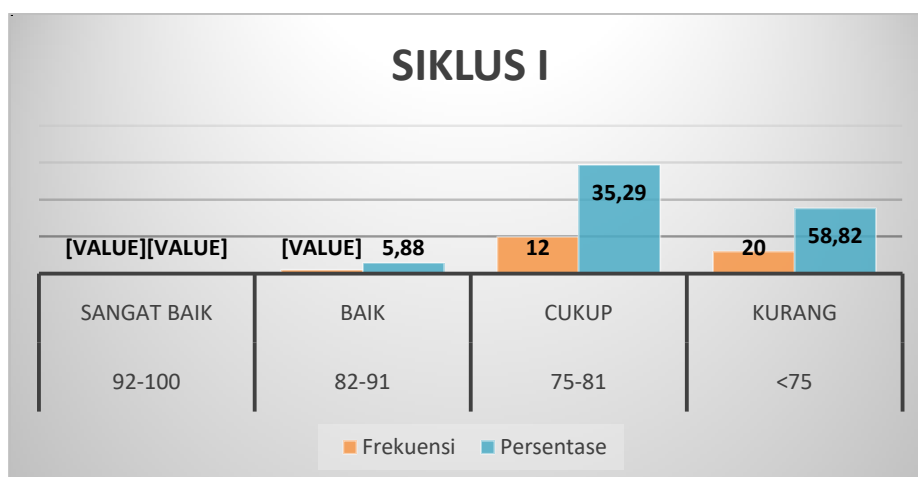
Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I adalah penyajian materi menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan ketiga atau pengambilan nilai aspek psikomotor. Berdasarkan meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain siklus I pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	92-100	Sangat Baik	0	0,0%
2	82-91	Baik	2	5,88%
3	75-81	Cukup	12	35,29
4	<75	Kurang	20	58,82%
Jumlah			34	100%

Sumber Data Siklus I

Berdasarkan tabel 4.2 tampak dari 34 subjek penelitian, tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan kategori sangat baik , 2 siswa yang memiliki kemampuan kategori baik, 12 siswa yang memiliki kemampuan kategori cukup dan 20 siswa kategori kurang. Jadi hasil kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain siklus I pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus I berikut



Gambar 4.2 Diagram batang skor nilai persentase pada siklus I

Berdasarkan keterangan dari data diatas setelah melakukan siklus 1 di sekolah MTsN Model Kota Palopo bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran penjas materi sepakbola tahun ajaran 2019/2020 belum melampaui kriteria ketuntasan minimal. Berdasarkan kemampuan pada siklus pertama, maka persentase ketuntasan kemampuan siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.3 Deskripsi ketuntasan kemampuan siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	20	35,29 %
75 – 100	Tuntas	14	41,17%
Jumlah		34	100%

Sumber : Analisis Data meningkatkan kemampuan Siswa Siklus I

Pada pelaksanaan siklus 1 belum menunjukkan adanya hasil yang didapatkan dari penerapan media cone pada permainan sepakbola. Peserta didik belum mampu meningkat atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Suasana kelas belum kondusif sehingga pendidik harus sering mengkondisikan kelas pada saat di dalam maupun diluar kelas (di lapangan) agar lebih tenang. Sebagian peserta didik masih mementingkan diri sendiri dari pada kerja kelompok.

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti dalam siklus 1, adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik belum terbiasa belajar menggunakan media cone.
- b) Peserta didik masih takut mempresentasikan atau mengeluarkan potensi maksimalnya di depan, sehingga pendidik harus menunjuk peserta didik untuk maju mewakili kelompoknya masing-masing
- c) Peserta didik masih kebanyakan mementingkan diri sendiri dari pada kepentingan kelompok.

5. Refleksi

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus 1, peneliti menyimpulkan hasil pelaksanaan media cone sebagai berikut

- a) Pendidik masih kurang menguasai alur pembelajaran, proses pembelajaran dan metode pembelajaran bagian dan belum optimal
- b) Masih banyak peserta didik mementingkan diri sendiri dan kepentingan kelompok
- c) Peserta didik kurang aktif pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan refleksi, tabel tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator ketuntasan belajar masih belum terpenuhi, dengan demikian diperlukan perbaikan pada siklus II.

