

Upaya Meningkatkan Kemampuan *Dribbling* Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas Iv Di Uptd Sdn Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya

Hoiril Anwar Rahman¹, Khoirul Anwar², Fajar Hidayatullah³

Program studi Pendidikan olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

Article Info Article history: Accepted: 24 Juni 2022 Publish: 3 August 2022	ABSTRAK Penelitian bertujuan guna menaikkan kemampuan dribbling pada siswa kelas IV menggunakan metode pembelajaran langsung. Untuk menaikkan kemampuan teknik dasar dribbling murid Sekolah Dasar dalam permainan sepakbola. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (action research). Populasi pada penelitian ini merupakan murid siswa kelas IV UPTD SDN Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya. Sampel penelitian sebanyak 24 siswa. Metode pada penelitian ini memakai metode penelitian tindakan kelas, menggunakan Pre Test, Tes Siklus I, Tes Siklus II. Dari output penelitian menunjukkan : Penerapan Metode Pembelajaran Secara Langsung mampu meningkatkan hasil belajar siswa siswa kelas IV di UPTD SDN PANDAN LANJANG 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari nilai hasil belajar yang dicapai melalui pemberian tes seperti <i>Pre Test</i> , Siklus I, dan Siklus II. Siswa yang ikut dalam proses pembelajaran yaitu 24 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 22 atau 91,66%. Dengan Metode Pembelajaran Secara Langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran teknik <i>dribbling</i> pada siswa kelas IV UPTD SDN PANDAN LANJANG 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan Tahun Ajaran 2021/2022.
Article Info Article history: Accepted: 24 Juni 2022 Publish: 3 August 2022	Abstract This study aims to improve the dribbling ability of fourth grade students using direct learning methods. To improve the basic dribbling skills of elementary school students in the game of football. This type of research is classroom action research (action research). The population in this study were fourth grade students of UPTD SDN Pandan Lanjang 1, Arosbaya District. The research sample was 24 students. The method in this study used the classroom action research method, using the Pre Test, Cycle I Test, and Cycle II Test. The output of the research shows: The application of Direct Learning Method is able to improve the learning outcomes of fourth grade students at UPTD SDN PANDAN LANJANG 1, Arosbaya District, Bangkalan Regency. The increase in student learning outcomes can be seen from the value of learning outcomes achieved through the provision of tests such as Pre Test, Cycle I, and Cycle II. Students who participated in the learning process were 24 with the number of students who completed as many as 22 or 91.66%. The Direct Learning Method can improve student learning outcomes in dribbling technique learning materials for fourth grade students of UPTD SDN PANDAN LANJANG 1, Arosbaya District, Bangkalan District, 2021/2022 Academic Year Keywords: Dribbling, Soccer, Direct Learning Method
Corresponding Author: Hoiril Anwar Rahman STKIP PGRI Bangkalan Email : hoiril.rahman@gmail.com	<p>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</p> 

1. PENDAHULUAN

Dalam satuan kurikulum pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dalam taraf Sekolah Dasar, terdapat beberapa cabang olahraga sebagai indikator pencapaian murid. Salah satunya yaitu cabang olahraga sepakbola. Sepakbola adalah olahraga memakai bola besar dan dimainkan secara beregu akan namun pada pada proses pembelajaran, pengajar boleh memodifikasi permainan. Sebagai akibatnya proses pembelajaran bisa berjalan menggunakan lancar. Diperlukan adanya contoh pembelajaran efektif yang bisa dipakai buat pengajar murid bisa mempertinggi keterampilan pada cabang olahraga tadi. Beberapa metode, contoh dan gaya

