

BAB II

MENGGIRING BOLA DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

A. Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola

1. Pengertian Sepakbola

Menurut Joko Purwanto (2004:34), pengertian sepakbola adalah suatu bentuk permainan beregu yang menggunakan bola besar, dimainkan oleh dua regu, dan tiap-tiap regu terdiri dari 11 pemain. Dalam permainan sepakbola, para pemain menggunakan kemahirannya, yaitu dengan kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badannya. Selain itu untuk bermain sepakbola diperlukan lapangan yang rata, berumput, dan berbentuk persegi empat (panjang).

Permainan sepakbola dilakukan dalam dua babak, yang masing-masing babak pada umumnya berlangsung selama 45 menit. Permainan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit, yang dibantu oleh dua hakim garis. Para pemain menggunakan sepatu bola, serta kostum yang berbeda dengan lawan mainnya, sedangkan untuk penjaga gawang harus mengenakan kostum khusus yang berbeda dengan para pemain (Ferdinansyah, 2008:07).

Pada dasarnya permainan sepakbola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola dan untuk merebutnya kembali bila bola sedang dikuasai oleh lawan. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepakbola harus menguasai teknik-teknik dasar permainan sepakbola dengan baik.

Dalam permainan sepakbola, para pemain menggunakan kemahirannya, yaitu dengan kaki, kecuali penjaga gawang yang bebas menggunakan anggota badannya. Permainan sepakbola dilakukan dalam dua babak, yang masing-masing babak pada umumnya berlangsung selama 45 menit. Permainan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit, dan dibantu dua hakim garis. Para pemain menggunakan sepatu bola dan kostum yang berbeda dengan lawan, serta penjaga gawang harus mengenakan kostum khusus yang berbeda dengan para pemain.

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di dunia. Dalam pertandingan, olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok (tim) berlawanan, yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang tim lawan (gol). Masing-masing tim beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan (Soekatamsi, 1984:25-26).

Seperti diungkapkan Danny Mielke dalam permainan sepakbola diharapkan

Supaya berhasil melakukan permainan sepakbola, kamu harus mempersiapkan segala sesuatunya. Persiapan ini meliputi pakaian dan perlengkapan yang kamu kenakan dan gunakan, beberapa tingkatan latihan fisik, ketrampilan tingkat dasar dalam olah raga ini, dan kemauan sendiri untuk mempelajari ketrampilan baru serta menantang diri sendiri dalam batasan kemampuan fisikmu (Danny Mielke 2007:iv).

Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (Peraturan Khusus dan Umum PSSI dalam Didik Jaelani,(2007:4) telah merumuskan peraturan-peraturan dalam permainan sepakbola, yaitu (1) Ukuran lapangan sepakbola, untuk pertandingan internasional panjang tidak boleh lebih dari 110 meter dan tidak kurang dari 100 meter sedangkan lebar tidak boleh

lebih dari 75 meter dan tidak boleh kurang dari 64 meter. Lapangan harus segi empat, rata dan tertutup dengan rumput pendek tapi rata. Sekitar lapangan 4 meter dari garis putih diperkenankan untuk penonton dan sebaiknya diberi pagar pembatas (kawat); (2) Ukuran gawang, tinggi gawang 2,44 meter diukur dari tanah sampai sisi bawah palang gawang. Lebar gawang 7,32 meter diukur dari sisi dalam kedua tiang gawang. Tiang dan palang gawang dibuat dari kayu atau besi dengan ketebalan maksimum 12 cm dan dicat putih. Di belakang gawang dipasang jaring-jaring pada tiang dan palang gawang; dan (3) ukuran bola, bola harus bulat, bagian luar dari kulit dengan ukuran lingkaran bola tidak boleh lebih dari 71 cm dan tidak boleh kurang dari 68 cm. Berat permulaan tidak boleh lebih dari 453 gram dan tidak boleh kurang dari 396 gram.

2. Teknik Dasar Sepakbola

Sepakbola merupakan salah satu olah raga yang sangat populer di dunia. Dalam pertandingan, olah raga ini dimainkan oleh dua kelompok (tim) berlawanan, yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang tim lawan (gol). Masing-masing tim beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan.

Permainan sepakbola merupakan suatu usaha untuk menguasai bola dan untuk merebutnya kembali bila sedang dikuasai oleh lawan. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepakbola harus menguasai teknik-teknik dasar permainan sepakbola dengan baik seperti diungkapkan Wiel Coerver (1985 : 21) ” Teknik-teknik dasar diperlukan sewaktu lari berliku-

liku, berputar, dan berbalik, begitu pula saat melindungi bola, mengadakan koreksi serta mengamankan bola jika tidak ada teman yang berdiri bebas.”

Teknik dasar sepakbola dibagi menjadi dua, yaitu teknik badan (tanpa bola) dan teknik dengan bola. Kemampuan menguasai teknik dasar merupakan syarat utama bagi pemain sepakbola, oleh karena itu setiap pemain harus mempelajari unsur-unsur teknik secara seksama.

Teknik dasar bermain sepakbola adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan atau mengerjakan sesuatu dalam permainan sepakbola. Adapun mengenai teknik dasar permainan sepakbola menurut Didik Jaelani, (2007:5) adalah, sebagai berikut:

- 1) Teknik tanpa bola, yaitu semua gerakan dalam permainan sepakbola tanpa menggunakan bola, seperti:
 - a) Lari cepat dan mengubah arah
 - b) Melompat dan meloncat
 - c) Gerak tipu tanpa bola, yaitu gerak tipu dengan badan
 - d) Gerakan-gerakan khusus untuk penjaga gawang
- 2) Teknik dengan bola, yaitu semua gerakan dalam permainan sepakbola dengan menggunakan bola, seperti:
 - a) Mengenal bola
 - b) Menendang bola (*shooting*)
 - c) Menerima bola; menghentikan bola dan mengontrol bola
 - d) Menggiring bola (*dribbling*)
 - e) Menyundul bola (*heading*)

- f) Melempar bola (*throwing*)
- g) Gerak tipu dengan bola
- h) Merampas atau merebut bola
- i) Teknik-teknik khusus untuk penjaga gawang.

