

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIK DASAR PASSING MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM PADA SEPAK BOLA MELALUI KUCING BOLA

(Penelitian Tindakan Kelas Di Kls IV SDN Cisitu Kec. Cisitu Kab. Sumedang)

¹ Egi Budi Priatna (egibudi48@gmail.com)

² Ayi Suherman (ayisuherman@upi.edu)

³ Tatang Muhtar (tatangmuhtar@upi.edu)

Program Studi PGSD Penjas UPI Sumedang Jl. Mayor Abdurrachman No. 221 Sumedang

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dalam metode ini peneliti menggunakan tiga siklus. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu IPKG 1, IPKG 2, tes aktivitas siswa, tes hasil belajar, format wawancara, dan format hasil catatan lapangan. Siswa akan merasa terbebani jika pembelajaran terlalu mengarah pada pola pembelajaran teknik olahraga prestasi. Oleh karena itu perlu pendekatan pembelajaran yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut melalui permainan yang dapat meningkatkan motivasi anak atau siswa dalam meningkatkan keterampilan teknik dasar passing. Dari hasil tes penelitian passing sepak bola siklus I mencapai 37.03%, siklus II mencapai 70.37%, siklus III mencapai 96.77%. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 51.85% yang dinyatakan tuntas, siklus II mencapai 70.37% yang dinyatakan tuntas, dan siklus III mencapai 100%. Kesimpulan yang diperoleh yaitu menggunakan metode permainan atau bermain sangat lah relevan untuk digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Kata Kunci: Pendidikan Jasmani, Sepak Bola, Permainan Kucing Bola, Passing

PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu suatu kebutuhan pokok manusia melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan taraf hidupnya. Sebagaimana tercantum dalam UU sisdiknas no 20 Thn 2003 BAB I bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan upaya mengoptimalkan potensi diri dari aspek sikap, tindakan dan karya yang menjadi cita manusia, hal tersebut dikemukakan oleh Simon & Saputra (2007). Penjas dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Penjas merupakan bagian pendidikan secara umum yang merupakan salah satu dari sub pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Telah menjadi kenyataan umum bahwa pendidikan jasmani sebagai satu substansi pendidikan mempunyai peran yang berarti mengembangkan kualitas manusia Indonesia. Penjas adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Sama halnya dengan mata pelajaran lainnya. Menurut Lutan (2001) perubahan akan terjadi melalui proses pendidikan. Sedangkan pendidikan di sekolah kita bahwa tujuan pendidikan itu harus mencakup ketiga domain yaitu, kognitif, psikomotor, serta afektif ketiga domain tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

Sama halnya tujuan dari pembelajaran penjas yang mencakup ke dalam ketiga domain tersebut. Dimana dalam pembelajaran penjas aspek kognitif yang meliputi pengetahuan siswa, pola pikir siswa, dan apresiasi pada siswa. Aspek afektif yang meliputi sikap, nilai, minat dan apresiasi pada siswa. Dan aspek psikomotor yang sangat jelas terlihat di dalam pembelajaran penjas yaitu meliputi gerak juga keterampilan siswa. Berbagai macam gerak dari mulai berjalan, berlari, *melempar*, melompat, merupakan salah satu aktifitas jasmani. Diimana pembelajaran pendidikan jasmani inilah banyak keterampilan yang perlu di ajarkan kepada siswa terkait beberapa aktifitas jasmani tersebut. Sebagaimana dikemukakan oleh Abdillah (2015) bahwa penjas merupakan bagian dari pendidikan pada umumnya.

Tujuannya yaitu untuk membantu agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai deungan pendidikan nasional, yaitu menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya. Pencapaian tujuan tersebut berpangkal pada perencanaan pengalaman gerak yang sesuai deungan karakteristik anak. Jadi, Penjas diartikan seubagai proses pendidikan melalui aktivitas jasmani atau olahraga. Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani adalah situasi pembelajaran yang kurang menyenangkan dan menggembirakan siswa. Proses pembelajaran lebih menekankan pada kemampuan anak untuk menghadapi sejumlah materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan lebih mendorong anak untuk belajar lebih aktif, kreatif efektif dan menyenangkan. Suherman (2009). Menurut Suherman (2016, hlm. 2), "hasil belajar siswa yang diharapkan terjadi perubahan segala aspek seperti perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hasil belajar berbentuk sikap dan perilaku yang ditunjukan anak didik berwujud kejujuran, mental yang kokoh, disiplin dan bertanggung jawab". Hasil pembelajaran yang baik dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang baik pula.

