

MENINGKATKAN TEKNIK DASAR *DRIBBLING* SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN

¹Muhamad Syamsul Taufik

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Suryakencana

¹syamsul@unsur.ac.id

Info Artikel	Abstrak
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima Maret Disetujui April Dipublikasikan Juni</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran sepakbola teknik dasar <i>dribbling</i> pada siswa kelas V SDN Sindang Barang Kota Bogor, melalui modifikasi permainan. Memperoleh informasi secara mendalam tentang pelaksanaan pembelajaran sepakbola teknik dasar <i>dribbling</i> dengan menggunakan modifikasi permainan pada siswa kelas V SDN Sindang Barang Kota Bogor. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (<i>Action Research</i>) menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Selain itu penelitian tindakan dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang tindakan dan penerapan modifikasi permainan dalam cabang olahraga sepakbola untuk meningkatkan gerak dasar siswa V teknik dasar <i>dribbling</i>. Hasil penelitian pada siklus I nilai rata-rata kelas hasil belajar teknik dasar <i>dribbling</i> sepakbola adalah 77,6 dengan persentase ketuntasan 66,67% siswa yang lulus, dan dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus II adalah 82,98 dengan persentase ketuntasan 95,24% siswa yang lulus Hasil tes awal dan tes akhir penelitian dengan jumlah sampel 21 siswa yaitu mencapai peningkatan 95,24% atau lebih dari 80%. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar <i>dribbling</i> sepakbola. Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa pembelajaran teknik dasar <i>dribbling</i> pada pembelajaran sepakbola membuat dengan modifikasi permainan dapat meningkatkan gerak dasar siswa kelas V pada SDN Sindang Barang Kota Bogor</p>
<p><i>Kata Kunci :</i> Sepakbola, permainan, modifikasi alat.</p>	<p>Abstrack</p> <p><i>This study aims to improve the learning outcomes of basic dribbling technique soccer in fifth grade students of SDN Sindang Barang City of Bogor, through game modification. Obtain in-depth information about the implementation of basic dribbling techniques in soccer learning by using game modifications to fifth grade students of Sindang Barang City, Bogor. This research uses the action research method (Action Research) using the research design model Kemmis and Mc. In addition, action research is carried out to obtain in-depth information about actions and the application of game modifications in the sport of soccer to improve</i></p>

the basic motion of students V on basic techniques of dribbling. The results of the study in the first cycle the average value of the class learning outcomes basic football dribbling technique is 77.6 with a percentage of completeness 66.67% of students who graduated, and seen from the learning outcomes of students in the second cycle is 82.98 with a percentage of completeness 95.24% students who passed the results of the initial test and the final test of the study with a sample of 21 students that reached an increase of 95.24% or more than 80%. From these results it can be concluded that game modification can improve learning outcomes of basic football dribbling techniques. The conclusion of this study is that learning the basic techniques of dribbling in soccer learning by modifying the game can improve the basic motion of fifth grade students at SDN Sindang Barang Kota Bogor

© 2018 Universitas Suryakencana

□ Alamat korespondensi:
E-mail: Adirahadian@unsur.ac.id

e-ISSN : 2721-7175(online)

p-ISSN : 2089-2341 (cetak)

Pendahuluan

Pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berstruktur dan logis bertujuan membina dan membangun seseorang menjadi seorang yang lebih dewasa agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbang pada kebutuhan akan pendidikan dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan merupakan suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung selama seumur hidup. Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari peranan penting bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan aspek motorik, afektif dan psikomotor.

Melalui program yang direncanakan secara baik kegiatan pendidikan jasmani bisa terasa manfaatnya. Pendidikan jasmani juga tetap menyediakan ruang untuk belajar menjelajahi akan hal-hal yang baru untuk memulai menjelajahi lingkungan sekitarnya, sehingga anak bisa memahami apa yang ia minati, lewat pendidikan jasmani ini juga anak menemukan saluran yang tepat untuk bergerak bebas dan meraih kembali keceriaan, sambil terpacu untuk tumbuh berkembang yang sifatnya menyeluruh. Ketika proses pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung guru harus mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan atau olahraga, mengembangkan nilai-nilai kepribadian (tanggung jawab, sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) sehingga menjadi pembiasaan pola hidup sehat.