3. Gerak Dasar Menggiring Bola

Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Permainan ini dimainkan oleh dua tim dengan masing- masing beranggotakan sebelas orang, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali lengan dan tangan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan.

Menurut Feri Kurniawan (2012: 76) mengemukakan bahwa permainan sepakbola adalah permainan yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing- masing beranggotakan sebelas orang. Oleh karena itu, satu regu di dalam permainan sepakbola dinamakan dengan keseblasan. Di dalam memainkan bola, setiap orang diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan, kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan seluruh anggota badan termasuk tangan. Suatu keseblasan dinyatakan menang apabila dapat memasukan bola kedalam gawang lebih banyak atau kemasukan bola lebih sedikit jika dibandingkan dengan lawannya.

Menurut Yusup Hidayat dkk (2010: 124) sepakbola merupakan salah satu permainan beregu. Setiap regu terdiri atas 11 pemain, termasuk 1 orang penjaga gawang (*keeper*). Permainan ini sangat memerlukan keterampilan gerak kaki dan tungkai. Sedangkan, untuk penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan selamanya di area gawangnya. Namun, jika keluar area gawangnya maka menjadi suatu pelanggaran.

Menurut Andi Cipta Nugraha (2012: 10) sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Budi Strisno dan Muhamad Bazin Khafadi (2010: 1) sepakbola adalah olahraga yang mengandalkan kerja sama tim. Tanpa adanya kerja sama yang baik, maka sebuah tim sepakbola akan sulit mendapatkan kemenangan.

Menurut Pele {1984}, menggiring bola adalah suatu tindakan menggiring bola keluar dari suatu area ke arah lain, terutama ke arah gawang lawan. Sedangkan menurut Engko Kohesi {1984}, mengemukakan bahwa menggiring bola adalah seni menggunakan beberapa bagian kaki menyentuh bola secara terus menerus ditanah.

Teknik menggiring bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain ketika akan melakukan permainan sepakbola. teknik menggiring bola adalah sebuah gerakan dalam permainan sepakbola yang bisa dikatakan mengandung unsur seni, sebab

adanya penggunaan beberapa bagian kaki yang menyentuh bola dengan cara menggulingkan bola ditanah sambil berlari. Teknik menggiring bola ini merupakan hal yang penting dalam permainan sepakbola dan bertujuan untuk mengukur keterampilan dan kelincahan seorang pemain dalam menggiring bola dan menghindari rintangan.

Menurut Danny Mielke (2009: 1) menggiring (*dribbling*) adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau siap melakukan operan atau tembakan. Menurut Budi Strisno dan Muhamad Bazin Khafadi (2010: 6) dalam permainan sepakbola modern, di mana pertarungan satu lawan satu adalah sangat penting, maka kemahiran membawa bola merupakan tuntutan utama dalam taktik perorangan.

Menggiring bola adalah membawa bola dengan cepat ke depan dengan passing-passing pendek dari kedua kaki silih berganti. Menurut Faridha Isnaini dan suranto (2010: 3) menggiring bola diartikan dengan gerakan lari menggunakan bagian kaki mendorong bola agar bergulir terus- menerus di atas tanah, menggiring bola hanya dilakukan pada saat-saat yang menguntungkan saja yaitu bebas dari lawan. Kegunaan teknik menggiring bola adalah untuk melewati lawan, mencari kesempatan memberikan bola umpan kepada teman dan menahan bola tetap dalam penguasaan.

Menurut Drs. A. Sutisna dkk (2006: 89) hal yang harus diperhatikan oleh pemain dalam menggiring bola adalah sebagai berikut :

- 1) Bola didalam penguasaan pemain.
- 2) Bola selalu dekat dengan kaki.
- 3) Badan pemain terletak antara bola dan lawan supaya tidak mudah direbut lawan.
- 4) Bola selalu dikontrol.

Menurut Sujarwadi (2010: 93) sikap yang perlu diperhatikan dalam menggiring bola sebagai berikut :

- 1) Bola digiring dengan kombinasi kaki kiri dan kanan.
- 2) Badan harus lentur, lincah, dan cepat.
- 3) Gerakan ujung kaki kearah dalam lutut menghadap ke depan.
- 4) Jika kita menggunakan kaki kanan atau kiri usahakan kombinasi gerakan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.

Menurut Budi Sutrisno dan Muhammad Bazin Khafadi (2010: 6) pada dasarnya menggiring bola dapat dilakukan dengan tiga cara, sebagai berikut.

- a. Menggiring bola dengan kaki bagian dalam

Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- 1) Pandangan mata ke arah bola.
- 2) Kepala dan badan di atas bola.
- 3) Bola didorong dengan kaki bagian dalam dan tetap dalam penguasaan.
- 4) Bola didorong lurus ke depan.



Ilustrasi: Susanto

Gambar 1.15 Menggiring bola dengan kaki bagian dalam.

Gambar 2.1. Menggiring Bola dengan Kaki Bagian Dalam

b. Menggiring bola dengan kaki bagian luar

Cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- 1) Pandangan mata ke arah bola.
- 2) Kepala dan badan di atas bola.
- 3) Bola didorong dengan kaki bagian luar.
- 4) Kaki yang digunakan untuk mendorong bola diputar ke dalam, sehingga bagian kaki yang menyentuh bola adalah bagian kaki yang dekat dengan kelingking.
- 5) Bola didorong ke depan dengan jarak yang masih dalam penguasaan.



