



Implemetasi Permainan Gawang Segitiga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Sepak Bola

I Made Adi Armawan^{1*}, I Made Satyawan², I Komang Sukarata Adnyana³, I Wayan Artanayasa⁴, Peby Gunarto⁵ 

^{1,2,3,4,5} Universitas pendidikan Ganesha

*Corresponding author: Adiarmawan71@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga. Dalam permainan ini dibatasi pada teknik *passing* kaki bagian dalam. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik dengan jumlah siswa 36 orang. Urutan kegiatan penelitian ini mencakup: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, (4) refleksi. Pengumpulan datanya menggunakan RPP, lembar observasi dan dokumentasi. Analisis datanya menggunakan deskripsi presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata keterampilan *passing* kaki bagian dalam sebesar 76, peserta didik yang mendapat nilai 68 KKM sebanyak 23 peserta didik 63%. Sedangkan pada siklus II rata-rata keterampilan *passing* kaki bagian dalam sebesar 81, siswa yang mendapat nilai di atas 68 sebanyak 36 siswa atau 100%. Sehingga hal itu sudah memenuhi target, yaitu 68%. Hasil penelitian terdapat peningkatan dari beberapa indikator ketercapaian dalam setiap aspek, yaitu adanya peningkatan keaktifan siswa, kesungguhan dan keberanian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Suasana pembelajaran siswa yang menyenangkan juga dapat memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Kata kunci: Sepak bola, Permainan sepak bola gawang segitiga, Keterampilan sepak bola.

Abstract

This research aims to know about learning result foot- inside passing in football games through triangle gate. In this game restricted in a foot-inside passing. This research used class action research methodology. The participants of the research are students with total population class 36 students. There are arrangement of the research: 1) plan, 2) implement, 3) identify, 4) reflection. The data findings were obtained by using lesson plan, observation sheet and also documentation. The data analysis showed in descriptive presentages. The result of the research revealed that in cycle I the skill average of foot-inside passing got the higher score in 76. Students who get score 68 or pass the KKM only 23 students or 63%. However, in cycle II the skill average of foot-inside passing got highest score in 81, there are 68 students that pass the score or 100%. It was completed the target of 68%. The result of the research showed that there is improvement in every aspects there are: the improvement of students activeness, seriousness and bravery of the students to follow the lesson, and also fun learning environment that can motivate the students to follow the lesson.

Keywords: Football, football games triangle gate, skill of football.

1. PENDAHULUAN

Permainan sepak bola adalah suatu permainan yang menuntut adanya kerjasama yang baik dan rapi dalam tim (Anhar & Irwan, 2017; Pratama et al., 2020; Udam, 2017; Widodo & Noviardila, 2021). Oleh karena itu, kerja sama tim merupakan hal yang harus diperlukan dalam permainan sepak bola agar mendapatkan kemenangan dari setiap permainan. Kemenangan tidak dapat diraih secara perseorangan dalam permainan tim dan disamping itu pula setiap individu atau pemain harus memiliki kondisi fisik yang baik, serta teknik dasar dan mental dalam bertanding juga harus baik pula (Arpansyah et al., 2022; Hartati et al., 2020). Permainan sepak bola dimainkan oleh dua tim dan masing-masing tim terdiri dari 11 orang dan salah satunya sebagai penjaga gawang. Masing-masing tim berusaha memasukkan

History:

Received : March 12, 2022

Revised : March 14, 2022

Accepted : June 10, 2022

Published : June 25, 2022

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



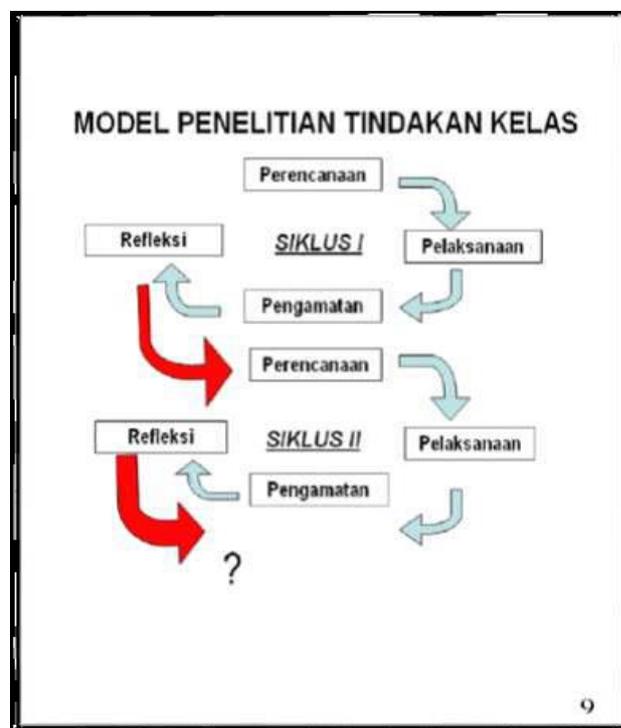
bola sebanyak- banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar lawan tidak dapat memasukkan bola ke dalam gawang sendiri (Mubarok, 2019; Mubarok et al., 2021). Permainan sepak bola gawang segitiga dipimpin oleh seorang wasit, dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing regu terdiri atas jumlah yang sama dan lama permainan adalah 2 x 15 menit dengan waktu istirahat 5 menit (Nuryanta & Wibowo, 2021; Wahyudi et al., 2023). Bermain sepak bola tidak hanya dituntut memiliki fisik dan mental yang kuat tetapi setiap pemain perlu memiliki teknik dasar yang baik pula. Kemampuan pemain menguasai teknik dasar dapat mendukung penampilannya dalam bermain sepak bola baik secara individu maupun secara tim. Beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain sepak bola antara lain menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*) (Erfayliana & Wati, 2021; Hadi et al., 2016; Rudi, 2020; Saputra et al., 2022). Teknik dasar dalam sepak bola yang paling mendasar adalah menendang bola bahwa dalam melakukan tendangan dapat dilakukan dengan bermacam-macam bagian kaki antara kaki bagian dalam, kura-kura kaki bagian dalam, kura-kura penuh, ujung jari, kura-kura kaki sebela dalam dan dengan tumit. Setiap bagian kaki yang digunakan untuk menendang bola, menghasilkan tendangan yang berbeda (Rian, 2021; Vinando et al., 2017). Mengoper bola menggunakan kaki bagian dalam atau juga dikenal dengan nama *inside out the foot* merupakan keterampilan *passing* yang paling dasar dan harus dipelajari terlebih dahulu biasanya disebut dengan *push pass* (operan dorongan) karena bagian samping dalam kaki sebenarnya mendorong bola.

Pelatihan mengoper bola segitiga adalah latihan mengoper bola yang dilakukan dengan dengan membentuk segitiga dan pelaksanaannya orang yang memberikan *passing* kepada teman yang membentuk segitiga kembali kebelakang untuk digantikan teman berikutnya. *Passing* sepak bola merupakan teknik dasar yang paling sering digunakan dalam permainan sepak bola. *Passing* adalah aspek penting dalam seperti halnya telah dilaporkan sebelumnya bahwa umpan pendek mendahului umpan pendek 47 % dari gol yang di cetak melalui tembakan langsung di piala dunia fifa 2006 (Beavan, 2019; Wahyudi et al., 2023). Pembelajaran *passing* diperlukan kreatifitas guru yang dapat memacu siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Proses *passing* yang sukses adalah salah satu penentu utama peporma serangan tim sepak bola karena proses *passing* dapat berkorelasi positif dengan peluang memenangkan. Keberhasilan tersebut juga dapat dilihat dari pemahaman dan penguasaan materi yang pada akhirnya ditunjukkan dalam hasil belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Tugas guru dalam rangka optimalisasi pembelajaran adalah sebagai fasilitator yang mampu mengembangkan kondisi belajar yang inovatif agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMA N 1 Rendang pada kelas XI MIPA 1 dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola pada saat melakukan mengoper bola masih sering melakukan kesalahan khususnya pada mengoper bola dengan kaki bagian dalam, sehingga nilai rata-rata siswa kelas XI dalam pembelajaran sepak bola teknik dasar mengoper bola dengan kaki bagian dalam beberapa siswa masih berada di bawah KKM yaitu sebanyak 15 orang dari 36 orang siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru diantaranya variasi pembelajaran yang diberikan guru masih kurang sertamedia yang belum memadai seperti terbatasnya jumlah bola yang digunakan yaitu 2 buahbola. Dampak dari kurang ketersediaan media dan variasi pembelajaran oleh guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kreativitas guru dalam pembelajaran diharapkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui kreativitas guru dalam pembelajaran diharapkan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui permainan gawang segitiga pembelajaran *passing* dengan kaki bagian dalam diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Alasan menggunakan permainan gawang segitiga pada pembelajaran *passing* kaki bagian dalam adalah membantu siswa mengarahkan bola serta ketepatan dalam mengukur target. Modifikasi juga tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran. Dengan demikian bertujuan mengembangkan potensi, pribadi dan prestasi peserta didik yang sehat jasmani dan rohani, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki kepedulian dan tanggung jawab terhadap lingkungan sosial, budaya dan alam sekitarnya. Dari uraian di atas, dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul penerapan metode *passing* kaki bagian dalam melalui permainan gawang segitiga untuk meningkatkan *passing* kaki bagian dalam sepak bola pada peserta didik SMA N 1 Rendang.

2. METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (action research) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Penelitian tindakan pada hakikatnya merupakan rangkaian yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan (Ekawarna et al., 2021; Widodo & Noviardila, 2021). PTK adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inquiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan (Azizah, 2021; Ni'mah, 2017; Saepullah et al., 2019).



Gambar 1. Siklus PTK

PTK merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Dengan menggabungkan batasan pengertian tiga kata inti, yaitu: (1) penelitian, (2) tindakan, (3) kelas (Ardiawan & Diari, 2020; Firdaus & Badriyah, 2018), sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa suatu tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Prosedur ini merupakan pedoman wajib dalam melakukan penelitian tindakan kelas untuk mengetahui hasil yang ingin dicapai peneliti guna evaluasi pembelajaran sehingga optimal. Secara garis besar di dalam penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang lazim dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi (Ardiawan & Diari, 2020; Diplan & Setyawan, 2019; Sulaeman & Astriyani, 2016). Siklus PTK dapat dilihat pada Gambar 1. Setelah pengambilan sampel di dapat jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini untuk di SMA N 1 Rendang sebanyak 36 peserta didik dari populasi yang ada di SMA N 1 Rendang berjumlah 286 peserta didik. Dari hasil di atas, jumlah total sampel penelitian adalah 36 peserta didik SMA N 1 Rendang. Variabel Terikat pada penelitian ini adalah Peningkatan Hasil Belajar *Passing* sepak bola. Variabel bebas pada penelitian ini adalah Permainan Gawang Segitiga. Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Observasi dan Dokumentasi.

RPP merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar, sedangkan isinya mencakup standar kompetensi-kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, alat dan sumber bahan penelitian (Suparni, 2016; Wikanengsih et al., 2015). Selanjutnya pengamatan atau observasi yang dilakukan peneliti bersama guru dengan melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan menggunakan lembar melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai proses pembelajaran, Observasi ini dilakukan menggunakan lembar observasi. Dokumen ini dilakukan untuk memberikan gambaran secara nyata tentang ketrampilan siswa saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang telah diperoleh, yang telah dipersiapkan dalam lembar observasi. Analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Firdaus et al., 2017; Kristanto & Suyanto, 2018). Analisis data digunakan untuk melihat ketuntasan belajar siswa setelah melakukan pembelajaran. Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan

- S : Nilai yang diharapkan (dicari)
 R : Jumlah yang diperoleh siswa
 N : Skor maksimal ideal
 100% : Bilangan Tetap

(Sumber dimodifikasi dari Veri et al., 2020)

Untuk menentukan ketuntasan secara klasikal, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Keterangan

- KB : Ketuntasan Belajar

Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Sikap Dalam Permainan Sepakbola

Aspek yang diukur	Deskripsi Sikap yang Diukur	Ya	Tidak
Disiplin	1. Hadir tepat Waktu	1	
	2. Menggunakan seragam OR	1	
	3. Mengikuti seluruh proses pembelajaran	1	
	4. Selesai tepat waktu	1	
Kerjasama	1. Bersama-sama menyiapkan peralatan	1	
	2. Saling memberikan umpan secara Bergantian	1	
	3. Menjaga peralatan secara bergantian	1	
Tanggung Jawab	1. Menjaga keselamatan diri dan orang lain	1	
	2. Saling menghargai	1	
	3. Tidak mencari kesalahan orang lain	1	
	4. Mau mengakui kesalahan diri sendiri	1	
Skor Perolehan			
Skor Maksimal			11