Pelaksananya bukan melalui pengajaran konvensional yang dilakukan di dalam kelas bersifat kajian teoritis, tetapi melibatkan berbagai unsur seperti unsur fisik, mental, intelektual, emosional dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik,

sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Permainan merupakan bagian di dalamnya dari bidang studi pendidikan jasmani yang memiliki banyak macam, dengan bermain secara tidak langsung memacu seseorang mengembangkan secara keseluruhan. Salah satunya mental, mental dalam suatu permainan terbentuk dalam suatu permainan secara keseluruhan yang terorganisir.

Permainan sepakbola saat ini sangat sekali populer dan tidak asing lagi sehingga menjadi salah satu cabang olahraga yang digemari masyarakat maupun anak-anak di sekolah dasar, permainan sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang diajarkan melalui mata pembelajaran pendidikan jasmani. Pada hakikatnya permainan sepakbola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepakbola dimainkan dilapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari

serangan lawan. Adapun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan.

“Luxbacher (2008:2) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang, masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan.”.

Dari kondisi pembelajaran dan hasil tes yang diperoleh, memberikan gambaran bahwa masalah pembelajaran *dribbling* sepakbola kelas V SDN Sindang Barang Kota Bogor perlu diperbaiki. Permasalahan tersebut terjadi karena siswa belum bisa melakukan pembelajaran *dribbling* dengan baik disebabkan oleh beberapa faktor seperti kondisi sekolah yang hanya memiliki 1 bola saja sehingga tidak seimbang dengan jumlah siswa yang ada, siswa yang takut terhadap bola, guru lupa menyampaikan mengenai teknik dasar *dribbling* sehingga siswa belum mengetahui teknik *dribbling* yang benar. Melihat siswa kelas V yang masih banyak belum menguasai teknik dasar *dribbling* guru memberikan *dribbling* permainan sepakbolai dengan modifikasi permainan dalam pembelajaran yang diberikan kepada siswa. Sehingga modifikasi yang diberikan dapat membantu meningkatkan kemampuan dalam *dribbling* pada permainan sepakbola. Maka dalam media modifikasi yang diberikan kepada siswa dapat membantu gerakan siswa dalam



melakukan gerak dasar dalam melakukan *dribbling* pada pembelajaran sepakbola.

Deskripsi Belajar

Belajar dan mengajar adalah dua aktivitas yang hampir tidak dapat dipisahkan satu dari yang lainnya, terutama dalam prakteknya di sekolah-sekolah. Bahkan apabila keduanya telah digerakkan secara sadar dan bertujuan, maka rangkaian interaksi belajar-mengajar akan segera terjadi. Sehubungan dengan hal ini ada baiknya kedua istilah tersebut untuk dibahas. Kita masih ingat bahwa “belajar” pernah dipandang sebagai proses penambahan pengetahuan. Bahkan



pandangan ini mungkin hingga sekarang masih berlaku bagi sebagian orang di negeri ini. Akibatnya, “mengajar” pun dipandang sebagai proses penyampaian pengetahuan atau keterampilan dari seorang guru kepada siswanya.

Pandangan semacam itu tidak terlalu salah, akan tetapi masih sangat parsial, terlalu sempit, dan menjadikan siswa sebagai individu-individu yang pasif. Oleh sebab itu, pandangan tersebut perlu diletakkan pada perspektif yang lebih wajar sehingga ruang lingkup substansi belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan, nilai dan sikap. Secara umum kegiatan belajar adalah suatu proses kegiatan dari tidak tahu, tidak mengerti, tidak bisa menjadi tahu, mengerti dan bisa secara optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Husdarta dan Saputra belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Sedangkan Menurut zainal aqib (2010:44) adalah “proses perubahan dalam diri manusia”.

Husdarta dan Saputra (2014:2) menjelaskan belajar adalah Tingkah laku mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sedangkan Yang dapat diartikan bahwa belajar dimana Kita melihat, misalnya, bahwa kita tidak dapat mengasumsikan bahwa siswa akan segera atau secara otomatis dapat mengambil peran seperti yang diberikan dari pelatih

atau resmi. Sebaliknya, kita harus menentukan peran mereka, mengajar mereka, desain praktik yang baik dengan umpan balik sehingga siswa dapat belajar peran mereka dengan baik.