4.1.3 Deskripsi Siklus II

1. Pertemuan Pertama

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 18 september 2020, materi pada siklus II adalah menjelaskan dan mempraktekkan teknik

dasar menggiring permainan sepak bola menggunakan media cone sebagai tes akhir dari siklus II. Tahap dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut:

Perencanaan Tindakan

berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan siklus I, maka pada siklus ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah disusun disiklus I. Adapun langkah-langkah perencanaan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan media cone.
2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
4. Membuat kelompok yang terdiri dari 5 peserta didik secara acak, membagi peserta didik kedalam sub materi, yakni menggiring bola ke arah depan, samping kiri dan samping kanan.
5. Menyiapkan soal kelompok untuk menunjang pembelajaran dengan media cone.
6. Menyiapkan tanda pengenal untuk setiap peserta didik yang berfungsi untuk memudahkan observer menilai aktivitas peserta didik.

a) Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar permainan sepak bola, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggiring menggunakan kaki bagian luar pada permainan sepak bola, tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari rencana

pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus I ini, peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus II berjumlah 34 peserta didik, adapun penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan

- a) Pendidik mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai
- b) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, pada siklus I peserta didik berjumlah 34 peserta didik
- c) Pendidik menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media cone
- d) Pendidik menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran

2. Kegiatan Inti

Pendidik membagi kelompok peserta didik menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 5 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok yg telah ditentukan dan membagikan sub materi.

3. Mengamati

Peserta didik mengamati materi dengan kelompok materi yang sama

4. Menanya

Peserta didik bertanya terkait materi yang diberikan oleh pendidik dalam kelompok.

5. Mengumpulkan Informasi

Peserta didik mengumpulkan informasi terkait materi sesuai dengan kelompok dari sumber belajar, peserta didik mendiskusikan materi secara bersama-sama

6. Mengasosiasikan

Peserta didik kembali kepada kelompok, dan masing-masing peserta didik menjelaskan materi yang telah didiskusikan pada kelompok kepada anggota kelompok kemudian mengajarkan materi tersebut.

7. Mengomunikasikan

Peserta didik mempresentasikan jawaban soal latihan materi sepak bola bersama kelompok di depan kelas, sehingga peserta didik memperoleh *feedback* dari pendidik dan kelompok lain tentang materi sepak bola

8. Kegiatan Penutup

- a) Menarik kesimpulan atas materi sepak bola yang telah dipelajari
- b) Mengumumkan kelompok terbaik
- c) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- d) Menutup pembelajaran dengan salam dan doa

2. Pertemuan Kedua

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 25 september 2020, materi pada siklus II adalah, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggiring permainan sepak bola menggunakan media cone sebagai tes akhir dari siklus II. Tahap dilaksanakan pada siklus II sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan siklus I, maka pada siklus ini bersifat sebagai perbaikan dari rencana awal yang telah disusun di siklus I. Adapun langkah-langkah perencanaan pada siklus ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan media cone.

2. Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktivitas peserta didik
3. Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
4. Membuat kelompok yang terdiri dari 5 peserta didik secara acak, membagi peserta didik kedalam sub materiyakni memggiring bola sesuai materi yang diberikan.
5. Menyiapkan soal kelompok untuk menunjang pembelajaran dengan media cone
6. Menyiapkan tanda pengenal untuk setiap peserta didik yang berfungsi untuk memudahkan observer menilai aktivitas peserta didik.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 yang dilakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 45 menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar permainan sepak bola, menjelaskan dan mempraktekkan teknik dasar menggiring kaki bagian luar, tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan siklus I ini, peserta didik yang hadir dalam pembelajaran siklus II berjumlah 34 peserta didik, adapun penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan
 - a) Pendidik mengucapkan salam dan mengajak pesrta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai

- b) Pendidik mengecek kehadiran peserta didik, pada siklus I peserta didik berjumlah 34 peserta didik
- c) Pendidik menyampaikan rencana kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menggunakan media cone
- d) Pendidik menyampaikan topik, tujuan, dan manfaat pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pendidik membagi kelompok peserta didik menjadi 3 kelompok masing-masing terdiri dari 5 peserta didik. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompok yang telah dibagi dan membagikan sub materi

3. Mengamati

Peserta didik mengamati materi dengan kelompok materi yang sama

4. Menanya

Peserta didik bertanya terkait materi yang diberikan oleh pendidik dalam kelompok.

