
EFFORTS TO IMPROVE AGILITY AND SPEED IN PLAYING FOOTBALL AT SDN 44 LUBUK ANAU

ELMEDI

Volume 1 Nomor 2

JIPS

ISSN: 2579-5449

E-ISSN: 2597-6540

ABSTRACT

To learn something well, we need to hear, see, ask questions about it, and discuss it with others. Not only that, teachers need to "do it", that is to describe something in their own way, to show their example, to try to practice their skills and to do tasks that demand the knowledge they have gained. Problems to be studied in this research are: a. How to improve learning outcomes penjaskes especially soccer game using cooperative learning methods on students SDN 44 Lubuk Anau? b. The steps taken to improve the outcome of the guidance in January 2016? This research is a research action (action research) Because research done to solve the problem of learning in class. This research also includes descriptive research, because it describes how a learning technique is applied and how desired results can be achieved. According to Oja and Sumarjan (in point sugiarti, 1997: 8) there are four different types of action research, namely: (1) teacher action research as a researcher, (2) collaborative action research, (3) research of interlinked simulative action. (4) experimental social action research. In this action research uses collaborative research forms with teacher training eyes and in the teaching and learning process in the classroom as a teacher is the teacher of training eye while peneti acts as an observer, the full responsibility of action research is observer (researcher). Data Analysis Technique, To know the effectiveness of a method in learning activities need to be held data analysis. In this research using qualitative descriptive analysis technique, that is a research

method that is describe reality or facts in accordance with the data obtained with the aim to know learning achievements achieved sisw also to obtain student responses to learning activities and student activities during the learning process To analyze the success rate or percentage of students' success after the learning process each round is done by giving evaluation in the form of practice test at the end of each round. This analysis is calculated by using simple statistic that is: For learning mastery, There are two categories of mastery learning that is individual and classical. Based on the guidance of the implementation of teaching and learning curriculum 1994 (Depdikbud, 1994) that students have complete learning when the class gets 85% who have reached the absorption. From the results of learning activities that have been done for three cycles and based on the entire pembahasan and analysis that has been done can be concluded as follows: Learning by the method of learning play methods have a positive impact in improving student learning achievement characterized by the improvement of student learning completeness in each cycle, cycle I (61,54%), cycle II (89,74%), while for affective aspect that is cycle I (84,62%), cycle II (100%) Application of learning method of play method have positive influence, that can increase student learning motivation which is indicated by the average of students' answers which states that students are interested and interested in learning method of play method so that they are motivated to learn.

Keywords: *agility, speed, football*

**UPAYA MENINGKATKAN KELINCAHAN DAN KECEPATAN
DALAM BERMAIN
SEPAK BOLA DI SDN 44 LUBUK ANAU**

ABSTRAK

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri No.09 Parit Kecamatan Sungai Apit Kabupaten Siak masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran guru kurang memiliki kemampuan melakukan model pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui model pembelajaran CTL. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan subyek penelitian guru dan siswa kelas V sebanyak 28 orang yaitu laki-laki sebanyak 16 orang dan perempuan sebanyak 12 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri No.09 Parit Kecamatan Sungai Apit Kabupaten Siak, yang terdiri dari dua siklus yaitu dua pertemuan pada

siklus I dan dua pertemuan pada siklus II. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran CTL sebagai objek penelitiannya. Instrumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes yang dianalisis dengan prosentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan I adalah 55,71% dan pada siklus I pertemuan II adalah 65%. Pada siklus II pertemuan I adalah 80,36% dan pada siklus II pertemuan II adalah 85%.

Pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran CTL pada siklus I belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus II penggunaan pembelajaran CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria baik. Dengan demikian, pembelajaran PKn dengan model pembelajaran CTL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

Kata Kunci: *kelincahan, kecepatan, sepak bola*

I PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah, Sepak bola adalah salah satu jenis olah raga yang sangat digemari orang seluruh dunia. Olah raga ini sangat universal. Selain digemari orang laki-laki olah raga ini juga digemari para perempuan tidak hanya tua muda bahkan anak-anak. Sejak tahun 1990 an olah raga ini mulai digunakan untuk para wanita meskipun sebelumnya olah raga ini hanya diperuntukkan bagi kaum pria.

