

MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLING* SEPAKBOLA MENGGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN HITAM HIJAU SISWA KELAS V SDN CICALENGA 5

1. Muhammad Ifkar I (email: muhamadifkar15@yahoo.com)
2. Anin Rukmana (email: anin_rukmana@yahoo.com)
3. Encep Sudirjo (email: encepsudirjo@upi.edu)

Program Studi PGSD Penjas UPI Kampus Sumedang Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang (0261) 201244

Abstrak

Penelitian berawal dari temuan dalam pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola yaitu masih banyak siswa yang belum bisa melakukan *dribbling*, dikarenakan saat pembelajaran guru hanya menginstruksikan untuk langsung bermain sepakbola. Sehingga diperlukan pembelajaran yang menarik sesuai karakter siswa. Peneliti menerapkan pembelajaran modifikasi permainan hitam hijau bertujuan untuk meningkatkan keterampilan *dribbling*. Modifikasi permainan ini dikemas dengan gerakan *dribbling* dan diberi pola sesuai tingkatannya. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V SDN Cicalengka 5 yang berjumlah 25 siswa. Data awal tes *dribbling* yang tuntas mencapai 20% terdiri 5 siswa. Sedangkan berdasarkan penelitian, hasil belajar siswa yang tuntas yaitu pada siklus I meningkat mencapai 60% terdiri 15 siswa, selanjutnya siklus II mencapai 80% terdiri 20 siswa, dan siklus III mencapai 92% terdiri 23 siswa. Hasil penelitian terjadi peningkatan terhadap keterampilan *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau pada siswa kelas V SDN Cicalengka 5.

Kata kunci: Permainan, Modifikasi, *Dribbling*.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mampu memberikan mata pelajaran untuk sekolah dasar dengan mementingkan tiga domain yang sangat membantu dalam perkembangan anak, ketiga domain tersebut yaitu domain afektif, kognitif, dan psikomotor. Sedangkan menurut Utama (2011) "Pendidikan jasmani merupakan salah satu usaha sadar untuk menciptakan lingkungan yang mampu mempengaruhi potensi peserta didik agar berkembang ke arah tingkah laku yang positif melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah. Melalui aktivitas jasmani ini diharapkan tujuan pendidikan yang meliputi ranah kognitif, afektif, fisik, dan psikomotorik dapat terwujud". Seperti halnya yang dinyatakan oleh (Rahayu, 2013) bahwa "pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan merupakan keseluruhan, yang bertujuan sebagai pengembangan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan dalam berfikir kritis, stabilitas emosi, keterampilan dalam bersosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas fisik dan olahraga." Untuk mencapai ketiga domain tersebut, dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada kegiatan yang bertujuan terhadap kebugaran fisik saja akan tetapi pendidikan jasmani mampu mengembangkan kecerdasan siswa melalui aktivitas fisik yang dapat membantu anak untuk mengembangkan ketiga domain tersebut, dalam menumbuhkan domain tersebut permainan mampu menumbuhkan aspek tersebut. Menurut Naufal Restu Hidayat (2018) "Permainan adalah suatu kegiatan yang sangat cocok untuk mengajarkan keterampilan sosial karena dalam permainan terdapat interaksi sesama teman bermain dan menciptakan suasana yang menyenangkan". Salah satu solusi

permainan yaitu permainan tradisional, sesuai dengan karakter anak yang masih suka bermain. Menurut Rana (2016) “Kesenangan dan pendidikan tidak harus dipisahkan secara eksklusif; keduanya dapat dan harus beriringan bersama. Jadi dalam pembelajaran penjas jikalau mengajarkan penjas dalam bentuk bermain, anak akan senang mengikuti tanpa rasa jenuh, melakukan aktivitas jasmani dengan sukarela”.

Dalam permainan tradisional banyak terkandung nilai-nilai yang mencakup ketiga domain tersebut seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur (2013, p. 89) “bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain”.

