

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* PUNGGUNG
KAKI SEPAK BOLA MELALUI METODE BERMAIN PADA SISWA SDN
PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Jakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



MUHAMMAD KAMANDA

6135127792

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* PUNGGUNG KAKI SEPAK BOLA MELALUI METODE BERMAIN PADA SISWA SDN PULOGADUNG 03 JAKARTA TIMUR

Oleh:

Muhammad Kamanda

6135127792

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan keberhasilan *dribbling* punggung kaki pada sepak bola melalui metode bermain. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 03 PULOGADUNG JAKARTA TIMUR. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) dengan pengambilan data kualitatif. Pelaksanaan penelitian tindakan ini melibatkan ahli dalam bidang pendidikan jasmani sebagai kolaborator. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II dan diawali dengan kegiatan observasi awal. Penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Kegiatan siklus pertama yang direalisasikan melalui tindakan I memberikan hasil setelah mengikuti melaksanakan pembelajaran *dribbling* bola dengan menggunakan pendekatan metode bermain, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: nilai terendah 62,50, nilai tertinggi 93,75, dan nilai rata-rata 73,88.

Dengan kesimpulan sebagai berikut: 1) siswa masih belum paham tentang konsep *dribbling* punggung kaki. 2) siswa belum mampu melaksanakan setiap tahapan menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki dengan baik. 3) siswa belum dapat melakukan gerak perkenaan dengan bola dikarenakan saat menggiring bola tidak tepat

perkenaan dengan punggung kaki dan posisi berlari terlalu jauh dari keberadaan bola.

Kegiatan siklus II yang direalisasikan melalui tindakan II memberikan hasil sebagai berikut: 1) siswa paham akan konsep *dribbling* menggunakan punggung kaki. 2) siswa dapat melakukan tahapan *dribbling* menggunakan punggung kaki. 3) motivasi dan keberanian siswa meningkat saat mengikuti pembelajaran. Setelah melaksanakan proses pembelajaran *dribbling* bola dengan punggung kaki melalui pendekatan bermain pada siklus II, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: Nilai terendah 61,54, nilai tertinggi 100, dan nilai rata-rata 80,50.

Hasil dari penelitian ini adanya peningkatan pada hasil belajar *dribbling* punggung kaki dalam sepakbola siswa kelas VI-D SDN 03 Pulogadung Jakarta Timur, tes awal nilai rata-rata siswa 64,59, siklus I nilai rata-rata siswa 73,88 dan siklus II nilai rata-rata siswa 83,71. Untuk ketuntasan hasil belajar siswa tes awal siswa dinyatakan tuntas sejumlah 7 siswa (25%), siklus I siswa yang dinyatakan tuntas sejumlah 15 siswa (53,57%), dan siklus II siswa yang dinyatakan tuntas sejumlah 28 siswa (100%).

I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Dalam pelaksanaan pembelajaran menggiring bola menggunakan punggung kaki siswa kelas VI SDN 03 Pulogadung Jakarta Timur menemui berbagai kendala diantaranya tidak tercapainya kriteria kelulusan minimal (KKM) yaitu 70. Hal ini disebabkan karena siswa siswa belum menguasai teknik dasar menggiring bola menggunakan punggung kaki. Siswa kurang menguasai dan kurang memahami materi teknik menggiring bola

menggunakan punggung kaki disebabkan karena penyampaian yang monoton dan membosankan. Dibutuhkan variasi atau gaya tindakan yang meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur.

Peneliti akan mencoba untuk memecahkan masalah tersebut, dengan menggunakan Metode Bermain untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* punggung kaki pada siswa kelas VI-D SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur. Melatih gerakan dengan metode bermain yang memungkinkan siswa untuk mendapatkan keseimbangan dan kemudahan gerak tersebut sehingga didapati gerakan yang sempurna dan antusias dalam mengikuti pelajaran *dribbling* punggung kaki pada sepak bola..

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Apakah melalui metode mengajar bermain dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa pada menggiring bola dengan punggung kaki?
2. Apakah penggunaan metode mengajar bermain dapat membuat siswa tidak bosan mempelajari teknik menggiring bola menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola ?
3. Apakah melalui metode mengajar bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan teknik menggiring bola menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola?

4. Apakah metode bermain dapat membuat anak lebih mudah mengerti dengan cepat tentang mendribling punggung kaki dalam pelaksanaan dan teoritisnya ?
5. Apakah dengan metode bermain anak dapat lebih meningkatkan hasil belajar pada materi sepak bola yang lain-lainnya?

C. PEMBATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah, maka peneliti membatasi masalah penelitian untuk menghindari salah penafsiran dan terlalu luasnya ruang lingkup pembahasan. Pembatasan masalah ini tentang peningkatan hasil belajar menggiring bola dengan punggung kaki pada permainan sepak bola melalui metode bermain pada siswa kelas VI SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur.

D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang, indentifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut. Apakah pembelajaran dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola siswa kelas VI SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur?

E. KEGUNAAN HASIL PENELITIAN

Kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi guru membantu memecahkan masalah yang di hadapi pada proses pembelajaran *dribbling* menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola
- b. Bagi sekolah dapat memberikan landasan untuk mengambil kebijakan dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada pelajaran pendidikan jasmani khususnya teknik menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki

II KAJIAN TEORETIK

A. Kerangka Teoritik

1. Hasil Belajar

Proses pembelajaran mengandung dua unsur penting yaitu proses dan hasil belajar. Proses adalah kegiatan yang dilaksanakan siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah berupa kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar

Pada hakikatnya hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.¹ Proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila siswa telah memahami proses belajar mengajar serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Hasil perubahan tingkah laku, baik *kognitif*, *afektif* maupun

¹ Syaiful Bahri Djamarah. Strategi Belajar Mengajar. (Jakarta: PT Hadi Mahstya, 2002), h.44

psikomotorik dari proses belajar mengajar inilah yang disebut hasil belajar. Hasil belajar dapat dilihat dari proses penugasan, ujian tengah semester, ujian akhir semester dan praktik serta nilai pengamatan perilaku peserta didik dalam bentuk *raport*. Nana Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor.²

Menurut Bloom dan Karthwohl dalam buku karangan Nana Sudjana bahwa hasil belajar dikelompokkan dalam 3 kategori, yaitu:

1. *Domain Kognitif*

Domain kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan dan kemampuan intelektual.