Olah raga ini melibatkan 11 orang dalam satu teamnya. Untuk menjadi pemenang dalam suatu pertandingan harus melawan satu team lainnya di lapangan . para pemain sepak bola memperebutkan sebua bola untuk

dimasukkan ke dalam gawang yang dijaga seorang penjaga gawang (goal keeper). Olah raga ini menjadi sangat menarik karena selain hanya memperebutkan sebuah bola dilapangan dengan menggunakan kaki tetapi juga terlihat gaya-gaya permainannya dalam memperebutkan bola untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Oleh karena olah raga ini melibatkan banyak orang tentunya kerjasama team yang baik sangat dibutuhkan selain teknik bermain yang baik.

Hanya para atlet sepak bola mana negara yang sukses membina karier di bidang olah raga ini. Tentunya diperlukan usaha dan latihan yang keras untuk menjadi atlet sepak bola

yang handal dan professional. “goallll.....!” teriakan ini sungguh identik dengan sepakbola siapapun yang berteriak “goal” dapat dipastikan akan mengangkat tangan, berdiri, wajah mendongak, mulut terbuka lebar, mata berbinar-binar, hati berbunga-bunga dan diakhiri dengan tengok kanan, tengok kiri sambil mengulurkan tangan dan suara gemuruh.

Hal ini sungguh kontradiksi dengan sebagian orang yang ada di tempat yang sama yang tidak bisa berteriak” goal..” mereka duduk diam, kaget, gelisah, kecewa, dengan tangan di dekat mulut, sambil menggigit jari dengan muka yang pucat. Sebagian lain berteriak langkat, mengutuki, menyumpahi, protes keras, pemandangan seperti ini selalu ada di dalam permainan sepak bola, baik di kampung, halaman rumah, sekolah, lapangan kecil atau di stadion yang megah.

Olahraga ini juga dilakukan anak kecil, anak-anak, remaja, pemuda, orang dewasa, pria bahkan wanita. Sepak bola sungguh populer di mata masyarakat, dari pelosok desa hingga kota besar di seluruh dunia. Sepak bola merupakan olah raga yang simple, sederhana dan murah. Bahkan hampir tidak memerlukan biaya. Namun bila pertandingan yang professional, olah raga ini biayanya bisa terbesar dari aneka cabang olah raga lainnya. Untuk mengelola dan menghidupi sebuah klub sepak bola bisa memakan biaya milyaran rupiah.

Di satu pihak sepak bola dikatakan hampir tidak memerlukan biaya, karena alat dan sarana yang dibutuhkan hanya satu benda bulat dan tanah lapang. Benda bulat yang disebut bola itu bisa bola yang mahal, (bola karet), bola plastic, jeruk bali (keprok) atau jerami, kertas, serabut kelapa, yang pengelola harus mengadakan studi banding, harus tanggap akan anak asuhnya, mau belajar dari pengalaman pahit, sekaligus berusaha membuktikan pengelolaan yang lebih professional.

Bila dikaji bersama pola permainan sepak bola. Itu sederhana, pola permainan hanya menyerang (Attacktion), mempertahankan (defention) dan menyusun posisi strategi ini, keahlian dan keterampilan masing-masing pemain tampak jelas, kemauan membawa bola, menggiring bola, merebut bola, mempertahankan bola, mengecoh lawan, sangat

diperlukan oleh individu pemain untuk diterapkan dalam kerja sama antara pemain. Tiap pemain harus punya kemampuan DK4, maksudnya daya tahan tubuh, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kelincahan. Ke 5 faktor ini harus dimiliki para pemain untuk mengembangkan ke posisi puncak.

Dari kelima faktor tersebut yang menarik untuk dikaji bersama adalah faktor kecepatan dan kelincahan. Kecepatan dan kelincahan ini dapat dibentuk dari dalam diri (pembawaan) atau dari luar diri (karena mampu mengkombinasikan dari segala teknik yang dimiliki). Mempunyai kecepatan dan kelincahan yang lebih, bagi setiap pemain merupakan mudah dan sukses untuk mencetak gol, dan mempertahankan kemasukan bola. Dengan kemampuan kecepatan dan kelincahan akan memudahkan pemain tersebut dalam rangka membawa bola (menggiring bola) ke hadapan gawang lawan.

Seorang pemain yang mempunyai kelincahan dan kecepatan yang bagus, bola yang digiring bagaikan lekat di kaki dan tentu mudah melewati halangan lawan dan tidak mudah dikelabui lawan. Berdasarkan uraian-uraian diatas, cabang olah raga bola sepak bola menarik untuk dikaji bersama sehingga perkembangan sepak bola.Indonesia semakin diminati masyarakat sekaligus mampu duduk sejajar dengan club-club di negeri luar. Sedangkan masalah yang khusus menarik untuk dibahas bersama dengan judul “*Upaya Meningkatkan Kelincahan dan Kecepatan Dalam Bermain Sepak Bola Pada Siswa Kelas V SDN 44 Lubuk Anau*”.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dirumuskan suatu masalah sebagai berikut: 1) bagaimana peningkatan prestasi penguasaan dasar-dasar sepak bola bagi siswa dengan diterapkannya metode demonstrasi? 2) Bagaimanakah pengaruh metode demonstrasi terhadap motivasi belajar dasar-dasar sepakbola pada siswa kelas V SD Negeri 44 Lubuk Anau ?

