

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAK BOLA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL) STUDI PADA SISWA KELAS V SDN GUNDIH I/ 81 SURABAYA

Hari Prijanto

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Nanang Indriarsa

Dosen Program S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam pembelajaran penjasorkes di SDN Gundih I/81 Surabaya telah melaksanakan pembelajaran *dribbling* sepak bola namun belum mencapai hasil yang optimal. Pada pembelajaran sebelumnya guru menggunakan model pembelajaran langsung yang memiliki kelemahan, yaitu: guru mendominasi dalam pembelajaran, kurangnya hubungan timbal balik, siswa individualis dan kurang kerjasama. Hal ini terlihat dari penilaian yang sudah dilakukan pada kelas V SDN Gundih I/ 81 Surabaya, terdapat 23 siswa atau 79,31 % mendapat kriteria kurang dan 6 siswa mendapat nilai 70 ke atas atau 20,68 % mendapat kriteria baik. Maka penelitian ini menggunakan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) yang menerapkan pendekatan pembelajaran kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) studi pada siswa kelas V SDN Gundih I/ 81 Surabaya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan dalam ruang lingkup kelas yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Gundih I/ 81 Surabaya. Hal ini dikarenakan semua permasalahan yang muncul terdapat dikelas ini. Adapun jumlah seluruh siswa-siswinya berjumlah 29 orang dengan karakteristik jenis kelamin, laki-laki sebanyak 12 orang, sedangkan perempuan sebanyak 17 orang.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut: Pada siklus 1, berhasil melampaui KKM sebanyak 16 siswa atau 55,17 % dikatakan hasil penerapan metode pembelajaran belum tuntas. Pada siklus 2, berhasil melampaui KKM sebanyak 25 siswa atau 86,20 %. Karena persentase lebih besar 75,00%, maka hal ini dapat dikatakan tuntas. Untuk rata-rata *dribbling* sepak bola studi awal hasilnya sebesar 20,68% dan studi akhir hasilnya 86,20%. Maka peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) sebesar 25,00 %.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *Dribbling* sepak bola.

Abstract

In penjasorkes (health, sport and physical education) lesson in SDN (Elementary School) of Gundih I/81 Surabaya football dribbling learning has been performed but the result was not optimum. In previous learning teacher used direct learning model that has limitations including teacher dominates in learning, lack of feedback, students become individualist and lack of cooperation. It was seen from assessment that has been performed in student at grade V of SDN Gundih I/81 Surabaya where 23 students or 79.31% obtained inadequate criteria and 6 students obtained grade 70 or more or 20.68% obtained good criteria. Hence this research used contextual teaching and learning (CTL) that implemented learning approach on full student involvement process in order to find material learned and relate it with real life situation hence encourage student to be able to implement it in their life.

This research aimed to identify football dribbling learning result increase using study CTL on student at grade V SDN Gundih I/81 Surabaya. This study was experiment research using classroom action research or PTK. Subject of research was students at grade V SDN Gundih I/81 Surabaya. It was due to all problem raised in this class. Total of students was 29 students with sex characteristic of 12 males and 17 females.

Research result was following: in cycle I, 16 students or 55,17% were able to surpass KKM and it was said that learning method implementation has not been completed. In cycle 2, 25 students or 86,20% were successful surpassing KKM. Since the percentage was greater than 75,00% hence it could be said

complete. For football dribbling initial mean was 20,68% and the final study the result was 86,20%. Hence football dribbling learning result increase using contextual teaching and learning (CTL) model implementation was 25,00%.

Keywords: Classroom Action Research (PTK), Contextual Teaching and Learning (CTL), Football Dribbling

PENDAHULUAN

Sejak manusia lahir di dunia, ia bertujuan untuk mempertahankan kehidupan yang wajar. Manusia harus berjuang untuk dapat hidup dari kekayaan alam dari usaha-usaha apa saja untuk dapat memenuhi syarat-syarat kehidupannya yang minimal dengan tenaga dan pikiran.

Untuk itu manusia memperkembangkan kekuatan fisik dan jasmani supaya badanya cukup kuat dan tanganya cukup terlatih menjadi tangkas untuk melakukan perjuangan kehidupannya. Di samping itu menjadi kebutuhan hidup tiap manusia. Untuk melakukan kegiatan-kegiatan bersama dalam bentuk permainan dan menjadi sifat manusia untuk mencoba kekuatan dan ketangkasnya dengan manusia lain, seperti yang dikatakan oleh W.P Napitupulu dalam bukunya disebutkan :

“Memang, manusia sebagai individu terdiri dari kesatuan jasmani dan rohani. Kedua unsur tersebut sama pentingnya dan tak mungkin dapat dipisahkan satu sama lain. Maka dari itu, seharusnya kedua-duanya senantiasa di bina, disempurnakan dan dipelihara sebaik-baiknya, sehingga dengan demikian dapat terwujud fungsi sosial yang bermutu. Pada hakekatnya menjadi individu yang berguna bagi masyarakat” (W.P Napitulu, 1975 :1).

