

## **Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mengumpan Bola Menggunakan Pendekatan Permainan *Rondo* Siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya**

**Septyaningtyas Anggraini<sup>1</sup>, Advendi Kristiyandaru<sup>2</sup>, Bagus Setiady<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

<sup>3</sup> SD Negeri Kebonsari I/414, Kota Surabaya

Jalan Kebonsari Sekolahan No.1 Surabaya, Kebonsari, Kec. Jambangan, Kota Surabaya, Jawa Timur, dengan kode pos 60233. <sup>1</sup>

Email : [Septyaningtyas10@gmail.com](mailto:Septyaningtyas10@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar mengumpan bola menggunakan pendekatan permainan *rondo* Siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan (*action Research*) yang terdiri dari 2 (dua) siklus, dan setiap siklus terdiri dari: Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan evaluasi kondisi awal diperoleh nilai rata – rata kondisi awal sebesar 59,79 dengan nilai tertinggi adalah 75 terdapat 8 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 26 orang dengan ketentasan belajar 88,4% dan yang tidak tuntas 11,6%. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus 1 untuk materi mengumpan bola dengan pendekatan permainan *rondo* diperoleh nilai rata – rata siklus 1 sebesar 65,44 dengan ketentasan belajar 35,4% dan yang tidak tuntas 64,6%. Pada siklus II untuk materi menngumpan bola diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 71,50 dengan ketuntasan belajar 91,8% dan yang tidak tuntas 8,2%. Penggunaan Pendekatan Permainan *rondo* dapat meningkatkan hasil belajar materi mengumpan bola siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya.

***Kata kunci: Hasil Belajar, Permainan Rondo***

### **ABSTRACT**

The aim of this research is to improve the learning outcomes of passing the ball using the *rondo* game approach for Class V-A students at SDN Kebonsari 1/414 Surabaya. The method used in this research is Action Research which consists of 2 (two) cycles, and each cycle consists of: Planning, Implementation, Observation and reflection. The results of the research show that the initial condition evaluation obtained an average initial condition score of 59.79 with the highest score being 75, there were 8 people and the lowest score was 50, there were 26 people with learning completion of 88.4% and 11.6% incomplete. The research results showed that in cycle 1, for material on passing the ball using the *rondo* game approach, the average value for cycle 1 was 65.44 with learning completion of 35.4% and incomplete learning of 64.6%. In cycle II for ball passing material, the average score for cycle II was 71.50 with 91.8% learning complete and 8.2% incomplete. Using the *rondo* game approach can improve the learning outcomes of ball passing material for class V-A students at SDN Kebonsari 1/414 Surabaya.

***Keywords: Learning Outcomes, Rondo Game***

### **PENDAHULUAN**

Sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang. Sepak bola adalah permainan yang sangat populer, karena permainan sepak bola sering dilakukan oleh anak-anak, orang dewasa maupun orang tua.

Materi sepak bola diajarkan sejak dini sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah dasar. Pendidikan jasmani memberikan modal dasar bagi siswa yang tertarik dengan sepak bola. Pemain tidak hanya harus memiliki fisik dan mental yang kuat, tetapi juga teknik dasar permainan harus baik dan benar. Menurut (Wahyudhy & Apriansyah, 2020), teknik passing dan teknik penguasaan bola merupakan salah satu unsur yang harus dilatih dalam sepak bola. (Fatimatuzahroh et al., 2019) memaparkan bahwa terdapat tiga ranah (domain) hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sugiyanto et al., 2019).

Bahwa hasil belajar siswa adalah perubahan tingkah laku siswa melalui proses belajarnya. Jadi hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar psikomotor teknik dasar mengumpan bola dengan kaki bagian dalam dengan metode permainan rondo pada siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya. Pada kenyataannya masih terdapat beberapa siswa dalam permainan sepak bola memiliki kemampuan kurang dalam melakukan teknik passing dan teknik control, menandakan bahwa ada faktor yang mempengaruhi terhadap ketrampilan tersebut.

Menurut hasil observasi peneliti sekolah, pada saat mengikuti pembelajaran penjasorkes khususnya passing dan control sepak bola, siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya masih sering melakukan kesalahan dan terlihat ceroboh terutama dalam menumpukan dan menghentikan dengan kaki bagian dalam, sehingga nilai rata-rata siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya dalam pembelajaran teknik passing dasar sepak bola dan teknik control masih rendah di bawah KKM yaitu 75, hanya 8 dari 34 siswa yang dinilai (11,6%) mencapai KKM dan 26 (88,4%) siswa tidak mencapai KKM.

Penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam nutrisi kaki bagian dalam adalah siswa itu sendiri, siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran mengumpan dan menghentikan bola. Selain itu, Guru juga menjadi salah satu penyebab kurangnya kemampuan passing dan manajemen siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih menggunakan metode tradisional sehingga pembelajaran menjadi

kurang menarik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sepak bola khususnya mengumpan dan menghentikan bola maka topik pembelajaran harus diidentifikasi. Metode permainan digunakan sebagai bahan penelitian ini.

Menurut (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan hal yang harus diajarkan kepada anak karena bermain itu sifatnya menyenangkan, serius, sukarela.

Rondo atau dikenal juga dengan istilah kucing-kucingan adalah sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan passing yang diimplementasikan pada seluruh level pemain sepak bola. Metode ini mengharuskan beberapa orang (minimal tiga orang) untuk saling mengoper bola. Menurut (Sugiyanto et al., 2019), rondo atau kucing-kucingan memasukkan hampir semua aspek dalam permainan sepak bola kecuali mengumpan. Aspek kompetitif, membuka ruang, apa yang harus dilakukan saat memegang bola, menjaga ketat lawan dan merebut bola. Tentu saja hal ini akan membantu mengasah teknik bermain bola yang ada pada diri siswa. Melalui metode Rondo yang diterapkan pada materi permainan sepak bola, peneliti berharap terjadi peningkatan teknik dasar mengumpan atau passing dengan kaki bagian dalam di pembelajaran pun tercapai. (Syafii, 2022) memaparkan bahwa latihan rondo games lebih signifikan peningkatannya daripada latihan passing diamond terhadap kemampuan akurasi ketepatan passing.

Berdasarkan pemahaman diatas, maka peneliti ingin menerapkan metode permainan sebagai pembelajaran pendidikan jasmani, dalam mata pelajaran mengumpan dan menghentikan bola. Harapannya dengan adanya metode permainan rondo dapat melihat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran teknik mengumpan dan teknik menghentikan bola pada permainan sepak bola, serta untuk mengetahui afektifitas dari pembelajaran yang diberikan guru sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari metode yang diterapkan, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar mengumpan bola pada siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya.

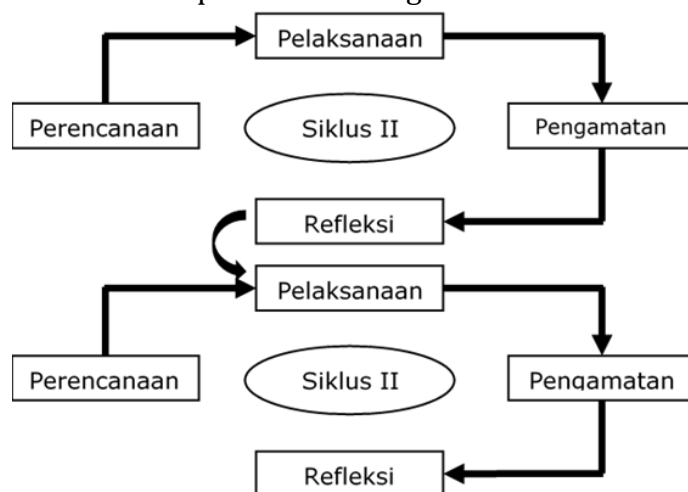
Menurut (Novita et al., 2019), membagi tiga ranah hasil belajar yaitu (1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi, dan internalisasi. (3) Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak, Pada ranah psikomotorik belajar gerak memuat dua tujuan utama; (1) kemampuan gerak, dan (2) kemampuan fisik. Kemampuan bergerak terdiri atas: (1) kemampuan gerak lokomotor, (2) kemampuan gerak manipulasi, dan (3) kemampuan gerak stabilisasi. Sedangkan kemampuan fisik terdiri atas: (1) kesegaran jasmani dan (2) kesegaran gerak