Ilustrasi: Susanto

Gambar 1.17 Menggiring bola dengan punggung kaki.

Gambar 2.2. Menggiring Bola dengan Punggung Kaki

c. Menggiring bola dengan punggung

- 1) Pandangan mata ke arah bola.
- 2) Kepala dan badan di atas bola.
- 3) Bola didorong dengan punggung kaki.
- 4) Ujung kaki yang mendorong bola menghadap ke tanah.
- 5) Ketika berlari, kaki melangkah pendek.
- 6) Jarak bola masih dalam penguasaan pemain.

B. Pembelajaran

1. Hakikat Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak dapat diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Suharno, Sukardi, Chotijah dan Suwalni S., (1998: 25) bahwa, “Pendekatan pembelajaran diartikan model pembelajaran”. Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa, “Pendekatan pembelajaran adalah cara mengelola kegiatan belajar dan perilaku siswa agar ia dapat aktif melakukan tugas belajar sehingga dapat memperoleh hasil belajar secara optimal”. Sedangkan Syaiful Sagala (2005: 68) berpendapat, “Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk suatu satuan instruksional tertentu”.

Berdasarkan pengertian pendekatan pembelajaran yang dikemukakan tiga ahli tersebut dapat disimpulkan, pendekatan pembelajaran merupakan cara kerja yang mempunyai sistem untuk memudahkan pelaksanaan proses

pembelajaran dan membelajarkan siswa guna membantu dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka dibutuhkan perangkat-perangkat yang mendukung kegiatan pembelajaran. Dengan pola pembelajaran yang baik dan didukung perangkat pembelajaran yang baik dan ideal, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

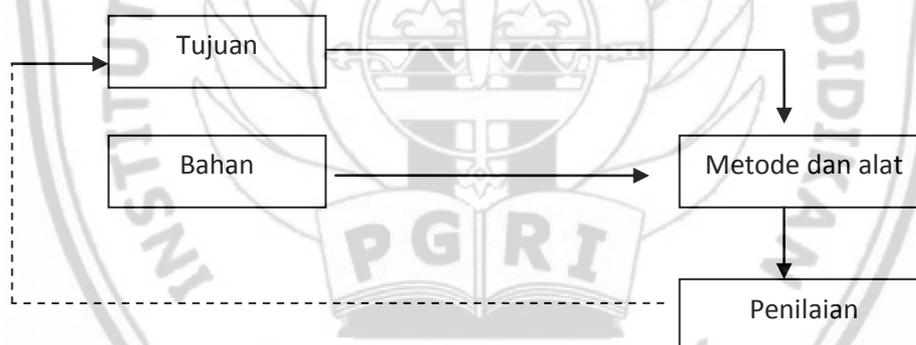
Merencanakan pendekatan pembelajaran sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan pendekatan pembelajaran yang tepat maka akan memiliki efektifitas terhadap proses pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Adang Suherman dan Agus Mahendra (2001: 143) menyatakan, “Efektifitas pengajaran sangat ditentukan oleh pendekatan pengajaran yang dipilih guru atas dasar pengetahuan guru terhadap sifat keterampilan atau tugas gerak yang akan dipelajari siswa”.

Pendapat tersebut menunjukkan, penerapan pendekatan pembelajaran didasarkan pada pengetahuan guru dan keterampilan yang dipelajari. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, maka seorang guru harus cermat dan tepat dalam menerapkan pendekatan pembelajaran, sehingga keterampilan yang dipelajari dapat dikuasai siswa dengan baik.

2. Komponen-Komponen Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran ada beberapa komponen yang terlibat di dalamnya. Karena pembelajaran merupakan proses, maka sudah barang tentu harus dapat mengembangkan dan menjawab beberapa persoalan yang mendasar mengenai kemana proses akan diarahkan, apa yang harus dibahas dalam proses tersebut, bagaimana cara melakukannya dan bagaimana

mengetahui berhasil tidaknya proses tersebut. Hal ini artinya, dalam kegiatan pembelajaran harus mengetahui komponen-komponen yang terlibat di dalamnya. Berkaitan dengan komponen pembelajaran Muhammad Ali (2004: 4) menyatakan, “Komponen-komponen dalam kegiatan belajar mengajar dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu (1) guru, (2) isi atau materi pelajaran dan (3) siswa”. Menurut H.J. Gino dkk., (1998: 30) berpendapat komponen-komponen dalam suatu kegiatan pembelajaran yaitu: “Siswa, guru, tujuan, isi pelajaran, metode, media dan evaluasi”. Sedangkan Nana Sudjana (2005: 30) menggambarkan skematis komponen-komponen pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2.3 Skematis Komponen-Komponen Pembelajaran
(Nana Sudjana, 2005: 30)

Komponen-komponen pembelajaran tersebut pada prinsipnya saling berkaitan antara yang satu dengan lainnya. Hal senada tentang komponen-komponen pembelajaran dikemukakan. M. Sobry Sutikno (2009: 35-40) bahwa, “Komponen pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu: “(1) Tujuan pembelajaran, (2) materi pelajaran, (3) kegiatan pembelajaran, (4) metode, (5)

media, (6) sumber belajar dan, (7) evaluasi”. Untuk lebih jelasnya komponen-komponen pembelajaran diuraikan secara singkat sebagai berikut:

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran mempunyai jenjang dari yang luas atau umum sampai kepada yang sempit atau khusus. Semua tujuan itu berhubungan antara satu dengan yang lainnya, dan tujuan di atasnya. Bila tujuan terendah tidak tercapai, maka tujuan di atasnya tidak tercapai pula. Oleh karena itu, aspek tujuan pembelajaran merupakan faktor utama yang harus dirumuskan secara jelas dan spesifik, karena akan menentukan arah pembelajaran. Tujuan-tujuan pembelajaran harus berpusat pada perubahan perilaku siswa yang diinginkan, dan karenanya harus dirumuskan secara operasional, dapat diukur dan dapat diamati ketercapaiannya.