Sesuai dengan permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui peningkatan prestasi belajar dasar-dasar bermain sepak bola pada siswa setelah diterapkan metode demonstrasi. 2) Mengetahui pengaruh motivasi belajar dasar-dasar bermain sepak bola pada siswa setelah diterapkan metode demonstrasi.

II METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan (*action research*) Karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga termasuk penelitian deskriptif, sebab menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai.

Menurut Oja dan Sumarjan (dalam titik sugiarti, 1997:8) ada 4 macam bentuk penelitian tindakan, yaitu : (1) penelitian tindakan guru sebagai peneliti, (2) penelitian tindakan kolaboratif, (3) penelitian tindakan simulatif terinteratif. (4) penelitian tindakan social eksperimental.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dengan guru mata diklat dan di dalam proses belajar mengajar dikelas yang bertinak sebagai pengajar adalah guru mata diklat sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat, penanggung jawab penuh penelitian tindakan adalah pengamat (peneliti). Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah meningkatkan hasil pembelajaran di kelas dimana peneliti secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Dalam penelitian ini penelitian bekerja sama dengan guru mata diklat, kehadiran peneliti sebagai guru di tengah-tengah proses belajar mengajar sebagai pengamat diberitahukan kepada siswa. Dengan cara ini diharapkan adanya kerja sama dari seluruh siswa dan bisa mendapatkan data yang seobjektif mungkin demi kevalidan data yang diperlukan. Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di SDN 44 Lubuk Anau.

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari tahun ajaran 2016.

Subyek penelitian adalah siswa-siswa kelas V SDN 44 Lubuk Anau pada Januari 2016. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut tim Pelatih Proyek PGSM, PK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman

terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan (dalam Mukhlis, 2003:3)

Observasi terbagi dalam dua putaran, dimana pada masing-masing putaran dikenal perilaku yang sama (alur kegiatan yang sama) dan membahas satu sub pokok bahasan yang diakhiri dengan tes praktek di akhir masing-masing putaran. Dibuat dalam dua putaran dimaksudkan untuk memperbaiki system pengajaran yang dilaksanakan.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari: Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian hasil belajar. Rencana Pembelajaran (RP). Yaitu merupakan perangkat pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RP berisi kompetensi dasar, indicator pencapaian hasil belajar, tujuan pembelajaran khusus dan kegiatan belajar mengajar.

Lembar Observasi Kegiatan Belajar Mengajar. Lembar observasi pengolahan metode demonstrasi, untuk mengamati kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Lembar observasi aktivitas siswa dan guru untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran.

Angket ini digunakan untuk mengetahui apakah siswa-siswa tersebut menyenangi model pembelajaran yang ditawarkan penulis.

Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman materi yang diajarkan. Tes praktek ini diberikan setiap akhir putaran. Lembar observasi penilaian kinerja siswa ranah psikomotor. Lembar observasi penilaian kinerja siswa ranah afektif.

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode demonstrasi, observasi aktivitas siswa dan guru angket motivasi siswa dan tes praktek.

Untuk mengetahui efektifitas suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisa deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang

diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes praktek pada setiap akhir putaran.

III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap perencanaan ada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal tes formatif 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran metode demonstrasi dan lembar observasi aktivitas siswa.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tahun ajaran 2016 kelas V dengan jumlah siswa 30 siswa. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar.

Aspek-aspek yang mendapatkan kriteria kurang baik adalah memotivasi siswa, menyampaikan tujuan pembelajaran, pengelolaan waktu dan siswa antusias. Keempat aspek yang mendapat penilaian kurang baik di atas, merupakan suatu kelemahan yang terjadi pada siklus I. dan akan dijadikan bahan kajian untuk refleksi dan revisi yang akan dilakukan pada siklus I.

Hasil observasi berikutnya adalah aktivitas guru dan siswa bahwa aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah menjelaskan materi yang sulit, membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah memberi umpan balik/evaluasi/Tanya jawab, menjelaskan materi yang sulit dan membimbing siswa merangkum pelajaran yaitu masing-masing sebesar 18,3 % dan 13,3 %.