Menurut (Sobandi, 2017), hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: (1) Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. (2) Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang dicapai menurut (Pondaag et al., 2021), melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri – ciri sebagai berikut. (1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankannya apa yang telah dicapai. (2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya. (3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya. (4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku. (5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 1/414 Surabaya, yang berada di selatan kota Surabaya. SDN Kebonsari 1/414 Surabaya Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur mempunyai fasilitas yang terdiri dari: 24 ruang kelas, 1 ruang kantor, 1 ruang perpustakaan, dan lain-lain. Dengan jumlah guru sebanyak 34 orang Pendidikan, Tenaga Kependidikan sebanyak 6 orang, dan Penjaga Sekolah sebanyak 4 orang. Objek Penelitian ini adalah Siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1 414 Surabaya pada Tahun Pelajaran 2022/2023 semester genap, dengan jumlah siswa sebanyak 34 yang terdiri dari 14 siswa laki – laki dan 20 siswa perempuan. Waktu penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 1 bulan yaitu pada bulan Februari sampai dengan Maret 2023. Menurut (Gusryanda & Suhairi, 2023), penelitian ini pada mengumpan bola diajarkan. Penelitian ini direncanakan sebanyak 2 siklus masing – masing siklus 1 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas dengan siklus. Gambar dari prosedur tahapan PTK tersebut dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Model Prosedur Tahapan PTK Kemmis and Taggart(Muyati et al., 2022)

1. Siklus I

Pada siklus ini membahas subkonsep materi mengumpan bola.

a. Tahap Perencanaan

Menurut (Hawa et al., 2023), pada tahap ini dilakukan persiapan–persiapan untuk melakukan perencanaan tindakan dengan membuat silabus, rencana pembelajaran, lembar observasi guru dan siswa, lembar kerja siswa, dan membuat alat evaluasi berbentuk tes tertulis dengan model pilihan ganda.

b. Tahap pelaksanaan Pada tahap ini dilakukan :

- 1) Guru menjelaskan materi mengumpan bola secara klasikal.

- 2) Guru memberi contoh teknik mengumpan bola secara baik dan benar, sedangkan siswa memperhatikan.
- 3) Guru menunjuk salah satu siswa untuk mencoba mempraktekan Cara Mengumpan bola, sedangkan siswa yang memperhatikan dan menanyakan jika ada yang kurang dipahami..

c. Tahap Observasi

Pada tahapan ini dilakukan observasi pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru dalam proses pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas dan respon siswa serta guru. Sedangkan peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari nilai praktek siswa.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi proses pembelajaran pada siklus I dan menjadi pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya. Pertimbangan yang dilakukan bila dijumpai satu komponen dibawah ini belum terpenuhi, yaitu sebagai berikut :

1. Siswa mencapai ketuntasan individual  $\geq 75$  .
  2. Ketuntasan klasikal jika  $\geq 85\%$  dari seluruh siswa mencapai ketuntasan individual yang diambil dari tes hasil belajar siswa.
2. Siklus II

Hasil refleksi dan analisis data pada siklus I digunakan untuk acuan dalam merencanakan siklus II dengan memperbaiki kelemahan dan kekurangan pada siklus I. Tahapan yang dilalui sama seperti pada tahap siklus I.

1. Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam PTK ini yaitu :

- a. Observasi dilakukan oleh guru yang bersangkutan dan seorang kolaborasi untuk merekam perilaku, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi.
- b. Tes hasil belajar untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Instrumen yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari:

1. Lembar Test / ulangan harian untuk mengetahui hasil belajar siswa.
2. Lembar observasi siswa untuk mengetahui tingkat motivasi siswa.
3. Lembar observasi guru untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

2. Teknik Analisa Data

Data hasil penelitian selanjutnya dianalisis secara deskriptif, seperti berikut ini :

Data tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa atau tingkat keberhasilan belajar pada materi mengumpan bola dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) secara individual jika siswa tersebut mampu mencapai nilai 75. Ketuntasan klasikal jika siswa yang memperoleh nilai 75 ini jumlahnya sekitar 85% dari seluruh jumlah siswa dan masing – masing di hitung dengan rumus, menurut Arikunto (Jamal, 2014) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dimana : P = Prosentase

F = frekuensi tiap aktifitas

N = Jumlah seluruh  
aktifitas

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tanpa menggunakan media pada materi mengumpan bola. Disamping itu guru juga membuat lembar kerja dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observasi mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Selasa 28 Februari 2023 dari pukul 07.00 s.d 08.10 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 10 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa senam pemanasan, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi

tentang mrngumpun bola menggunakan kaki bagian dalam. Pada kegiatan ini guru lalu memberi contoh cara sikap tubuh, menumpu serta melakukan gerakan mengumpun bola dengan kaki bagian dalam.