b. Materi Pelajaran

Materi pelajaran merupakan unsur belajar yang penting mendapat perhatian oleh guru. Materi pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dikonsumsi oleh siswa. Oleh karena itu, penentuan materi pelajaran harus berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, misalnya berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan pengalaman lainnya. Materi pelajaran yang diterima siswa harus mampu merespons setiap

perubahan dan mengantisipasi setiap perkembangan yang akan terjadi di masa depan. Nana Sudjana (2005: 69) menyatakan, beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menetapkan materi pelajaran sebagai berikut:

- 1) Bahan pelajaran harus sesuai dan menunjang tercapainya tujuan.
- 2) Materi pelajaran yang ditulis dalam perencanaan pembelajaran terbatas pada konsep saja, atau berbentuk garis besar bahan pelajaran tidak pula diuraikan terinci.
- 3) Menetapkan materi pelajaran harus serasi dengan urutan tujuan.
- 4) Urutan materi pelajaran hendaknya memperhatikan kesinambungan (kontinuitas).
- 5) Materi pelajaran disusun dari yang sederhana menuju yang kompleks, dari yang mudah menuju yang sulit, dari yang kongkret menuju yang abstrak. Dengan cara ini siswa akan mudah memahaminya.
- 6) Sifat materi pelajaran ada yang faktual dan ada yang konseptual.

Untuk menetapkan materi pelajaran hendaknya harus selalu berpedoman pada tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, merumuskan tujuan pembelajaran pada awal pembelajaran sangat penting agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

c. Kegiatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan siswa terlibat dalam interaksi dengan materi pelajaran sebagai mediumnya. Dalam interaksi itu siswa yang lebih aktif, bukan guru. Keaktifan siswa tentu mencakup kegiatan fisik dan mental, individual dan kelompok. Interaksi dikatakan maksimal bila terjadi antara guru dengan semua siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa dengan materi pelajaran dan media pembelajaran, bahkan siswa dengan sendirinya sendiri, namun tetap dalam kerangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan bersama. Agar memperoleh hasil belajar yang optimal, hendaknya guru memperhatikan perbedaan

individual siswa, baik aspek biologis, intelektual dan psikologis. Ketiga aspek ini diharapkan memberikan informasi pada guru bahwa, setiap siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal, sekalipun dalam tempo yang berlainan. Guru harus mampu membangun suasana belajar yang kondusif, sehingga siswa mampu belajar mandiri. Guru juga harus mampu menjadikan proses pembelajaran sebagai salah satu sumber yang penting dalam kegiatan eksplorasi.

d. Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Nana Sudjana (2005: 77-89) metode pembelajaran terdiri dari:

- 1) Metode ceramah
- 2) Metode tanya jawab
- 3) Metode diskusi
- 4) Metode tugas belajar dan resitasi
- 5) Metode kerja kelompok
- 6) Metode demonstrasi dan eksperimen
- 7) Metode sosio drama (*role-playing*)
- 8) Metode *problem solving*
- 9) Metode sistem regu (*team taching*)
- 10) Metode latihan (*drill*)
- 11) Metode keryawisata (*field trip*)
- 12) Metode *resource person* (manusia sumber)
- 13) Metode masyarakat
- 14) Metode simulasi

Menguasai dan memahami metode-metode pembelajaran tersebut sangat penting bagi seorang guru. Untuk mencapai tujuan pembelajaran

yang telah dirumuskan, maka dalam pelaksanaan pembelajaran dapat diterapkan macam-macam metode pembelajaran menurut kebutuhan.

e. Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berkaitan dengan media pembelajaran, Muhammad Ali 2004: 88) menyatakan:

Media pengajaran merupakan bagian integral dalam sistem pengajaran. Banyak media pengajaran yang dapat digunakan. Penggunaannya meliputi manfaat yang banyak pula. Penggunaan media harus didasarkan kepada pemilihan yang tepat, sehingga dapat memperbesar arti dan fungsi dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses belajar dan mengajar.

Pendapat tersebut menunjukkan, penggunaan media atau alat dalam pembelajaran sangat penting. Penggunaan media atau alat yang tepat sesuai materi pelajaran, maka akan memperbesar hasil belajar. Untuk memperbesar hasil belajar, maka seorang guru harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

f. Sumber Belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi pelajaran terdapat. Menurut M. Sobry Sutikno (2009: 39) bahwa, “Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang direncanakan dan sumber belajar karena manfaat”.

Sumber belajar yang direncanakan adalah semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Sedangkan sumber belajar karena dimanfaatkan adalah sumber-sumber yang tidak

secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran, namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar.

g. Evaluasi

Evaluasi merupakan suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Nana Sudjana (2005: 111) menyatakan, "Penilaian yang dilakukan terhadap proses pembelajaran berfungsi (1) untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pengajaran. (2) Untuk mengetahui keefektifan proses belajar mengajar yang telah dilakukan guru".

Evaluasi merupakan aspek yang penting yang berguna untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran telah tercapai atau sampai mana terdapat kemajuan belajar siswa dan bagaimana tingkat keberhasilan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Apakah tujuan yang telah dirumuskan dapat dicapai atau tidak, apakah materi pelajaran yang telah diberikan dapat dikuasai atau tidak, dan apakah penggunaan metode dan alat pembelajaran tepat atau tidak.

3. Kompetensi yang Harus Dimiliki Seorang Guru

Guru ada suatu profesi. Sebelum bekerja sebagai guru, terlebih dahulu dididik dalam suatu lembaga pendidikan keguruan. Dalam lembaga pendidikan keguruan tersebut, bukan hanya belajar ilmu pengetahuan atau bidang studi yang diajarkan, ilmu dan metode pembelajaran, tetapi juga dibina agar memiliki kepribadian sebagai guru.