Penjas merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pada dasarnya pandangan mengenai pengertian pendidikan jasmani dan kesehatan menurut para ahli sama, karena didalamnya mengandung unsur pendidikan mengenai jasmani dan rohani serta kesehatan anak. Salah satu pembelajaran penjas di SD adalah permainan sepak bola. Sepak bola sudah dikenal dalam kehidupan sehari-hari. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari oleh sebagian besar orang yang ada di bumi ini. Demikian juga di Indonesia bahkan mendapat simpati di hati masyarakat. Banyak orang mempelajari sepak bola agar dapat bermain deungan baik. Permainan sepak bola sangat menarik bagi para pemain dan penontonnya sehingga digemari oleh sebagian besar bangsa Indonesia, terutama mereka yang berusia muda sejak dari kanak-kanak sampai orang dewasa. Adapun menurut Suci Centhini & Theodora Russel (2008), mengatakan Sepak bola adalah permainan yang paling populer pada dewasa ini. Permainannya dimainkan dua regu yang

berusaha memasukan bola ke gawang lawan. Menggunakan semua anggota tubuh kecuali tangan. Bagi mereka yang lebih banyak memasukan bola akan keluar menjadi juara.

Berdasarkan pemahaman diatas dikatakan bahwa tujuan yang terpenting dalam sepak bola adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, oleh karena itu banyak teknik harus dikuasai dalam permainan sepakbola salah satunya adalah *passing/mengoper*.

Jenis operan atau *passing* inilah yang membuktikan adanya kesatuan antar tim. Untuk melakukan operan yang tepat dan akurat, ketepatan bola dan arah gerak bola harus mendapatkan perhatian dari setiap pemain, operan yang lemah akan memudahkan lawan untuk merebutnya, begitu juga operan yang terlalu cepat akan menyulitkan teman untuk mengontrolnya, tetapi di saat-saat tertentu perlu operan yang cepat namun di saat-saat tertentu juga diperlukan operan yang lambat. Ketepatan operan juga memerlukan perhatian yang serius, operan yang dilakukan antara satu pemain dengan pemain lainnya tidak selalu ditujukan atau diarahkan ke kaki atau ke depan temannya, namun adakalanya operan ditujukan ke tempat atau ruang kosong dengan tujuan agar bola dapat di jemput oleh temannya. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat dijelaskan bahwa operan yang baik adalah operan yang yang seyogyanya tidak menimbulkan kesulitan bagi temannya. Untuk menguasai keterampilan *passing* atau penguasaan operan bola, setiap pemain perlu banyak berlatih dan juga pemain harus menguasai berbagai bentuk latihan. Salah satu bentuk latihan adalah dengan metode permainan yaitu permainan kucing bola. Model pembelajaran ini bisa diterapkan dalam bentuk permainan sepak bola dengan gawang kecil tanpa penjaga gawang serta jumlah pemain yang disesuaikan dengan kondisi lapang, dan sampai ke permainan sepak bola yg sebenarnya.

Berdasarkan pemahaman diatas dikatakan bahwa tujuan yang terpenting dalam sepak bola adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya, oleh karena itu banyak sekali teknik yang harus dikuasai dalam permainan sepak bola salah satunya adalah *passing*, jenis operan atau *passing* inilah yang membuktikan adanya kesatuan antar tim.

Oleh karena itu perlu adanya pembelajaran mengenai teknik *passing* melalui sebuah pendekatan permainan yang diharapkan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Penyajian pembelajaran melalui metode permainan kucing bola akan menimbulkan rasa senang karena pada dasarnya anak SD merupakan anak-anak yang karakterstiknya masih kental dengan dunia

bermain sehingga pembelajaran akan efektif melalui pendekatan permainan. Dalam hal ini kaitannya dengan kemampuan seorang guru dalam mendesain model pembelajaran yang cocok karena sebagai guru penjas dituntut harus lebih kreatif, aktif, dan inovatif dalam melakukan pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat menarik minat siswa dalam melakukan pembelajaran.

