



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *SHOOTING* PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 7 ACEH TAMIANG

Agung Nugroho¹, Devi Catur Winata²

^{1,2} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna
Jl. Alumunium Raya, Sumatera Utara, 20241, Indonesia

agung_nugroho@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *Shooting* pada permainan sepak bola melalui gaya mengajar inklusi pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 7 Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini adalah siswa kelas VII yang menjadi sampel dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa yang akan diberikan tindakan berupa pembelajaran menggunakan pendekatan bermain terhadap hasil belajar *Shooting* pada permainan sepak bola. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini dilakukan tes hasil belajar di akhir setiap siklus yang berbentuk aplikasi penilaian teknik *Shooting* pada permainan sepak bola. Dengan pelaksanaan penelitian tes hasil belajar ini dilaksanakan selama dua minggu atau dua kali pertemuan. Analisis data dilakukan dengan reduksi data dan paparan data.

Hasil penelitian menyimpulkan : (1) dari tes hasil belajar siklus I diperoleh sebanyak 18 orang siswa dengan nilai setelah dikonfersikan sebesar (60) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 12 orang siswa (40) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar setelah adalah 69,36. Namun belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yang diharapkan yaitu 85%. (2) dari tes hasil belajar siklus II diperoleh data sebanyak 27 orang siswa dengan nilai setelah dikonfersikan sebesar (90) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar dan 3 orang siswa (10) masih belum tuntas. Dengan nilai rata-rata hasil belajar setelah adalah 80,2. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari tes sebelumnya yaitu 10,82 dan peningkatan ketuntasan klasikalnya sebesar 30%. Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa menggunakan pendekatan bermain dapat memberikan peningkatan terhadap proses hasil belajar *Shooting* pada permainan sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci: Pendekatan Bermain, *Shooting* Sepak Bola.



PENDAHULUAN

Tujuan dari permainan sepakbola adalah masing-masing regu atau kesebelasan yaitu berusaha menguasai bola, memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola. Oleh karena itu, untuk dapat melakukan permainan sepakbola, pemain harus menguasai adalah cara pengolahan bola maupun pengolahan gerakan tubuh dalam dalam bermain sepakbola.

Dari hasil pengamatan dilakukan di SMP Negeri 7 Aceh Tamiang, dimana menurut penulis, pada saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani dalam materi sepakbola, dimana siswa masih banyak belum memahami teknik-teknik dasar sepakbola, seperti *shooting* bola dan dengan melihat dari kenyataan bahwa masih rendahnya hasil belajar *shooting* bola pada siswa SMP Negeri 7 Aceh Tamiang .

Dari jumlah siswa sebanyak 30 orang hanya 9 orang yang tuntas melakukan *shooting* bola kaki, sedangkan 21 orang lainnya tidak tuntas melakukan *shooting* dengan benar atau hanya 30% dari seluruh jumlah siswa. Data ini dapat dilihat pada lampiran 1.

Untuk itu kebutuhan untuk menggunakan pendekatan bermain dalam pengajaran pendidikan jasmani perlu dilakukan sebagai suatu pendekatan alternatif. Guru dituntut harus lebih kreatif, inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa sehingga tercipta pembelajaran yang

aktif bagi siswa serta menyenangkan tanpa meninggalkan tujuan pembelajaran itu sendiri.

Faktor yang lain adalah sarana dan prasarana yang kurang memadai, sehingga siswa dalam kelas itu tidak aktif semua dan terlalu lama dalam menunggu giliran. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung menyebabkan anak merasa bosan. Pada akhirnya pembelajaran terkesan tidak tuntas.

Penggunaan metode mengajar yang baik ikut menentukan terhadap keberhasilan dalam pembelajaran, dengan metode yang tepat siswa akan dapat dengan mudah menguasai materi yang diberikan.

Guru pendidikan jasmani harus dapat menciptakan iklim pengajaran yang dapat memotivasi siswa agar dapat senantiasa bersemangat dalam proses belajar mengajar. Iklim pengajaran yang dimaksud dengan psikologis dapat mempengaruhi siswa-siswa terhadap tugas-tugas yang dilakukannya dalam pengajaran pendidikan jasmani, seperti penjelasan tentang apa yang diajarkan guru , mengapa dan untuk apa hal itu diajarkan, serta bagaimana keterkaitan dengan permainan yang sesungguhnya. Iklim pengajaran tersebut harus ditanamkan pada siswa sejak awal pelajaran, hal ini bertujuan agar siswa mudah memahami dan menerima makna dari pelajaran yang diberikan guru serta siswa akan dapat menerapkannya di lapangan.