Sebagai pendidik profesional, guru bukan hanya saja dituntut melaksanakan tugasnya secara profesional, tetapi juga harus memiliki pengetahuan dan kemampuan profesional. Tanggung jawab dalam mengembangkan profesi guru pada dasarnya merupakan tuntutan dan panggilan untuk selalu mencintai, menghargai, menjaga dan meningkatkan tugas dan tanggung jawab profesinya. Seorang guru harus sadar bahwa tugas dan tanggung jawabnya tidak bisa dilakukan oleh orang lain dan dalam melaksanakan tugasnya harus bersungguh-sungguh. Seorang guru dituntut agar selalu meningkatkan pengetahuannya, kemampuan dalam rangka pelaksanaan tugas profesinya. Seorang guru harus peka terhadap perubahan-perubahan yang terjadi, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengajaran, dan pada masyarakat pada umumnya. Guru harus dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga dalam pelaksanaan pengajaran sesuai dengan tuntutan perkembangan jaman.

Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan diberbagai bidang merupakan keharusan bagi seorang guru. Untuk itu seorang guru harus memiliki beberapa kompetensi. Nana Sudjana (2005: 18) menyatakan, kompetensi yang harus dimiliki seorang guru di antaranya:

- a. Kompetensi dibidang kognitif. Artinya kemampuan intelektual seperti pengetahuan mata pelajaran, pengetahuan mengani cara mengajar, pengetahuan mengenai belajar dan tingkah laku individu, pengetahuan tentang bimbingan penyuluhan, pengetahuan tentang adminitrasi kelas, pengetahuan tentang cara menilai hasil belajar siswa, pengetahuan tentang kemasyarakatan serta pengetahuan umum lainnya.
- b. Kompetensi bidang sikap. Artinya kesiapan dan kesediaan guru terhadap berbagai hal yang berkenaan dengan tugas dan profesinya. Misalnya sikap menghargai pekerjaannya, mencintai dan memiliki

perasaan senang terhadap mata pelajaran yang dibinanya, sikap toleransi terhadap sesama teman profesinya, memiliki kemauan yang keras untuk meningkatkan hasil pekerjaannya.

- c. Kompetensi perilaku/*performance*. Artinya kemampuan guru dalam berbagai keterampilan/perilaku, seperti keterampilan mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu pengajaran, bergaul dan berkomunikasi dengan siswa, keterampilan menumbuhkan semangat belajar para siswa, keterampilan menyusun persiapan atau perencanaan mengajar, keterampilan melaksanakan administrasi kelas dan lain-lain. Perbedaan dengan kompetensi kognitif terletak pada sifatnya. Kalau kompetensi kognitif berkenaan dengan aspek teori atau pengetahuannya, pada kompetensi perilaku yang diutamakan adalah praktik atau keterampilan melaksanakannya.

Pada dasarnya kompetensi yang harus dimiliki seorang guru mencakup tiga aspek yaitu, kompetensi kognitif, kompetensi sikap dan kompetensi perilaku atau *performance*. Dari ketiga kompetensi tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lainnya. Lebih lanjut Nana Sudjana, (2005: 19) menyatakan, dari ketiga kompetensi tersebut, kompetensi guru yang banyak berhubungan dengan usaha meningkatkan proses dan hasil belajar dikelompokkan ke dalam empat kemampuan yaitu: “(1) Merencanakan program belajar mengajar, (2) melaksanakan dan memimpin, (3) menilai kemajuan proses belajar mengajar, (4) menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya/dibinannya”. Hal senada dikemukakan M. Sobry Sutikno (2009: 47) bahwa:

Seorang guru dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran antara lain:

- 1) Kemampuan menguasai bahan ajar.
- 2) Kemampuan dalam mengelola kelas.
- 3) Kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar.
- 4) Kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil.

Berdasarkan dua pendapat tersebut menunjukkan, kemampuan yang harus dimiliki seorang guru meliputi: kemampuan menguasai bahan pelajaran, kemampuan dalam mengelola kelas, kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar serta kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil. Jika seorang guru memiliki kemampuan yang baik dalam kegiatan belajar mengajar, maka tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai secara maksimal.

4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Merumuskan tujuan pembelajaran adalah sangat penting. Hal ini karena, tidak ada suatu pembelajaran yang diprogramkan tanpa tujuan. Pembelajaran yang tidak mempunyai tujuan merupakan suatu hal yang tidak memiliki kepastian dalam menentukan arah, target akhir dan prosedur yang dilakukan. Secara umum tujuan dari pembelajaran yaitu, terjadinya perubahan kemampuan yang lebih baik pada diri siswa setelah melalui proses pembelajaran. Seperti dikemukakan M. Sobry Sutikno (2009: 80) bahwa, “Tujuan pembelajaran adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar”.

Perubahan kemampuan atau keterampilan pada diri siswa merupakan tujuan dari pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka perlu dirumuskan secara operasional, dapat diukur dan dapat diamati tercapainya. M. Sobry Sutikno (2009: 81) memberikan petunjuk praktis merumuskan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Formulasikan dalam bentuk yang operasional.
- 2) Rumuskan dalam bentuk produk belajar, bukan proses belajar.

- 3) Rumuskan dalam tingkah laku siswa buka perilaku guru.
- 4) Rumuskan standart perilaku yang akan dicapai.
- 5) Hanya mengandung satu tujuan belajar.
- 6) Rumuskan dalam kondisi mana perilaku itu terjadi.