mengajar tak jarang digunakan seseorang pengajar antara lain merupakan pemrosesan informasi, gaya mengajarkomando, pembelajaran. Pembelajaran kooperatif Itulah beberapa metode, gaya dan taktik yang biasa digunakan oleh seseorang pengajar, khususnya pengajar penjas. Dalam pembelajaran penjas seseorang pengajar pada tuntutan kreatifitasnya memakai gaya, metode dan taktik mengajar tepat, antusias murid pada pembelajaran relatif tinggi. Sepak bola merupakan olahraga paling terkenal pada dunia, dan dapat menembus aneka macam bagian warga menggunakan batas-batas etnis, budaya dan agama. Sepak bola merupakan permainan ganda terdiri berdasarkan 2 tim, masing-masing tim terdiri berdasarkan 11 pemain. Lantaran sepak bola adalah olahraga kompetitif, maka permainan sepak bola sangat digemari pada seluruh daerah baik desa juga kota (Makmur, A., 2021).³ Observasi akan dilaksanakan pada UPTD Sekolah Dasar Negeri Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya. Memiliki pencapaian Standar Kompetensi Belajar Minimal (SKBM) Mata Pelajaran Olahraga merupakan salah satu kasus yang dihadapi murid pada UPTD Sekolah Dasar Negeri Pandan Lanjang 1 pada belajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan merupakan rendahnya kemampuan dribbling murid. Pada waktu proses pembelajaran berlangsung sebagian siswa waktu melakukan dribbling sinkron menggunakan perilaku permulaan, perilaku perkenaan dalam bola, dan perilaku akhir. Secara generik pengajar berperan pada membagi murid secara berkelompok, yakni terdapat yang bertindak menjadi pengamat dan bertindak menjadi pemain. Dengan metode pembelajaran pribadi diperlukan murid bisa menyebarkan keterampilan pada melakukan teknik. Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Pada Murid Kelas VI Sekolah Dasar Negeri 29 Bajo (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Palopo). Dribbling pada sepakbola. Model pembelajaran pribadi merupakan salah satu pendekatan mengajar yang dibuat spesifik untuk menunjang output proses belajar murid yang berkaitan menggunakan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural terstruktur dengan baik dapat diajarkan menggunakan pola aktivitas yang bertahap, selangkah demi selangkah. Mengacu dalam fase-fase berikut adalah gambaran pembelajaran menggunakan memakai pembelajaran pribadi akan dipakai pada penelitian menjadi berikut: Pengajar mengungkapkan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Pengajar mengungkapkan materi menggunakan membahas materi ajar melalui kombinasi ceramah dan demonstrasi. Setelah materi terselesaikan disampaikan, pengajar menaruh Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada siswa buat dikerjakan menjadi latihan secara individu. Selanjutnya pengajar beserta siswa membahas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). pada akhir pembelajaran pengajar menaruh soal-soal latihan menjadi pekerjaan rumah (Arends, Trianto, 2011).⁴ Berdasarkan latar belakang yg sudah diuraikan, maka penulis tertarik buat melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kemampuan Dribbling pada Permainan SepakBola menggunakan Menggunakan Metode Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV pada UPTD Sekolah Dasar Negeri Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui rancangan penelitian tindakan kelas atau PTK yang terdiri berdasarkan 2 tahap. Dimana masing-masing tahap dengan keberhasilan diadaptasi menggunakan kompetensi diperlukan dapat dikuasai siswa. Tentang perkara yang diangkat terkait peningkatan jumlah ketika belajar aktif (JWAB) pada pembelajaran sepak bola masih ada penerapan contoh pembelajaran kolaboratif pada pembelajaran permainan sepak bola. Metode penelitian tindakan kelas dipakai pada penelitian ini. Penelitian tindakan akan dilakukan secara bersama-sama. Artinya, peneliti bekerja sama. Didukung oleh pengajar PENJAS, siswa, peneliti partisipatif dan teman-teman Rekan menjadi pengamat prosedur penelitian tiap tahap mencakup 4 termin yaitu : Perencanaan, Pelaksanaan, Pembahasan dan Refleksi. Tempat penelitian akan dilakukan pada sekolah UPTD Sekolah Dasar Negeri Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan yang terletak pada Desa Pandan Lanjang Kecamatan Arosbaya. Populasi pada penelitian ini merupakan murid kelas IV UPTD Sekolah Dasar Negeri Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya. Sampel penelitian yang dipakai merupakan murid kelas