Kegiatan akhir antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan ceramah, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Partisipasi siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 dalam kegiatan belajar mengajar PJOK. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada kondisi awal. Hasil belajar siswa pada kondisi awal dengan tanpa media dari peserta didik yang berjumlah 34 orang siswa terdapat 8 siswa atau 11,6% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 26 Siswa atau 88,4% yang tidak tuntas, dengan nilai rata-rata sebesar 59,79. Dengan adanya masalah yang terjadi pada kondisi awal, maka kami bersama pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus I dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada materi mengumpun bola dengan kaki bagian dalam dengan menerapkan pendekatan permainan rondo ternyata hasil yang didapat nilai rata-rata sebesar 59,79 dan secara klasikal sebesar 67,7%. Hal ini masih jauh dari harapan. Oleh karena itu refleksi yang dikemukakan akan difokuskan pada peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengumpun bola dengan kaki bagian dalam.

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tanpa menggunakan media pada materi menngumpun bola. Disamping itu guru juga membuat lembar kerja dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Selasa 7 Maret 2023 dari pukul 07.00 s.d 08.10 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 10 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran

siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa senam pemanasan, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya. Kegiatan *icebreaking* yang dilakukan guru. Guru menjelaskan terlebih dahulu materi tentang mrngumpun bola menggunakan kaki bagian dalam. Pada kegiatan ini guru lalu memberi contoh cara sikap tubuh, menumpu serta melakukan gerakan mengumpun bola dengan kaki bagian dalam.

Kegiatan akhir antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan ceramah, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira.

Partisipasi siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga . Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan penerapan model pembelajaran menggunakan Pendekatan Permainan Rondo dengan jumlah siswa 34 orang, terdapat 15 siswa atau 35,4% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 19 Siswa atau 64,6% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 65,44. Dengan adanya masalah yang terjadi pada siklus I, maka pengamat merefleksikan masalah tersebut agar mampu diperbaiki pada siklus II dengan harapan semua siswa mampu meningkatkan hasil belajarnya.

Hasil penelitian pengamat terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar yang menerapkan model Pendekatan Permainan Rondo pada materi mengumpun bola dengan kaki bagian dalam pada siklus 1 adalah rata-rata 3,00 berarti termasuk kategori baik. Hasil angket respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo. Pendekatan Permainan Rondo yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran materi mengumpun dengan menggunakan kaki bagian dalam, siswa secara umum memberikan tanggapan yang positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang, siswa juga merasa senang dengan LK yang digunakan, suasana kelas, maupun cara penyajian materi oleh guru, dan model pembelajaran yang baru mereka terima, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga merasa senang karena bisa menyatakan pendapat, dan siswa merasa memperoleh manfaat dengan model pembelajaran kooperatif tipe Pendekatan Permainan Rondo.

Data hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo, bahwa pengelolaan

pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran pendekatan permainan rondo dalam materi pelajaran mengumpan bola dengan kaki bagian dalam pada siklus I sebesar 2.75 yang berarti termasuk kategori baik.

Pada siklus 1 terdapat kekurangan pemahaman siswa pada Materi mengumpan bola dengan kaki bagian dalam. Menurut pengamat, ada beberapa hal yang menyebabkan hal ini terjadi. *Pertama*, siswa tidak fokus pada pengisian LK sehingga ada bagian tertentu dari isi LK yang tidak terisi dengan sempurna. *Kedua*, siswa banyak melakukan hal-hal di luar konteks pembelajaran, seperti bermain dengan teman sekelompoknya. *Ketiga*, diantara satu atau dua kelompok tidak mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan guru pada saat evaluasi di akhir pelajaran.

Pada tahap perencanaan guru mempersiapkan tindakan berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan tanpa menggunakan media pada materi mengumpan bola. Disamping itu guru juga membuat lembar kerja dan menyusun lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Selanjutnya, guru membuat tes hasil belajar. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan di kelas, guru dan observer mendiskusikan lembar observasi.

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Selasa 14 Maret 2023 dari pukul 07.00 s.d 08.10 WIB. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan pendahuluan adalah 10 menit, sedangkan alokasi waktu untuk kegiatan inti adalah 50 menit dan alokasi kegiatan penutup sebesar 10 menit. Pada kegiatan pendahuluan, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu (1) menyapa dan mengecek kehadiran siswa, (2) melakukan *icebreaking* berupa senam pemanasan, (3) menggali pengetahuan siswa dan mengaitkan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan selanjutnya.

