

***DRIBBLE* SEPAK BOLA DENGAN METODE BERMAIN
PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SEKADAU**

ARTIKEL ILMIAH

**OLEH
BURHANSYAH
NIM F1102141179**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2016**

**DRIBBLE SEPAK BOLA DENGAN METODE BERMAIN
PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SEKADAU**

ARTIKEL ILMIAH

**BURHANSYAH
NIM F1102141179**

Disetujui,

Pembimbing I



Mimi Haetami, M.Pd
NIP197505222008011007

Pembimbing II



Wiwik Yunitaningrum, M.Pd
NIP 197906042008122001

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. H. Martono, M.Pd
NIP-196803161994031014

Ketua Jurusan Ilmu Keolahragaan



Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M. Kes
NIP 195505251976031002

DRIBBLE SEPAK BOLA DENGAN METODE BERMAIN PADA SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI SEKADAU

Burhansyah, Mimi Hetami, Wiwik Yunitaningrum

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi FKIP Untan

Email : burhansekadau@yahoo.co.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan *dribble* bermain sepakbola dengan metode bermain pada siswa kelas V MIN Kabupaten Sekadau. Bentuk penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Kabupaten Sekadau. Jumlah keseluruhan siswa kelas adalah sebanyak 36 siswa, terdiri dari 18 siswa putra dan 18 siswa putri. Pembelajaran dribel bola kaki dengan media bola karet sangat bagus dan sesuai dengan karakteristik anak siswa diberikan pada siswa pada saat pembelajaran penjaskes dengan materi bola voli dengan demikian pembelajaran pra siklus siswa yang baru lulus atau tuntas berjumlah 6 siswa sedangkan siswa yang belum lulus berjumlah 30 siswa, dan siklus I yang lulus maka dilanjutkan ke siklus II agar siswa memiliki kesempatan untuk perbaikan dribel bola kaki 30 siswa dan yang belum lulus 6 siswa baru pada siklus ke II baru lulus semua dengan nilai rata-rata 8,01.

Kata Kunci: *Dribble Sepak Bola, Metode Bermain, Hasil Belajar*

Abstract: This study aims to determine Increased dribble play football with playing method in class V MIN Sekadau. Forms of research is classroom action research subjects in this study were students of class V MIN Sekadau. The total number of student class is about 36 students, consisting of 18 boys and 18 female student. Learning dribel ball of the foot with medium rubber ball is very good and in line with the characteristics of children students are awarded to students during the learning Penjaskes with materials volleyball thereby learning pre-cycle students who have recently graduated or completed amounted to 6 students while students who have not passed totaled 30 students, and the first cycle of the pass then proceed to the second cycle so that students have the opportunity to repair dribel foot ball 30 students and six students who have not passed a new cycle II to the new pass all with an average rating of 8.01

Keywords: *Dribble Soccer, Playing Methods, Results Learning*

Pada dasarnya manusia selalu melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan fisik yang tujuannya untuk mempertahankan hidupnya. Salah satu bentuk aktivitas yang banyak dilakukan adalah kegiatan olahraga. Manusia banyak melakukan kegiatan olahraga karena kegiatan ini mempunyai manfaat dalam menjaga kondisi fisik seseorang dan merupakan salah satu alternatif untuk mencapai tujuan meningkatkan tingkat kesegaran jasmani masyarakat.

Dalam melakukan kegiatan olahraga, seseorang harus melakukan secara sungguh-sungguh dengan teratur dan rutin. Hal ini disebabkan karena olahraga merupakan salah satu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan meningkatkan derajat masyarakat. Banyak anggapan bahwa olahraga itu hanya semata untuk menjaga kesegaran jasmani saja, sehingga dalam melakukan kegiatan olahraga tersebut kurang memperhatikan tujuan dari olahraga itu sendiri.

Olahraga semakin lama semakin berkembang dengan pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan tersebut diikuti adanya usaha pemerintah untuk menggalakkan olahraga di seluruh lapisan masyarakat. Oleh karena itu olahraga yang ditekankan oleh pemerintah adalah olahraga prestasi. Hal ini disebabkan oleh karena olahraga prestasi dapat mengangkat harkat dan martabat baik di tingkat regional maupun internasional.

Pada umumnya olahraga permainan lebih digemari dan populer di kalangan masyarakat, terlebih lagi permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat digemari masyarakat dari usia anak-anak sampai dengan orang tua. Permainan sepakbola di MIN Kab. Sekadau juga sangat digemari, tetap selama ini belum ada prestasi yang menonjol dikalangan siswa baik ditingkat Kabupaten ataupun ditingkat Kecamatan.

Permainan sepak bola adalah cabang olahraga permainan beregu atau permainan tim. Kesebelasan yang baik, kuat dan tangguh adalah kesebelasan yang mampu menampilkan permainan yang kompak. Dapat dikatakan bahwa kesebelasan yang baik bila terdapat kerja sama tim yang baik. Untuk mendapatkan kerja sama tim yang tangguh diperlukan pemain-pemain yang menguasai bagian-bagian dari bermacam-macam teknik dasar bermain sepak bola dan terampil melaksanakannya.