IV UPTD Sekolah Dasar Negeri Pandan Lanjang 1 Kecamatan Arosbaya dan murid pada satu kelas sebesar 24 orang. Populasi atau sampel pada penelitian ini. Ada 2 variabel yang dipakai atau terlibat sebagai berikut: Variabel bebas metode pembelajaran langsung dan variabel terikat keterampilan pada teknik dasar dribbling dalam permainan sepakbola Teknik analisis data yang dipakai penulis pada penelitian ini. Teknik analisis data kuantitatif berbentuk deskriptif, maka dipakai tabel frekuensi menggunakan rumus.

$$KKM = \frac{\text{Indikator 1} + \text{Indikator 2} + \text{Indikator 3}}{\text{Jumlah Deskriptor (12)}} \times 100$$

Dari uraian diatas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dilihat dari persentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Banyak siswa yang } KKM \geq 75\%}{\text{Banyak siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keterangan :

PKK : Persentase Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan kriteria ketuntasan belajar, jika dikelas telah tercapai 85% yang telah mencapai presentase penilaian hasil $\geq 70\%$ maka ketuntasan belajar secara klasikal telah tercapai. (Suryosubroto, 1997:129).

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan pelukisan data output penelitian mengenai penerapan Metode pembelajaran Langsung buat menaikkan teknik dribbling dalam anak didik kelas IV UPTD Sekolah Dasar Negeri PANDAN LANJANG 1 KECAMATAN AROSBAYA KABUPATEN BANGKALAN. Tahun Ajaran 2021/2022 yg dimulai menurut Pre Test, Tes Siklus I dan Tes Siklus II. Berdasarkan data dapat dideskripsikan pada bentuk tabel menjadi berikut.

Tabel 1. Deskripsi Data Hasil *Pre Test*

Hasil Perhitungan	Pre Test					
	Kaki Bagian Dalam		Kaki Bagian Luar		Punggung Kaki	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Rata- Rata	40	2	37	1,85	36	1,8
Maksimum	4-12		4-12		4-12	
Minimum	1-3		1-3		1-3	

Dari data-data pada atas bisa diketahui bahwa buat data Pre Test diperoleh data output tes kaki bagian pada menggunakan rentang skor menurut 1 (minimum) hingga 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya merupakan untuk data output tes kaki bagian luar menggunakan rentang skor menurut 1 (minimum) hingga 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya merupakan 1,85. Dan buat data output tes punggung kaki menggunakan rentang skor menurut 1 (minimum) hingga 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya merupakan 1,8.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Tes Siklus I

Hasil Perhitungan	Tes Siklus I					
	Kaki Bagian Dalam		Kaki Bagian Luar		Punggung Kaki	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Rata- Rata	160	8	146	7,3	147	7,35
Maksimum	11-12		11-12		11-12	
Minimum	6-7		5-6		4-5	

Dari data-data di atas dapat diketahui bahwa untuk data Tes Siklus I diperoleh data hasil tes kaki bagian dalam dengan rentang skor dari 6 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 8. Untuk data hasil tes kaki bagian luar dengan rentang skor dari 5 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 7,3. Dan untuk data hasil tes punggung kaki dengan rentang skor dari 4 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 7,35.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Tes Siklus II

Hasil Perhitungan	Tes Siklus II					
	Kaki Bagian Dalam		Kaki Bagian Luar		Punggung Kaki	
	Skor	Nilai	Skor	Nilai	Skor	Nilai
Rata- Rata	218	9,48	222	9,65	219	9,52
Maksimum	11-12		11-12		11-12	
Minimum	6-7		5-6		7-8	

Dari data-data di atas dapat diketahui bahwa untuk data Tes Siklus I diperoleh data hasil tes kaki bagian dalam dengan rentang skor dari 6 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 9,48. Untuk data hasil tes kaki bagian luar dengan rentang skor dari 5 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 9,65. Dan untuk data hasil tes punggung kaki dengan rentang skor dari 7 (minimum) sampai 12 (maksimum), sedang nilai rata-ratanya adalah 9,52.