5. Mengumpulkan Informasi

Peserta didik mengumpulkan informasi terkait materi sesuai dengan kelompok dari sumber belajar, peserta didik mendiskusikan materi secara bersama-sama

6. Mengasosiasikan

Peserta didik kembali kepada kelompok, dan masing-masing peserta didik menjelaskan materi yang telah didiskusikan pada kelompok kepada anggota kelompok kemudian mengajarkan materi tersebut.

7. Mengomunikasikan

Peserta didik mempresentasikan jawaban soal latihan materi sepakbola bersama kelompok di depan kelas, sehingga peserta didik memperoleh *feedback* dari pendidik dan kelompok lain tentang materi sepak bola

8. Kegiatan Penutup

- a) Menarik kesimpulan atas materi sepak bola yang telah dipelajari
- b) Mengumumkan kelompok terbaik
- c) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- d) Menutup pembelajaran dengan salam dan doa

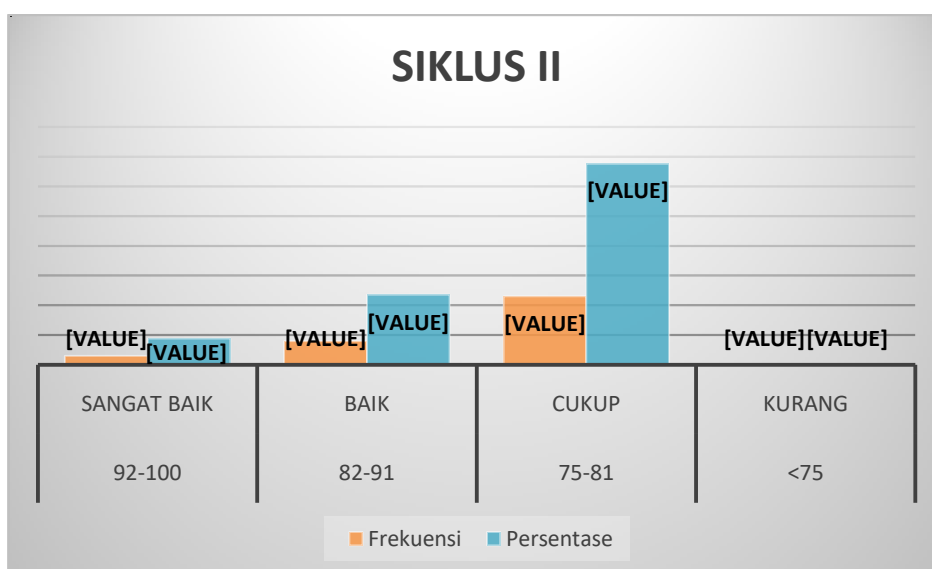
3. Hasil Siklus II

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II adalah penyajian materi menggiring bola melalui variasi bermain menggunakan media cone sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan kedua atau pengambilan nilai aspek psikomotor. Berdasarkan kemampuan menggiring bolamelalui variasi bermain menggunakan media cone siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media conemelalui variasi bermain siswa kelas VIII Pada Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	92-100	Sangat Baik	3	8,82 %
2	82-91	Baik	8	23,52 %
3	75-81	Cukup	23	67,64%
4	<75	Kurang	0	0%
		Jumlah	34	100%

Berdasarkan tabel 4.4 tampak dari 34 subjek penelitian, terdapat 3 siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori sangat baik, 8 siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori baik, 23 siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori cukup, tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori kurang. Jadi hasil kemampuan menggiring bolamelalui variasi bermain menggunakan media conesiswa VIII MTsN Model Kota Palopopada siklus II dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus II berikut ini :