Hasil wawancara yang didapat dari guru Pendidikan Jasmani dikelas VIII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang mengatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam penjas. Nilai rata-rata ulangan penjas khususnya *shooting* dalam sepakbola yang didapat



siswa belum mencapai KKM yang seharusnya yaitu 75. Pada akhirnya menjadikan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan optimal. Sebagai seorang guru harus berupaya mencari jalan keluar agar proses belajar mengajar lebih bersifat inovatif. Selaku pendidik, oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian untuk menemukan sumber baru membuat metode pendekatan bermain yang lebih baik untuk digunakan dalam mempelajari keterampilan gerak. Metode ini menganggap bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.

Sejalan hal itu dalam penggunaan metode pendekatan bermain sebagai alat bantu pelaksanaan mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang bisa diharapkan dalam meningkatkan hasil belajar. Pendekatan bermain dapat diterapkan didalam berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah belajar gerak, dimana fungsi motorik seseorang itu memang disiapkan sedemikian rupa untuk bisa menuju kearah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dan berlatih.

Melalui pengenalan pendekatan bermain diharapkan mampu menjadi masukan dan cara alternatif lain dalam penggunaan dan penerapan metode pembelajaran penjas disekolah-sekolah. Sehingga pelaksanaan belajar mengajar itu sendiri lebih bervariasi serta menumbuhkan minat, motivasi, dan kreativitas. Karena

metode pendekatan bermain bukan hanya bertumpu kepada guru saja tetapi didalam metode ini disekolah siswa lebih banyak berperan dalam proses pembelajaran.

LANDASAN TEORITIS

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Menurut Cholik Mutohir dalam Samsudin (2008:2) Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia indonesia berkualitas berdasarkan pancasila. Selanjutnya Mahendra (2003:6) mengemukakan bahwa secara sederhana pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memberikan kesempatan kepada siswa untuk :

- (1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktifitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial,
- (2) mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani,
- (3) memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali,
- (4) mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan,
- (5)



berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang, (6) menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

1. Hakikat Hasil Belajar dan Pembelajaran

Menurut Skinner dalam buku Dimiyati dan Mujiono (2006: 9) bahwa belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi lebih baik. Sebaliknya bila tidak belajar maka responsnya akan menurun.

Dalam belajar ditemukan adanya dua hal yaitu: 1). Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pembelajaran. 2). Respons si pembelajar dan 3). Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut.

Proses belajar dimaksudkan untuk mencapai tujuan pendidikan dari pembelajaran merupakan proses yang kompleks dan senantiasa berlangsung dalam berbagai situasi dan kondisi. Seseorang akan berhasil dalam belajar kalau dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Hasil dari belajar merupakan suatu gambaran prestasi siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya.

Menurut Djamarah dan Zein (2005: 5) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai dari

hasil aktivitas dalam belajar". Hasil belajar itu merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan suatu paket belajar tertentu, yang dapat diukur dalam berbagai bentuk melalui proses evaluasi tertentu, yang dapat diukur dalam berbagai bentuk melalui proses evaluasi tertentu, hasil yang dicapai dapat berupa ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), yang semuanya itu tercermin dalam hasil belajar siswa

Menurut Hamalik (2005: 57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas perlengkapan terdiri dari : ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujiannya dan sebagainya. Rumusan tersebut tidak hanya terbatas dalam ruangan saja. Sistem pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara membaca buku, belajar di kelas atau di sekolah, karena diwarnai oleh organisasi dan interaksi antara berbagai komponen yang saling berkaitan, untuk membelajarkan peserta didik.

2. Hakikat Sepak bola

Sepak bola menurut A. Sarumpaet (2002) adalah "merupakan permainan yang

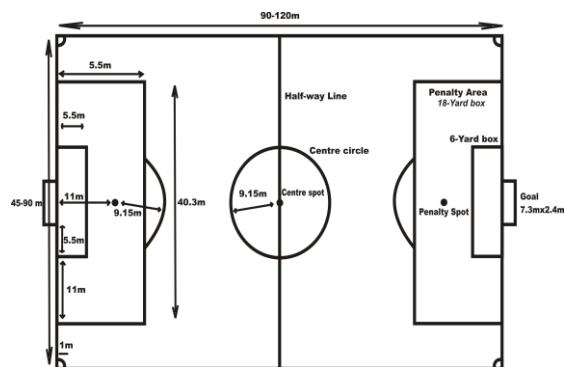


dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain, yang sering disebut kesebelasan. Pemain ini ditambah pemain cadangan sebanyak 9 orang. Masing-masing regu atau kesebelasan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola”.