Tabel 4. Deskripsi Data Hasil Ketuntasan Belajar

No	Hasil Tes	Jumlah Siswa Yang Tuntas	Persentase	Nilai Rata-Rata	Keterangan
1.	Pre Test	3	15%	1,88	Tidak Tuntas
2.	Tes Siklus I	5	40%	7,55	Tidak Tuntas
4	Tes Siklus II	14	91,66%	9,55	Tuntas
Jumlah Keseluruhan Siswa yang Tuntas		22			

Dari tabel di atas diketahui bahwa hasil *Pre Test*, dari 20 orang siswa telah ada 3 orang siswa (15%) sudah memiliki ketuntasan belajar, selebihnya 17 orang siswa (85%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 1,88 (Tidak Tuntas). Hasil Tes Siklus I, dari 20 orang siswa, ternyata sudah 8 orang siswa (40%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, hanya 12 orang siswa (60%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 7,55 (Tidak Tuntas). Hasil Tes Siklus II, dari 24 orang siswa, ternyata sudah 22 orang siswa (91,66%) yang sudah memiliki ketuntasan belajar, hanya 2 orang siswa (8,34%) yang belum memiliki ketuntasan belajar. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai 77 (Tuntas). Untuk lebih jelasnya mengenai data ketuntasan belajar *Pre Test*, Tes Siklus I, Tes Siklus II maka dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut ini.



Grafik 1. Peningkatan Ketuntasan Belajar



Grafik 2. Peningkatan Ketuntasan Belajar

3.2 Pembahasan

Hasil Pre Test yg diperoleh murid menggunakan melakukan dribbling melewati cone, masih belum mampu mencapai kriteria ketuntasan pada melakukan dribbling lantaran masih terdapat murid dalam waktu melakukan dribbling tidak melewati cone ditimbulkan jeda antara kaki dan bola dalam waktu dribbling bola terlalu jauh. Hasil tes daur I diperoleh murid memberitahukan bahwa kemampuan teknik dasar dribbling dalam permainan sepakbola murid masih rendah. Hal ini bisa terjadi lantaran proses pembelajaran yg dilaksanakan sang pengajar penjas selama ini masih kurang maksimal. Lantaran itulah peneliti menyimpulkan perlunya Metode Pembelajaran Secara Langsung Hasil daur I memberitahukan bahwa jumlah murid telah mempunyai ketuntasan belajar mobilitas dasar masih rendah. Hal inilah perlu dilihat oleh pengajar, pengajar wajib mampu tahu setiap disparitas siswanya, tetapi pengajar wajib permanen berusaha supaya persentase murid yang tuntas belajar mobilitas dasar terus meningkat. Analisis kemampuan gerakan dasar dribbling murid dalam permainan sepakbola murid dalam tes daur I ternyata belum relatif maksimal, sebagai akibatnya perlu dilanjutkan ke aplikasi daur II, hal ini bisa dicermati menurut hambatan-hambatan peneliti temukan pada selama proses pembelajaran. Pelaksanaan tindakan pada bentuk daur 1 dilakukan menggunakan beberapa alasan, yaitu lantaran masih rendahnya kemampuan murid pada melakukan gerakan dasar dribbling dalam permainan sepakbola dibutuhkan aktivitas belajar gerakan teknik dasar dribbling secara maksimal. Sebagian besar murid masih mempunyai kemampuan gerakan dasar teknik dribbling yang rendah. Pada output tes gerakan kaki waktu menyentuh bola tidak sinkron sebagai akibatnya bisa berubah arah waktu melakukan dribbling sebagai hambatan utama, sebagai akibatnya masih terdapat murid yang belum tuntas. Pengajar Penjas pula masih sporadis memperaktikkannya dalam murid, sebagai akibatnya kemampuan murid membuat melakukan gerakan dribbling masih rendah. Hal inilah yg peneliti perbaiki pada aplikasi daur II, sebelum aplikasi daur II, peneliti beserta dosen pembimbing dan sahabat-sahabat fakultas ilmu keolahragaan menaruh pengarahan lebih kentara tentang teknik dasar dribbling dalam permainan sepakbola dan komponen-komponen tes yang akan dilaksanakan. Selain itu saat kualitas pemanasan dalam aplikasi daur II ditingkatkan. Hasil tindakan pembelajaran dalam daur II ternyata hasilnya relatif baik, hal ini bisa dicermati menurut banyaknya murid yang bisa menguasai teknik dasar dribbling menggunakan baik, sebagian besar murid telah bisa melakukan tes menggunakan baik. Hasil tes daur II belum seluruhnya murid mempunyai ketuntasan belajar mobilitas dasar, dari analisis peneliti hal ini ditimbulkan murid tadi masih memerlukan tambahan saat yang lebih buat menguasai gerakan tadi. Dengan tambahan waktu dan kemauan mengadakan latihan-latihan pada luar jam pelajaran, peneliti konfiden murid tadi akan memperoleh output yang lebih baik lagi. Berdasarkan output penelitian berupa Pre Test, Siklus I dan Siklus II pada proses penggunaan metode pembelajaran secara pribadi ternyata sudah diperoleh peningkatan output belajar murid secara signifikan. Hal ini bisa dicermati menurut meningkatnya nilai Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) dan nilai homogen-homogen output belajar murid. Hasil tes daur II ternyata Nilai PKK yg diperoleh murid kelas VIII.4 UPTD Sekolah Dasar Negeri PANDAN LANJANG 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan sudah mencapai 9,55 (Tuntas).