Permainan sepakbola teknik dasar merupakan komponen yang harus ditingkatkan untuk menunjang hasil belajar sepakbola dan harus dikuasai dengan baik ada beberapa teknik dasar yang harus ditingkatkan. Teknik dasar bermain sepak bola merupakan semua gerakan-gerakan yang diperlukan untuk bermain sepak bola. Kemudian untuk bermain ditingkatkan menjadi keterampilan teknik bermain sepak bola yaitu penerapan teknik dasar bermain ke dalam permainan. Salah satu teknik dasar yang harus ditingkatkan untuk menunjang permainan sepakbola adalah *dribble*. Di tingkat SD untuk meningkatkan *dribble* diperlukan

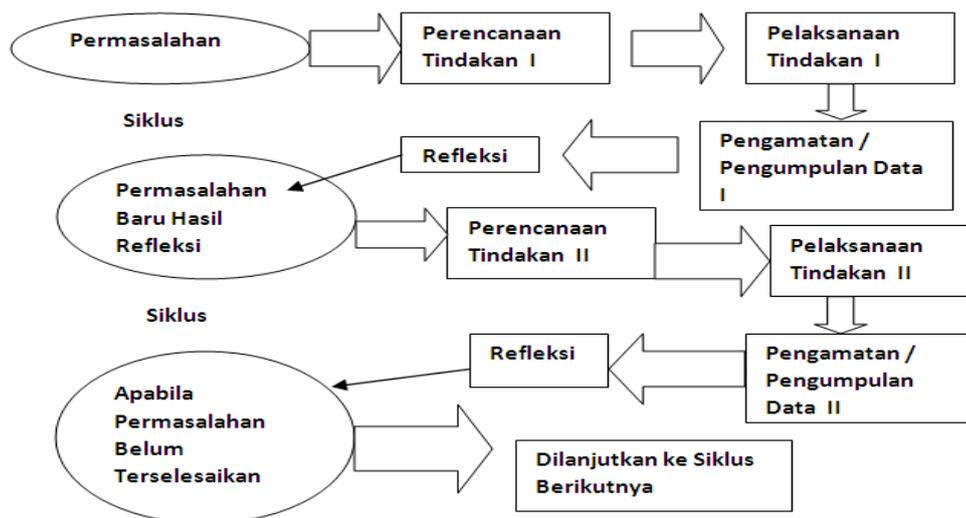
suatu metode yang tepat, salah satu metode yang cocok untuk anak-anak SD adalah dengan metode permainan.

Berdasar latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Sepak Bola Dengan Metode Bermain Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Sekadau”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), menurut Suharsimi Arikunto, (2006: 58) “penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktek pembelajaran di kelasnya”.

Adapun langkah – langkah penelitian dalam setiap siklus terdiri dari :



Gambar Desain PTK

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Kab. Sekadau. Jumlah keseluruhan siswa kelas adalah sebanyak 36 siswa, terdiri dari 18 siswa putra dan 18 siswa putri.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai perencana dan pelaksana tindakan yang terlibat langsung dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, pengumpulan dan penganalisis data, dan pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitian.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data Primer, berupa kelincahan dan kecepatan bermain sepakbola

2. Data Sekunder, berupa RPP, silabus dan dokumen nilai Penjas

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hal ini dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa uraian deskriptif tentang perkembangan pembelajaran penjas.

Untuk mengetahui perubahan hasil aktifitas, jenis data yang bersifat kuantitatif yang di peroleh dari hasil praktek, ditandai dengan indikator hasil praktek siswa (implementasi) menjadi lebih baik dari hasil tes sebelumnya (Pre-implementation), kemudian di analisis dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Post rate} - \text{base rate}}{\text{Base rate}} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Prosentase
Post Rate : Nilai sesudah diberikan tindakan
Base rate : Nilai sebelum tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran olahraga khususnya pada kemampuan *dribble* bola kaki pada siswa menggunakan metode bermain sebenarnya sangat menyenangkan karena anak didik lebih kreatif, aktif dan menemukan dunia sesungguhnya yang tadi di kurung di kelas ketika melihat halaman sekolah khususnya *dribble* bola kaki bola tidak keras lembut bahkan siswa sambil gurau menjadi sangat berbeda .

Ada beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar *dribble* bola kaki tergolong rendah, tiga faktor yaitu, 1) guru menyampaikan pembelajaran yang selalu monoton dengan metode ceramah (tanpa mensimulasikan gerakan) dan pemberian tugas (siswa bermain sendiri), 2) kurangnya siswa dalam penguasaan teori dan teknik *dribble* bola kaki sehingga mereka sulit untuk mempraktekkannya, 3) karena siswa kurang aktif melakukan pembelajaran sendiri.

Menindaklanjuti dengan adanya faktor tersebut, maka peneliti mencoba untuk meningkatkan kemampuan siswa dengan menggunakan metode bermain dan siswa sangat menerima sebagai solusinya dengan harapan dapat mengubah

siswa menjadi semangat belajar siswa, melibatkan siswa secara aktif yang pada akhirnya mampu meningkatkan kemampuan dan prestasi siswa.