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan prosedur penelitian tindakan kelas, dirancang dan dilaksanakan dengan sistematis dan terencana, maka penelitian ini dapat mengumpulkan data-data penelitian yang merupakan informasi penting hasil penelitian. Penerapan latihan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepak bola gawang segitiga membawa dampak positif terhadap peningkatan ketrampilan siswa dalam melakukan teknik *passing*. Dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa dari keseluruhan siswa yang ada di kelas XI MIPA I SMA N 1 Rendang tahun pelajaran 2021 / 2022 mengalami peningkatan nilai dan kenaikan presentase ketuntasan, yang peneliti sampaikan pada Tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 1. Peningkatan Hasil Passing Kaki Bagian Dalam Siswa Persiklus

No	Tahap Pembelajaran	Rata-rata Kelas	Ketuntasan
1	Pra Siklus	73	21
2	Siklus I	76.39	32
3	Siklus II	80.73	36

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap teknik *passing* kaki bagian dalam pada prasiklus didapat hasil nilai rata-rata 73 dengan rincian 5 siswa sudah tuntas dan 15 siswa belum tuntas. Hal tersebut dikarenakan beberapa faktor diantaranya, masih banyak siswa yang menggunakan ujung jari untuk melakukan *passing*, selain itu pada saat menendang kaki tumpuan jauh dari samping bola. Meskipun belum menunjukkan hasil yang memuaskan, pada siklus I telah terjadi peningkatan terhadap teknik *passing* kaki bagian dalam yaitu nilai rata-rata 79.06 dengan rincian 28 siswa sudah tuntas, dan 8 lainnya belum tuntas. Peningkatan teknik *passing* kaki bagian dalam pada siklus II menunjukkan perubahan yang sangat baik, hal ini dilihat dari hasil rata-rata siswa 80.73, dengan rincian 36 siswa sudah dinyatakan tuntas. Berdasarkan refleksi dari analisa data yang terkumpul maka hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa pada akhir siklus ada peningkatan mutu pembelajaran *passing* kaki bagian dalam.

Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan awal ini, peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dari observasi tersebut ditemukan bahwa ketrampilan teknik dasar sepakbola khususnya *passing* kaki bagian dalam di kelas XI MIPA 1 SMA N 1 Rendang terlihat masih rendah. Dalam pelaksanaan teknik *passing* kaki bagian dalam siswa terlihat kurang bisa melaksanakan dengan teknik yang benar, kebanyakan siswa masih asal-asalan dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam. Ketrampilan melakukan *passing* kaki bagian dalam masih rendah, contohnya dalam melaksanakan *passing* masih banyak siswa operannya tidak tepat sasaran dan tidak mengarah padatемannya.

Siklus I

Dari hasil pembelajaran siklus I, masih banyak siswa yang belum berhasil untuk melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam dengan benar. Siswa masih belum terbiasa untuk melakukan permainan sepak bola melalui gawang segitiga. Siswa masih sering melakukan *passing* kaki dalam dengan asal-asalan. Hasil belajar diambil dari 3 aspek yaitu sebagai berikut:

Aspek Pengetahuan

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Belajar Aspek Pengetahuan Siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	93	70	82	36	0

Dari hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 36 siswa atau 100%. sedangkan yang tidak tuntas 0 siswa atau 0%.

Aspek Sikap

Hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Aspek Sikap Siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	93	73	80.73	36	0

Dari hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 36 siswa atau 100%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 0 siswa atau 0%.

Aspek Keterampilan

Hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Belajar Aspek Ketrampilan Siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	80	60	73	23	13

Dari hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 23 siswa atau 63.88%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa atau 36%. Siswa yang belum tuntas pada aspek ketrampilan siklus I dikarenakan sebagian siswa masih asal-asalan dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam pada saat permainan sepak bola gawang segitiga. Berdasarkan hasil siklus I tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek ketrampilan masih rendah karena belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal yaitu masih dibawah 75%.

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus I

Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam pembelajaran sepakbola melalui permainan gawang segitiga pada siswa kelas XI MIPA I SMA N 1 Rendang, sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil pembelajaran siklus I.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	89	60	76	23	13

Dari hasil pembelajaran pada siklus I yang terdapat dalam [Tabel 6](#) tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepak bola gawang segitiga tingkat ketuntasan sebanyak 23 siswa atau 63%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa atau 36%. Siswa yang belum tuntas pada pembelajaran siklus I dikarenakan pada tiap aspek masih rendah.

