

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai anak didik. Mengajar dan belajar merupakan dua kegiatan yang berbeda tetapi terdapat hubungan yang erat yaitu saling berpengaruh dan saling menunjang satu sama lain. Belajar juga merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi dari dalam diri individu, biasanya belajar mengarah kepada yang lebih baik lagi, dari yang belum tahu menjadi tahu, dari yang sudah tahu menjadi lebih tahu lagi dibandingkan yang sebelumnya

Soejanto (2015:8) menyatakan bahwa “Belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya yang menyangkut banyak aspek, baik karena kematangan maupun karena latihan”. Sedangkan Psychology,

H.C. Witherington (2012 : 35) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian atau suatu pengetahuan”. Rusman (2012 : 1) “Belajar merupakan suatu proses yang diarahkan pada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman belajar yang dipersiapkan dan dilakukan guru”. Winkel (2011:39) “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Muhammad Fathurrohman (2015:

27) “Belajar adalah proses yang terus - menerus yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas”.

Belajar hakikatnya adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi yang harus dimiliki oleh guru. Setiap guru harus mampu mengajar dan terampil dalam melaksanakan tugasnya mengajar di dalam kelas. Dalam kelas kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah menyampaikan informasi kepada peserta didik yaitu mengajar. Mengajar dilakukan untuk mentransfer ilmu yang ada pada guru untuk disampaikan kepada anak didik sehingga anak didik memiliki pengetahuan.

Sesuai dengan pendapat Hasibuan dan Moedjiono (2015:12) Menyatakan bahwa “Mengajar adalah penciptaan sistem yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar”. Wina Sanjaya (2011:94) menyatakan bahwa “Mengajar adalah mengajak berpikir siswa sehingga melalui kemampuan berpikir akan terbentuk siswa yang cerdas dan mampu memecahkan setiap persoalan yang dihadapinya”. Daryanto (2013:191) “Mengajar adalah membimbing kegiatan belajar peserta didik sehingga ia mau belajar”. Mahmud (2015 : 12) “Mengajar adalah memasuki dunia siswa untuk mengubah persepsi dan perilaku mereka”. Muhammad Fathurrohman (2015:12) “Mengajar ialah suatu efektivitas mengatur organisasi / lingkungan sebaik – baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses mengajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diartikan mengajar adalah proses mengkondisikan lingkungan agar anak didik menerima pengetahuan dari

guru.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan,

materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan guru dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta didik.

Muhammad Fathurrohman (2015 : 16) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Degeng (2015 : 17) “Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik”. Nasution (2015 : 17) “Pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik – baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar”. Gagne (2014 : 3) mengatakan, “Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diartikan pembelajaran adalah suatu proses kegiatan karena ada intraksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Selain itu hasil belajar juga dapat menggambarkan seberapa tingkat keberhasilan pencapaian siswa akan materi yang akan diajarkan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar akan tercermin dari kepribadian yang berupa tingkah laku yang terlihat setelah mengalami proses pembelajaran.

Menurut Gagne & Driscoll (2011 : 42) “Hasil Belajar bukan merupakan proses tunggal , melainkan proses yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku, dimana tingkah laku tersebut merupakan hasil dari efek kumulatif dari belajar”. Nana Sudjana (2010 : 22) “Hasil Belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya”.

Bloom dalam Nana Sudjana (2010:22) menyatakan bahwa : Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi, dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor belajar banyak jenisnya eksternal.

a. Faktor Internal

Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

- 1) Faktor Jasmani
 - (a) Faktor kesehatan
 - (b) Cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis: Yang termasuk kedalam faktor psikologis adalah inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan lelah. *Inteligensi*: Inteligensi adalah kemampuan mengenai tingkat

kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang atau peserta didik. *Perhatian*: Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. *Minat*: Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. *Bakat*: Kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik untuk melakukan sesuatu hal sesuai dengan yang dimilikinya. *Motif*: Motif adalah gaya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu hal. Dengan kata lain adanya motivasi atau dorongan yang di peroleh untuk melakukan sesuatu. *Kematangan*: Kematangan adalah kesiapan seseorang untuk

melakukan sesuatu hal yang baru yang diperoleh dari belajar dan latihan-latihan. *Kesiapan*: adalah kesiediaan untuk memberi respon atau bereaksi.