Pembahasan

Adapun data hasil tes Pre-Implementasi *dribble* bola kaki . Agar memudahkan dalam melihat data hasil belajar tersebut, akan ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Awal

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	6	17%
Belum Tuntas	30	83 %
Jumlah	36	100 %

Data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan siswa hanya sebesar 17 % (6 siswa), siswa yang belum tuntas 83 % (30 siswa) tentunya hal ini masih jauh dari indikator keberhasilan belajar minimal 75% dari jumlah siswa yang mencapai KKM = 75 %. Hal ini menandakan bahwa terdapat masalah yang harus diselesaikan yang perlu ditindaklanjuti oleh guru secara mendalam untuk meningkatkan kemampuan *dribble* bola kaki yang harus dipecahkan untuk mengatasi permasalahan dan guru dituntut untuk dapat mencari jalan keluarnya atau solusi yang sesuai dengan karakteristik. Untuk itu, peneliti menindaklanjuti permasalahan tersebut dengan solusi melalui metode boal karet yang ringan dan bisa untuk sentuhan mudah dilakukan secara terus menerus.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan *dribble* bola madrasah ibtidaiyah dengan metode bermain yang di disain untuk membuat anak senang, gembira dan menemukan gerak yang sesungguhnya dalam pembelajaran *dribble* bola kaki selangkah menyentuh bola , maka perlu diketahui data tersebut dalam bentuk tertulis pada siklus 1. Sebagaimana ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 Siklus 1 *Dribble* Bola Kaki

Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	30	83 %
Belum Tuntas	6	17 %
Jumlah	36	100 %

Melihat dari tabel di atas, menunjukkan bahwa sebanyak 30 siswa sudah termasuk pada kolom tuntas yang belum tuntas masih 6 siswa yang menandakan hal positif dari tindakan yang dilakukan. Dari seluruh siswa yang diberi tindakan terdapat beberapa siswa yang termasuk dalam kategori tuntas adalah sebanyak 30 siswa atau sebesar 83 %, sedangkan yang termasuk dalam kategori belum tuntas sebanyak 6 siswa atau sebesar 17 % saja. Tentu saja data ini belum mencukupi untuk mencapai KKM 75% dari jumlah siswa.

Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

Sesuai dari data yang terlampir pada siklus I yang menunjukkan belum terjadinya perubahan yang menuntaskan 75% dari jumlah siswa, maka peneliti perlu menindaklanjuti dari belum tercapainya KKM pada hasil belajar *dribble* bola kaki yang berlujuan untuk meningkatkan/memperbaiki hasil belajar siswa pada siklus II yang akan dijelaskan pada penjelasan di bawah ini:

Terdapat peningkatan prestasi siswa yang semula nilai rata-rata dari Siklus I sebesar 40 %, pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 60 %, sebagaimana tampak pada tabel di bawah ini:

Tabel 3 Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

Keberhasilan	Jumlah Siswa	%	KKM	Nilai
Tuntas	36	100%	75	Rata-rata
Belum Tuntas	0	0%	75	
Jumlah	36	100%	150	
Rata-rata	-	-	75	8.01

Tabel di atas menunjukkan bahwa secara umum terjadi peningkatan yang luar biasa terhadap kemampuan *dribble* bola kaki pada siswa kelas V ibtidaiyah kabupaten sekadau pada Siklus II, yaitu nilai persentase rata-rata dari siklus I sebesar 40 % menjadi 100% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada Siklus II terjadi peningkatan sebesar 60 %. Pada Siklus II ini pembelajaran *dribble* bola kaki dengan metode bermain dinyatakan berhasil.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pembelajaran *dribble* bola kaki dengan metode bermain sangat bagus dan sesuai dengan karakteristik anak siswa diberikan pada siswa pada saat pembelajaran penjaskes dengan materi bola voli dengan demikian pembelajaran pra siklus siswa yang baru lulus atau tuntas berjumlah 6 siswa sedangkan siswa yang belum lulus berjumlah 30 siswa, dan siklus I yang lulus maka dilanjutkan ke siklus II agar siswa memiliki kesempatan untuk perbaikan *dribble* bola kaki 30

siswa dan yang belum lulus 6 siswa baru pada siklus ke II baru lulus semua dengan nilai rata – rata 8,01

Saran

Pendidik harus selalu respon terhadap keinginan siswa dalam proses pembelajaran khususnya *dribble* bola kaki dengan banyak variasi penggunaan permainan lompat katak buat agar siswa selalu senang dalam melakukan gerakan – gerakan dasar *dribble* bola kaki dan dapat mengembangkan metode yang bisa memberikan daya keingginan kepada siswa untuk selalu bermain dikarenakan bahwa memang dunia anak sebenarnya bermain melalui bermain siswa lebih senang.

DAFTAR RUJUKAN

Agus Kristiyanto. 1998. **Belajar Gerak**. Surakarta. UNS Press.

Arikunto, Suharsimi. (2006). **Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rhineka Cipta.