Tidak hanya permainan tradisional saja yang banyak mengandung nilai-nilai tetapi ada juga pembelajaran bola besar yaitu pembelajaran sepakbola, sedikit sejarah tentang sepakbola menurut Drust (2013) “*The origins of science and football are difficult to trace back with a great degree of accuracy as a consequence of the difficulties in completing searches for material that precede the electronic cataloguing systems that we commonly use today. A large number of football-related research papers that still have influence today date back to the 1960’s and 1970’s, though these works may not be the earliest recorded*”. Menurut NOSA (2013) “Permainan sepakbola merupakan suatu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang masingmasing regu terdiri dari 11 pemain, dan biasanya satu tim disebut juga dengan kesebelasan”. Sedangkan menurut Batty (2007) “sepak bola adalah sebuah permainan yang sederhana, dan rahasia permainan sepak bola yang baik adalah melakukan hal-hal sederhana yang sebaik-baiknya.” Sepakbola juga sama halnya dengan permainan tradisional yang mempunyai banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya, seperti yang dikemukakan oleh Herdiansyah and Nurasyifa (2010, p. 2) “melalui kegiatan sepakbola siswa memperoleh banyak manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan sosial yang baik.” Tidak hanya itu manfaat dalam pembelajaran sepakbola, ada beberapa manfaat sepakbola lainnya yaitu meningkatkan memori dan kecerdasan, melatih emosi anak, membangun rasa *respect* terhadap orang lain. Selain aspek tersebut dalam permainan sepakbola yang harus juga di perhatikan yaitu teknik dasar dalam permainan sepakbola, karena menurut Rohim (2008) mengemukakan bahwa “untuk menjadi seorang pemain yang baik tentu saja harus mengetahui teknik-teknik bermain sepakbola.”

Sementara hasil dari data awal dalam pembelajaran *dribbling* permainan sepak bola terdapat permasalahan Hal ini dilihat saat pembelajaran permainan sepak bola dengan materi ajar teknik

menggiring bola siswa mempunyai masalah dengan teknik tersebut, siswa tidak mampu melakukan teknik tersebut dengan baik dan kurang antusias dalam pelaksanaan pembelajaran. Namun permasalahan yang terdapat dalam materi ajar teknik menggiring bola ternyata tidak hanya terdapat pada siswa, tetapi ada permasalahan dalam perancangan perencanaan pembelajaran atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan pelaksanaan pembelajaran yang tidak mengacu pada RPP. Pada RPP yang dibuat oleh guru terdapat masalah dalam kegiatan inti siswa hanya diberi satu kali contoh oleh guru dan setelah diberi contoh oleh guru, siswa langsung diberi arahan untuk melakukan teknik menggiring bola dan tidak adanya modifikasi dalam penyampaian materi ajar, siswa cenderung cepat bosan jika materi ajar tidak diberi modifikasi pembelajaran. Berbanding terbalik dengan pelaksanaan pembelajaran dimana guru hanya memberi bola dan langsung menginstruksikan siswa untuk bermain bola tanpa mengacu pada RPP yang telah dibuat oleh guru tersebut. Menurut Hakim (2009) “pada hakikatnya perencanaan pembelajaran, yaitu suatu upaya untuk merancang dan mengembangkan setiap unsur pembelajaran, sehingga menjadi suatu kesatuan yang utuh, terkait, dan saling menentukan untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti sebelumnya yaitu Amaruloh (2018) “Meningkatkan Gerak Dasar *Dribbling* Dalam Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan Taktis Pada Siswa Kelas V SDN cimanggung IV Kecamatan Cimanggung Kabupaten Sumedang”. Sama halnya dengan peneliti sebelumnya tetapi disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan berbeda judul yaitu “Meningkatkan Keterampilan *Dribbling* Sepakbola Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Hitam Hijau” diharapkan terdapat peningkatan pada pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 5 Cicalengka yang beralamat di Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan temuan peneliti yaitu terdapat permasalahan pada pembelajaran *dribbling* dalam permainan sepakbola.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pembelajaran *dribbling* ini yaitu siswa kelas V SDN Cicalengka 5 Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung yang berjumlah 25 siswa terdiri dari 16 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dapat diartikan sebagai penelitian kelas yang dilakukan di kelas dengan bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran yang kurang tepat. Sedangkan menurut Mulyasa (2010) "Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan". Sedangkan menurut Shadiq (2003) "Penelitian Tindakan adalah penelitian tentang, untuk dan oleh atau melalui masyarakat/kelompok sasaran, dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan kelompok sasaran". Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas menggunakan metode yang bersifat reflektif yang berarti proses pembelajaran berlangsung kreatif dan berkualitas sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

Instrumen Penelitian

Dalam memperoleh informasi yang objektif dalam pengumpulan data diperlukan adanya instrumen yang tepat. Dengan menyiapkan instrumen yang tepat, permasalahan yang sebelumnya dirumuskan akan dapat dipecahkan dan terekam dengan baik. Menurut Djaali (2004.) "menyatakan bahwa secara umum yang dimaksud dengan instrumen adalah suatu alat yang karena memenuhi persyaratan akademis maka dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variabel".

Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data pada penelitian ini yaitu teknik pengolahan data kualitatif, yang dilakukan pada setiap siklus. Analisa data penelitian ini dilakukan setelah pengumpulan data dan pengolahan data dalam periode tertentu, dengan menelaah atau menganalisis data, baik observasi, wawancara, atau hasil pembelajaran siswa yang berkaitan dengan tingkat kemampuan siswa dalam penyampaian pendekatan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam pengolahan data ini, perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani sebagai aktivitas siswa apakah antusias, aktivitas manajemen, aktivitas memperhatikan instruksi, dan aktivitas lainnya.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pembelajaran yang peneliti telah lakukan banyak manfaat dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar, manfaat yang dapat diambil dalam penggunaan modifikasi permainan hitam hijau yaitu dapat mengatasi rasa bosan atau jenuh siswa dalam pembelajaran, mengatasi kesulitan siswa dalam melakukan *dribbling* permainan sepakbola, dan dapat memberikan motivasi lebih terhadap siswa dalam melakukan *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau.

Berdasarkan perolehan hasil pembelajaran gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau pada kelas V SDN V Cicalengka dalam pelaksanaannya telah dilakukan sebanyak tiga siklus, terdapat peningkatan sehingga mampu mencapai target yang sudah ditentukan oleh peneliti.

Perencanaan

Kegiatan perencanaan adalah merupakan kegiatan yang mengembangkan dan mengorganisasikan materi, media, dan metode pembelajaran dalam pembelajaran gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau. Setelah ditetapkan maka disusun skenario pembelajaran, rencana mengenai prosedur, jenis, dan menyiapkan alat penilaian. Setelah tahap awal selesai, kegiatan selanjutnya yaitu menyiapkan pedoman observasi, untuk mengetahui kinerja guru dan aktivitas siswa, pedoman wawancara untuk guru dan anak serta catatan lapangan. Pedoman observasi tersebut digunakan untuk mengumpulkan data hasil observasi.

Langkah untuk selanjutnya setiap siklus merumuskan tujuan pembelajaran, memilih dan mengorganisasikan materi pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran, serta hasil belajar, menetapkan masalah yang menjadi fokus penelitian pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa melalui modifikasi permainan hitam hijau.

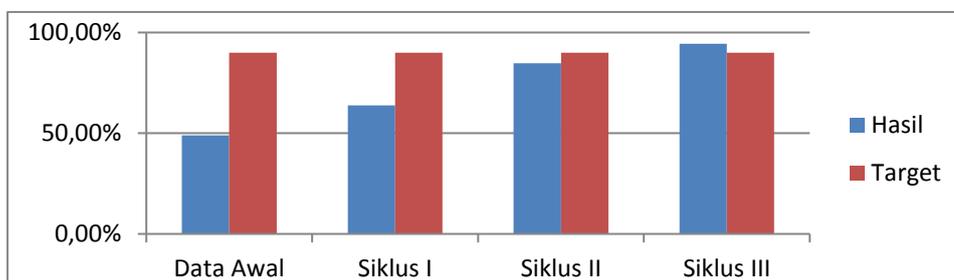
Berdasarkan langkah tersebut maka pada setiap siklus dilakukan analisis dan refleksi, terbukti hasil dari analisis dan refleksi pada siklus I dan ke siklus II adanya peningkatan tetapi belum mencapai target yang sudah ditentukan oleh peneliti, tetapi pada siklus III peningkatan dari hasil analisis dan refleksi siklus II meningkat dan mencapai target bahkan melebihi target yang sudah ditentukan, dapat dilihat pada tabel 4.28 yaitu rekapitulasi data peningkatan perencanaan pembelajaran secara keseluruhan sebagai berikut.