- 3) Faktor kelelahan: Faktor kelelahan terdiri dari dua bagian yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor Keluarga: Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor Sekolah: yaitu mencakup metode mengajar disiplin sekolah kurikulum relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan keadaan gedung sekolah.
- 3) Faktor Masyarakat: Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di atas akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut. Ada hasil belajar peserta didik yang tinggi disebut prestasi tinggi (high Achievers) dan hasil belajar peserta didik yang rendah disebut (tunder Achievers).

6. Penelitian Tindakan Kelas

a. Pengertian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Menurut Ekawarna (2011:4) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan (action rescarch) yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas”. Aqib (2009 : 13) “PTK merupakan suatu pencermatan

terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan , dan terjadi dalam sebuah kelas”. Asrori (2009 : 5) “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa PTK adalah sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral yang memiliki untuk penerapan tindakan (observation dan evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting) dan seterusnya sampai dengan perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Kriteria Keberhasilan)

b. Karakteristik PTK

Berdasarkan pengertian dan prinsip-prinsip PTK di atas, kita dapat memperoleh ciri atau karakteristik dari PTK dibandingkan dengan penelitian lain yaitu:

- 1) PTK merupakan penelitian yang dilakukan melalui refleksi diri.
- 2) PTK dilakukan didalam kelas. Fokus penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dikelas yang berupa perilaku guru dan siswa dalam berinteraksi
- 3) PTK bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dilakukan secara bertahap dan terus menerus selama PTK dilakukan. Oleh sebab itu, dalam PTK dikenal adanya siklus dan tindakan yang meliputi:
 - a) Perencanaan
 - b) Pelaksanaan
 - c) Observasi
 - d) Refleksi

c. Tujuan PTK

Ekawarna (2011:11) menyatakan secara lengkap Tujuan PTK sebagai berikut:

- 1) Memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang dilaksanakan guru demi tercapainya tujuan pembelajaran yang bermutu.
- 2) Memperbaiki dan meningkatkan kinerja-kinerja pembelajaran

yang dilaksanakan oleh guru.

- 3) Mengidentifikasi, menemukan solusi, dan mengatasi masalah pembelajaran di kelas agar pembelajaran bermutu.
- 4) Meningkatkan dan memperkuat kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan membuat keputusan yang tepat bagi siswa dan kelas yang diajarnya.
- 5) Mengeksplorasi dan membuahkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media) yang dapat dilakukan oleh guru demi meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran.
- 6) Mencobakan gagasan, pikiran, kiat, cara dan strategi baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran selain kemampuan inovatif guru.

d. Manfaat PTK

Banyak manfaat yang dapat diraih dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas. Manfaat itu antara lain dapat dilihat dan dikaji dalam beberapa komponen pendidikan dan atau pembelajaran di kelas.

Menurut Zainal Aqib,dkk.(2010:7) menyatakan bahwa

PTK bermanfaat bagi guru, pembelajaran/siswa, dan sekolah. Manfaat PTK bagi guru adalah sebagai berikut: (a) Membantu guru memperbaiki pembelajaran. (b) Membantu guru berkembang secara professional. (c) Meningkatkan rasa percaya diri guru. (d) Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Bagi pembelajaran/siswa belajar, PTK bermanfaat untuk meningkatkan proses/hasil belajar. Di samping itu guru yang melaksanakan PTK dapat menjadi model bagi para siswa dalam bersikap kritis terhadap hasil belajarnya. Bagi sekolah, PTK membantu sekolah untuk berkembang karena adanya peningkatan/kemajuan pada diri guru dan pendidikan di sekolah tersebut.

e. Kelebihan PTK

Wina Sanjaya (2010:37) menyatakan bahwa,ada sejumlah Penelitian Tindakan Kelas jika dilaksanakan dengan baik, yaitu sebagai berikut:

- 1) PTK dilaksanakan oleh seorang saja akan tetapi dilaksanakan secara kolaboratif dengan melibatkan berbagai pihak.
- 2) Kerja sama sebagai ciri khas dalam PTK, memungkinkan dapat menghasilkan sesuatu yang lebih kreatif dan inovatif.
- 3) Hasil atau simpulan yang diperoleh adalah hasil kesepakatan semua pihak khususnya antara guru sebagai peneliti dengan mitranya, demikian akan meningkatkan vadilitas dan reabilitas hasil penelitian.
- 4) PTK berangkat dari masalah yang dihadapi guru secara nyata.

f. Kelemahan PTK

Wina Sanjaya (2010 : 38) menyatakan bahwa, selain PTK memiliki sejumlah kelebihan, akan tetapi juga memiliki kelemahan yaitu sebagai berikut:

- 1) Keterbatasan yang berkaitan dengan aspek peneliti atau guru itu sendiri. Guru-guru dalam melaksanakan tugas pokoknya cenderung konvensional.
- 2) PTK adalah penelitian yang berangkat dari masalah praktis yang dihadapi oleh guru, dengan demikian simpulan yang dihasilkan tidak bersifat universal yang berlaku secara umum.
- 3) PTK adalah penelitian yang bersifat situasional dan kondisional, yang bersifat longgar yang kadang-kadang tidak menerapkan prinsip-prinsip metode ilmiah secara acak, dengan demikian banyak orang yang meragukan PTK sebagai suatu kerja penelitian ilmiah.

7. Pendidikan Jasmani

a. Pengertian

Pendidikan jasmani adalah phase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem otot serta hasil belajar dari aktivitas tersebut. Nixom dan Cozens dalam Siti Safariatun (2007: 1.4).

Menurut Bucher dalam Siti Safariatun (2007:1.5), kata pendidikan jasmani terdiri dari dua kata jasmani (physical) dan pendidikan (education). Kata pendidikan jasmani memberi pengertian pada kegiatan bermacam - macam kegiatan jasmani,yang meliputi kekuatan jasmani,pengembangan jasmani, kecakapan jasmani,kesehatan jasmani dan penampilan jasmani. Sedangkan tambahan kata pendidikan yang kemudian menjadi pendidikan jasmani (physical education) merupakan satu pengertian yang tidak dapat dipisahkan antara pendidikan dan jasmani saja. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan perhatian pada pengembangan aktivitas jasmani manusia. Walaupun pengembangan utamanya adalah jasmani, namun tetap berorientasi pendidikan pengembangan jasmani bukan merupakan tujuan, akan tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Tujuan

Secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

- a) Perkembangan fisik. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas – aktivitas yang melibatkan kekuatan – kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).
- b) Perkembangan gerak. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna (*skillfull*).
- c) Perkembangan mental. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab siswa.
- d) Perkembangan sosial. Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan siswa dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

8. Hakikat Belajar Keterampilan Gerak

Pendidikan jasmani mengandung karakteristik khusus yang berhubungan dengan gerak manusia. Dalam aplikasinya, gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk latihan-latihan fisik untuk menghasilkan keterampilan gerak. Untuk dapat memiliki keterampilan gerak yang lebih baik, maka terlebih dahulu dikembangkan unsur-unsur gerak yang diperlukan melalui proses belajar dan berlatih.

Belajar pada hakikatnya selalu terintegrasi dengan kehidupan manusia, demikian juga binatang. Peristiwa belajar yang dialami baik manusia maupun binatang pada dasarnya merupakan salah satu upaya untuk mempertahankan hidupnya.

Menurut Hergenhahn dan Olson dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:40), belajar didefinisikan sebagai perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak bercirikan tanda-tanda yang disebabkan oleh pengaruh yang sifatnya sementara seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan atau

pengaruh obat- obatan.

Menurut Mayer dalam Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:40), belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam pengetahuan(*knowledge*) dan perilaku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman.

Belajar merupakan istilah umum yang digunakan untuk menggambarkan perubahan-perubahan dalam potensi perilaku dan perilaku itu sendiri, serta merupakan hasil dari pengalaman. Banyak ahli mengemukakan tentang jenis-jenis belajar.

Robert Gagne dalam Amung Ma'mun dan Yudha M.Saputra (2000:43) mengemukakan lima domain mengenai jenis belajar,yaitu:

Keterampilan gerak, yaitu gerakan berorientasi yang diwakili oleh koordinasi respons terhadap tanda-tanda tertentu.