Melalui kegiatan inti mendesain kegiatan agar siswa dapat mengalami proses menemukan, menamai dan mempresentasikan. Untuk dapat menemukan berkaitan dengan pendekatan permainan rondo, pertama-tama guru membagi siswa dalam 5 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 3-4 orang siswa. Kegiatan akhir siklus II antara lain: (1) melakukan evaluasi untuk mengetahui pencapaian siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan strategi Pendekatan Permainan Rondo, (2) siswa melakukan kilas balik tentang pembelajaran yang baru dilakukan dan (3) siswa dan guru merayakan keberhasilan belajar dengan bertepuk tangan gembira

Partisipasi siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya dalam kegiatan belajar mengajar Pendidikan PJOK. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa pada siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II dengan Pendekatan Permainan Rondo dengan jumlah 34 siswa, terdapat 27 siswa atau 91,8% yang tuntas dan yang tidak tuntas ada 7 Siswa atau 8,2% yang tidak tuntas dan nilai rata-rata sebesar 71,50. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan respons siswa terhadap kegiatan pembelajaran meskipun masih ada sebagian kecil masalah yang muncul pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian pengamat terhadap aktivitas siswa selama kegiatan belajar yang menerapkan model pendekatan permainan rondo pada materi mengumpan bola dengan kaki bagian dalam pada siklus 1I adalah rata-rata 3,25 berarti termasuk kategori baik. Siswa secara umum memberikan tanggapan yang positif selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan senang, siswa juga merasa senang dengan LK yang digunakan, suasana kelas, maupun cara penyajian materi oleh guru, dan model pembelajaran yang baru mereka terima, selama kegiatan pembelajaran berlangsung siswa juga merasa senang karena bisa menyatakan pendapat, dan siswa merasa memperoleh manfaat dengan model pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo.

Tabel 2. Uji Beda keberhasilan Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

<b>Uji beda keberhasilan</b>			
	n	<i>Shapiro-Wilk*</i>	<i>Kruskal-Wallis**</i>
<b>Prasiklus</b>	34	0,00	
<b>Siklus 1</b>	34	2,75	0,05
<b>Siklus 2</b>	34	3,25	

## **Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar evaluasi kondisi awal siswa kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya untuk materi menngumpan bola dengan menggunakan pendekatan permainan rondo diperoleh nilai rata - rata kondisi awal sebesar 59,79 dengan nilai tertinggi adalah 75 terdapat 8 orang dan nilai terendah adalah 50 terdapat 26 orang dengan ketuntasan belajar 88,4% dan yang tidak tuntas 11,6%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya pada siklus 1 untuk materi menngumpan bola dengan pendekatan permainan rondo diperoleh nilai rata - rata siklus 1 sebesar 65,44 dengan nilai tertinggi adalah 75 terdapat 15 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 19 orang dengan ketuntasan belajar 35,4% dan yang tidak tuntas 64,6%.

Sedangkan pada siklus II untuk materi mengumpan bola diperoleh nilai rata – rata siklus II sebesar 71,50 dengan nilai tertinggi adalah 75 terdapat 27 orang dan nilai terendah adalah 60 terdapat 1 orang dengan ketuntasan belajar 81% dan yang tidak tuntas 8,2%. Siswa yang tidak tuntas baik pada siklus I maupun pada siklus II adalah siswa yang sama, ini disebabkan siswa tersebut pada dasarnya tidak ada niat untuk belajar dan sering tidak masuk sekolah.

Berdasarkan data hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya Tahun pelajaran 2022/2023 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu menngumpan bola. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada materi yang sama yaitu menngumpan bola. Hal ini disebabkan pada siklus I dan siklus II Sudah menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan permainan rondo.

Aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung yang menerapkan pendekatan permainan rondo pada materi mengumpan bola menurut penilaian pengamat termasuk kategori baik semua aspek aktivitas siswa. Adapun aktivitas siswa yang dinilai oleh pengamat adalah aspek aktivitas siswa: mendengar dan memperhatikan penjelasan guru, kerja sama dalam kelompok, bekerja dengan menggunakan alat peraga, keaktifan siswa dalam diskusi, mempresentasikan hasil diskusi, menyimpulkan materi, dan kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari guru.

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan aktivitas siswa yang paling dominan dilakukan yaitu bekerja sama mengerjakan LK dan berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa siswa saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk mendapatkan hasil yang baik. Hal ini sesuai dengan yang sudah di paparkan (Missyella et al., 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif mendorong siswa dalam kelompok belajar, bekerja dan bertanggung jawab dengan sungguh–sungguh sampai selesainya tugas– tugas individu dan kelompok.