Gambar 4.3 Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II

Pada pelaksanaan siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan dari metode menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain pada materi sepak bola. Peserta didik sudah mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Berdasarkan hasil kemampuan pada siklus kedua, maka persentase ketuntasan hasil siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.5 Deskripsi ketuntasan kemampuan siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	0	0%
75 – 100	Tuntas	34	100%
Jumlah		34	100%

Sumber : Data Siswa Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas, tampak bahwa dari 34 subjek penelitian terdapat 34 siswa dengan persentase 100% sudah dalam kategori tuntas dan 0 siswa dengan persentase 0% dalam kategori tidak tuntas pada siklus II.

4. Refleksi

Berdasarkan data-data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa siklus II sudah cukup baik dari pada sebelumnya. Meningkatnya hasil belajar peserta didik pada materi permainan sepak bola terutama dalam pengembangan psikomotornya ditandai dengan meningkatnya hasil peraktek dan kemampuan pesrta didik pada saat bermain sepakbola dan peneliti memutuskan untuk tidak diadakannya siklus II. Pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan dan perubahan yang positif, dimana suasana belajar terlihat kondusif. Peserta sudah dapat menyesuaikan diri terhadap metode yang diberikan dan mulai membangun kerja sama antar peserta didik.

Berdasarkan tabel dan grafik diatas menunjukkan bahwa pada siklus II hasil belajar sudah mencapai indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti, dan demikian tidak diperlukan siklus III.

4.1.4 Analisis Data Akhir

Pada tahap perencanaan pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional. Ternyata hasil belajar peserta didik tidak sesuai dengan pada yang diharapkan sehingga peneliti memikirkan metode apa yang cocok untuk diterapkan.

Setelah dilakukan pembelajaran menggiring bola menggunakan kaki bagian luar dengan media cone pada siklus I, mulai menunjukkan kemajuan atau peningkatan hasil belajar pada materi pokok sepakbola meskipun belum sesuai harapan. Hal ini disebabkan baik pendidik dan peserta didik belum terbiasa dengan menggunakan media cone. Sebagian besar peserta didik masih mementingkan diri sendiri dibandingkan kerja sama dalam kelompok dan cenderung pasif dalam melakukan pembelajaran.

Pada pelaksanaan siklus II, peserta didik dan pendidik sudah mulai terbiasa dengan media cone sebagian peserta didik mulai menunjukkan sikap kerja samanya dalam kelompok dan aktif dalam keterlibatan dalam ketertiban proses belajar mengajar. Setelah tiga tahap yang dimulai dari perencanaan, siklus I, dan siklus II selesai dilaksanakan, maka diperoleh data sebagai berikut:

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mencapai rata – rata sedangkan pada siklus II meningkat. Untuk lebih jelasnya mengenai kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain pada siswa kelas

VIII MTsN Model Kota Palopo pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6 Deskripsi ketuntasan belajar siswa siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo siklus I dan II

No	Nilai	Siklus I			Siklus II	
		Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 75,00	Tidak Tuntas	20	35,29 %	0	0 %
2	>75,00	Tuntas	14	41,17 %	34	100 %
Jumlah			34	100	34	100

Sumber : Data Siswa Siklus I dan II

Untuk lebih jelasnya perbandingan distribusi frekuensi dan kategori ketuntasan belajar menggiring bola melalui variasi bermain menggunakan media cone pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo pada siklus I dan II dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain, untuk kategori tuntas sebesar 41,17 % pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 100% pada siklus II.
- b. Persentase ketuntasan belajar siswa setelah diterapkan dengan media cone melalui variasi bermain, untuk kategori tidak tuntas 35,29 % pada siklus I, kemudian untuk kategori tidak tuntas 0% pada siklus II.

Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah siswa yang berada pada kategori tuntas mengalami peningkatan sebanyak 14 siswa atau 41,17 % pada siklus I, proses ketuntasan terjadi dalam dua kali pertemuan proses belajar dengan materi yang sama ditambah dengan media cone melalui variasi bermain, begitu juga pada siklus II mengalami ketuntasan 100% dengan pelaksanaan proses penelitian yang hampir sama dengan siklus I. Penelitian ini menunjukkan peningkatan ketuntasan kelas secara klasikal pada siklus II sebanyak 100% dan mencapai ketuntasan secara individu dengan nilai peserta didik berada pada kategori sangat baik, baik dan cukup.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan tentang hasil belajar menggiring bola melalui variasi bermain menggunakan media cone meningkat dan sudah mencapai indikator penilaian, dengan standar KKM 75 dan nilai ketuntasan seluruh siswa 100% pada siklus II, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Penelitian Yang Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh muhammad afdal yang berjudul “upaya meningkatkan kemampuan *dribling*(menggiring) dalam permainan sepak bola mrnggunakan gaya mengajar *divergent*” yaitu berdasarkan *Pre Test*, siklus 1 dan siklus 2 dalam pelaksanaan meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan gaya pembelajaran *divergent*. Ternyata telah diperoleh peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai

persentase ketuntasan klasikal (PKK) serta nilai rata-rata hasil belajar siswa. Hasil tes siklus II ternyata nilai PKK yang diperoleh siswa telah mencapai 9.55 (tuntas)

4.2.2 Hasil Penelitian

Hasil Siklus I

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I adalah penyajian materi menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan ketiga atau pengambilan nilai aspek psikomotor. Berdasarkan meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang.

Tabel 4.2 Hasil meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media cone melalui variasi bermain siklus I pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	92-100	Sangat Baik	0	0,0%
2	82-91	Baik	2	5,88%
3	75-81	Cukup	12	35,29
4	<75	Kurang	20	58,82%
		Jumlah	34	100%

Sumber Data Siklus I

Berdasarkan tabel 4.2 tampak dari 34 subjek penelitian, tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan kategori sangat baik , 2 siswa yang memiliki kemampuan kategori baik, 12 siswa yang memiliki kemampuan kategori cukup dan 20 siswa kategori kurang.

Hasil Siklus II

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II adalah penyajian materi menggiring bola melalui variasi bermain menggunakan media cone sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada pertemuan kedua atau pengambilan nilai aspek psikomotor. Berdasarkan kemampuan menggiring bolamelalui variasi bermain menggunakan media cone siswa dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil meningkatkan kemampuan menggiring bola dengan media conemelalui variasi bermain siswa kelas VIII Pada Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	92-100	Sangat Baik	3	8,82 %
2	82-91	Baik	8	23,52 %
3	75-81	Cukup	23	67,64%
4	<75	Kurang	0	0%
		Jumlah	34	100%

Berdasarkan tabel 4.4 tampak dari 34 subjek penelitian, terdapat 3 siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori sangat baik, 8 siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori baik, 23siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori cukup, tidak terdapat siswa yang memiliki kemampuan dalam kategori kurang.

Dalam hal ini sesuai hasil analisis data yang menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan hasil kemampuan *passing* bawah pada permainan bola voli siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo, dimana pada siklus I

persentase kelulusan siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo sebesar 64,70 % dan meningkat pada siklus II dengan persentase kelulusan sebesar 100%. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui media cone pada materi sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

4.2.3 Hasil Penelitian Berdasarkan Teori

Mahmet Awang (2017) mengatakan menggiring bola adalah salah satu teknik dasar permainan sepakbola yang memiliki unsur seni dan daya tarik tersendiri, jika dibandingkan dengan teknik dasar lainnya. Menurut Justinus Lhaksana (2011) menggiring bola (*dribbling*) merupakan kemampuan yang dimiliki setiap pemain dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol.