Dalam latar belakang telah dijelaskan, masalah rumusan penelitian ini yaitu bagaimana perencanaan pembelajaran, bagaimana aktivitas siswa, bagaimana pelaksanaan pembelajaran dan bagaimana hasil belajar siswa terhadap pembelajaran gerak dasar passing menggunakan kaki bagian dalam pada siswa kelas IV SDN Cisitu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang. Setelah melakukan observasi untuk mengetahui data awal gerak dasar servis bawah pada siswa kelas IV SDN Cisitu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang telah di dapat hasil tes data awal hasil belajar siswa yaitu siswa yang mencapai atau dikatakan mampu sebanyak 7 orang siswa atau (25.92%) dari 27 siswa sedangkan yang belum mencapai atau belum mampu sebanyak 20 orang siswa atau (74.07%) terhadap kemampuan gerak dasar passing menggunakan kaki bagian dalam. Dengan begitu belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yaitu 65.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan metode penelitian tindakan kelas dimana penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Sukardi (2003) mengemukakan bahwa ada beberapa karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yaitu diantaranya: masalah yang diteliti merupakan masalah sehari-hari; peneliti membuat pemecahan masalah berupa tindakan; penelitian merupakan perencanaan dalam siklus yang memungkinkan seseorang bekerja sama atau bekerja mandiri; adanya refleksi tindakan yang dilakukan berdasarkan kesalahan pada siklus sebelumnya.

Adapun desain dalam penelitian ini menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart. Alasannya karena penelitian ini dengan menggunakan desain seperti ini akan dirasa baik untuk mencapai tujuan meningkat hasil pembelajaran pada gerak dasar servis bawah.

Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian merupakan bagian yang sangat penting dari sebuah penelitian, dimana lokasi penelitian merupakan sebuah tempat yang dijadikan objek oleh peneliti dimana lokasi penelitian tersebut dapat juga dijadikan batasan bagi peneliti supaya penelitiannya tidak meluas dan keluar dari sebuah tujuan penelitian. SDN Cisitu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang yaitu lokasi yang dipilih peneliti untuk tempat penelitian.

Subyek Penelitian

Dalam yang menjadi subyek penelitian ialah kelas IV SDN Cisitu Kecamatan Cisitu Kabupaten Sumedang dan jumlah siswa berjumlah 27 siswa, 15 siswa laki-laki dan 12 siswi perempuan, yang setiap siswa mempunyai kemampuan beragam-ragam dalam diri yang khususnya dalam pembelajaran gerak dasar passing/mengoper menggunakan kaki dalam yg telah diketahui bahwa belum mencapai hasil yang maksimal.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan

Pada tahap perencanaan pembelajaran adanya peningkatan terlihat dari data awal sampai ke siklus I kinerja guru dalam perencanaan siklus I kinerja guru dalam perencanaan diperoleh persentase indikator perencanaan 58.1% dan termasuk criteria C (cukup) sehingga kinerja guru pada tahap perencanaan belum mencapai target yang sudah ditetapkan yaitu 100%. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II target perbaikan yang telah dicapai adalah 72.33% meningkat dari pencapaian siklus I mencapai 58.1%. Namun masih belum mencapai target, oleh karena itu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus III target perbaikan yang telah dicapai adalah 96.66% meningkat dari pencapaian siklus II mencapai 72.33%. Maka dari itu pada siklus ini target telah tercapai dan termasuk criteria B (baik). Guru dalam tahap perencanaan menyusun dan membuat dimulai rumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan serta mengorganisasikan materi, media belajar dan metode, selain itu membuat rencana skenario kegiatan, merencanakan prosedur, jenis serta alat penilaian dan tampilan dokumen, karena tahapan itu akan membantu dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang baik dan akan berdampak baik kepada siswa yang diajarkannya dalam permainan kucing bola adalah cara untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar mengoper/passing menggunakan kaki bagian dalam terhadap siswa kelas IV SDN Cisitu.