Pendapat tersebut menunjukkan, untuk merumuskan tujuan pembelajaran ada tujuh hal yang harus diperhatikan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka petunjuk-petunjuk dalam merumuskan tujuan pembelajaran tersebut harus diperhatikan. Berkaitan dengan perumusan tujuan pembelajaran Sudjana (2001: 40) memberikan rumus formula pembelajaran sebagai berikut, “ $P_b = f_p (m \times s \times y \times z)$. Formula pembelajaran tersebut diartikan bahwa, pembelajaran (P_b) adalah fungsi (f), pendidik (p), untuk membelajarkan (m), peserta didik (s), terhadap materi pelajaran (x), untuk mencapai hasil belajar (y), yang menimbulkan pengaruh belajar (z)”.

Rumus formula pembelajaran tersebut, jika dikaitan dengan tujuan pembelajaran maka mencapai hasil belajar (y) merupakan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran. Hasil belajar (y) dapat mencakup perubahan perilaku peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan atau psikomotorik.

Ranah kognitif merupakan tujuan pendidikan yang berkenaan dengan aktivitas berfikir yang meliputi ingatan, pengenalan pengetahuan serta perkembangan kemampuan dan kecakapan intelektual. Ranah afektif merupakan tujuan pendidikan yang berkenaan dengan perilaku, perasaan dan emosi. Perilaku afektif bisa diklasifikasi ke dalam kategori-kategori dari sifat yang sederhana sampai yang sifatnya kompleks. Sedangkan ranah psikomotorik merupakan tujuan pendidikan yang berkenaan dengan gerakan

atau keterampilan. Aktivitas psikomotor terutama berorientasi pada gerakan dan menekankan respon-respon fisik yang nampak.

Berkaitan dengan perubahan perilaku siswa dalam belajar keterampilan, maka perubahan psikomotorik merupakan tujuan utama yang akan dicapai dalam belajar keterampilan. Melalui belajar yang teratur dengan diterapkan pendekatan pembelajaran yang baik, maka suatu keterampilan dapat dikuasai oleh siswa dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, maka seorang guru harus mampu merumuskan tujuan pembelajaran yang baik dan tepat, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

5. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

Belajar suatu keterampilan adalah sangat kompleks. Dengan belajar secara baik dan teratur akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Menurut Nasution yang dikutip H.J. Gino dkk (1998: 51) bahwa, “Perubahan akibat belajar tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga dalam bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, pendeknya mengenai segala aspek organisme atau pribadi seseorang”.

Perubahan akibat dari belajar adalah menyeluruh pada diri siswa. Untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa, maka dalam proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 42) bahwa, “Prinsip-prinsip pembelajaran meliputi perhatian dan motivasi, keaktifan siswa, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan

individual”. Sedangkan Sugiyanto (1998: 328-329) berpendapat, “Beberapa prinsip yang perlu diperhatikan di dalam mengatur kondisi praktik belajar gerak atau keterampilan yaitu: (1) prinsip pengaturan giliran, (2) prinsip belajar meningkat, (3) prinsip kondisi belajar bervariasi, (4) prinsip pemberian motivasi dan dorongan semangat”.

Berdasarkan dua pendapat menunjukkan, untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam belajar keterampilan maka harus didasarkan prinsip-prinsip belajar yang tepat. Penerapan prinsip-prinsip belajar yang baik dan tepat, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai lebih optimal. Untuk lebih jelasnya prinsip-prinsip pembelajaran keterampilan secara singkat diuraikan sebagai berikut:

a. Prinsip Pengaturan Giliran Praktik

Mempraktikkan gerakan keterampilan bisa dilakukan secara terus menerus tanpa istirahat. Cara ini disebut *massed conditions*. Dengan cara ini siswa melakukan gerakan berulang-ulang, terus menerus selama waktu latihan, tanpa ada pengaturan kapan harus melakukan gerakan dan kapan harus beristirahat.

Cara yang kedua adalah mempraktikkan gerakan dengan diselingi antara melakukan gerakan dan waktu istirahat. Cara ini disebut *distributed conditions*. Dengan cara ini ada pengaturan giliran melakukan gerakan berapa kali, kemudian diselingi istirahat dan setelah itu melakukan gerakan lagi. Waktu istirahat yang diberikan tidak perlu menunggu sampai siswa mencapai kelelahan, tetapi juga jangan terlalu sering. Yang penting

adalah mengatur agar rangsangan terhadap sistem-sistem yang menghasilkan gerakan tubuh diberikan secara cukup, atau tidak kurang dan tidak berlebihan.

b. Prinsip Beban Belajar Meningkat

Gerakan keterampilan pada dasarnya merupakan sekumpulan dari gerakan-gerakan yang menjadi unsurnya. Selain itu bahwa, penguasaan gerakan keterampilan akan terjadi secara bertahap dalam peningkatannya. Mulai dari belum bisa menjadi bisa, dan kemudian menjadi terampil melakukan sesuatu gerakan. Dengan kenyataan-kenyataan seperti itu, hendaknya pengaturan materi belajar yang dipartikkan dimulai dari yang mudah ke yang lebih sukar, atau dari yang sederhana ke yang lebih kompleks.

c. Prinsip Kondisi Belajar Bervariasi

Mempraktikkan gerakan merupakan kondisi belajar yang paling berat dalam belajar gerak. Siswa harus mengerahkan tenaganya untuk melakukan gerakan berulang kali. Siswa harus memerangi rasa lelah, dan kadang-kadang harus memerangi rasa bosan. Agar kelelahan tidak cepat terjadi atau kalau terjadi tidak begitu dirasakan, serta tidak cepat terjadi kebosanan pada diri siswa, menciptakan kondisi praktik yang bervariasi sangat diperlukan. Disini diperlukan kreativitas guru untuk menciptakan variasi pembelajaran.