Selanjutnya menurut Slameto (2010:2) mendefinisikan “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rusmono (2010:14) yang menjelaskan belajar adalah “perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang telah di peroleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar”.

Sepak Bola

Permainan sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari saat ini, terbukti hampir diseluruh dunia memainkan olahraga ini. Tidak hanya di dunia, di Indonesia sepak bola telah merebut hati para pecinta olahraga. Maka dari itu tidak heran jika permainan yang dominan menggunakan kaki ini sering dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa.

Tidak hanya pria, saat ini sepak bola wanita juga sudah mulai populer di indonesia. Olahraga ini sangat berguna

sebagai pendidikan, sarana rekreasi, maupun sebagai tujuan pembentukan prestasi. Menurut muhajir, (2007:11) Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola.

Menurut Sodikin dan Achmad (2010:2) bahwa sepak bola merupakan permainan yang dilakukan oleh dua regu/tim. Setiap tim terdiri atas 11 pemain. Permainan sepak bola membutuhkan kerja sama tim yang kompak. Di samping itu, variasi dan kombinasi teknik-teknik dasar juga diperlukan dalam permainan ini.

Keterampilan gerak

Menurut Widiastuti (2014:37) keterampilan gerak adalah kemampuan untuk melakukan gerakan secara efisien serta perwujudan dari kualitas koordinasi dan kontrol atas bagian bagian tubuh yang terlibat dalam gerakan.

Jadi artinya siswa dapat merespon secara cepat dan tepat terhadap apa yang ditugaskan oleh guru untuk dilakukan. Tanda-tanda keterampilan gerak telah memasuki tahapan otomatis adalah bila seorang siswa dapat mengerjakan tugas gerak tanpa berpikir lagi terhadap apa yang akan dan sedang dilakukan dengan hasil yang baik dan benar.

Modifikasi Media Pembelajaran

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui

aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktivitas fisik yang lazim digunakan oleh anak Sekolah Dasar, sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah bentuk gerakan-gerakan olahraga, sehingga pendidikan jasmani Sekolah Dasar memuat cabang-cabang olahraga.

Dalam perkembangan manusia, konsep umur sangat terkait dengan periode perkembangan manusia tersebut. Pada saat ini, konsep umur dan periode perkembangan sudah banyak mengalami perubahan. Pada masa ini, dalam masyarakat bukanlah hal yang luar biasa kalau usia 65 tahun menjadi ayah dari seorang balita atau pada usia 35 tahun sudah menjadi kakek. Usia 70 tahun masih menjadi mahasiswa atau usia 55 tahun mulai memasuki dunia bisnis. Oleh karena itu, mengelompokkan manusia berdasarkan kelompok umur merupakan hal yang cukup sulit.

Pada masa sebelumnya dan sampai saat ini, konsep tentang perkembangan manusia dikelompokkan berdasarkan masa perkembangan dan masa perkembangan tersebut terjadidalam rentang usia tertentu. Sebagaimana dijelaskan oleh Jamaris (2013:19) “Misalnya, masa usia dini terbagi atas masa infant, terjadi pada usia 0-1 tahun, masa bermain atau *toodler* pada usia 2-3 tahun, masa prasekolah, usia 4-6 tahun, masa usia sekolah dasar 7 – 13 tahun, masa remaja 13-17 tahun, masa dewasa 18-60 tahun, dan masa tua 60 tahun ke atas”.