- 1) Informasi verbal, yaitu dicontohkan melalui fakta-fakta,prinsip-prinsip,dan generalisasi,yang dianggap sebagai pengetahuan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu diwakili diskriminasi,peraturan dan konsep-konsep (penerapan pengetahuan).
- 3) Strategi kognitif,yaitu keterampilan-keterampilan yang terorganisir secara internal yang menentukan pembelajaran seseorang,pengingatan dan pemikiran
- 4) Sikap, yaitu perilaku afektif seperti perasaan

Menurut Singer dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:80), Keterampilan gerak lebih berupa kegiatan yang dibatasi dalam keluasannya dan melibatkan suatu gerakan tunggal atau sekelompok kecil gerakan tertentu yang ditampilkan dengan tingkat kecepatan dan kecermatan yang tinggi

9. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh – sungguh,tetapi bermain itu bukan merupakan suatu kesungguhan.

Rasa senang bermain itu harus disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang terdapat diluar bermain.

Permainan selalu dipilih sendiri oleh mereka yang akan bermain, jadi dalam bermain tidak ada paksaan. Mereka bermain karena rasa senang bermain, untuk memperoleh kesenangan dalam bermain. Rasa senang bermain ini tersebar luas di segala lapisan dan golongan masyarakat, dan bermain banyak berkaitan dengan hidup dan kehidupan manusia. Oleh sebab itu banyak yang dibicarakan, diteliti dan dibahas para pakar psikologi, fisiologi, dan akhirnya juga diikuti para pendidik dan para pakar pendidikan jasmani. Mereka mencari dan menentukan sifat, arti, dan menunjukkan arti permainan dalam kehidupan manusia. Huizinga dalam Sukintaka (1992:2).

b. Fungsi Bermain

a) Sasaran Jasmani

- (1) Pertumbuhan dan perkembangan anak
- (2) Kemampuan gerak
- (3) Kesegaran jasmani
- (4) Kesehatan

b) Sasaran Psikis

- (1) Kemampuan berbahasa dan seni bahasa
- (2) Sosialisasi anak
- (3) Bermain dan Sosialisasi anak
- (4) Kepramukaan dan sosialisasi anak
- (5) Meningkatkan rasa berketuhanan

10. Permainan Modifikasi “Wall Ball”

Permainan ini adalah permainan modifikasi dari permainan sepak bola. Dimana permainan ini lebih mengutamakan anak untuk melakukan gerakan atau tehnik *passing* dalam sepak bola dengan benar. Karena cenderung anak yang masih usia dini contohnya kelas V SD belmm mengerti tehnik yang benar dalam melakukan *passing*. Dalam permainan ini anak juga bisa belajar bagaimana bekerjasama dengan teman, serta bisa mengembangkan potensi yang

ada dalam diri mereka. Sulit kemungkinan anak untuk mengontrol jalannya bola untuk sepak bola dengan ukuran aslinya yang lumayan berat untuk anak seusia mereka, sehingga bola bisa diganti dengan bola futsal atau bola yang ukurannya lebih kecil agar anak tidak terlalu berat dalam mengontrol bola ataupun saat melakukan *passing*. Sehingga anak lebih maksimal dalam bermain karena daya kekuatan yang di keluarkan tidak terlalu banyak tapi sangat bermanfaat banyak dalam tumbuh kembang anak.

Sarana Prasarana :

- a) Bola futsal / bola kaki
- b) Lapangan berukuran P = 20 L 10(3)Kun yang berbentuk kerucut
- c) 5 pemain, 2 = perempuan, 3 = laki - laki
- d) Aturan permainan :
 - (1) Siapkan dahulu bola futsal / bola kaki
 - (2) Permainan di bagi menjadi dua team. 10 orang pemain di bagi 2 team, jadi :
 - (a) Team pertama : 5 pemain, 2 = perempuan, 3 = laki - laki
 - (b) Team kedua : 5 pemain, 2 = perempuan, 3 = laki - laki
 - (c) Setiap team berhak mencetak gol sebanyak-banyaknya
 - (d) Cara mencetak : yang boleh mencetak gol hanya pemain perempuan.
 - (e) Pemain bebas melakukan sentuhan terhadap bola.
 - (f) Waktu permainan 1x 10 menit
 - (g) Kemenangan ditentukan banyaknya gol yang diciptakan tim tersebut.