Tabel 1.
Rekapitulasi Data Peningkatan Perencanaan Pembelajaran Secara Keseluruhan

No	Aspek Yang Diamati	Presentase				
		Data awal	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Target
1	Rumusan tujuan pembelajaran	50%	63%	87,5%	93,5%	90%
2	Mengembangkan dan mengorganisasikan materi media sumber belajar dan metode pembelajaran	45%	65%	83,5%	93,75%	90%
3	Merencanakan skenario kegiatan pembelajaran	55%	65%	85%	95%	90%
4	Merencanakan prosedur jenis dan menyiapkan alat penilaian	45%	63,5%	84,3%	90%	90%
5	Tampilan dokumen rencana pembelajaran	50%	62,5%	85%	95,5%	90%
Presentase total (%)		48,9%	63,8%	84,72%	94,4%	90%

Dapat dilihat bahwa presentase total pada data awal yaitu 48,9% dan setelah dilakukan penelitian maka pada siklus I meningkat menjadi 63,8%, pada siklus II menjadi 84,72% dan pada siklus III menjadi

94,4% hasil terakhir yang didapat pada siklus III bahkan melebihi target yang sudah ditentukan oleh peneliti yaitu 90%. Perbandingan dari hasil tersebut dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

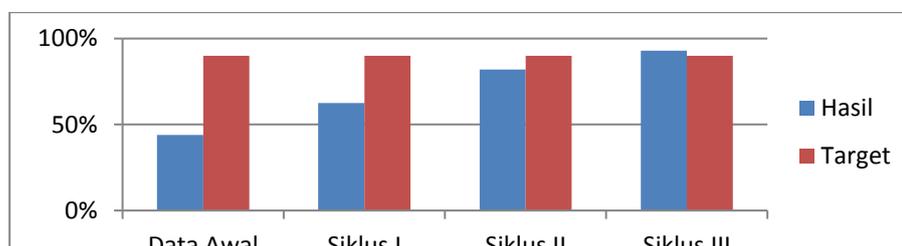


Gambar 1. Perbandingan Peningkatan Perencanaan Pembelajaran Dari Data Awal Sampai Siklus III

Hasil analisis dan refleksi dari data awal sampai siklus III bahwa pada penelitian tindakan kelas pada pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola mengali peningkatan dari siklus kesiklus seanjutnya.

Pelaksanaan

Hasil dari tahap pelaksanaan perencanaan yang dilakukan oleh peneliti mulai dari siklus I sampai dengan siklus III dalam pembelajaran gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau dapat dikatakan meningkat.



Gambar 2. Perbandingan Peningkatan Pelaksanaan Pembelajaran Dari Data Awal Sampai Siklus III

Dapat dilihat pada diagram 4.4 bahwa pada perbandingan peningkatan pelaksanaan pembelajaran meningkat dengan optimal. Kinerja guru pada siklus I dalam pelaksanaan pembelajaran masih terdapat masalah dimana guru tidak memberi contoh terlebih dahulu hanya memberi instruksi untuk melakukan, pada siklus II kinerja guru meningkat yaitu guru mulai memberi contoh saat siswa akan melakukan gerakan, namun hasil dari pelaksanaan pembelajaran siklus II belum mampu mencapai target, dan pada siklus III hasil refleksi dari siklus II terdapat permasalahannya yaitu guru seharusnya mampu memberikan solusi langsung kepada siswa yang masih tidak bisa saat melakukan gerakan *dribbling* maka pada siklus III kinerja guru dalam pelaksanaan mampu meningkat dan mencapai target bahkan melebihi target yang sudah ditentukan. Hasil dari rekapitulasi pelaksanaan pembelajaran dari mulai siklus I sampai dengan siklus III dapat dilihat pada tabel 4.29 sebagai berikut.

Tabel 2
Rekapitulasi Pelaksanaan Pembelajaran Dari Siklus I Sampai Siklus II

No	Aspek Yang Diamati	Presentase			
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Target
1	Pra Pembelajaran	62,5%	87,5%	97,5%	90%
2	Membuka Pembelajaran	65%	75%	87,5%	90%
3	Mengelola inti pembelajaran	65%	85%	90%	90%
4	Mendemonstrasikan Kemampuan Khusus Dalam Pembelajaran Penjas	65%	80%	93%	90%
5	Melakukan Evaluasi Proses Dan Hasil Belajar	62,5%	87,5%	95%	90%
6	Kesan Umum Kinerja Guru	65%	80%	90%	90%
Presentase total %		62,5%	85%	93%	90%

Dari rekapitulasi pada tabel 2 dapat dilihat peningkatan pelaksanaan pembelajaran, dalam rekapitulasi tersebut terdapat aspek-aspek pelaksanaan pembelajaran meningkat bahkan ada beberapa aspek yang melebihi target yang sudah ditentukan.