2. *Domain Afektif*

Domain afektif mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai, perasaan dan minat.

3. *Domain Psikomotor*

Domain psikomotor mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan kemampuan gerak.³

Berdasarkan penjabaran teori di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah segala bentuk perubahan tingkah laku baik perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*) dan ketarampilan (*psikomotorik*)

² Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) hal. 22

³ Bloom dan Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009) hal. 23

maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*) yang diperoleh dari suatu proses belajar.

2. Dribbling Punggung Kaki pada Permainan Sepak Bola

Menggiring bola merupakan salah satu teknik yang paling menyenangkan dalam permainan sepak bola, karena tujuannya adalah memindahkan bola dari satu sisi ke sisi lain tanpa bantuan teman. Bola didorong dalam berbagai arah oleh kaki sedemikian rupa sehingga terjadi suatu irama dan keselarasan setiap individu.

Menurut Walter Chyzowich menggiring bola adalah mengolah bola dari satu lapangan kelapangan lainnya tanpa bantuan teman dari satu tim. Keterampilan menggiring bola dalam permainan sepakbola merupakan salah satu gerak kordinasi, karena pada gerakannya memadukan presepsi oleh beberapa kemampuan preseptual kedalam gerak tertentu, dan mengatur keserasian gerak bagian-bagian tubuh.⁴ Untuk dapat menggiring bola dengan baik kita harus mempunyai kelentukan dan keseimbangan tubuh, selain itu saat pemain menggiring bola juga harus bisa merubah kecepatan dan arah dengan cepat .⁵

Menggiring bola dapat dibenarkan apabila :

- Situasi pemain penyerang sendirian dimana ia berhadapan langsung dengan pemain bertahan lawan dan antara ia dengan peluang mencetak gol

⁴ Sugiyanto, *pertumbuhan dan perkembangan gerak* (Jakarta: November 1995), h, 21

⁵ Walter Chyzowych, *loc.cit*

- Untuk memikat pemain bertahan lawan agar keluar dari posisinya untuk membuat ruang terbuka untuk melakukan operan.
- Menggiring bola dapat digunakan sampai bantuan datang untuk melakukan operan dengan aman
- Ketika pemain bertahan tidak dalam keadaan tertekan dan tidak dapat melakukan operan dengan aman.
- Ketika pemain penyerang harus melewati pemain bertahan lawan yang terakhir dan ia mau mendekati gawang untuk melakukan tembakan ke gawang.⁶

Menggiring bola seperti berlari membawa bola dibawah jangkauan penguasaan dengan meliuk-meliuk di tengah lawan seperti aliran sungai di celah bebatuan, sehingga kita dituntut untuk mampu memainkan bola menyatu dengan kedua kaki serta kecermatan dan kepekaan kaki. Pedoman keberhasilan menggiring bola menurut Josep A. Luxbacher adalah kontrol yang rapat serta pusat gravitasi yang rendah dan perubahan kecepatan dan arah yang tiba-tiba.⁷ Mengontrol bola dengan rapat dengan pusat gravitasi rendah agar bola selalu dalam penguasaan dan pengontrolan pemain. Sedangkan menurut Gill Harvey, untuk dapat menggiring bola dengan baik, harus mempunyai fleksibilitas dan memiliki keseimbangan.⁸

Adapun tujuan menggiring bola yang diungkapkan oleh A. Surampaet adalah:

- Untuk memindahkan daerah permainan

⁶ James P. McGettigan, *Complete Book of Drills for Winning Soccer*, (West Nyack, NY), h.50

⁷ Josep A. Luxbacher, *Sepakbola*, (PT. Raja Grafindo Persada. 1997), h.57

⁸ Gill Harvey, *Teknik Mengontrol Bola*, (PT. Gapuramitra Sejati. Ushbron Publishing . 2002), h. 17

- Untuk melewati lawan
- Memancing lawan untuk mendekati bola hingga daerah peyerangan terbuka
- Untuk memperlambat tempo permainan

Menurut Richrad Alagich, dalam sepakbola pada umumnya menggiring bola dilakukan dengan empat cara, antara lain: menggiring bola dengan menggunakan *inside of the foot* (kaki bagian dalam), *outside of the foot* (kaki bagian luar), *instep of the foot* (bagian punggung kaki), *sole of the foot* (bagian telapak kaki).⁹

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pembahasan teknik dasar menggiring bola, yaitu hanya menggiring bola menggunakan instep of the foot. Menurut Dani Mielke, menggiring bola menggunakan instep of the foot (punggung kaki) digunakan sebagai tendangan utama untuk menggiring bola, saat berlari ujung kaki biasanya menghadap ke depan. Ketika kaki bergerak ke depan, turunkan sedikit ujung kaki jari kaki dan sentuhlah bola menggunakan punggung kaki.¹⁰

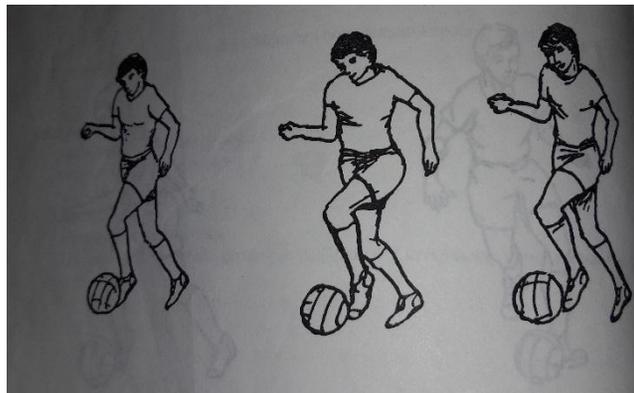
Sedangkan menurut Remmy Muchtar, pelaksanaan menggiring bola menggunakan punggung kaki sebagai berikut:

- Mata melihat pada bola
- Kepala dan badan di atas bola

⁹ Richrad Alagich, *Soccer Winning Technique and Tactics*, (Sidney: Mc Graw-Hill, Book Company, 1995), h.40

¹⁰ Danny Mielke, *Seri Dasar-Dasar Olahraga, (Dasar-Dasar Sepakbola)*, (Jakarta: Pakar Karya, 2008), h. 5

- Bola di disentuh kedepan dengan punggung kaki
- Ujung kaki yang menyentuh bola menghadap ke tanah
- Langkah-langkah dalam berlari pendek-pendek
- Jarak bola tetap dalam penguasaan pemain
- Badan berada antara bola dan lawan¹¹



Gambar 2.1 Rangkain Gerakan Menggiring Bola menggunakan bagian punggung kaki.