Menurut Sucipto (2000:12), “sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang.

Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan tangannya didaerah finaltinya”.

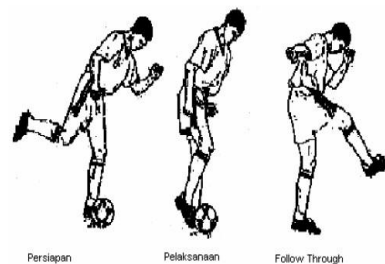
Permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit diantara dua babak tersebut. Permainan sepak bola adalah permainan beregu yang dimainkan masing-masing 11 orang, termasuk seorang penjaga gawang. Tujuan permainan ini adalah untuk memenangkan pertandingan dengan cara memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar terhindar dari kemasukan bola dari serangan lawan. Suatu kesebelasan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut dapat memasukkan bola ke gawang lebih banyak dan kemasukan bola lebih sedikit jika dibandingkan dengan lawannya (Muhajir, 2004:24).



Gambar 2. Lapangan Sepak Bola
(Sumber : FIFA, 2008)

3. Hakikat Shooting

Shooting adalah salah satu keterampilan individu dalam permainan sepakbola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan untuk memenangkan pertandingan. *Shooting* merupakan salah satu komponen penting dalam sepakbola yang harus



alitis untuk patan : 23) yang semua pemainnya menguasai teknik menendang bola dengan baik, dengan cepat, cermat dan tepat pada sasaran, sasaran teman maupun dalam membuat gol ke mulut gawang lawan”.



Gambar 2. Menla dengan kura-kura penuh.
Sumber: (Joseph A Luxbacher, 2012:15)

4. Hakikat Bermain

Dorongan untuk bermain itu pasti ada pada setiap manusia. Sudah semestinya permainan digunakan untuk pendidikan, menurut Driyarkara yang dikutip oleh Sukintaka (1998: 1). Bila seorang guru permainan menentukan dan menepati tujuan permainan, bahwa anak bermain untuk kesenangannya, para pemain akan bermain dengan senang, maka akan timbullah realitas yang harmonis dengan ditandai adanya ketertiban dan keteraturan, akan timbul banyak situasi pedagogik.

Sedangkan menurut Rob dan Leaertouwer dalam Sukintaka (1998: 37) bermain merupakan aktifitas yang dilakukan dengan sukarela dan didasari oleh rasa senang, untuk memperoleh kesenangan.

Menurut Karl Groos dan Maria Montessori dalam Montolalu, B.E.F, dkk. (2006 : 1.6) bermain dimaksudkan untuk mengembangkan fungsi yang tersembunyi dalam diri seorang individu. Sigmund Freud dan Erik Erikson yang telah dikutip oleh Montolalu, B.E.F. (2006 : 1.9) berpendapat bahwa bermain adalah alat yang penting bagi pelepasan emosinya serta untuk mengembangkan rasa harga diri ketika anak dapat menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial.

Menurut Vygotsky dalam Mayke. S. Tedjasaputra (2001: 10)

bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisinya bermain juga mempunyai peran penting bagi bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Menurut Sukintaka (1998: 8), bahwa bermain tidak hanya berpengaruh terhadap bermain tetapi dapat digunakan untuk latihan kekuatan otot, kelenturan, bahkan untuk latihan keterampilan motorik dan pembentukan pribadi anak.

Lebih lanjut Sukintaka (1998: 8) mengemukakan bahwa rasa senang dalam kegiatan bermain dapat digunakan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Rasa senang spontan memunculkan potensi yang berbentuk gerak dan sikap, serta perilakunya.

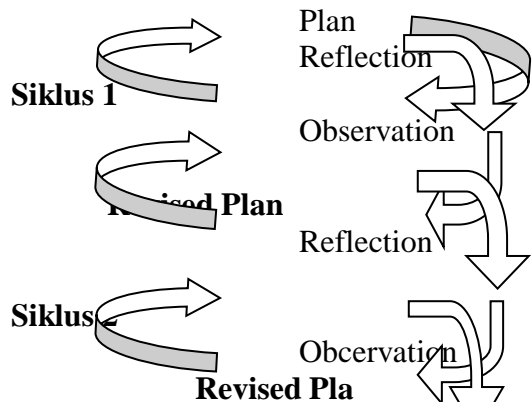
METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat sebagai respon. Variabel bebas adalah penerapan variasi pembelajaran sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar *Shooting* dalam permainan sepak bola dengan rancangan *pre test* dan *post test*. Sebelum memulai perlakuan, terlebih dahulu diadakan tes awal pada ke-30 siswa tersebut untuk mengukur kemampuan *shooting* dengan punggung kaki pada permainan sepak bola. Setelah dilakukan pengajaran, kemudian dilakukan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa melalui pendekatan bermain. Penelitian selama 2 minggu dengan pertimbangan alasan mengikuti kurikulum