Kemampuan guru dalam pengelolaan model pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo menurut hasil penilaian pengamat termasuk kategori baik untuk semua aspek. Berarti secara keseluruhan guru telah memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola pendekatan permainan rondo pada materi menngumpan bola. Hal ini sesuai dengan menurut (Abdullah, 2017), bahwa guru berperan penting dalam mengelola kegiatan mengajar, yang berarti guru harus kreatif dan inovatif dalam

merancang suatu kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar dapat ditingkatkan. (Buchari, 2018) memaparkan bahwa kemampuan seorang guru sangat penting dalam pengelolaan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil angket respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo yang diterapkan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa merasa senang terhadap materi pelajaran. LK, suasana belajar dan cara penyajian materi oleh guru. Menurut siswa, dengan model pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo mereka lebih mudah memahami materi pelajaran interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi antar siswa tercipta semakin baik dengan adanya diskusi, sedangkan ketidak senangan siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo disebabkan suasana belajar dikelas yang agak ribut.

Seluruh siswa (100%) berpendapat baru mengikuti pembelajaran dengan pendekatan permainan rondo. Siswa merasa senang apalagi pokok bahasan selanjutnya menggunakan pendekatan permainan rondo, dan siswa merasa bahwa model pembelajaran kooperatif menggunakan pendekatan permainan rondo bermanfaat bagi mereka, karena mereka dapat saling bertukar pikiran dan materi pelajaran yang didapat mudah diingat

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe pendekatan permainan rondo dapat meningkatkan hasil belajar materi mengumpukan bola siswa Kelas V-A SDN Kebonsari 1/414 Surabaya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/Lj.V4i1.1866>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/Jii.V12i2.897>
- Fatimatuzahroh, F., Nurteti, L., & Koswara, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Melalui Metode Lectures Vary. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.36667/Jppi.V7i1.362>
- Gusryanda, N., & Suhairi, M. (2023). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Sepak Bola Dengan Gaya Mengajar Cooperative Learning*. 12(1), 39-55.
- Hawa, S., Guru, P. P., Kejujuran, M., Cermin, S., Menggunakan, K., & Learning, P. B. (2023).

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI MEMPERTAHANKAN KEJUJURAN SEBAGI CERMIN KEPERIBADIAN MENGGUNAKAN PROBLEM BASED LEARNING SISWA KELAS X SMAN 1 BALAI RIAM. 3(1), 452–460.**

- Jamal, F. (2014). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Peluang | 18. *Jurnal MAJU (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 1(1), 18–36.
- Missyella, L., Setia, K., Chandra, B., & Listiani, T. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Mendorong Kedisiplinan Siswa*. 3(November 2022), 1–14.
- Muyati, E., Watini, S., & Sakti, P. (2022). *Implementasi Model ATIK Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Menggunakan Bahan Loostpart Di TK Mutiara Setu*. 5, 652–656.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). *Indonesian Journal Of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 3(2), 64–72.
- Nurhayati, S., & Zarkasih Putro, K. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64.
- Pondaag, R. A., Pardanus, R. H. W., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kkpi Siswa Smk. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 284–296.  
<https://doi.org/10.53682/Edutik.V1i3.1790>
- Sobandi, R. (2017). *TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS VIII MTS NEGERI 1 PANGANDARAN*. 1, 306–310.
- Sugiyanto, S., Ilahi, B. R., & Defliyanto, D. (2019). Implementasi Metode Rondo Untuk Meningkatkan Teknik Passing Mahasiswa Pada Mata Kuliah Futsal Penjas Prodi Penjas FKIP UNIB. *Kinestetik*, 3(1), 10–18. <https://doi.org/10.33369/Jk.V3i1.8767>
- Syafii, R. R. N. H. & I. (2022). *Pengaruh Model Latihan EL Rondo Dan Latihan Passing1-2 Combination Dalam Meningkatkan Akurasi Passing Sepak Bola Rafif Rifqi Naufal Hasyim \*, Imam Syafii*. 121–132.
- Wahyudhy, M. R., & Apriansyah, D. (2020). Tingkat Keterampilan Passing Dalam Permainan Sepak Bola Di SD Negeri 40 Kota Bengkulu. *Physcal Education And Sport*, 1(1), 33–42.