Pelaksanaan

Pada kegiatan awal penerapan ini, siklus I kinerja guru diperoleh persentase indikator data hasil kinerja guru telah tercapai 65.55% dan termasuk kriteria C (cukup) sehingga kinerja guru pada tahap siklus I belum mencapai target yang sudah ditetapkan yaitu 100%. Maka dari itu perlu nya perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II target perbaikan yang telah dicapai adalah 83.11% meningkat dari pencapaian siklus I mencapai 65.55%. Namun masih belum mencapai target, oleh karena itu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus III target perbaikan yang telah dicapai adalah 96.11% meningkat dari pencapaian siklus II mencapai 83.11%. maka dari itu pada siklus ini target telah tercapai dan termasuk kriteria B (baik). sehingga tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Aktivitas Siswa

Diketahui hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III selama proses pembelajaran berlangsung mengalami peningkatan, dan dapat dijelaskan bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat dijelaskan sebagai berikut: Persentase untuk aspek keaktifan kualifikasi Baik 27 siswa (100%) meningkat sekitar 29.62% dari pencapaian siklus II mencapai 70.37%. Untuk motivasi dengan kualifikasi Baik 27 siswa (100%) meningkat sekitar 44.44% dan pencapaian siklus II mencapai 55.55%. Untuk disiplin dengan kualifikasi Baik 24 siswa (88.88%) meningkat sekitar 158.88% dari pencapaian siklus II mencapai 70.37% dan kualifikasi Cukup 3 siswa (11.11%).

Dari data tersebut dapat dijelaskan bahwa aktifitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung sudah mencapai target baik dan mengalami peningkatan, untuk aspek keaktifan 27 siswa atau sekitar 100%, motivasi sebanyak 27 siswa atau sekitar 100% dan disiplin sebanyak 24 siswa atau sekitar 88.88%. tafsiran hasil observasi aktivitas siswa yaitu yang masuk kualifikasi baik 27 orang siswa (100%) meningkat sekitar 29.62% dari pencapaian siklus II mencapai 70.37% atau 19 orang siswa. Berdasarkan target perolehan persentase aktivitas siswa pada siklus III telah mencapai target yang telah ditentukan maka tidak dilakukan lagi perbaikan.

Hasil Belajar

Dapat dibahas data hasil belajar siswa setelah melaksanakan tindakan siklus I, II sampai siklus III. Siswa yang sudah baik melakukan passing pada data awal sebanyak 7 orang siswa atau sekitar 25.92% dan dari hasil tes pada siklus I meningkat sekitar 11.11% menjadi sebanyak 10 siswa atau sekitar 37.03% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sekitar 33.33% menjadi 70.37% atau sebanyak 19 siswa dan pada siklus III mengalami peningkatan sekitar 25.92% atau sebanyak 26 orang siswa dan siswa yang belum maksimal melakukan passing pada hasil data awal sebanyak 20 atau

74.07% dan dari hasil pada data siklus I sekitar 62.96% atau 17 orang siswa kemudian pada siklus II sebanyak 8 siswa atau sekitar 29.62% serta pada siklus III sebanyak 1 orang siswa atau sekitar 3.70%. Berdasarkan nilai proses dan hasil belajar siswa pada tiap-tiap siklus selalu mengalami kenaikan, maka hipotesisnya adalah penerapan *permainan kucing bola* pada pembelajaran *sepakbola* pada siswa kelas IV SDN Cisititu I Kecamatan Cisititu Kabupaten Sumedang dapat meningkatkan gerak dasar passing menggunakan kaki bagian dalam.