Sedangkan aktivitas siswa yang paling dominan adalah mengerjakan/memperhatikan penjelasan guru yaitu 22,5 %. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, diskusi antar siswa dengan guru, dan membaca buku yaitu masing-masing 18,8 % dan 11,5 %. Pada siklus I, secara garis besar kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran kooperatif model demonstrasi sudah dilaksanakan dengan baik, walaupun peran guru masih cukup dominant untuk memberikan

penjelasan dan arahan karena model tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

Dengan menerapkan metode Demonstrasi diperoleh nilai rata-rata presentasi belajar siswa adalah 76,15 dan ketuntasan belajar mencapai 61,54 % atau ada 32 siswa dari 30 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 hanya sebesar 61,54% lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%.

Hal ini disebabkan karena siswa masih merasa baru dan belum mengerti apa yang dimaksud dan digunakan guru dengan menerapkan model pembelajaran metode demonstrasi. Ranah Psikomotor, Siswa yang mendapat nilai 60 tidak ada, Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 15 (38,46%), Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 24 (61,54%), Berarti siswa yang mendapat nilai diatas 70 sebanyak 61, 54%, secara klasikal termasuk kategori belum tuntas.

Ranah Afektif, Siswa yang mendapat nilai C sebanyak 6 (15,38%), Siswa yang mendapat nilai B sebanyak 26 (66,6%), Siswa yang mendapat nilai A sebanyak 7 (17,95%)

Berarti siswa yang mendapat nilai diatas C sebanyak 84,62%, secara klasikal termasuk kategori tuntas.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut. 1. Guru kurang baik dalam memotivasi siswa dan dalam menyampaikan tujuan pembelajaran. 2. Guru kurang baik dalam pengelolaan waktu. 3

Siswa kurang bisa antusias selama pembelajaran berlangsung.

Pada tahap in peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal tes formatif dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi pengelolaan pembelajaran metode demonstrasi dan lembar observasi siswa.

Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai pengajar. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II.

Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi tes formatif II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Instrument yang digunakan adalah tes praktek II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah tampak aspek-aspek yang diamati pada kegiatan belajar mengajar (siklus II) yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan metode pembelajaran metode Demonstrasi mendapatkan penilaian yang cukup baik dari pengamat. Maksudnya dari seluruh penilaian tidak terdapat nilai kurang.

Namun demikian penilaian tersebut belum merupakan hasil yang optimal, untuk itu ada beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian untuk penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya. Aspek-aspek tersebut adalah memotivasi siswa, membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep dan pengelolaan waktu.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas daam penerapan metode demonstrasi diharapkan siswa dapat menyimpulkan apa yang telah mereka pelajari dan mengemukakan pendapatnya sehingga mereka akan lebih memahami tentang apa yang telah mereka lakukan. Tampak bahwa aktivitas guru yang paling dominant pada siklus II adalah membimbing dan mengamati siswa melakukan latihan yaitu 25%. Jika dibandingkan dengan siklus I aktivitas ini mengalami peningkatan.

Aktivitas guru yang mengalami penurunan adalah memberi umpan balik (16,6%), menjelaskan/melatih menggunakan alat (11,7). Meminta siswa mendiskusikan dan menyajikan hasil kegiatan (8,2%) dan membimbing siswa memperbaiki kesalahan (6,7%). Sedangkan untuk aktivitas siswa yang paling diminan pada siklus II adalah praktik menggunakan alat yaitu (21%). Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan aktivitas siswa yang mengalami penurunan adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru (17,9%). Diskusi antar siswa / antara siswa dengan guru (13,8%), mempraktekkan yang relevan dengan KBM (7,7%) dan merangkum pembelajaran (6,7%).

Adapun aktivitas siswa yang mengalami peningkatan aalah memperhatikan peragaan (12,1%) menyajikan hasil pembelajaran (4,6%), menanggapi/mengajukan pertanyaan/ide (5,4%) dan berlatih bersama siswa lain (10,8%).