Cara Bermain :

Sebelumnya tim yang main lebih dahulu diundi dengan melempar koin. Setelah itu tim yang memenangkan undian akan memulai permainan terlebih dahulu. Permainan tersebut dipimpin seorang wasit yang berada di tepi lapangan. Pemain bebas melakukan sentuhan terhadap bola. Yang boleh mencetak gol hanya siswi perempuan, gol tercipta apabila bola berhasil mengenai bola yang berada diatas kun

Manfaat untuk Penjas :

Dalam penjas dimana ada beberapa ranah yang dapat mendukung

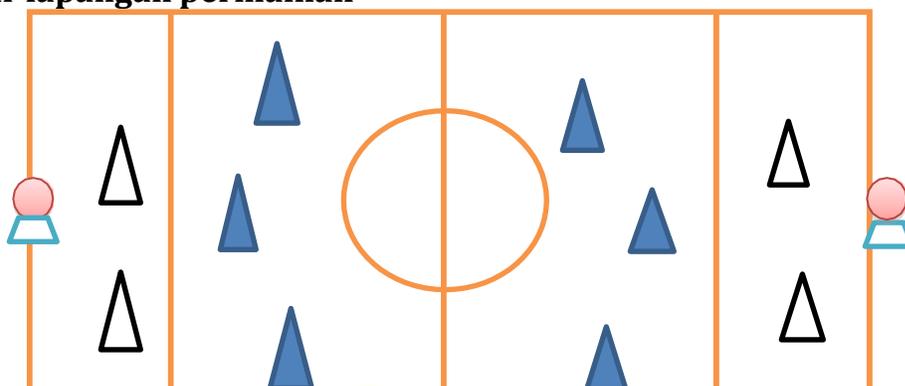
berjalannya penjas dengan baik yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam teori kognitif bahwa lingkungan dapat mempengaruhi individu dan perkembangan itu di pengaruhi oleh pertumbuhan biologis, pengalaman anak serta kecenderungan yang ada diri manusia untuk mencari keseimbangan dalam lingkungan dengan dirinya. Dalam permainan ini sangat membutuhkan sekali kemampuan gerak dimana dengan kemampuan gerak tersebut telah memungkinkan anak untuk melakukan aktivitas fisik untuk menjelajahi ruang yang luas “karena permainan ini juga di lakukan di tempat yang luas”. Anak bisa bergerak pindah berbagai arah ke tempat lain (lokomotor). Hal ini memungkinkan anak bisa beradaptasi dengan alam, mengenal alam di sekitarnya dan mendapatkan pengalaman yang sangat berguna untuk perkembangan koordinasi dan perkembangan kontrol tubuhnya.pengalaman yang di peroleh bukan hanya

bermanfaat untuk perkembangan fisik, fungsi organ dan perkembangan kemampuan gerak, melainkan juga untuk perkembangan intelektualnya.

Kemungkinan melakukan permainan tersebut sangat menentukan berbagai macam kegunaan, yaitu :

- (1) **Berlari**. Melatih kekuatan otot anak..
- (2) **Passing**. *Passing* menggunakan kaki dalam.
- (3) **Sosialisasi**. Anak akan melakukan interaksi dengan kawan – kawan nya di dalam permainan ini, karena di dalam permainan ini membutuhkan komunikasi yang baik antar pemain. Sehingga daya bersosialisasi anak akan semakinberkembang.
- (4) **Kerjasama**. Dalam hal ini anak akan melakukan kerjasama dengan teman satu timnyauntuk menciptakan permainan yang baik dan untuk mendapatkan kemenangan.