Siklus II

Setelah pembelajaran pada siklus I, dalam pembelajaran siklus II ini lebih banyak difokuskan pada permainan sepak bola melalui gawang segitiga. Dari hasil pembelajaran dan kemampuan siswa dalam permainan sepak bola meningkat. Banyak siswa yang memperoleh nilai diatas batas minimalketuntasan. Hasil belajar tersebut diambil dari 3 aspek, sebagai berikut:

Aspek Pengetahuan

Hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil belajar aspek pengetahuan siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	93	73	80,73	36	0

Dari hasil belajar aspek pengetahuan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 36 siswa atau 100%, sedangkan yang tidak tuntas 0 siswa. Berdasarkan hasil siklus II tersebut disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sangat baik dengan jumlah siswa yang tuntas meningkat dari siklus I.

Aspek Sikap

Hasil belajar aspek aspek pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil belajar aspek sikap siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	85	68	76	36	0

Dari hasil belajar aspek sikap pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak 36 siswa atau 100%, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 0 siswa. pada aspek sikap siklus II dikarenakan masih kurang disiplin pada saat pembelajaran. Berdasarkan hasil siklus II tersebut disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan aspek sikap sangat baik.

Aspek Keterampilan

Hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil belajar aspek ketrampilan siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	85	78	80,73	36	0

Dari hasil belajar aspek ketrampilan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga ketuntasan sebanyak siswa 36 atau 100%. Siswa yang belum tuntas pada aspek ketrampilan siklus II dikarenakan sebagian siswa masih belum maksimal dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam pada saat permainan sepak bola gawang segitiga. Berdasarkan hasil siklus II tersebut dapat disimpulkan mengalami peningkatan dari siklus I. Nilai rata-rata pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 80,33%.

Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Hasil pembelajaran pendidikan jasmani dalam pembelajaran sepak bola melalui permainan gawang segitiga pada siswa kelas XI MIPA I SMA N 1 Rendang, sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Pembelajaran Siklus II.

Jumlah Siswa	KKM	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Tuntas	Belum Tuntas
36	68	93	75	80,33	36	0

Dari hasil pembelajaran pada siklus II yang terdapat dalam [Tabel 10](#) tersebut, menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan siswa melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan sepak bola gawang segitiga mengalami peningkatan. Siswa yang tuntas sebanyak 36 siswa atau 96%, sedangkan yang tidak tuntas 0. Nilai rata-rata siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 80,73% dari siklus I yaitu 76,39%.

Ketuntasan Belajar Siklus I dan Siklus II

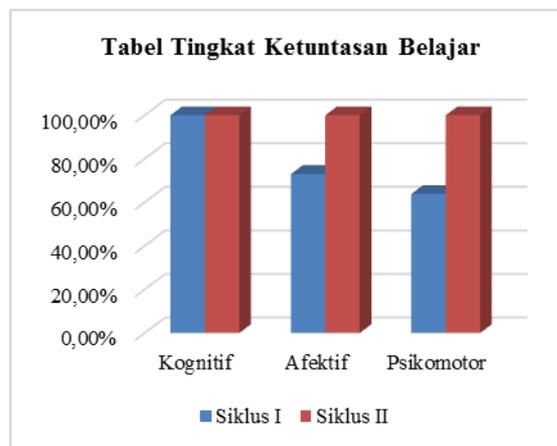
Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada pembelajaran pendidikan jasmani dalam sepak bola melalui permainan gawang segitiga mampu meningkatkan hasil

belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui adanya peningkatan peneliti berkolaborasi dengan guru PJOK melakukan pengamatan sikap tes tertulis dan tes unjuk kerja pada akhir pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepakbola melalui permainan gawang segitiga.

Tabel 10. Hasil Ketuntasan Belajar Setiap Aspek Pada Siklus I Dan Siklus II.