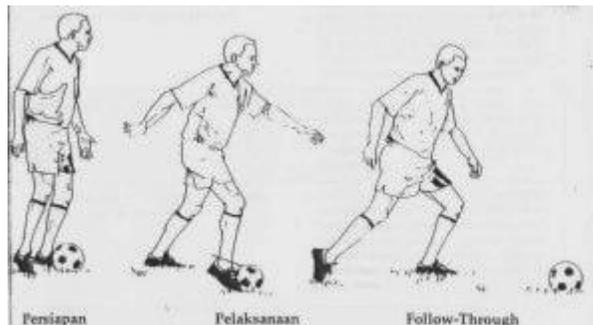
Sumber : Remmy Muchtar, *Olahraga Pilihan Sepak Bola*, (Jakarta : Depdikbud 1992), h.40.

Sedangkan menurut Robert Koger, bahwa dribbling menggunakan punggung kaki bagian dalam memiliki konsep yang harus di kuasai, sebagai berikut:

1. Ketika menggirning bola, usahakan agar bola terus berada di dekat kaki anda. Jangan menendang terlalu keras, sebab bola akan bergulir terlalu jauh.

¹¹ Remmy Muchtar, *Olahraga Pilihan Sepak Bola*, (Jakarta : Depdikbud 1992), h.40

2. Giringlah bola dengan kepala tetap tegak, jangan memusatkan perhatian pada bola dan kaki anda.
3. Jika anda bergerak ke arah musuh, perhatikanlah pinggang dan arah kaki mereka akan bergerak. (jika musuh anda menghadap ke kiri, segeralah berbelok ke kiri sehingga terpaksa dia berbelok mengikuti gerakan anda; selain membingungkan musuh, taktik ini juga membuat anda beberapa langkah lebih maju dari pada mereka,. Dan jika musuh sudah melangkahkan salah satu kaki mereka, berbeloklah ke sisi kaki yang maju itu (sebagai contoh, pemain musuh yang melangkahkan kaki kiri pasti akan bergerak ke kanan. Jika anda berbelok ke kiri, maka dia harus mengubah arah, dan sedikit kehilangan waktu untuk mengejar anda).
4. Gunaka beberapa gerak tipu untuk mengecoh lawan, misal, tubuh anda condong ke kanan tetapi dengan mendadak berbelok ke kiri.
5. Variasikan kecepatan lari anda, dengan mengubah-ubah kecepatan dari berbelok secara mendadak, musuh yang mengejar atau menghalangi anda akan terkecoh kehilangan keseimbangan.
6. Giringlah bola menjahui musuh anda ,paksalah mereka mengejar anda. Usahakan selalu bergerak ke ruang terbuka di lapangan
7. Carilah teman satu tim yang bebas dari kepungan lawan agar dapat anda segera mengoper bola kepadanya.¹²



Gambar 2.2 Rangkaian Gerakan Menggiring Bola Menggunakan bagian Punggung Kaki.

Sumber : Robert Koger, *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja* (Klaten: PT. Saka Mitra Kompetensi 2007) h. 51

¹² Robert Koger, *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja* (Klaten: PT. Saka Mitra Kompetensi 2007) h. 51

Dengan demikian dapat disimpulkan untuk menguasai teknik dribbling menggunakan punggung kaki dalam permainan sepakbola ini tidak lah mudah, bahkan untuk ukuran siswa SMP sekalipun,di butuhkan latihan yang sering dan teratur dengan variasi yang inovatif, salah satunya adalah metode bermain. Di harapkan dengan metode bermain anak menjadi senang dan dapat meresap pelajaran pada teknik dribbling menggunakan punggung kaki ini.

3. Metode Bermain

Permainan dan Bermain dapat di mengerti bahasa terdapat banyak perbedaan pendapat dan kesamaan pendapat antara pakar ilmu tentang bermain. Masing-masing pakar akan mengartikannya sesuai dengan bidang ilmu yang digelutinya. Untuk itu peneliti berusaha berusaha membatasi teori bermain pada pandangan para ahli psikologi dan biologi seperti teori rekreasi,teori surplus, teori teleologi, teori sublimasi, dan teori reinkarnasi. Teori tersebut sebagian dari usaha-usaha menelaah bermain yang di gunakan dalam dalam usaha pendidikan.

Teori bermain sebgai wahana pendidikan sedikit banyak di dorong atau di jiwai oleh teori-teori klasik tersebut. Seperti teori Bigot dan kawan-kawan(1950) berikut ini. :

Bahwa permainan berfungsi membawa kepada hidup kebersamaan atau hidup bermasyarakat. Dalam permainan anak belajar memahami dan mengenal diri serta mengenal teman bermain. Sehingga pada anak yang suka bermain akan lebih mudah timbul rasa kebersamaan yang merupakan dasar bagi pembentukan rasa sosial. Dalam permainan anak akan mengetahui kemampuannya menguasai diri, menguasai atau di kuisi orang lain. Di samping itu menguasai akan alat permainan.¹³

Jadi dapat disebut sebagai metode bermain, berlandaskan anggapan dasarnya pada sifat manusia yang hakiki yaitu suka bermain. Berlandaskan pada proses belajar anak-anak di masyarakat yang biasa disebut sosialisasi yang berlaku secara informal dan dalam bentuk permainan. Demikian pula pelajaran penjas di kelas-kelas rendah itu tidak lain merupakan bentuk sosialisasi sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu. Permainan tidak lepas dari unsur perlombaan, karena pada dasarnya permainan memiliki nilai persaingan dalam suatu permainan.¹⁴

4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas VI

Siswa Sekolah Dasar pada umumnya berada pada rentangan usia 6 tahun sampai 12 tahun, dimana pada usia termasuk pada tingkatan anak dasar, pada usia sekolah ingin selalu bermain, perkembangan

¹³ J.Matakupan, *Teori Bermain* (Jakarta : Penerbit Universitas Terbuka, Debdikbud 1995), h. 18

¹⁴ J. Matakupan, *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan* (Jakarta :proyek peningkatan extra kurikuler, 1995) h.15

kematangan pada Sekolah Dasar belum nampak adanya perbedaan terutama pada perkembangan keseimbangan statik,

Dilihat dari tahapan pertumbuhan dan perkembangan fisik anak pada tingkat usia sekolah dasar, setidaknya terlibat 3 tahapan, yaitu:

- a. Tahapan akhir dari masa kanak-kanak awal (antara usia 5-7 tahun)
- b. Tahapan masa kanak-kanak akhir (*middle childhood*)
- c. Tahapan awal dari pra-adolesen (yang dimulai pada usia 8 atau rata-rata usia 10 tahun). Demikian juga dalam perkembangan motorik dan keterampilan.¹⁵

Jadi pada usia anak-anak usia sekolah dasar mengalami masa-masa perkembangan motorik dan ketrampilan yang berbeda-beda. Pada usia –usia 5-8 tahun, anak mulai berurusan dengan kemampuan pengelolaan tubuhnya dan keterampilan dasar seperti keterampilan berpindah tempat (lokomotor), gerak statis di tempat (non-lokomotor) dan gerak memakai anggota badan (manipulatif). Pada usia di atasnya, anak-anak mulai matang menguasai keterampilan khusus, dari mulai keterampilan manipulatif lanjutan, hingga kegiatan-kegiatan berirama dan permainan, senam, kegiatan air dan kegiatan untuk kebugaran jasmani. Pada usia sekolah dasar atau usia anak dasar sangat senang melakukan

¹⁵ . Sofan Amir, *Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran* . Prestasi Pustaka Jakarta h.20

aktivitas bermain, pengujian diri, kemampuan menggunakan alat –alat, melakukan gerakan berulang-ulang untuk menguasai keterampilan tertentu. Selain melakukan aktivitas perseorangan pada anak sekolah dasar juga sangat senang permainan yang dilakukan secara beregu dalam bentuk kompetisi beregu.

Untuk aktivitas perseorangan anak usia akhir anak besar sangat ingin menyelesaikan tantangan dengan cara dan kemampuan sendiri atau beregu. Usia akhir anak yaitu usia antara 9-12 tahun sangat senang dengan aktivitas aktif, percayakan kemampuan dirinya, bila berhasil mencapai sesuatu memperoleh kepuasan besar , menyukai dan mempercayai orang dewasa.

Menurut Syamsudin untuk mengembangkan pelajaran yang efektif , guru pendidikan jasmani harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa.¹⁶

B. Kerangka Berfikir

Untuk menguasai teknik menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki, maka harus dipahami konsep menggiring bola serta pembelajaran secara sistematis. Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari teknik *dribbling* menggunakan punggung kaki, maka guru memecah keterampilan menjadi beberapa bagian yaitu mulai dari posisi kaki tumpu, kaki yang digunakan untuk menggiring bola, perkenaan bola dan

¹⁶ .Samsudin *pembelajaran pendidikan jasmani* h.108

posisi badan, serta gerakan kesinambungan. Guru menerangkan teknik-teknik gerakan dan tugas-tugas siswa secara jelas melalui pengajaran yang aktif, sehingga guru dapat melihat dan menilai hasil belajar siswa sesuai dengan apa yang dipelajari oleh siswa.

Materi yang disampaikan kepada siswa adalah sama, tetapi pelaksanaan pembelajaran siswa menggunakan metode bermain, maka dapat diasumsikan dapat memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar teknik menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki.

Pengajaran menggunakan metode bermain diberikan oleh seorang guru untuk mengatasi kekurangan siswa, sehingga siswa diharapkan dapat meningkatkan ketekunan, antusias serta penuh dengan partisipasi dalam belajar.

Peranan guru dalam pembelajaran ini adalah berperan sebagai pengelola proses pembelajaran dengan menentukan strategi pembelajaran. Dengan metode permainan atau sering disebut metode bermain guru diharapkan mampu mengamati dan memberikan umpan balik jalannya proses pembelajaran, dan menilai hasil belajar siswa. Dengan kata lain melalui metode permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan teknik menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah: melalui pembelajaran menggunakan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola menggunakan punggung kaki pada siswa kelas VI SD Negeri Pulogadung 03 Jakarta Timur.

III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah pembelajaran dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola siswa kelas VI SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan SD Negeri Jatinegara Kaum 03 dan SD Negeri Jatinegara Kaum 04. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan selama empat minggu pada semester ganjil yaitu pada bulan Desember 2016. pelaksanaan pengamatan pengambilan data dilakukan selama empat minggu dimulai pada tanggal 2 - 23 Desember 2013.

C. Subyek Penelitian

Populasi kelas VI ada VI-A (30 siswa), VI-B (29 siswa), VI-C (29 siswa), VI-D (28 siswa) yang berjumlah semuanya 116. Adapun subyek penelitian ini adalah siswa kelas VI-D SD Negeri 03 Pulogadung, yaitu siswa kelas VI-D sebanyak 28 siswa. Dan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* (sampel bertujuan) karena untuk menentukan seseorang menjadi sampel atau tidak didasarkan pada tujuan tertentu, misalnya dengan pertimbangan profesional yang dimiliki oleh si peneliti dalam usahanya memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian¹⁷. *Purposive sampling* adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam penelitian. Secara bahasa *purposive* berarti sengaja. Jadi, sederhananya *purposive sampling* adalah teknik pengambilan data secara sengaja. Maksudnya, peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena pertimbangan tertentu. Jadi, sampel tidak diambil secara acak, melainkan ditentukan sendiri oleh peneliti.¹⁸

D. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Teknik observasi dan

¹⁷. Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan, (PT Bumi Aksara, Jakarta. 2003) h.64

¹⁸ <http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html>.

pengamatan yang dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah Metode Bermain sedangkan variabel terikatnya adalah hasil dribbling menggunakan punggung kaki sepak bola.

Penelitian tindakan kelas adalah suatu kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasional, sistematis dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru atau dosen (tenaga pendidik), kolaborasi (tim peneliti) yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan.

E. Langkah-Langkah Umum Penelitian

Penelitian ini menggunakan siklus, setiap siklus terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan.

- a) Peneliti dan kolaborator melihat kondisi awal dari kemampuan siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani materi *dribbling* menggunakan punggung kaki.

- b) Peneliti dan kolaborator mendiskusikan hasil dari kemampuan awal siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani materi *dribbling* menggunakan punggung kaki
- c) Peneliti dan kolaborator menyiapkan materi *dribbling* menggunakan punggung kaki yang akan diberikan kepada siswa.
- d) Peneliti dan kolaborator skenarioakan pelaksanaan tindakan yang akan diberikan kepada siswa.