yang ada di sekolah. Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka penelitian ini memiliki tahap-tahap penelitian berupa siklus dan dibatasi hingga 2 siklus.

Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka dalam penelitian ini akan terdiri dari beberapa tahap yang berupa siklus. Agus Krystiyanto (2010 : 53), “Siklus adalah sebuah satuan mekanisme sadar yang dilakukan peneliti (bersama kolaborator) dalam rangka untuk merubah keadaan secara rasional dan terencana”. Dalam melakukan siklus-siklus tersebut, dilakukan dengan proses pengkajian berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari: merencanakan, melakukan tindakan, mengobservasi dan merefleksi. Proses pengkajian tersebut dibuat dalam bentuk desain seperti gambar berikut ini:



Gambar 4. Desain PTK dalam pendidikan jasmani dan kepelatihan olahraga

(Sumber : Agus Kristianto, 2010, 19)

Tabel 3.3

Portofolio Penilaian Proses Kemampuan Menendang Bola

Nama Siswa :
Lembar Pengamatan :

Indikator	Deskriptor	Penilaian	
		ceklis	Skor

Sikap permulaan	1. Men dekati bola dari belakang pada sudut yang tipis		
	2. eletakkan salah satu kaki Untuk menahan keseimbangan disamping bola		
	3. Meng arahkan kaki ke target		
	Lutut kaki ditekuk		
Sikap Perkenaan	Berat badan dipindahkan kedepan		
	2. Kaki yang akan menendang disentakkan dengan kuat		
	3. Kaki tetap lurus		
	4. Menendang bagian tengah bola dengan bagian kura-kura kaki		
Sikap Akhir	1. Melanjutkan gerak searah dengan bola		
	Berat badan pada kaki yang menahan keseimbangan		
	Gerakan akhir kaki sejajar dengan dada		
	4. Badan berdiri rilek dan kembali kesikap awal		
Jumlah			

Keterangan:

1. Berikan tanda ceklis (√) apabila salah satu deskriptor dilakukan oleh siswa.



2. Hitunglah jumlah tanda ceklis (√) dan buat dikolom jumlah.

Sumber : Wissel (1999 : 61) dan Oliver (2007).

- Nilai 4: Apabila ke 4 uraian dapat Dilakukan
- Nilai 3: Apabila ke 3 uraian dapat Dilakukan
- Nilai 2: Apabila ke 2 uraian dapat Dilakukan
- Nilai 1: Apabila ke 1 uraian dapat Dilakukan

HASIL PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2017/2018 pada materi *shooting* dalam permainan sepak bola, karena banyak permasalahan yang dihadapi siswa yang berdampak rendahnya ketuntasan hasil belajar.

Rendahnya ketuntasan hasil belajar pada materi *shooting* dalam permainan sepak bola siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang tahun ajaran 2017/2018 disebabkan oleh beberapa faktor. Dari hasil survey di lapangan saat pembelajaran *shooting* permainan sepak bola siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang tahun ajaran 2017/2018 didapatkan hal-hal sebagai berikut:

1. Siswa kurang memperhatikan saat guru penjasorkes menjelaskan materi *shooting* permainan sepak bola. Dari pengamatan saat pembelajaran berlangsung, siswa cenderung sulit diatur saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dibuktikan oleh peneliti

saat melakukan pengamatan. Saat mengikuti pembelajaran penjasorkes, siswa menunjukkan sikap seenaknya sendiri, kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak memperhatikan pelajaran sepenuhnya (sambil lalu), ada yang berbicara dengan teman lainnya, bahkan ada yang bermain sendiri dengan temannya.

2. Pembelajaran penjasorkes dianggap remeh dan hanya sebagai kegiatan *refreshing* setelah pembelajaran dari kelas, sehingga siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.
3. Siswa kurang memahami dan kurang menguasai teknik gerakan *shooting*, sehingga *shooting* yang dilakukan terjadi kesalahan dan sering kali *shooting* yang dilakukan gagal.