Keterangan	Siklus I			Siklus II		
	K	A	P	K	A	P
Tuntas	36	30	23	36	36	36
Presentase	100%	73%	63,88%	100%	100%	100%

Ketuntasan hasil belajar siswa pada setiap siklus dirata-rata dari aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor. Ketuntasan belajar aspek kognitif pada siklus I yaitu sebesar 100%, pada siklus II sebesar 100%. Ketuntasan belajar aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar 73%, pada siklus II sebesar 100%. Ketuntasan belajar aspek psikomotor pada siklus I yaitu sebesar 63,88%, pada siklus II sebesar 100%.



Gambar 2. Diagram ketuntasan belajar setiap aspek pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan diagram ketuntasan hasil belajar pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan pada setiap aspeknya. Ketuntasan belajar aspek kognitif pada siklus I yaitu sebesar 100%, pada siklus II sebesar 100%. Ketuntasan belajar aspek afektif pada siklus I yaitu sebesar 73%, pada siklus II sebesar 100%. Ketuntasan belajar aspek psikomotor pada siklus I yaitu sebesar 63,88%, pada siklus II sebesar 100%.

Tabel 11. Hasil Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Ket	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
Tuntas	32	36	4
Persen	74%	100%	26%

Hasil belajar pjok dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga pada siklus I yaitu siswa tuntas sebanyak 32 siswa dengan presentase 74%. Pada siklus II siswa tuntas sebanyak 36 siswa atau 100%. Dapat dilihat presentase peningkatan hasil belajar pjok dalam permainan sepak bola melalui permainan gawang segitiga dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 26% atau meningkat 4siswa. Adanya peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola dari siklus I ke siklus II bagi siswa kelas XI MIPA I

SMA N 1 Rendang tidak lepas dari usaha peneliti dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif yaitu melalui permainan sepak bola gawang segitiga.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan penelitian sudah berhasil dengan baik, sesuai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu upaya meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui permainan gawangsegitigapada peserta didik kelas XI MIPA I SMAN 1 Rendang tahun pelajaran 2021/2022.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Anhar, & Irwan. (2017). Hubungan Kecepatan Lari dengan Keterampilan Menggiring Bola dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri 1 Sape. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 7(1), 8–15.
- Ardiawan, & Diari, P. Y. (2020). Penerapan model pembelajaran kontekstual untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 10–16.
- Arpansyah, A., Sukasno, S., & Syafutra, W. (2022). Perbandingan antara Latihan Zig-Zag Run dan Shuttle Run Terhadap Kemampuan Dribbling pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola SMA Negeri 2 Lubuklinggau. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 5(2), 176–185. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v5i2.3611>.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>.
- Beavan, A. (2019). The Footbonaut as a new football-specific skills test: reproducibility and age-related differences in highly trained youth players. *Science and Medicine in Football*, 3(3), 177–182. <https://doi.org/10.1080/24733938.2018.1548772>.
- Diplan, & Setyawan, D. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Elf Mcbride Menggunakan Teknik Hitung Cepat Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(1), 52–61.
- Ekawarna, E., Salam, M., & Anra, Y. (2021). Memilih Masalah Untuk Penelitian Tindakan Kelas: Bahan kajian untuk pelatihan Guru menyusun Laporan hasil PTK. *Jurnal Karya Abdi*, 5(1), 52–62.
- Erfayliana, Y., & Wati, O. K. (2021). Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Sepak Bola Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 159–166. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.8119>.
- Firdaus, Bastiana, & Jenny. (2017). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus dengan Menyusun Berbagai Bentuk Geometri di Kelompok B TK PUI 1 Dermayu Sindang Kab. Indramayu Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(1).
- Firdaus, F. M., & Badriyah, N. (2018). Penerapan Pembelajaran Tematik Berbasis Budaya Betawi untuk Meningkatkan Logical Intelligence Siswa SD Islam Taman Qur'aniyah Jakarta Selatan. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(1), 95. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v5i1.2727>.
- Hadi, F. S., Hariyanto, E., & Amiq, F. (2016). Pengaruh Latihan Ladder Drills Terhadap Peningkatan Kelincahan Siswa U-17 Di Persatuan Sepakbola Jajag Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(1), 213–228.