2. Tindakan

Peneliti dan kolaborator mengidentifikasi materi *dribbling* menggunakan punggung kaki yang akan diberikan kepada siswa. Dan peneliti memberikan masukan materi *dribbling* menggunakan punggung kaki kepada siswa melalui permainan kecil.

3. Observasi

Peneliti dan kolaborator mengamati proses pelaksanaan proses pembelajaran *dribbling* menggunakan punggung kaki melalui permainan kecil yang di buat sedemikian rupa kepada siswa. Peneliti dan kolaborator melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kemampuan siswa.

4. Refleksi

Refleksi terhadap tindakan merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan. Peneliti dan kolaborator mendiskusikan pelaksanaan proses pembelajaran teknik *dribbling* menggunakan punggung kaki melalui permainan kecil. pada siswa dengan

kolaborator. dan hasil tindakan yang telah diberikan didiskusikan kembali dengan kolaborator.

F. Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas

1. Perencanaan Tindakan Siklus I

Penetapan siklus besar dirancang sebagai penetapan program penetapan pembelajaran yang berhubungan dengan bentuk peningkatan kemampuan pendidikan jasmani melalui permainan kecil. Perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang untuk dibelajarkan kepada siswa. Materi pengajarannya ditetapkan *dribbling* menggunakan punggung kaki dalam sepak bola sesuai sasaran pencapaian.

2. Perencanaan Tindakan Siklus II

Materi perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani dirancang harus sesuai dengan jenis yang dipilih yaitu *dribbling* sepak bola agar dapat dikuasai oleh siswa. Penyesuaian kemampuan siswa terhadap kemampuan penguasaan gerak *dribbling* sepak bola menggunakan punggung kaki dipertimbangkan berdasarkan teknik-teknik gerakan tangan, kaki, posisi badan, dan kordinasi gerak yang dikonsultasikan dengan kolaborator. Penetapan kenaikan kemampuan *dribbling* menggunakan punggung kaki melalui permainan tersebut yang dipilih diharapkan dapat memperbaiki pembentukan penampilan dalam proses belajar mengajar.

Standar yang dipergunakan dalam penelitian ini untuk menilai peningkatan hasil belajar adalah bagaimana teknik menggiring bola yang benar.

1. Intrumen Alat

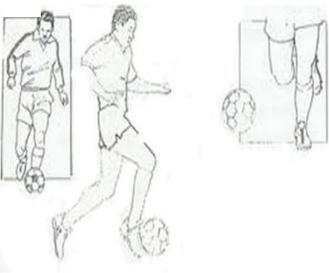
Alat-alat yang digunakan adalah:

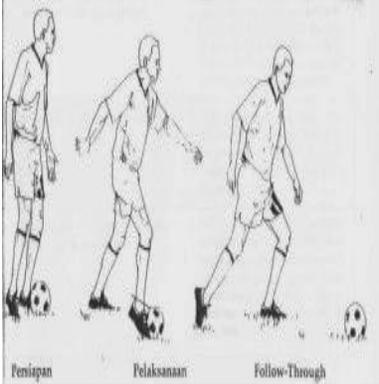
- Buku panduan pendidikan jasmani
- Bola sepak bola
- Bendera
- *Cone*
- Meteran
- Pluit
- *Stop watch*
- Alat tulis

2. Instrument tes

Table 1. Kisi-kisi instrument

No	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	PENILAIAN			
			1	2	3	4

1	<p>Posisi kaki tumpu</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a) posisi kaki tumpu berada disamping bola b) lutut kaki tumpu ditekuk sedikit c) mengarahkan kaki tumpuan ke depan 				
2	<p>Kaki yang digunakan untuk menggiring bola</p> 	<ul style="list-style-type: none"> a) posisi kaki yang digunakan untuk menggiring bola sedikit ditarik ke belakang kemudian kaki sedikit diangkat b) pada saat menggiring bola pergelangan kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak dikuatkan 				
3	<p>Perkenaan bola dan posisi badan</p> 	<p>Sentuhan bola menggunakan punggung kaki</p> <ul style="list-style-type: none"> a) bola di dorong dibagian tengah b) pada saat terjadi sentuhan dengan bola badan sedikit condong ke depan 				

4	Gerakan kesinambungan 	a) setiap sentuhan dengan bola menggunakan punggung kaki memusatkan perhatian pada bola dan situasi lapangan pada saat menggiring bola pada saat menggiring bola, lengan berayun seperti pada saat berlari				
	Jumlah skor maksimal	16				

H. KRITERIA PENILAIAN

Penilaian terhadap kemampuan siswa dalam melakukan *dribbling* menggunakan punggung kaki, dengan kriteria sebagai berikut:

1. . Posisi kaki tumpu

- Nilai 4, apabila posisi kaki tumpu ada disamping bola dan kaki sentuh siap mendorong bola, kaki tumpu diarahkan , lutut kaki tumpu ditekuk 45% ke depan dan kaki sentuh siap mendorong.
- Nilai 3, apabila posisi kaki tumpu tidak siap pada saat akan mendribbling bola menggunakan punggung kaki
- Nilai 2, apabila posisi kaki tumpu berada dibelakang bola dan siap mendorong bola dengan punggung kaki

- Nilai 1, apabila posisi kaki tumpu berada didepan bola dan tidak siap mendorong bola

2. a. Posisi kaki untuk menggiring bola

- Nilai 4, posisi kaki yang digunakan untuk menggiring bola sedikit ditarik ke belakang kemudian kaki sedikit diangkat, pada saat menggiring bola pergelangan kaki yang digunakan untuk mendorong bola tidak kuatkan dan tidak kaku dan , bola didorong pada bagian tengah.
- Nilai 3, posisi kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik ke belakang kemudian kaki sedikit diangkat, pada saat menggiring bola pergelangan kaki yang digunakan untuk mendorong bola tidak dikuatkan dan kaku, bola didorong pada bagian samping .
- Nilai 2, posisi kaki yang digunakan untuk menggiring bola sedikit ditarik ke belakang kemudian kaki tidak diangkat, dan bola didorong pada bagian bawah
- Nilai 1, posisi kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak ditarik kebelakang kemudian kaki tidak diangkat

3. . Posisi badan

- Nilai 4, apabila badan sedikit condong ke depan
- Nilai 3, apabila badan terlalu condong ke depan
- Nilai 2, apabila badan tegak lurus
- Nilai 1, apabila terlalu ke belakang