SIMPULAN

Pembelajaran gerak dasar passing bawah menggunakan kaki bagian dalam pada sepak bola melalui permainan kucing bola, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perencanaan

Pada proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan mengenai pembelajaran keterampilan passing menggunakan kaki bagian dalam pada pembelajaran sepak bola melalui permainan kucing bola pada siswa kelas IV SDN Cisititu Kecamatan Cisititu Kabupaten Sumedang dapat ditarik kesimpulan bahwa perencanaan pembelajaran passing dalam pembelajaran sepak bola. Hasil perencanaan pembelajaran yang dicapai pada kegiatan siklus I kinerja guru dalam perencanaan diperoleh persentase indikator perencanaan 58.1% dan termasuk kriteria C (cukup) sehingga kinerja guru pada tahap perencanaan belum mencapai target yang sudah ditetapkan yaitu 100%. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus selanjutnya. Pada siklus II target perbaikan yang telah dicapai adalah 72.33% meningkat dari pencapaian siklus I mencapai 58.1%. Namun masih belum mencapai target, oleh karena itu dilakukan perbaikan siklus selanjutnya. Pada siklus III target perbaikan yang telah dicapai adalah 96.66% meningkat dari pencapaian siklus II mencapai 72.33%. maka dari itu pada siklus ini target telah tercapai dan termasuk kriteria B (baik).

Kinerja Guru

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran passing menggunakan kaki bagian dalam dengan menggunakan permainan kucing bola guru lebih mengembangkan proses pembelajaran yang membuat siswa lebih terlibat aktif dan kreatif melalui berbagai strategi pembelajaran serta lebih memahami dan memotivasi siswa agar lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Peningkatan kinerja guru dapat terlihat dari meningkatnya rata-rata perolehan nilai kinerja guru (IPKG2) dari enam aspek selama penelitian berlangsung dari siklus I yaitu sekitar 65.55%, siklus II yaitu sekitar 83.33% dan Siklus III sekitar 96.11%.

Aktivitas Siswa

Pembelajaran passing menggunakan kaki bagian dalam dengan menggunakan permainan kucing bola bisa membuat siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran aktivitas siswa terlihat dari mulai siswa dilibatkan dalam mengungkapkan dan menceritakan pengalaman tentang materi yang dipelajari, membentuk kelompok belajar (*learning community*), melakukan kerjasama dengan kelompoknya untuk melakukan kerjasama tim dalam melakukan teknik dasar passing menggunakan kaki bagian dalam dan siswa lebih disiplin dalam melakukannya, sampai akhirnya siswa mampu mengambil tindakan dari pengalaman yang laluinya. Rasa antusias siswa meningkat saat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran hal itu terlihat dari keaktifan siswa dalam melakukan permainan kucing bola serta munculnya berbagai pertanyaan-pertanyaan yang terlontar ketika siswa menemukan kesulitan dalam melakukan teknik dasar passing. Peningkatan aktivitas siswa dapat terlihat dari meningkatnya rata-rata perolehan tes proses keaktifan, motivasi dan kedisiplinan selama penelitian berlangsung dari mulai siklus I 14 orang yaitu sekitar 51.85%, siklus II 19 orang atau sekitar 70.37% dan siklus III 27 orang siswa atau sekitar 100%.

Persentase untuk aspek keaktifan kualifikasi Baik 27 siswa (100%) meningkat sekitar 25.92% dari pencapaian siklus II mencapai 70.37%. Untuk motivasi dengan kualifikasi Baik 27 siswa (100%) meningkat sekitar 44.44% dan pencapaian siklus II mencapai 55.55%. Untuk disiplin dengan kualifikasi Baik 24 siswa (88.88%) meningkat sekitar 18.51% dari pencapaian siklus II mencapai 70.37% dan kualifikasi Cukup 3 siswa (11.11%).

Dari analisis data tersebut dapat dijelaskan bahwa aktifitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung sudah mencapai target baik dan mengalami peningkatan, untuk aspek keaktifan 27 siswa atau sekitar 100%, motivasi sebanyak 27 siswa atau sekitar 100% dan disiplin sebanyak 24 siswa atau sekitar 88.88%. tafsiran hasil observasi aktivitas siswa yaitu yang masuk kualifikasi baik 27 orang siswa (100%) meningkat sekitar 29.62% dari pencapaian siklus II mencapai 70.37% atau 19 orang siswa. Berdasarkan target perolehan persentase aktivitas siswa pada siklus III telah mencapai target yang telah ditentukan maka tidak dilakukan lagi perbaikan.