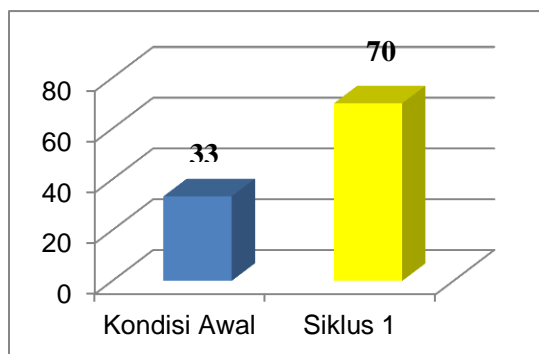
Tabel 4.4 Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar *Shooting* Sepak Bola Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2017/2018 Dari Kondisi Awal Ke Siklus 1

Ketuntasan Hasil Belajar <i>shoting</i> Sepak Bola Kondisi Awal	Ketuntasan Hasil Belajar <i>shooting</i> Sepak Bola Siklus 1	Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar <i>shooting</i> sepak bola Dari Kondisi Awal Ke Siklus 1
33.33%	70%	36.67%

Berikut ini disajikan grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar *shooting* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh



Tamiang tahun ajaran 2017/2018 dari kondisi awal ke siklus 1 sebagai berikut:



Gambar4.5. Diagram ketuntasan Hasil Belajar *shooting* Sepak Bola dari Kondisi Awal Ke Siklus 1

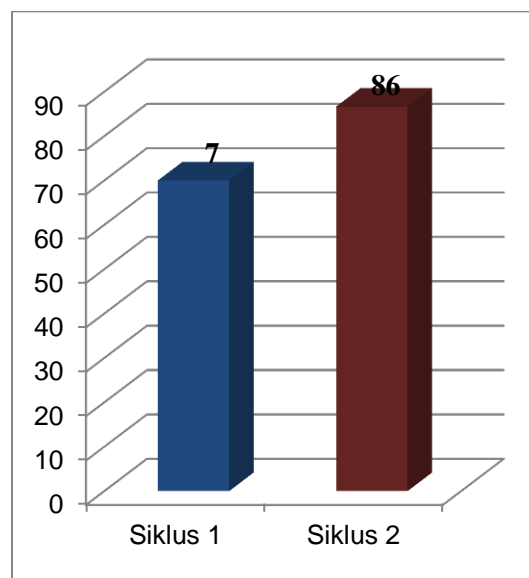
Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa, ketuntasan hasil belajar *shooting* Sepak Bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang tahun ajaran 2017/2018 dari kondisi awal ke siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 36.67%.

Perbandingan ketuntasan hasil belajar *shooting* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang tahun ajaran 2017/2018 dari siklus 1 ke siklus 2 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6. Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar *Shooting* Sepak Bola siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2017/2018 Dari Siklus 1 ke Siklus 2

Ketuntasan Hasil Belajar <i>shooting</i> Sepak Bola Siklus 1	Ketuntasan Hasil Belajar <i>dshooting</i> Sepak Bola Siklus 2	Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar <i>shooting</i> Sepak Bola Dari Siklus 1 Ke Siklus 2
70%	86.66%	16.66%

Berikut disajikan grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar *shooting* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang tahun ajaran 2017/2018 dari siklus 1 ke siklus 2



Gambar 4.6 Diagram ketuntasan Hasil Belajar *Shooting* sepak bola Dari Siklus 1 Ke Siklus 2

Berdasarkan gambar diagram di atas menunjukkan bahwa, keetuntasan hasil belajar *shooting* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang Tahun ajaran 2017/2018 dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 16.66%.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan diperoleh simpulan sebagai berikut: Penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar *shooting* sepak bola pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 Aceh Tamiang tahun ajaran 2017/2018. Ketercapaian



ketuntasan hasil belajar *shooting* sepak bola kondisi awal 33.33%. Siklus 1 sebesar 70%, dan siklus 2 sebesar 86.66%. Sehingga peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 sebesar 36.67%. Dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 16.66%. Dan peningkatan ketuntasan hasil belajar secara keseluruhan dari kondisi awal ke siklus 2 sebesar 53.33%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, dkk .2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT BumiAksara.
- Arikunto, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekata Praktik*. Jakarta :RinekaCipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2010. *Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI)*, 2010 (<http://bsnp-indonesia.org/id/>).
- E. Mills, Geoffrey.2003. *Action Research A Guide For The Teacher Researcher*. USA : Merrill Prentice Hall.