4. . Gerakan kesinambungan sentuhan dengan bola

- Nilai 4, apabila gerakan kesinambungan sentuhan bola menggunakan punggung kaki memusatkan perhatian pada bola dan situasi lapangan pada saat menggiring bola pada saat menggiring bola, lengan berayun seperti pada saat berlari
- Nilai 3, apabila gerakan kesinambungan sentuhan bola menggunakan punggung kaki memusatkan perhatian pada bola dan tidak melihat situasi lapangan pada saat menggiring bola. Lengan diayun seperti pada saat berlari.
- Nilai 2, apabila gerakan kesinambungan sentuhan bola menggunakan punggung kaki memusatkan perhatian pada bola dan tidak melihat situasi lapangan serta tangan yang tidak diayun.
- Nilai 1, apabila gerakan kesinambungan sentuhan bola menggunakan punggung kaki tidak

memusatkan perhatian pada bola dan lapangan serta tidak mengayun tangan yang tidak diayun pada saat menggiring bola.

I. Data dan Sumber Data

1. Data dari penelitian ini berupa:

- a. Tes awal
- b. Catatan Lapangan
- c. Hasil belajar melalui tes siklus
- d. Dokumentasi

2. Sumber Data:

Yang dimaksud sumber data dalam penelitian ini adalah subjek darimana data diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, guru penjas, kolaborator, dan siswa kelas VI-D

J. Teknik Pengambilan Data

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik pengamatan dan observasi untuk data kualitatif, serta hasil penelitian berupa evaluasi formatif yang dilakukan oleh guru, peneliti, dan kolaborator sebagai data kuantitatif, dengan kata lain penelitian ini data diperoleh melalui kemampuan siswa dalam melakukan langkah-langkah pada teknik menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki dalam

sepakbola dan diperoleh melalui kemampuan mengembangkan konsep pendidikan jasmani serta kemampuan mengelola kelas.

K. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data yang terkumpul dilakukan dengan mencari sumber data dalam penelitian yaitu siswa dan tim pengajar pendidikan jasmani, dengan jenis data kuantitatif diperoleh langsung dari observasi dan pengamatan yang dilakukan kolaborator sebelum dan sesudah dilakukan tindakan dengan model permainan. Data tersebut ditunjang dengan data kualitatif guna mencari gambaran yang lebih naturalistik siswa dengan model pengajaran ini.

Skor penilaian indikator dribbling menggunakan punggung kaki yang terdiri dari 4 kriteria yang diberi nilai maksimal 16 dari seluruh kriteria. Nilai kriteria ketuntasan minimal 70 dan persentase ketuntasan kelas 100%. Pada instrument penilaian dihitung nilai dan prosentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Prosentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Nilai Kriteria ketuntasan minimal} = 70$$

Prosentase ketuntasan kelas = 100%

Indikator keberhasilan penelitian ditentukan oleh :

- a. Siswa mampu melakukan tahapan menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki dengan benar
- b. Siswa mampu memahami konsep menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki.
- c. Terjadi kondisi dan interaksi yang kondusif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dan dengan peneliti. Sehingga menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- d. Siswa mampu memberikan sikap yang positif selama proses belajar mengajar berlangsung

IV. HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Setelah dilakukan tes awal untuk mengetahui kondisi siswa sebelum memberi pendekatan bermain sebesar 25%, siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dengan rata-rata kelas dengan nilai 64,84. Prosentase ketuntasan siswa setelah dilakukan tindakan siklus 1 sebesar 53,6%. siswa yang tuntas sebanyak 15 dengan rata-rata kelas dengan nilai 73,63 Hasil tindakan I tersebut kemudian di analisis oleh peneliti dan kolaborator untuk perencanaan tindakan siklus II melihat peningkatan kemampuan *dribbling* bola menggunakan punggung kaki dengan pendekatan belajar melalui

bermain. Setelah dilaksanakan tindakan siklus II maka diperoleh prosentase ketuntasan siswa sebesar 82,1%, siswa yang tuntas sebanyak 23 dengan rata-rata kelas dengan nilai 80,50. dengan demikian terjadi peningkatan dalam pembelajaran *dribbling* bola menggunakan punggung kaki melalui pendekatan metode bermain dalam sepakbola.

1. Hasil Penilaian Siklus I

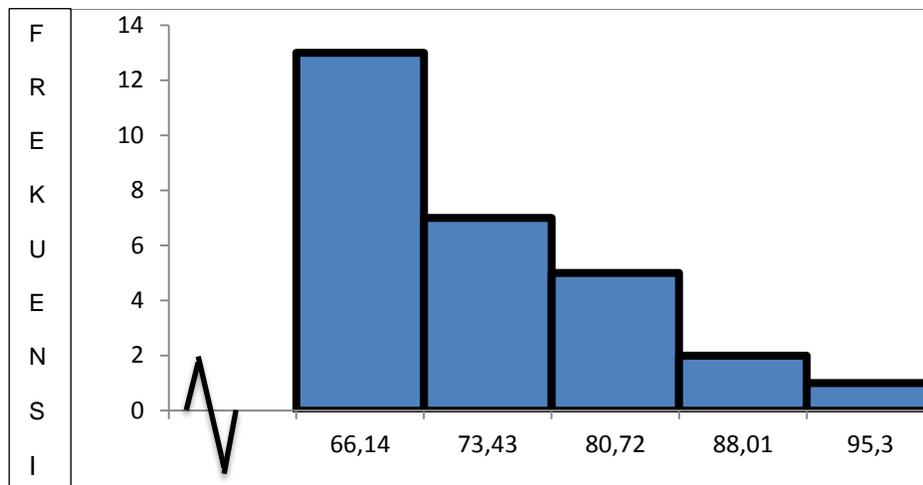
Setelah mengikuti melaksanakan pembelajaran *dribbling* bola dengan menggunakan pendekatan metode bermain, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: nilai terendah 62,50, nilai tertinggi 93,75, dan nilai rata-rata 73,88.