Analisis data penelitian Siklus II, Ranah Psikomotor, Siswa yang mendapat nilai 60 tidak ada, Siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 4 (10,36%), Siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 24 (61,53%). Siswa yang mendapat nilai 90 sebanyak 11 (28,21%), Berarti siswa yang mendapat nilai diatas 70 sebanyak 89,74%, secara klasikal termasuk kategori tuntas. Ranah Afektif, Siswa yang mendapat nilai C tidak ada, Siswa yang mendapat nilai B sebanyak 13 (33,33%). Siswa yang mendapat nilai A sebanyak 26 (66,67%)

Berarti siswa yang mendapat nilai diatas C mencapai 100% secara klasikal termasuk kategori tuntas. Mengingat hasil observasi selama siklus II nilai yang diperoleh siswa dalam penilaian kinerja ranah psikomotorik 89,74% memperoleh nilai diatas 70 dan ranah afektif 100% memperoleh nilai diatas C secara keseluruhan ranah psikomotorik dan ranah afektif telah tercapai ketuntasan belajar, maka penelitian ini diakhiri pada siklus II

Refleksi, Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana dengan baik maupun yang masih kurang baik dalam proses belajar mengajar dengan penerapan pembelajaran metode demonstrasi. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut: 1. Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik. Meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna, tetapi persentasae pelaksanaannya untuk masing-masing aspek cukup besar. 2. berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa siswa aktif selama proses belajar berlangsung. 3.

Kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik. 4. Hasil belajar siswa pada siklus II mencapai ketuntasan. Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pertemuan terbimbing memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin mantapnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II) untuk ranah psikomotor yaitu 61,54%, 84,62 % dan 100 % . pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar dengan menerapkan metode demonstrasi dalam setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata - rata siswa pada setiap siklus yang terus mengalami peningkatan.

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran metode demonstrasi paling dominan adalah belajar dengan sesama anggota kelompok, mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru dan diskusi antara siswa/antara siswa dengan guru. Jadi dapat dikatakan bahwa aktivitas siswa dapat dikategorikan aktif.

Sedangkan untuk aktivitas guru selama pembelajaran telah melaksanakan langkah-

langkah metode demonstrasi dengan baik. Hal ini terlihat dari aktivitas guru yang muncul di antaranya aktivitas membimbing dan mengamati siswa dalam mempraktikkan hasil pembelajaran menjelaskan/melatih menggunakan alat, memberi umpan balik dalam prosentase untuk aktivitas di atas cukup besar.

Berdasarkan analisis angket siswa dapat diketahui bahwa tanggapan siswa termasuk positif. Ini ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan model pembelajaran model demonstrasi.

Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap model pembelajaran metode demonstrasi, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih giat. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan diterapkannya metode demonstrasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

IV KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Pembelajaran dengan metode pembelajaran metode bermain memiliki dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (61,54%), siklus II (89,74%), sedangkan untuk ranah afektif yaitu siklus I (84,62%), siklus II (100%)

Penerapan metode pembelajaran metode bermain mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran metode bermain sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar

mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

Untuk melaksanakan metode pembelajaran metode bermain memerlukan persiapan yang cukup matang, sehingga guru harus mampu menentukan atau memilih topik yang benar-benar bisa diterapkan dengan metode bermain dalam proses belajar mengajar sehingga diperoleh hasil yang optimal.

Dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa, guru hendaknya lebih sering melatih siswa dengan berbagai metode pengajaran, walau dalam taraf yang sederhana, dimana siswa nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan keterampilan, sehingga siswa berhasil atau mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya.

Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta PT. Rineksa Cipta
- Bachrie, Eddy, dkk. 1982. *Buku Kerja Pelatih Sepakbola Remajai*. Bandung; Binacipta
- Betty, C. Eric. 1987. *Latihan Sepakbola Metode Baru Pertahanan*. Bandung; Pioner Jaya
- Coever, Weil. 1982; *Sepakbola Pembinaan Pemain Ideal*. Jakarta; PT Gramedia.
- Engkos S.R. 1994. *Penjaskes*. Jakarta; Erlangga
- Remmy, Muchtar. 1992. *Olah Raga Pilihan Sepak Bola*, Jakarta; Depdikbud Dirjen Dikti
- Roji. 1996. *Penjaskes 3*, Jakarta; Intan Parawara
- Sajono, 1986. *Pembinaan dan Kondisi fisik*, Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti
- Slamet, S.R. 1994. *Penjaskes 3*. Jakarta; Tiga Serangkai
- Sneyer, J. 1988. *Sepakbola Latihan dan Strategi*, Jakarta; PT. Rosda Karya
- Suharno. 1986, *Ilmu Kepelatihan Olah Raga* Yogyakarta; IKIP Yogyakarta.
- Syafi'I, Imam, 1999, *Sepakbola Dasar*. Surabaya; UM Press IKIP Surabaya
- Syarifuddin, Aib. 1997, *Penjaskes 1,2,3*, Jakarta; PT. Gramedia Widiasmara Indonesia