Hasil Belajar

Adapun hasil belajar siswa siklus I, II sampai siklus III. Siswa yang sudah baik melakukan passing pada data awal sebanyak 7 orang siswa atau sekitar 25.92% dan dari hasil tes pada siklus I meningkat sekitar 11.11% menjadi sebanyak 10 siswa atau sekitar 37.03% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sekitar 33.33% menjadi 70.37% atau sebanyak 19 siswa dan pada siklus III mengalami

peningkatan sekitar 25.92% atau sebanyak 26 orang siswa dan siswa yang belum maksimal melakukan passing pada hasil data awal sebanyak 20 atau 74.07% dan dari hasil pada data siklus I sekitar 62.96% atau 17 orang siswa kemudian pada siklus II sebanyak 8 siswa atau sekitar 29.62% serta pada siklus III sebanyak 1 orang siswa atau sekitar 3.70%.

Pada hasil belajar siswa pembelajaran terdapat proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan maka dapat terlihat hasilnya dengan adanya peningkatan keterampilan passing siswa, pada data awal jumlah siswa yang mendapat nilai dari kategori B (baik) hanya 7 orang atau sekitar 25.92% dari 27 orang siswa. Kemudian berlanjut ketindakan siklus I dengan hasil siswa yang mendapat nilai dari kategori B (baik) dan dari hasil tes pada siklus I meningkat sekitar 11.11% menjadi sebanyak 10 siswa atau sekitar 37.03% kemudian pada siklus II mengalami peningkatan sekitar 33.33% menjadi 70.37% atau sebanyak 19 siswa dan pada siklus III mengalami peningkatan sekitar 25.92% atau sebanyak 26 orang siswa dan siswa yang belum maksimal melakukan passing pada hasil data awal sebanyak 20 atau 74.07% dan dari hasil pada data siklus I sekitar 62.96% atau 17 orang siswa kemudian pada siklus II sebanyak 8 siswa atau sekitar 29.62% serta pada siklus III sebanyak 1 orang siswa atau sekitar 3.70%. pada hasil siklus I yaitu ada 1 orang siswa yang belum tuntas dikarenakan siswa tersebut dari segi IQ nya kurang dan kurang disiplin.

Dengan demikian berdasarkan data diatas penggunaan permainan kucing bola dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar passing menggunakan kaki bagian dalam pada pembelajaran sepak bola melalui permainan kucing bola siswa kelas IV SDN Cisu Kecamatan Cisu Kabupaten Sumedang. Berdasarkan hasil pencapaian proses dan tes akhir pada pembelajaran passing dengan kaki bagian dalam melalui permainan kucing bola pada siklus III, maka hasil pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan yang mengarah kearah yang lebih baik, dengan demikian pembelajaran dapat dikatakan tuntas.

REFERENSI

- Abdillah, G. (2015). Meningkatkan Gerak Dasar Lari Gawang pada Pembelajaran Atletik Melalui Media Kardus. *Jurnal Mimbar Pendidikan Dasar*, 9-16.
- Abdul, Rohim. (2008). *Bermain Sepak Bola*. Semarang: C.V. Aneka Ilmu.
- Agus, Salim. 2008. *Buku Pintar Sepak Bola*. Bandung: Nuansa.

- Centhini, Suci & Russel, Theodora . (2008). *Buku Pintar Sepakbola*. Jakarta: Inovasi.
- Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta.
- Depdiknas. (2009). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: UPI Press.
- Husdarta. (2009). *Manajemen Pendidikan*. Bandung: UPI Press.
- Lutan, R. (2001). *Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Muchtar, Remmy. (2000). *Olahraga Pilihan Sepak Bola*. Bandung: UPI Press.
- Saputra, S. &. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: UPI Press.
- Simon dan Saputra. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung : UPI Press.
- S, Tata. (2010). *Pembelajaran Passing Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Pendekatan Taktis Dengan Permainan Kucing Bola*. Skripsi Sarjana PGSD Kampus Sumedang: Tidak diterbitkan.
- Subroto, Toto dkk. (2010). *Permainan Besar (bola voli dan sepak bola)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suherman, Ayi. (2009) *Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.