Tabel 4.2. Distribusi Hasil Tes Siklus I *Dribbling* Bola Dengan Punggung Kaki

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Presentase (%)
1	62,50 – 69,78	66,14	13	46,428
2	69,79 – 77,07	73,43	7	25,0198
3	77,08 – 84,36	80,72	5	17,857
4	84,37 – 91,65	88,01	2	7,1428
5	91,66 – 98,94	95,3	1	3,5714
JUMLAH			28	100

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 62,50 – 69,78 dengan prosentase 46,428% dan frekuensi terkecil terdapat pada interval 98,95 – 100 pada presentase yaitu sebesar 0%. Dari tabel diatas masih terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah KKM dalam rentang 62,50 – 69,99 sebanyak 13 siswa., dan siswa yang berada di atas KKM dalam rentang 70,00 - 100 berjumlah 15 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan untuk hasil belajar kemampuan siswa melakukan gerakan *dribbling* punggung kaki terdapat peningkatan dari rata-rata awal 71,74 menjadi 73,88 dalam siklus I, dan siswa yang tuntas dari 7 siswa (25%) pada tes awal menjadi 15 siswa (53,6%).

Adapun penilaian tersebut dapat dilihat dalam grafik hasil tes *dribbling* bola dengan punggung kaki siklus I sebagai berikut:



Gambar 4.2.
instrogram Hasil Tes Siklus I *Dribbling* Bola Dengan Punggung Kaki

Berdasarkan aspek penilaian pada siklus I peneliti dan kolaborator menyimpulkan untuk siklus I aspek psikomotorik atau kemampuan melakukan gerakan dribbling punggung kaki sudah ada peningkatan namun belum signifikan sehingga peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya.

2. Hasil Penilaian Siklus II

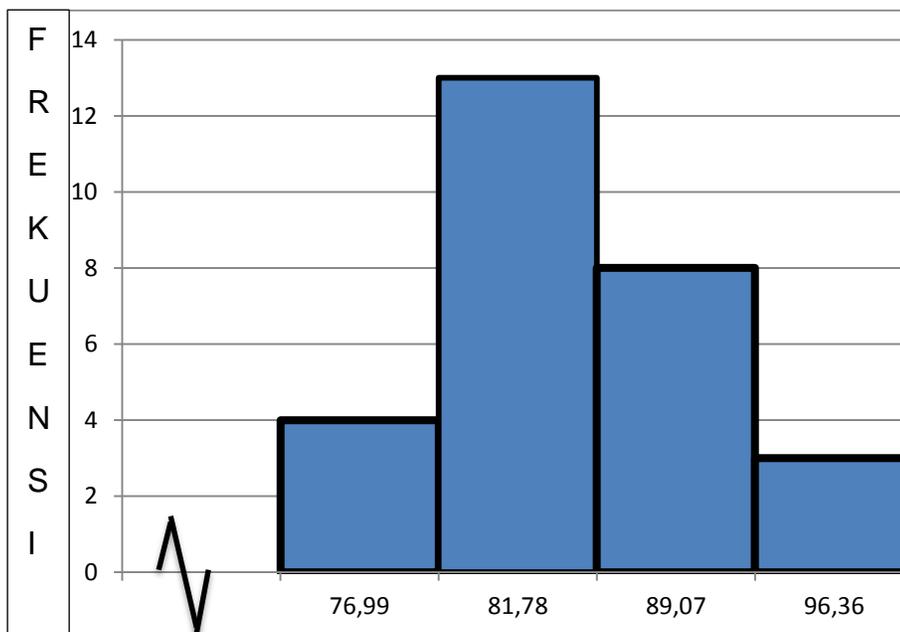
Setelah melaksanakan proses pembelajaran *dribbling* bola dengan punggung kaki melalui pendekatan bermain pada siklus II, maka diperoleh hasil penilaian sebagai berikut: Nilai terendah 61,54, nilai tertinggi 100, dan nilai rata-rata 80,50.

Tabel 4.3
Distribusi Hasil Tes Siklus II *Dribbling* Bola Dengan Punggung Kaki

No	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	Presentase (%)
1	70,85 – 78,13	76,99	4	14,285
2	78,14 – 85,42	81,78	13	46,428
3	85,43 – 92,71	89,07	8	28,571
4	92,72 – 100	96,36	3	10,716
JUMLAH			28	100

Pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa frekuensi terbesar terdapat pada interval 78,14 – 85,42 dengan presentase 46,428% dengan jumlah 13 siswa dan frekuensi terkecil terdapat pada interval 92,72 – 100 dengan presentase 10,716% dengan jumlah 3 siswa. Dari tabel diatas terlihat 100%, dengan jumlah 28 siswa mencapai nilai ketuntasan kriteria minimum, dan tidak ada siswa yang berada dibawah nilai KKM. Maka peneliti dan kolaborator menyimpulkan adanya peningkatan nilai yang mencapai kriteria ketuntasan minimum di siklus II ini sebanyak 23 siswa.

Adapun penilaian tersebut dapat dilihat dalam grafik hasil tes *dribbling* bola dengan punggung kaki sebagai berikut:



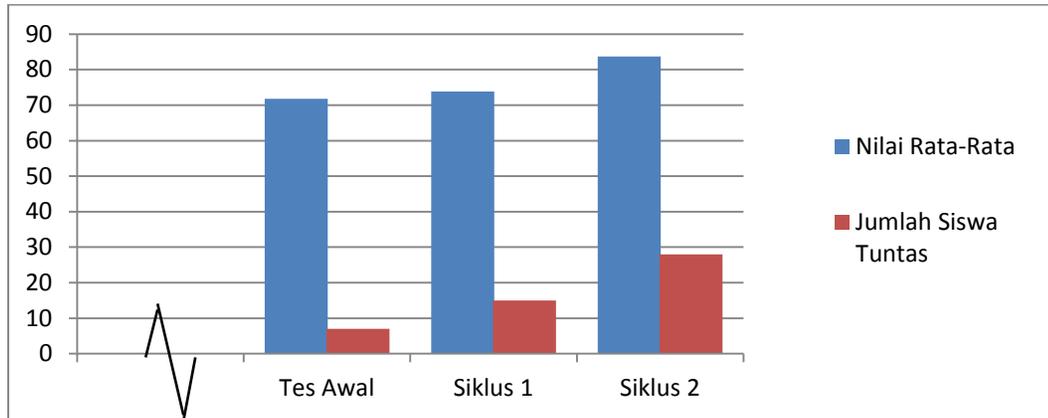
Gambar 4.3.
Instrogram Hasil Tes Siklus II *Dribbling* Bola Dengan Punggung Kaki

Dengan demikian ditinjau dari hasil penilaian siklus I telah terjadi peningkatan dari 53,6% menjadi 100% pada tindakan siklus II. berdasarkan aspek penilaian pada siklus II, maka dapat disimpulkan pendekatan belajar dengan permainan dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* bola menggunakan punggung kaki siswa kelas VI D SD Negeri Pulogadung 03 Jakarta Timur.