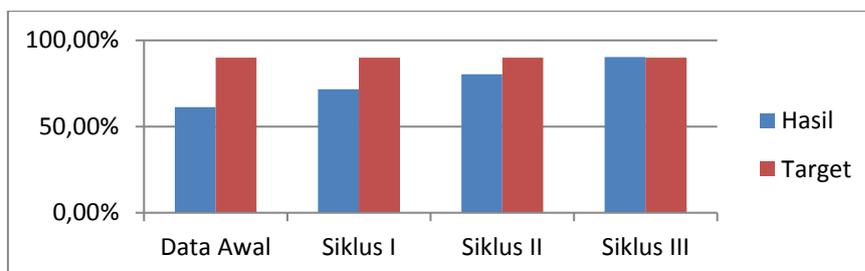
Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa yang dilihat pada pembelajaran gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau yaitu kerjasama, semangat, dan disiplin. Pada siklus I permasalahan siswa lebih banyak pada aspek disiplin contoh saat guru menjelaskan pembelajaran siswa kebanyakan mengobrol dan bercanda dengan temannya. Pada siklus II permasalahan terdapat pada kerjasama siswa, siswa terkadang hanya memikirkan dirinya sendiri karena pada modifikasi permainan hitam hijau siswa dibagi menjadi dua kelompok, sehingga untuk aspek kerjasama sama sangat dapat dilihat. Pada siklus III terjadi peningkatan yang sangat baik kerjasama siswa bagus, dan disiplin siswa juga meningkat meskipun masih ada siswa yang kurang disiplin yaitu bercanda saat pelaksanaan tetapi kebanyakan siswa lebih antusias pada pembelajaran yang berlangsung. Hasil dari aktivitas siswa pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau dapat dilihat pada tabel 4.30 yaitu rekapitulasi hasil aktivitas siswa dari data siklus I sampai dengan siklus III sebagai berikut.

Tabel 3.
Rekapitulasi Hasil Aktivitas Siswa Dari Siklus I Sampai Siklus III

No	Aspek yang Diteliti	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Aktivitas Siswa	(B) 14 siswa (56%)	(B) 19 siswa (74%)	(B) 22 siswa (88%)
		(C) 11 siswa (44%)	(C) 6 siswa (26%)	(C) 3 siswa (12%)
		(K) -	(K) -	(K) -
2	Presentase Total	71,6%	80,3%	90,3%

Berdasarkan 3 maka dapat dilihat bahwa peningkatan dari siklus I sampai ke siklus III sangat baik dan pada setiap siklus dilakukan analisis dan refleksi oleh peneliti dan mitra peneliti maka dapat membantu meningkatkan aktivitas siswa, untuk melihat peningkatan aktivitas siswa pada data awal sampai siklus III dapat dilihat pada diagram 4.5 yaitu perbandingan aktivitas siswa dari data awal sampai siklus III sebagai berikut.



Gambar 3. Perbandingan Aktivitas Siswa Dari Data Awal Sampai Siklus III

Maka dapat dikatakan penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk tahap aktivitas siswa yang meningkat dengan baik karena pada dari tahap data awal sampai siklus III meningkat bahkan pada siklus III melebihi target yang sudah ditentukan yaitu 90,3% oleh karena itu peneliti tidak melanjutkan penelitiannya untuk siklus selanjutnya.

Hasil Belajar

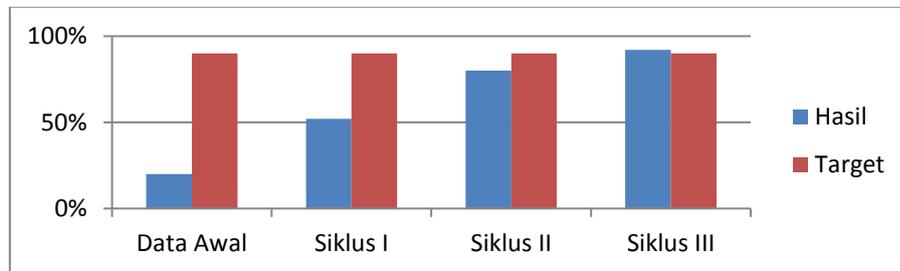
Pada siklus I yang timbul menjadi masalah siswa dalam melakukan gerak dasar *dribbling* menggunakan modifikasi permainan hitam hijau yaitu siswa kebanyakan menendang jauh bola sehingga pada gerakan *dribbling* sepakbola terbalik yaitu lebih kepada siswa yang mengejar bola hal ini jauh dari langkah-langkah melakukan *dribbling*.