J.J. Hasibuan, & Nodjiono (2011) mengemukakan bahwa : “Variasi dapat diartikan sebagai perbuatan guru dalam konteks belajar mengajar yang bertujuan mengatasi kebosanan siswa sehingga dalam proses belajarnya siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, keantusiasan serta berperan secara aktif“

Sadiman, dkk (2010) menjelaskan bahwa Media pembelajaran adalah sesuatu yang dipakai untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, motivasi dan perhatian siswa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Dari observasi awal siklus I dan siklus II pada siklus II yang dicapai 81.63%. sudah memenuhi indikator yakni sebesar 100% dengan peningkatan dari observasi awal sampai pada siklus II sebesar 64.70%. Adanya peningkatan kemampuan menggiring bola dalam setiap siklusnya yakni rata-rata 64.70% dengan demikian

hipotesis yang berbunyi Variasi bermain menggunakan media *cone* mampu meningkatkan kemampuan menggiring bola siswa dapat terbukti.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan hasil siklus. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa melalui variasi bermain menggunakan media cone dapat meningkatkan kemampuan menggiring bola siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo.

Dalam hal ini sesuai hasil analisis data yang menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan hasil kemampuan *passing* bawah pada permainan bola voli siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo, dimana pada siklus I persentase kelulusan siswa kelas VIII MTsN Model Kota Palopo sebesar 64,70 % dan meningkat pada siklus II dengan persentase kelulusan sebesar 100%.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui media cone pada materi sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VIII MTsN Model Kota Palopo

5.2 Saran

Implikasi dari penelitian ini yaitu, pendidikan diharapkan untuk menerapkan media cone karena media pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran penjas materi sepak bola. Selain pendidik menerapkan metode pembelajaran ini, pendidik juga mampu menguasai strategi mengajar yang baik untuk mencapai hasil belajar yang baik pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini et. All. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* Cetakan Kedua. Jakarta: Indonesia Sinar Grafika Offset.
- Awang Roni Effendi dkk, 2017. “Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Modifikasi Bola Plastik”. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, Volume: 6, Edisi: 1: 54-64.
- Arsyad. 2010 *Media Pembelajaran*, edisi1. PT.Jakarta.Raja GrafindoPersada.
- Ganesha, Putera. 2010. *KutakatikLatihansepakbolaUsiaMuda* . Jakarta: PT Visi Gala 2000.
- Herwin. (2010). “*Keterampilan Sepakbola Dasar.*” Diktat. Yogyakarta: FIK UNY
- Hadiqie. 2013. *Menjadi Pemain Sepakbola Profesional*. Kata Pena.
- Hasibuan, J.J dan Nodjiono. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Husdarta dan Saputra Y., (2010). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Depkiknas.
- Justinus Lhaksana. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion (Penebar Swadaya Group).
- Koger, Robert. 2010. *Latihan Dasar Andal Sepakbola Remaja*. Indonesia: Saka Mitra Kompetensi
- Luxbacher, Joseph A. (2012). *Sepak bola*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Lutan,Rusli dan Suherman, Adang. (2010). *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depniknas.
- Luxbacher, Joseph A. 2014. *Soccer Steps To Success* “Fouth Edition”. United States: Human Kinetics.
- Muhdhor, Zidane A.H, 2013. *Menjadi Pemain Sepakbola Profesional*. Teknik, Strategi, Taktik Menyerang & Bertahan. Jakarta:Kata Pena.
- Muhajir. (2014). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VIII*, Jakarta: Erlangga
- Muhammad Muhyi Faruq 2008. *Meningkatkan Kebugaran Tubuh melalui Permainan Dan Olahraga Sepakbola*. Surabaya : Grasindo.
- Mielke, D. 2011. *Dasar-dasar Sepakbola*. Jakarta: Pakar Raya.

- Susnandi.2012. *Latihan Kecepatan dan Kelincahan*.(Terhubung berkala).
- Sukadiyanto dan Muluk, D. 2011. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*.
Bandung: Lubuk Agung
- Soekatamsi. 2010. *Teknik Dasar Bermain Sepak Bola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- W Usli, Lingling.(2011). *Pembelajaran Sepak Bola*.Cimahi: STKIP Pasundan
Cimahi.
- Yunus. 2013. *Dasar-Dasar Permainan Sepakbola*. Malang: Universitas Negeri
Malang.
- Zalfendi. 2010. *Analisis Kurikulum Dalam Pembelajaran Penjasorkes*. Padang:
Sukabina.