B. Pengamatan Kolaborator

Tabel 4.5 Distribusi Nilai rata-rata dan jumlah siswa tuntas

	Tes awal	Siklus 1	Siklus 2
Nilai Rata – rata	64,59	73.88	83,71
Jumlah Siswa Tuntas	7	15	28
Ketuntasan (%)	25%	53.6%	100%



Gambar 4.4
Diagram Jumlah ketuntasan siswa keseluruhan

Peneliti dan kolaborator setelah melihat hasil tes awal, siklus I, siklus II dan kemajuan siswa yang mengikuti pembelajaran *dribbling* bola dengan punggung kaki telah menemukan jawaban atas hasil permasalahan penelitian bagaimana peningkatan hasil belajar *dribbling* bola menggunakan punggung kaki melalui pendekatan belajar metode bermain. Bahwa permainan atau belajar sambil bermain mampu meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola menggunakan punggung kaki dan peningkatan bersifat progresif disetiap siklusnya. Dengan demikian peneliti dan kolaborator memberhentikan penelitian sampai disini dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena permasalahan telah terjawab.

V. KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dimana hasil belajar *dribbling* bola dengan punggung kaki siswa kelas VI-D SD Negeri Pulogadung 03 Jakarta Timur, tes awal nilai rata-rata siswa 64,59 , siklus I nilai rata-rata siswa 73,88 dan siklus II nilai rata-rata siswa 83,71. Untuk ketuntasan hasil belajar siswa tes awal siswa dinyatakan tuntas sejumlah 7 siswa (25%), siklus I siswa yang dinyatakan tuntas sejumlah 15 siswa (53,57%), dan siklus II siswa yang dinyatakan tuntas sejumlah 28 siswa (100%). Dengan demikian melalui pendekatan pembelajaran dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar menggiring bola dengan menggunakan punggung kaki pada permainan sepak bola siswa kelas VI SDN Pulogadung 03 Jakarta Timur.

B. Implikasi

Penelitian dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil pembelajaran, sebelum penelitian berlangsung dilakukan kegiatan observasi awal dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran *dribbling* bola dengan punggung kaki dan menemukan masalah pembelajaran yang akan diupayakan penanggulangannya. Penelitian ini berbentuk spiral yang terdiri dari 2

siklus dan setiap siklus memiliki langkah-langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Pada awal penelitian berlangsung peneliti melihat siswa sebagian besar belum memahami konsep yang sebenarnya mengenai *dribbling* bola dengan punggung kaki. Penelitian dimulai, peneliti mengambil data yang merupakan tes awal. Setelah tes awal dilakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan belajar metode bermain. Selanjutnya dilaksanakan tindakan berikutnya dalam siklus I dan II yang telah direncanakan oleh peneliti dan kolaborator untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola dengan punggung kaki siswa.

Adapun pemecahan masalah dari beberapa kekurangan siswa tersebut diantaranya, memberikan penguatan, terus memberikan motivasi dan pengembangan rasa percaya diri akan pola pikir siswa terhadap gerakan pembelajaran *dribbling* bola dengan punggung kaki.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

Kreativitas guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pelajaran pendidikan jasmani hendaknya tidak terpaku kepada salah satu variasi mengajar tertentu. Pemilihan variasi mengajar dengan memodifikasi metode pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan

materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan adanya penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memperbaiki kualitas pembelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan jasmani.

Dengan adanya penelitian tentang strategi pembelajaran diharapkan dapat memotivasi guru-guru bidang studi lainnya khususnya guru Penjas untuk melakukan penelitian tindakan kelas dalam rangka meningkatkan profesionalisme.

Dalam mengajar pendidikan jasmani khususnya cabang olahraga sepakbola, pendekatan guru kepada anak didik hendaknya tidak diseragamkan. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan bagi sekolah untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan mutu hasil belajar siswa.

VI DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk, 2011. *Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Amin. Moh, 2011. *Panduan Praktis Penelitian Tindakan Kelas untuk penelian kredit guru*. Yogyakarta: INSPIRASI (Imprint Penerbit Oase Qalbu).
- Bloom dan Nana Sudjana, 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gill Harvey, *Teknik Mengontrol Bola* , 2002PT. Gapuramitra Sejati. Ushbron Publishing.

Haditono, Rahayu, Siti. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada

Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP)

James P. McGettigan, *Complete Book of Drills for Winning Soccer*, West Nyack, NY

Josep A. Luxbacher, 1997. *Sepakbola*, PT. Raja Grafindo Persada.

Matakupan, J. 1995. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Proyek Peningkatan Ekstrakurikuler

Matakupan, J. 1995. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud

Richrad Alagich, 1995. *Soccer Winning Technique and Tactics*, (Sidney: McGraw-Hill, Book Company).

Robert, Koger. 2007. *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja*. Klaten: Sala Mitra Kompetensi

Mielke, Denny. 2008. *Seri Dasar-Dasar Olahraga, (Dasar-Dasar Sepakbola)*. Jakarta: Pakar Karya

Muchtar, Remmy. 1992.. *Olahraga Pilihan Sepak Bola*. Jakarta: Depdikbud

Nara, Hartini. Siregar, Evelin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

Nana Sudjana, 2009 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Samsudin_2008 *Pembelajaran pendidikan jasmani*, Jakarta : Universitas Negeri Jakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Sukardi. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*.

Jakarta: Bumi Aksara

Surampet, A. 1992. *Permainan Besar*. Jakarta: Depdikbud

Sugiyanto. 1993. *Pertumbuhan dan Perkembangan Gerak*. Jakarta: KONI

Pusat

Salim.Agus, 2007. *Buku Pintar Sepakbola “seri Olahraga Untuk Pemula”*

Bandung: Penerbit JEMBAR

Sudarso, Samsudin, Modul. *Media Pembelajaran Jasmani*. Universitas Negeri

Jakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Syaiful Bahri Djamarah.2002 *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Hadi

Mahstya.

Yudhistira, Dadang. 2012. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas yang Apik(Asli*

Perlu Ilmiah Konsisten). Jakarta: Mulya Abadi.

<http://www.portal-statistik.com/2014/02/teknik-pengambilan-sampel-dengan-metode.html>. 20:24