Pada siklus II siswa masih mengalami kesulitan karena pada siklus ke gerakan dilakukan dengan modifikasi yang membuat *dribbling* menjadi zig-zag, tetapi masalah yang timbul pada siklus II yaitu siswa kebanyakan hanya melakukan atau menendang bola dengan pelan sehingga unsur dalam *dribbling* tidak terlihat. Pada siklus yang terakhir yaitu siklus III hasil dari analisis dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan mitra peneliti yang mengacu pada masalah yang timbul pada siklus II, peneliti dan mitra peneliti mengubah pola melakukan pembelajaran gerak dasar *dribbling* dengan modifikasi hitam hijau yaitu dengan cara zig-zag tetapi dengan jarak yang cukup jauh sekitar 7 meter. Hasil dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola menggunakan modifikasi permainan hitam hijau dapat dilihat pada tabel 4.31 yaitu rekapitulasi hasil belajar siswa dari siklus I sampai siklus III sebagai berikut.

Tabel 4.
Rekapitulasi Hasil Belajar Dari Siklus I Sampai Siklus III

No	Tindakan	Jumlah siswa	Tuntas	Belum Tuntas
1	Siklus I	25	13 (52%)	12 (48%)
2	Siklus II	25	20 (80%)	5 (10%)
3	Siklus III	25	23 (92%)	2 (8%)
	Target	25	90%	10%

Berdasarkan data pada tabel 4.31 terdapat peningkatan hasil dari analisis dan refleksi oleh peneliti dan mitra peneliti. Pada siklus I meningkat dengan baik tetapi masih ada perbaikan sebelum mencapai target. Pada siklus II terjadi peningkatan juga. Dan yang terakhir pada siklus III terdapat peningkatan bahkan mencapai lebih dari target yang sudah ditentukan oleh peneliti. Maka peningkatan tersebut dapat dilihat pada diagram 4.6 perbandingan hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus III, sebagai berikut.



Gambar 4. Perbandingan hasil belajar Dari Data Awal Sampai Siklus III

Dapat dikatakan bahwa penelitian pembelajaran gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola dengan menggunakan modifikasi permainan hitam hijau yang sudah dilakukan dari siklus I sampai dengan siklus III mengalami peningkatan yang baik, bahkan pada tahap siklus III terdapat peningkatan bahkan melebihi target yang sudah ditentukan yaitu 92%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian melalui proses pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai meningkatkan gerak dasar *dribbling* permainan sepakbola menggunakan modifikasi permainan hitam hijau pada kelas V SDN V Cicalengka Kecamatan Cicalengka Kabupaten Bandung. Maka penelitian dapat dikatakan berhasil atau meningkatkan karena mencapai target yang ditentukan.

REFERENSI

- Amaruloh, O., Sudirjo, Encep, Rukmana, Anin (2018). MENINGKATKAN GERAK DASAR DRIBBLING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN TAKTIS. *SpoRTIVE*, 1(1), 411-420.
- Batty, E. C. (2007). *Latihan metode baru sepakbola serangan*. Bandung: Pionir Jaya

- Djaali , P. M. (2004.). Pengukuran dalam Bidang Pendidikan. Jakarta: Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Drust, B., Green, M. (2013). Science and football: evaluating the influence of science on performance. *Journal of Sports Sciences*, 31(13), 1377-1382. doi:10.1080/02640414.2013.828544
- Hakim, L. (2009). Perencanaan pembelajaran. Bandung: Wacana Prima.
- Herdiansyah, W., & Nurasyifa, W. (2010). Mari belajar sepak bola. Bogor: PT. Regina Eka Utama.
- Mulyasa, E. (2010). Praktek penelitian Tindakan Kelas (cetakan ke 3). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Naufal Restu Hidayat, E. S., Anin Rukmana (2018). PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN LARI SPRINT. *SpoRTIVE*, 1(1), 381-390.
- NOSA, S., SEPTIAN, AGUNG (2013). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Pemain Persatuan Sepakbola Indonesia Lumajang. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1).
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*(1).
- Rahayu, E. T. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Rana, G. N., Anin Rukmana. (2016). Permainan Tradisional: Universita Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
- Rohim, A. (2008). Dasar-Dasar Sepak Bola. Demak: Aneka Ilmu.
- Shadiq, F. (2003). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Widya Swara PPPG Matematika.
- Utama, A. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).