Setiap orang dalam hidupnya berusaha memperoleh hasil penampilan gerak yang sempurna. Kita ingin melompat lebih tinggi, berlari lebih cepat, melempar lebih jauh, dan mendemonstrasikan kekuatan yang lebih besar dan ketrampilan yang lebih baik. Kita setiap saat memerlukan gerak dan laku dalam mencapai sesuatu, suatu gerak dan perilaku manusia dijalankan oleh otot-otot guna menggerakkan suatu aktivitas tubuh, Permainan sepak bola di Indonesia banyak digemari oleh kaum tua maupun muda karena disamping murah dan mudah dilakukan dalam permainan sepak bola ini kita dapat melihat dan menemukan ciri-ciri kehidupan masyarakat dalam bentuk kecil dengan tata laku hidup sehari-hari yang sering kita temui, hal tersebut antara lain: adanya perebutan, kelicikan, taktik, strategi perjudian, kemenangan dan lain sebagainya dari yang bertendensi baik atau buruk. Demikian halnya di SDN Gundih I sepak bola sudah menjadi bagian dari keseharian anak-anak dalam bermain disamping ada beberapa siswa yang aktif dalam sekolah sepak bola (SSB)

dilingkungan mereka tinggal. Di awal pembelajaran sepak bola dengan materi *dribbling* dari 29 siswa terdapat 6 siswa yang sudah melampaui KKM atau 20,68%, dari 6 siswa tersebut ternyata mereka telah mendapatkan meteri *dribbling* di sekolah sepak bola yang mereka ikuti, sedangkan 23 siswa hanya mendapatkan meteri pada saat pembelajaran olahraga disekolah.

Dalam hal ini yang akan ditekankan adalah *dribbling* dalam proses belajar mengajar di SDN Gundih I Surabaya. *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola yang harus mampu dikuasai oleh pemain saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka di dalam pertandingan akan sangat besar. (Mielke, 2007: 1)

Terdapat 3 macam *dribbling* yang biasa dilakukan oleh pemain dalam sepak bola antara lain:

1. *Dribbling* menggunakan sisi kaki bagian dalam.
2. *Dribbling* dengan sisi kaki bagian luar.
3. *Dribbling* menggunakan kura-kura kaki. (Mielke, 2007: 4)

Jadi setiap pemain harus dapat menguasai teknik dasar terlebih dahulu dan kesebelasan tanpa didukung kerja sama yang baik maka team tersebut mudah gagal. Memang dilihat dari segi teknis, mutu permainan suatu kesebelasan ditentukan oleh penguasaan teknik dasar. Semakin terampil seorang pemain bola dan semakin mudah ia dapat (tanpa kehilangan bola) meloloskan diri dari suatu situasi semakin baik jalannya pertandingan bagi kesebelasan. Tetapi titik tolak tetap bahwa ketrampilan itu adalah demi kepentingan seluruh team. Sepak bola dapat dirumuskan secara sederhana dengan 2 pengertian yaitu penguasaan dan kehilangan bola.

Teknik dasar permainan sepak bola itu sangat diperlukan, Soendoro mengemukakan teknik dasar keterampilan sepak bola antara lain :

1. Mengenal bola
2. Menendang bola (shooting)
3. Menggentikan bola (controlling)
4. Menggiring bola (dribbling)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan

pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dari konsep tersebut ada tiga hal yang harus kita pahami:

1. CTL Menekankan pada proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung. Proses belajar dalam konteks CTL tidak mengharapkan agar siswa hanya menerima pelajaran, akan tetapi proses mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.
2. CTL mendorong agar siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata.
3. CTL mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan, artinya CTL bukan hanya mengharapkan siswa dapat memahami materi yang dipelajarinya, akan tetapi bagaimana materi pelajaran itu dapat mewarnai perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Sehubungan dengan hal itu, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan CTL.

1. Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*Activating Knowledge*), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
2. Pembelajaran yang Kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*Acquiring Knowledge*). Pengetahuan baru itu diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.
3. Pemahaman pengetahuan (*Understanding Knowledge*), artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tapi untuk dipahami dan diyakini, misalnya dengan cara meminta tanggapan dari yang lain tentang pengetahuan yang diperoleh dan berdasarkan

tanggapan tersebut baru pengetahuan itu dikembangkan.

4. Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*Applying Knowledge*) artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa.
5. Melakukan refleksi (*Reflecting Knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi. (Sanjaya, 2006:110).

Dribbling adalah keterampilan dasar dalam sepak bola yang harus mampu dikuasai oleh pemain saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Mielke, 2007: 1).