- Hartati, Solahuddin, S., & Irawan, A. (2020). Latihan Kelincahan dan Keseimbangan untuk Meningkatkan Hasil Dribble Sepak Bola. *Jurnal Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 9(1), 1–8. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/index>.
- Kristanto, I., & Suyanto, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams-Achievements Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif (TDO). *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi*, 21(2).
- Mubarok, M. Z. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Games Menggunakan Metode Interval Terhadap Peningkatan Dribbling Pemain Sepak Bola. *Biormatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 144–149. <https://doi.org/10.35569/biormatika.v5i02.513>.
- Mubarok, M. Z., Ginanjar, A., & Pramadhan, K. (2021). Pelatihan Kondisi Fisik Cabang Olahraga Sepak Bola Untuk Pelatih Kabupaten Indramayu. *Journal Berkarya Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 86–94. <https://doi.org/10.24036/jba.0302.2021.13>.
- Ni'mah, Z. A. (2017). Urgensi Penelitian Tindakan Kelas Bagi Peningkatan Profesionalitas Guru Antara Cita Dan Fakta. *Realita*, 15(2). <https://doi.org/10.30762/realita.v15i2.480>.
- Nuryanta, H., & Wibowo, A. T. (2021). Penerapan Metode Pasing Kaki Bagian Dalam melalui Permainan Gawang Segitiga untuk Meningkatkan Kualitas Passing Ekstrakurikuler Sepakbola MTSN 6 Sleman. *Jurnal Olympica*, 3(1), 37–43. <https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v3i1.1439>.
- Pratama, M., Alnedral, Sin, T. H., & Soniawan, V. (2020). Metode Circuit Training Berpengaruh Terhadap Kemampuan Dribbling Sepak Bola. *Jurnal Patriot*, 2(3).
- Rian. (2021). pengaruh metode latihan passing give and go terhadap hasil akurasi passing kaki bagian dalam pada olahraga sepak bola siswa smp n 11 tapung. *Jurnal Bola (Bersama Olahraga Laju Asia) Research and Learning Physical Education*, 2, 84–91.
- Rudi. (2020). Kontribusi Kelincahan dan Kecepatan Terhadap Keterampilan Menggiring Bola Pada Permainan Klub Langsung Permai FC Kabupaten Siak. *Educative Sportive - EduSport*, 1(2).
- Saepullah, Habibah, L. N., & Dewi, L. P. (2019). Kaji Tindak Model Pembelajaran Kooperatif Script untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PAI Materi Ikhlas, Sabar dan Pemaaf Siswa Kelas VII SMP Muara Ilmu Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Qiro'ah*, 9(1).
- Saputra, A., Nugraha, A., & Palmizal. (2022). Kemampuan Ketepatan Longpass Siswa Sekolah Sepak Bola Kota Jambi Longpass. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*, 4(1).
- Sulaeman, E., & Astriyani, A. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Mellalui Strategi Problem Based Learning Pada Kelas VIII-C SMP Muhammadiyah 29 Sawangan Depok. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Suparni. (2016). Profesionalisme Guru Matematika Dalam Merencanakan Pembelajaran Berbasis Kompetensi. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman*, 2(1), 15. <https://doi.org/10.24952/tazkir.v2i1.399>.
- Udam, M. (2017). Pengaruh Latihan Shuttle-Run Dan Zig-Zag Terhadap Kemampuan Dribbling Bola Pada Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) Imanuel Usia 13-15 Di Kabupaten Jayapura Melkianus Udam Program Pendidikan Magister Program Studi Pendidikan Olahraga Konsentrasi Pendidikan Ol. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 1–14.

- Veri, J., Sefriani, R., & Aulia, L. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal KomtekInfo*, 5(3), 61–71. <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v5i3.32>.
- Veri, J., Surmayanti, S., & Andini, S. (2020). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Iqra. *Jurnal Pti (Pendidikan Dan Teknologi Informasi)*, 7(2), 1–9. <https://doi.org/10.35134/jpti.v7i2.28>.
- Vinando, M., Insanisty, B., & Sutisyana, A. (2017). Analisis Kemampuan Short Pass Permainan Sepak Bola Peserta Ekstrakurikuler Sma Negeri 1 Curup Utara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(1), 215–225.
- Wahyudi, M., Akhbar, T., & Daryono. (2023). Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1).
- Widodo, A., & Noviardila, I. (2021). Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Dan Kelincahan Dengan Kemampuan Menggiring Bola Pada Sekolah Sepakbola Bina Bintang Muda Kepri. *Jurnal Bola*, 4(1).
- Wikanengsih, W., Nofiyanti, N., Ismayani, M., & Permana, I. (2015). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Mata Pelajaran Bahasa Indoensia. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(1), 106. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i1p106-119.170>.