Gambar lapangan permainan



Gambar 2.1
Lapangan Permainan Wall
Ball

- Keterangan:
-  : Siswa laki - laki
 -  : Siswi perempuan
 -  : Kun dan bola yang berguna sebagai gawang
 -  : Kun dan bola yang berguna sebagai gawang

11. Materi Pelajaran

PASSING DALAM SEPAK BOLA

Permainan sepak bola adalah permainan tim, namun tidak mengabaikan kemampuan individual dalam satu tim. Kemampuan teknik dasar dalam sepak bola yang harus dikuasai, meliputi : menendang bola, mengontrol bola, gerak tipu, tackling, lemparan ke dalam dan teknik penjaga gawang. Menendang bola diantaranya adalah sebagai operan kepada kawan dan mencetak gol ke dalam gawang lawan. Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menendang bola kian kemari untuk diperebutkan di antara pemain-pemain yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan

mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Dalam sepak bola ada dikenal istilah passing atau mengoper bola. *Passing* (Mengoper) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan, antara lain:

1. Passing dengan menggunakan kaki bagian dalam
2. Passing dengan menggunakan kaki bagian luar
3. Passing dengan punggung kaki

1) *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Keterampilan dasar mengontrol bola perlu dilatih secara berulang – ulang sehingga pemain yang melakukan *passing* mempunyai rasa percaya diri untuk melakukan *passing* yang tegas dan terarah kepada teman satu tim yang tidak dijaga lawan.

Kebanyakan *passing* dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam karena di bagian itulah terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola, sehingga memberikan kontrol bola yang lebih baik. Selain itu, kaki bagian dalam merupakan permukaan yang lebih tepat untuk melakukan *passing*. Agar berhasil, tubuh pemain harus sebidang dengan arah *passing*.

Adapun penjelasannya teknik pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

Cara *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam:

- Sikap awal, posisi pemain menghadap ke bola.
- Salah satu kaki yang akan menendang diputar ke luar agar kaki langsung menghadap ke arah bola.
- Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *passing*, kaki disamping bola dan kaki diayunkan dari belakang ke depan.
- Tendang bola dengan menggunakan bagian dalam kaki. Saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam, perkenaan bola tepat pada bagian dalam mulai dari ibu jari hingga mata kaki dalam.
- Ketika kaki bersentuhan dengan bola, mata sebaiknya tertuju ke bola.

Ketika bola ditendang, kaki yang dipakai tetap melanjutkan ayunannya.

2) *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Luar

Cara *passing* dengan menggunakan kaki bagian luar:

- Posisi menghadap ke bola dan sedikit condong ke depan
- Area kaki yang menyentuh bola adalah luar kaki atau dari jari kelingking kaki ke bawah.
- Pada saat bola mulai mengenai perkenaan kaki bagian luar, pandangan tertuju pada bola dan meneruskan pandangan pada sasaran yang akan dituju.
- Perkenaan bola terletak pada kaki bagian luar atau dari jari kelingking hingga ke mata kaki bagian luar.
- Setelah menendang ada gerakan lanjutan atau biasa disebut follow through.

3) *Passing* Menggunakan Punggung Kaki Atau Kura-Kura Kaki

Cara *passing* dengan menggunakan punggung kaki atau kura-kura kaki:

- Posisi badan dengan sedikit condong kedepan.
- Tendangan dimulai dari menarik kaki dan mengayun kedepan.
- Pada saat mengenai perkenaan bagian punggung kaki, mata melihat bola dan kemudian meneruskan pada sasaran yang akan dituju atau teman satu tim.

- Setelah menendang ada gerakan lanjutan atau biasa disebut follow through. Adapun tujuan melakukan *passing* dalam sepak bola adalah untuk memberikan operan yang efektif kepada teman sehingga tercipta kerjasamayang

akan berujung pada kesempatan mencetak goal.

12. Pelaksanaan Pembelajaran

Nana Sudjana (2010 : 136). Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru

menurut Piet A. Sahertian (2013 : 61) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kriteria Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Guru

Kriteria Penilaian	Keterangan
A = 81 – 100%	Baik Sekali
B = 61 – 80%	Baik
C = 41 – 60%	Cukup
D = 21 – 40%	Kurang
E = 0 – 20%	Sangat Kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktifitas siswa menurut Asep Jihad, (2012 : 130) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Kriteria Pelaksanaan Pembelajaran Aktivitas Siswa

Kriteria Penilaian	Keterangan
1 = 10 – 29	Sangat Kurang
2 = 30 – 49	Kurang
3 = 50 – 69	Cukup
4 = 70 – 89	Baik
5 = 90 – 100	Baik Sekali

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti dapat menyatakan bahwa untuk melihat adanya hubungan timbal balik antar guru dengan siswa dalam pembelajaran yang dilampirkan pada lembar observasi yaitu lembar observasi perbaikan pembelajaran yang memperhatikan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran.