Macam-macam dribbling menurut Mielke ada 3 yaitu :

1. *Dribbling* menggunakan sisi kaki bagian dalam *Dribbling* dengan sisi kaki bagian dalam memungkinkan *seorang* pemain untuk menggunakan sebagian besar permukaan kaki sehingga kontrol terhadap bola akan semakin besar, walaupun sedikit mengurangi kecepatan ketika pemain melakukan dribbling menggunakan sisi kaki *bagian* dalam, menjaga bola tetap di daerah terlindung di antara kedua kaki, akan memberikan perlindungan yang lebih baik dari lawan. Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam dan posisikan kakimu secara tegak lurus terhadap bola. Tendanglah dengan pelan untuk mempertahankan kontrol bola dan pusatkan kekuatan tendangan pada bagian tengah bola sehingga memudahkan mengontrol arah bola.
2. *Dribbling* dengan sisi kaki bagian luar Latihan *dribbling* dengan sisi kaki bagian luar adalah melangkah kesamping atau bergeser ke samping. menghadaplah ke depan, bergeraklah menyamping dengan tetap menjaga keseimbangan tubuh dan menggerakkan kakimu. Jangan menyilangkan kaki ketika sedang bergerak, dan gunakan lenganmu untuk membantu menjaga keseimbangan.
3. *Dribbling* menggunakan kura-kura kaki Kura-kura kaki atau bagian punggung sepatu digunakan sebagai bidang tendangan utama untuk melakukan dribbling, saat berlari ujung jari kaki biasanya menghadap ke depan. Ketika kakimu bergerak ke depan, turunkan sedikit

ujung jari kaki dan sentuhlah bola menggunakan kura-kura kaki.

Macam-macam *Passing* menurut Sucipto dkk ada 4 macam yaitu :

1. Menendang dengan kaki bagian dalam



2. Menendang dengan kaki bagian luar



3. Menendang dengan punggung kaki



4. Menendang dengan punggung kaki bagian dalam.



METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK).

1. Tempat Penelitian

Dilaksanakan di SDN Gundih I/81 Jalan Dupak Surabaya.

2. Waktu Penelitian

Selama 1 bulan mulai tanggal 7 Januari sampai dengan 31 Januari 2013.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini subyek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN Gundih I/ 81

Surabaya yang terdiri dari 29 siswa dengan komposisi 12 laki-laki dan 17 perempuan.\

Variabel penelitian adalah suatu yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian (Maksum, 2009: 28)

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat :

- a. Variabel bebas adalah "Model pembelajaran tipe CTL
- b. Variabel terikat adalah "Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola.

Instrument penelitian digunakan untuk mengumpulkan data adalah :

1. Tes Pengetahuan (*Kognitif*)

Tes ini berupa 5 pertanyaan tentang *dribbling* sepak bola.

2. Lembar Pengamatan (Afektif)

Pengamatan dalam penelitian ini dilakukan selama proses pembelajaran *dribbling* sepak bola dengan menggunakan penerapan model kooperatif tipe CTL dengan di bantu oleh teman sejawat

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a) Perencanaan

Adapun yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah :

1. Mengidentifikasi masalah yang ada di kelas
2. Menentukan waktu pelaksanaan pembelajaran yaitu tanggal 9 Januari 2013.
3. Mengembangkan kompetensi dasar menjadi indikator dan tujuan pembelajaran.
4. Mengembangkan materi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
5. Menentukan media pembelajaran dan sumber pembelajaran
6. Membuat silabus dan RPP
7. Membuat instrument penelitian

b) Pelaksanaan

Kegiatan Awal

1. Siswa di bariskan menjadi 4 bershap, berdo'a dan presensi
2. Guru menyampaikan ruang lingkup pembelajaran dan memberikan motivasi
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

c) Pemanasan

Kegiatan Inti

1. Guru membagi siswa dalam 5 kelompok belajar.

2. Guru menerangkan materi dribbling dengan kaki bagian dalam dan bagian luar sepak bola pada siswa.
3. Guru memberikan contoh cara melakukan dribbling yang benar.
4. Siswa mempraktekkan dribbling dengan kaki bagian dalam dan bagian luar yang di contohkan guru dalam kelompoknya.
5. Guru bergerak dari satu kelompok ke kelompok yang lain untuk membetulkan kesalahan-kesalahan yang dilakukan siswa.
6. Guru mengamati, memotivasi dan mengevaluasi kegiatan siswa.

Kegiatan Akhir

- 1) Melakukan penilaian teknik *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan bagian luar
- 2) Siswa mengerjakan LKS yang diberikan guru
- 3) Guru memberikan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar
- 4) Guru memberikan apresiasi kepada siswa atau kelompok yang tampil dengan baik hari ini.
- 5) Guru menyampaikan tindak lanjut dalam bentuk pembiasaan dalam kegiatan sehari-hari dalam kegiatan minggu depan
- 6) Berdo'a dan kembali ke kelas.