Adaptasi beberapa karakteristik anak masa sekolah (7 tahun sd. 12 tahun) Beberapa ciri pribadi anak masa kini antara lain : 1) Kritis dan realistik 2) Banyak ingin tahu dan suka belajar. 3) Ada perhatian terhadap hal-hal yang praktis dan konkret dalam kehidupan sehari-hari. 4) Mulai timbul minat terhadap bidang-bidang pelajaran tertentu. Sumanto (2012:74) menjelaskan anak usia sekolah dasar mempunyai karakter sebagai berikut : (1) Tampak tambat, tetapi harus memerlukan banyak gerak agar pertumbuhan menjadi baik (2) Aktif dan bersenang (3) Jantung mudah terganggu (4) Pengembangan otot-otot kecil. (5) Kegemaran mengulang bermacam-macam kegiatan. (6) Tenaga yang masih lemah.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu : “*Development Appropriate Practice*” (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang dipelajarinya. Tugas ajar yang sesuai ini harus mampu mengakomodasi setiap perubahan dan perbedaan karakteristik setiap individu serta mendorongnya kearah perubahan yang lebih baik.

Untuk mencapai tujuan tersebut, guru pendidikan jasmani harus dapat

merancang dan melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak didik, terutama di Sekolah Dasar. Memodifikasi sarana dan prasarana merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar agar pembelajaran dapat mencerminkan DAP.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action Research*). Sudjana menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah Mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyimpulkan data yang diperoleh dari suatu jenis tindakan tertentu yang sengaja dirancang dan digunakan untuk melihat efektif tidaknya tindakan tersebut. Jadi penelitian merupakan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengatasi masalah serta menghadapi tantangan yang ada dilingkungan sekitarnya untuk dapat mengambil suatu keputusan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian tindakan pada Subyek penelitian dalam penelitian meningkatkan hasil belajar *dribbling* pembelajaran sepakbol melalui modifikasi permainan dengan penelitian kuantitatif deskriptif.

Populasi Dan Sampel

Populasi dan sampel adalah siswa kelas V SDN Sindang Barang Kota Bofor



yang berjumlah 21 orang, yang terdiri dari 22 orang siswa laki-laki dan 20 orang siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tindakan (Action Research) ini menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc.Taggart yang berupa siklus atau putaran kegiatan

yang meliputi tahapan sebagai berikut: 1) Perencanaan 2) Tindakan 3) Pengamatan 4) Refleksi Teknik pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar penelitiannya lebih mudah dan hasilnya dapat dipertanggung. Walaupun telah menggunakan instrumen yang valid dan reabel, tetapi jika dalam proses penilaian tidak diperhatikan bisa jadi data yang terkumpul hanya akan jadi sia-sia. Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi berupa gambar.

Analisis Data

Data yang telah diperoleh di lapangan kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti bersama kolaborator merefleksikan hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh Guru dan siswa di dalam kelas atau di lapangan. Data kualitatif dalam catatan lapangan diolah menjadi kalimat-kalimat yang bermakna dan dianalisis secara kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan secara

berurutan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Reduksi data dalam penelitian ini meliputi penyeleksian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Penyajian data dilakukan dalam rangka mengorganisasikan data yang merupakan penyusunan informasi secara sistematis dari hasil reduksi data mulai dari perencanaan tindakan, observasi dan refleksi pada masing-masing siklus. Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Data yang terkumpul disajikan secara sistematis dan perlu diberi makna.

Hasil dan Pembahasan

Langkah awal yang akan ditempuh adalah peneliti mengambil data awal. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan hasil belajar *dribbling* pembelajaran sepakbola pada Siswa kelas V SDN SindangBarang Kota Bogor. Hasil penilaian yang diperoleh siswa pada tes awal dipaparkan dalam table 1 sebagai berikut:

Tabel 1.
Distribusi Tes Awal Hasil Belajar *drbbling* Pembelajaran Sepakbola



No	Skor	F	%	S x F
1	25	1	4,76	25
2	41.66	1	4.76	4
3	50	7	33,33	350
4	58.33	5	23.80	291,65
5	66.66	2	9.52	133,32
6	75	1	4.76	75
7	83.33	1	4.76	83,33
8	91.66	3	14,28	274.98
Jumlah		21	100	1237,28

Tabel 2.
Kategori nilai psikomotor rata-rata kelompok

Nilai	Makna	Keterangan
≥ 80%	LULUS	Pembelajaran Berhasil
75-79%	LULUS	Pembelajaran Berhasil
45-74%	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil
30-44%	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil
< 29%	TIDAK LULUS	Pembelajaran Tidak Berhasil