Variasi bisa diciptakan dalam berbagai hal, misalnya pengaturan tempat praktik, pengaturan formasi dan kelompok, pengaturan giliran,

penggunaan alat-alat, cara memberikan instruksi, cara pemberian umpan balik dan cara-cara pendekatan dengan siswa.

d. Prinsip Pemberian Motivasi dan Dorongan Semangat

Siswa melakukan suatu tugas dari guru tentu dipengaruhi oleh keadaan psikologisnya. Di dalam mempraktikkan gerakan agar melakukannya dengan sungguh-sungguh, siswa perlu mempunyai motivasi yang kuat untuk menguasai gerakan dan mempunyai semangat untuk berusaha.

Motivasi untuk menguasai gerakan bisa timbul anatar lain: apabila siswa berminat terhadap gerakan. Sedangkan minat dapat timbul apabila siswa merasa bahwa gerakan yang dipelajari tersebut memberikan manfaat bagi dirinya atau paling tidak bisa memberikan kegembiraan atau kesenangan.

Semangat berusaha bisa ditimbulkan atau ditingkatkan antar alain melalui cara menciptakan suasana kompetitif di antara para siswa. Dengan adanya suasana kompetitif, siswa akan berusaha berbuat sebaik-baiknya untuk bisa lebih baik dari teman-teman yang lain. Cara lain untuk memberikan dorongan semangat adalah memberikan instruksi atau arahan menggunakan kalimat-kalimat atau isyarat yang membangkitkan keoptimisan pada diri siswa, bahwa ia akan mampu mencapai keberhasilan melakukan gerakan melalui mempraktikkan berulang-ulang. Pujian perlu diberikan apabila siswa berhasil dengan baik mempraktikkan gerakan, dan

dorongan untuk berusaha lagi diberikan kepada siswa yang belum berhasil dengan baik.

6. Pembelajaran yang Sukses

Mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu terjadinya peningkatan kemampuan atau keterampilan pada diri siswa sangat didambakan baik dari pihak guru maupun siswa. Namun untuk menentukan indikator bagaimanakah pembelajaran dapat dikatakan sukses atau berhasil tidaklah mudah. Untuk mencapai pembelajaran yang sukses, maka perlu penerapan desain sistem pembelajaran yang baik dan tepat. Menurut Heinich dkk (2005) yang dikutip Benny A. Pribadi (2009: 19-21) mengemukakan, perspektif pembelajaran sukses yang terdiri atas beberapa kriteria, yaitu:

- 1) Peran aktif siswa (*active participation*)
Proses belajar akan berlangsung efektif, jika siswa terlibat secara aktif dalam tugas-tugas yang bermakna, dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara intensif. Keterlibatan mental siswa dalam melakukan proses belajar akan memperbesar kemungkinan terjadinya proses belajar dalam diri seseorang.
- 2) Latihan (*practice*)
Latihan yang dilakukan dalam berbagai konteks dapat memperbaiki tingkat daya ingat atau retensi. Latihan juga dapat memperbaiki kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang baru dipelajari. Tugas-tugas belajar berupa pemberian latihan akan dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari.
- 3) Perbedaan individual (*individual differences*)
Setiap individu memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari individu yang lain. Setiap individu memiliki potensi yang perlu dikembangkan secara optimal. Dalam hal ini, tugas guru atau instruktur adalah mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu secara optimal mungkin melalui proses pembelajaran yang berkualitas.
- 4) Umpan balik (*feedback*)
Umpan balik sangat diperlukan oleh siswa untuk mengetahui kemampuan dalam mempelajari materi pelajaran yang benar. Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk pengetahuan tentang hasil belajar (*learning outcomes*) yang telah dicapai siswa setelah menempuh

program dan aktivitas pembelajaran. Informasi dan pengetahuan tentang hasil belajar akan memacu seseorang untuk berprestasi lebih baik lagi.

5) Konteks nyata (*realitic context*)

Siswa perlu mempelajari materi pelajaran yang berisi pengetahuan dan keterampilan yang dapat diterapkan dalam sebuah situasi yang nyata. Siswa yang mengetahui kegunaan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari akan memiliki motivasi tinggi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

6) Interaksi sosial (*social interaction*)

Interaksi sosial sangat diperlukan oleh siswa agar dapat memperoleh dukungan sosial dalam belajar. Interaksi yang berkesinambungan dengan sejawat atau sesama siswa memungkinkan siswa untuk melakukan konfirmasi terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan, pembelajaran yang sukses apabila siswa berperan aktif, diberikan latihan, memahami perbedaan individu, adanya umpan balik, ada konteks yang nyata dan adanya interaksi sosial antar siswa. Untuk mencapai pembelajaran yang sukses, maka hal-hal seperti di atas harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

C. Penerapan Pembelajaran Dengan Menggunakan Stategi Siklus

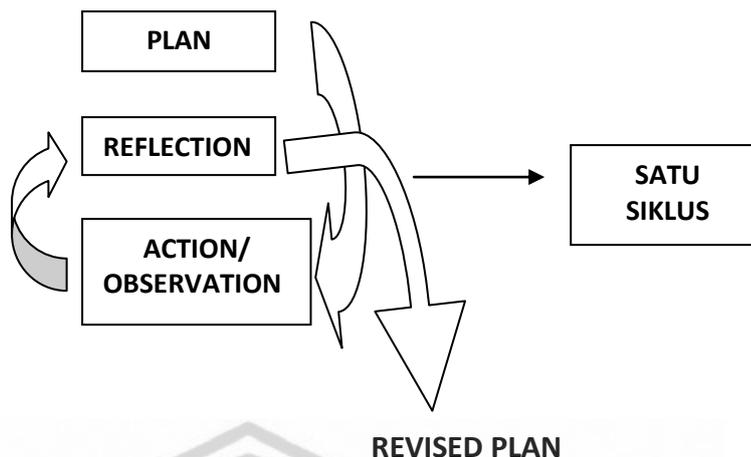
Pembelajaran terjadi jika terdapat interaksi antara siswa dan lingkungan belajar yang pengajar untuk mencapai tujuan. Menurut Lutan {1988}, memandang pembelajaran sebagai rangkaian peristiwa yang dapat mempengaruhi siswa sehingga terjadi prose belajar. Sehubung dengan itu untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran harus menekankan guru untuk menggunakan berbagai kegiatan dan tindakan dengan menggunakan rancangan metode Siklus kepada pendidikan jasmani.