13. Ketuntasan Belajar

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, Depdikbud dalam Trianto (2011:241) terdapat kriteria ketuntasan belajar perorangan dan klasikal bahwa: “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas di katakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas hasil belajarnya”.

Analisis untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa menyelesaikan tes,

digunakan pedoman pengonversian nilai mentah menjadi skor standar normal absolut untuk kriteria tingkat penguasaan diadopsi dari pendapat Zainal Aqib (2010:41)

Kriteria	>80%	Tingkat penguasaan sangat tinggi
	60-79%	Tingkat penguasaan tinggi
	40-59%	Tingkat penguasaan sedang
	20-39%	Tingkat penguasaan rendah
	<20%	Tingkat penguasaan sangat rendah

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran permainan sepak bola termasuk salah satu pembelajaran yang digemari oleh siswa pada umumnya, dibandingkan materi pembelajaran yang lain seperti: senam lantai dan atletik. Akan tetapi, pada kenyataannya pembelajaran permainan sepak bola di SD Negeri 044840 Talimbaru dirasa kurang mendapat respon yang aktif dari siswa. Metode pembelajaran dengan yang digunakan oleh guru penjas tidak dapat menarik antusias dari siswa. Kebanyakan siswa cenderung pasif saat bermain sepak bola dan permainan hanya didominasi oleh beberapa siswa saja.

Permainan *wall ball* dan penerapan *wall ball* dalam pembelajaran akan merangsang siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran PJOK, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Salah satu media yang mampu mengembangkan pengetahuan siswa ialah dengan menggunakan permainan *wall ball* karena siswa akan lebih termotivasi untuk lebih giat, kreatif dan aktif dalam proses belajar mengajar. Disini siswa akan melakukan sebuah pemikiran sendiri untuk menemukan pemahaman dan kegunaanya, sehingga menuntun siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran.

Melalui permainan *wall ball* siswa akan menjadi lebih senang dalam belajar PJOK dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pokok bahasan passing.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori di atas maka hipotesis tindakan yang dapat dituliskan adalah : “Dengan menggunakan Permainan *wall ball* dapat Meningkatkan Hasil Belajar *passing* sepak bola Pada Siswa Kelas V SD Negeri 044840 Talimbaru Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Defenisi Operasional

Untuk memperjelaskan masalah penelitian yang akan diteliti maka perlu dibuat defenisi operasional yaitu :

1. Belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan.
2. Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap serta ide dan apresiasi yang menjurus kepada perubahan tingkah laku dan pertumbuhan siswa secara singkat dan tepat.
3. Pembelajaran adalah suatu interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar.
4. Permainan *wall ball* adalah permainan modifikasi dari permainan sepak bola. Dimana permainan ini lebih mengutamakan anak untuk melakukan gerakan atau tehnik *passing* dalam sepak bola dengan benar
5. Pelaksanaan pembelajaran merupakan sesuatu yang kompleks, dimana seorang pendidik tidak hanya menyampaikan pesan kepada peserta didik akan

tetapi merupakan aktivitas profesional untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif, menantang dan menyenangkan. Pembelajaran itu dapat dikatakan berjalan dengan baik jika pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru kriteria minimal 61-80% atau kriteria baik, pelaksanaan aktivitas siswa telah mendapat nilai minimal 70-80 atau kriteria baik.

6. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai seseorang setelah melakukan belajar dan mengalami perubahan yang meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dan diperoleh dari hasil tes.
 - a. Ketuntasan individual adalah jika seseorang siswa telah mencapai pencapaian hasil belajar sesuai dengan KKM SD Negeri 044840 Talimbaru yakni 70.
 - b. Ketuntasan klasikal adalah jika dalam suatu kelas tersebut telah terdapat ≥ 85 % siswa yang sudah tuntas belajar.
7. PTK adalah sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral yang memiliki untuk penerapan tindakan (observation dan evaluation), dan melakukan refleksi (reflecting) dan seterusnya sampai dengan perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai (Kriteria Keberhasilan)