Berdasarkan pada Tabel 1 di atas menunjukkan presentase nilai tes awal pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola hanya mencapai 23,80% yang lulus atau sebanyak 5 siswa. Dengan demikian berdasarkan dari data awal tersebut secara keseluruhan terlihat masih banyak yang harus diperbaiki atau ditingkatkan, oleh karena itu perlu adanya tindakan lebih lanjut sehingga pada siklus berikutnya terjadi peningkatan yang pesat dan target yang diinginkan pun tercapai,

yang akan dilaksanakan melalui siklus I. Berdasarkan hasil penilaian pada tes akhir tentang gerakan *service* bawah secara keseluruhan, evaluator telah melakukan penilaian untuk keterampilan yang sudah dilakukan oleh seluruh peserta didik. Dari hasil tes akhir pada siklus I akan menjawab apakah siklus II akan direncanakan lagi. Ternyata sudah banyak peningkatan akan tetapi target yang ingin di capai belum tercapai hal ini ditunjukkan dari beberapa siswa yang masih belum lulus. Maka peneliti akan merencanakan melanjutkan pada siklus II.

Sebelum melaksanakan proses tindakan, terlebih dahulu peneliti melakukan evaluasi atau refleksi terhadap perlakuan yang telah dilakukan pada hasil pertemuan siklus I. Hasil refleksi tersebut pada saat pertemuan ketujuh dapat dikatakan keterampilan siswa untuk melakukan secara keseluruhan sudah baik, akan tetapi masih ada beberapa yang belum lulus. Siswa sudah mampu melakukan gerakan akan tetapi masih terkesan kaku, siswa masih membutuhkan waktu untuk berlatih, dan bagi siswa yang belum lulus masih harus di beri motivasi melalui pendekatan secara personal. Peneliti sudah memiliki catatan khusus dari sampel yang sudah diberikan pembelajaran sebelumnya sehingga ada perhatian khusus pada setiap masing-masing siswa.

Berdasarkan hasil penilaian pada tes akhir tentang teknik dasar *dribbling* secara keseluruhan, evaluator telah melakukan



penilaian untuk keterampilan yang sudah dilakukan oleh seluruh peserta didik. Dari hasil tes akhir pada siklus I akan menjawab apakah siklus II akan direncanakan lagi. Ternyata sudah banyak peningkatan dan sudah mencapai target yang ingin di capai hal ini ditunjukkan dengan diagram batang sebagai berikut:

Tabel 3.
Distribusi Hasil Belajar *drbbling*
Pembelajaran Sepakbola II

No	Skor	F	%	S x F
1	50	1	4,76	50
3	75	5	23,80	375
4	80,33	8	38,09	642,64
5	91,66	3	14,28	274,98
6	100	4	19,04	400
Jumlah		21	100	1742,62

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh dapat dilihat peningkatan nilai yang diperoleh oleh siswa mulai dari tes awal dari evaluator dan hasil tes awal siswa dengan jumlah sampel 21 siswa. Penelitian tindakan dengan modifikasi permainan dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar *dribbling* siswa kelas V.

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata kelas pembelajaran sepakbola teknik dasar *dribbling* adalah 77,6 dengan persentase ketuntasan 66,67% siswa yang lulus, dan menandakan belum cukup untuk memenuhi kriteria ketuntasan karena pencapaian harus 80%. Dan dilihat

dari hasil belajar siswa pada siklus II adalah 82,98 dengan persentase ketuntasan 95.24% siswa yang lulus.

Jadi hasil perhitungan yaitu dari tes awal dan tes akhir penelitian dengan jumlah sampel 21 siswa yaitu mencapai peningkatan 95.24% atau lebih dari 80% atau lebih dari setengah dari jumlah sampel sudah dikatakan biasa melakukan pembelajaran sepakbola teknik dasar *dribblin* dengan baik dan benar Penerapan dengan modifikasi permainan tersebut membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bervariasi. Hal ini terlihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan lebih bersemangat.

DAFTAR PUSTAKA

- Husdarta dan Saputra. (2014) *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Martini Jamaris, (2013) *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusmono. (2012) *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu* Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Martini Jamaris, (2013) *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusmono. (2012) *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu* Jakarta: Ghalia Indonesia