4. KESIMPULAN

Dari output penelitian dan pembahasan maka bisa diambil konklusi menjadi berikut: Penerapan Metode Pembelajaran Secara Langsung bisa menaikkan output belajar anak didik anak didik kelas IV pada UPTD Sekolah Dasar Negeri PANDAN LANJANG 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan. Peningkatan output belajar anak didik tersebut bisa ditinjau menurut nilai output belajar yang dicapai melalui tes misalnya Pre Test, Siklus I, dan Siklus II. Siswa yang ikut pada proses pembelajaran yaitu 24 menggunakan jumlah anak didik yang tuntas sebesar 22 atau 91,66%. Dengan Metode Pembelajaran Secara Langsung bisa menaikkan output belajar anak didik dalam materi pembelajaran teknik dribbling dalam anak didik kelas IV UPTD Sekolah Dasar Negeri PANDAN LANJANG 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan Tahun Ajaran 2021/2022.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyusunan artikel ini. Terimakasih juga kepada kepala sekolah, guru, dan siswa di UPTD SD NEGERI PANDAN LANJANG 1 Bangkalan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arends. 2011. dalam Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Ed ke 4*. Jakarta : Kencana.
- Belhaj, Taufiq, & Hidayah. 2015. *Pengembangan Model Permainan Sepakbola Empat Gawang dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Vol 4 No.2
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto, Karim Syaiful, 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Gava Media: Yogyakarta
- Husdarta, dan Saputra, M.Y, 2017. *Belajar dan Pembelajaran, Dedikbud*. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ina, Hasana. 2019. *Sepakbola*. Katapang Bandung: PT Sarana Parcakarya Nusa.
- Kristiawan, M., Safitri, D., & Lestari, R. 2017. *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurniawan, D., Nurrochmah, S., & Heynoek, F. P. 2016. *Hubungan antara kecepatan lari dengan kemampuan menggiring bola sepak pada siswa usia 13-14 tahun SSB Unibraw 82 Malang*. Jurnal Pendidikan Jasmani, 26(2).
- Mahfud, I., & Yuliandra, R. 2020. *Pengembangan Model Gerak Dasar Keterampilan Motorik Untuk Kelompok Usia 6-8 Tahun*. SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga, 1(01).
- Makmur, A., 2021. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bola Meningkatkan Kemampuan Menggiring Bola dalam Permainan Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Pada Murid Kelas VI SD Negeri 29 Bajo*. Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Palopo.
- Nugraha.Cipta. 2012. *Mahir Sepakbola*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Paizaludin, & Ermalinda. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Bandung: Alfabeta.