Siklus dalam PTK dapat dikatakan sebagai prosedur mikro. Siklus merupakan sebuah satuan pakem dari serangkaian Pelaksanaan Penelitian

Tindakan Kelas (PTK). PTK sangat mendukung program peningkatan kualitas pembelajaran disekolah yang muaranya adalah peningkatan kualitas pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* merupakan model penelitian yang dilakukan dalam situasi riil (*natural setting*), sehingga guru tidak perlu memisahkan antara waktu untuk meneliti dan waktu untuk mengajar.

Sehingga diharapkan dengan adanya penerapan metode siklus dan peraturan memungkinkan siswa lebih cepat mengembangkan pemahaman secara baik. Selain itu dengan adanya perubahan strategi pembelajaran akan mengembangkan minat anak dalam bentuk aktivitas yang mengarah pada kemampuan kompetensi siswa secara matang, selanjutnya strategi yang baik akan memberikan tekanan pada pemahaman dan kesenangan dalam situasi yang tentunya akan berdampak terhadap kemampuan siswa dalam menanggulangi tekanan mental kompetensi.

Selanjutnya Kristiyanto {2010}, menjelaskan Siklus adalah sebuah satuan mekanisme sadar yang dilakukan peneliti (bersama kolaborator) dalam rangka untuk merubah keadaan secara rasional dan terencana. Pembelajaran pendidikan jasmani bertujuan agar siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan kemampuan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Langkah-langkah PTK pada prinsipnya meliputi 4 (empat) langkah pokok pada setiap siklusnya. Keempat langkah itu antara lain: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) obserpasi, 4) refleksi. Para pakar menyarankan untuk dilakukan minimal 2 siklus. Isi dari setiap siklus PTK dapat dilihat dalam gambar berikut :



Gambar 2.4. Satu Siklus PTK Sebagai Prosedur Mikro (Kristianto, 2010)

1. Tahap-tahap Setiap Siklus

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan selalu mengacu kepada tindakan apa yang dilakukan, dengan mempertimbangkan keadaan dan suasana obyektif dan subyektif. Dalam perencanaan tersebut, perlu dipertimbangkan tindakan khusus apa yang dilakukan, apa tujuannya. Mengenai apa, siapa melakukan, bagaimana melakukan, dan apa hasil yang diharapkan. Setelah pertimbangan itu dilakukan, maka selanjutnya disusun gagasan-gagasan dalam bentuk rencana yang dirinci. Kemudian gagasan-gagasan itu diperhalus., hal-hal yang tidak penting dihilangkan, pusatkan perhatian pada hal yang paling penting dan bermanfaat bagi upaya perbaikan yang dipikirkan. Sebaiknya perencanaan tersebut didiskusikan dengan Guru. Perencanaan pada garis besarnya meliputi beberapa hal yang terkait dengan : 1) pembuatan skenario pembelajaran, 2) persiapan sarana pembelajaran, 3) persiapan instrument penelitian untuk pembelajaran, 4) simulasi pelaksanaan tindakan.

b. Tahap Pelaksanaan (*Action*)

Jika perencanaan yang telah dirumuskan sebelumnya merupakan perencanaan yang cukup matang, maka proses tindakan semata-mata merupakan pelaksanaan perencanaan itu. Peneliti utama dan kolaborator harus saling meyakinkan bahwa apa yang telah disepakati dalam perencanaan benar-benar dapat dilaksanakan. Jika perencanaan yang telah dirumuskan tidak dilaksanakan, maka peneliti utama dan guru hendaknya merumuskan perencanaan kembali sesuai dengan fakta baru yang diperoleh.

c. Tahap Observasi (*Observation*)

Tahap observasi adalah tahap mengamati kajian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan. Kejadian tersebut diamati atau diobservasi oleh peneliti utama dan kolaborator. Sambil melakukan tindakan hendaknya juga dilakukan pemantauan secara cermat tentang apa yang terjadi, dalam pemantauan dilakukan pencatatan-pencatatan sesuai dengan form yang telah disiapkan. Catat pula gagasan-gagasan dan kesan-kesan yang muncul, dan gejala sesuatu yang benar-benar terjadi dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi adalah suatu upaya untuk mengkaji apa yang telah terjadi, yang telah dihasilkan, atau apa yang belum dihasilkan, atau apa yang belum tuntas dari langkah atau upaya yang telah dilakukan. Tahap refleksi merupakan tahap evaluasi untuk membuat keputusan akhir siklus.

D. Kerangka Berfikir

Dalam proses belajar akan timbul masalah- masalah seperti kurang atau tidak adanya media pembelajaran dan tidak semua siswa dapat menggunakan alat atau media yang standar, sementara belajar di kelas atau di lapangan sangat terbatas sehingga diperlukan keinovatifan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran yang baik dengan demikian proses pembelajaran akan berlangsung efektif. Kaitannya dengan hal tersebut maka dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran merupakan sarana dalam meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam proses pembelajaran karena akan memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat bergerak dan berkreasi dalam melakukan proses belajar.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan latar belakang dan uraian tinjauan pustaka serta menjawab permasalahan yang ada maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut “Meningkatkan kemampuan menggiring bola melalui strategi siklus pada siswa kelas VIII A sekolah MTs Ushuluddin Singkawang”.