Pembahasan

Proses analisis data peningkatan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan bagian luar sepak bola dengan penerapan model pembelajaran tipe CTL dalam dua siklus dapat disajikan sebagai berikut :

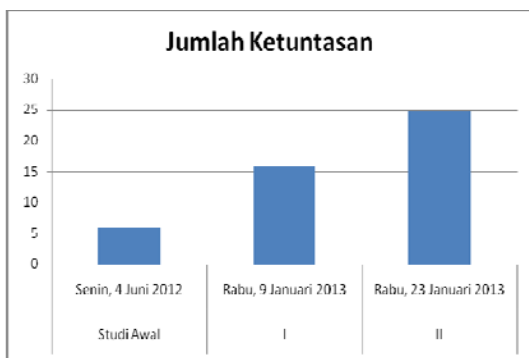
1. Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam 2 Siklus

Siklus	Hari/ Tanggal	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Studi Awal	Senin, 4 Juni 2012	6	20,68 %	Belum Tuntas
I	Rabu, 9 Januari 2013	16	55,17 %	Belum Tuntas
II	Rabu, 23 Januari 2013	25	86,20 %	Tuntas

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I	Siklus II
1	AS	68,90	78,33
2	MAA	65,57	80,00
3	RP	67,77	84,43
4	RFR	65,00	79,43
5	SH	73,90	82,77
6	AAW	59,43	75,00
7	AIJ	76,67	73,90
8	AR	77,77	81,10
9	ARA	61,10	80,00
10	AS	65,57	80,57
11	ASW	72,23	69,43
12	CAW	74,43	83,33
13	DSA	70,00	84,43
14	DPN	79,43	75,00
15	DBP	75,57	73,90
16	DF	77,77	78,33
17	ITAA	68,33	77,23
18	EA	77,20	87,77
19	FF	73,33	79,43
20	FV	72,23	64,43
21	FTR	62,77	77,23
22	KB	67,23	86,67
23	MPW	73,33	75,57
24	MIA	70,56	67,23
25	MDNA	76,66	76,67
26	MFR	69,43	73,90
27	NDA	67,23	64,43
28	NA	75,00	78,90
29	NL	62,77	81,67
Jumlah		2047,18	2251,10
Rata-rata		70,59	77,62
Jumlah Siswa tuntas		16	25
Persentase Ketuntasan		55,17 %	86,20 %



Grafik 1. Jumlah Ketuntasan Belajar

2. Data Kendala-kendala yang muncul Selama Pembelajaran

a) Siklus I

1. Guru belum pernah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe CTL sebelumnya, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak maksimal.
2. Guru kurang bisa mengkondisikan siswa dalam pembelajaran sesungguhnya sehingga tidak bisa optimal dalam pelaksanaan.
3. Beberapa siswa masih kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

b) Siklus II

Aktivitas siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan. Hasil belajar juga memuaskan, hal ini terbukti dengan nilai yang diperoleh siswa melampaui target penelitian yaitu 86,20 %, oleh sebab itu, peneliti tidak lagi menemukan kelemahan pada siklus II. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe CTL dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan efektifitas hasil belajar *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan bagian luar dalam dengan penerapan model pembelajaran tipe *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada siswa kelas V SDN Gundih I/81 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran tipe *Contextual Teaching and Learning* (CTL) memberikan peningkatan kemampuan *dribbling* dengan kaki bagian dalam dan bagian luar sepak bola siswa sebesar 25 %.

Saran

Dari simpulan di atas maka saran dari pada hasil penelitian antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi para guru, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pelajaran menendang dengan kaki bagian dalam sepak bola.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Contextual Teaching and Learning* (CTL), maka hendaknya proses pembelajaran melalui model ini dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.
3. Untuk peneliti selanjutnya, penelitian yang dilakukan di sekolah dasar (SD) disarankan menggunakan instrument penilaian proses, jadi lebih menekankan pada penilaian proses pembelajaran dari pada penilaian ketepatan dan keakuratan melakukan tendangan dengan kaki bagian dalam sepak bola.
4. Untuk peneliti yang lain hendaknya dapat mengembangkan penelitian sejenis ini, khususnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan objek penelitian yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola Cara yang Lebih Baik untuk Mempelajarinya*. Jakarta: Pakar Raya.
- Sucipto, Drs dkk, 2000. *Sepak Bola*, Jakarta: Depdiknas.
- Soendoro. 1984. *Sepak Bola I*, Yogyakarta.
- W.P. Napitulu. 1978. *Kebijaksanaan Ke Olahraga Di Indonesia*, Jakarta : Penerbit Primer.