



**SKRIPSI**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGIRING  
BOLA PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI  
METODE *DRILL* PADA SISWA KELAS X  
SMAN 4 SOPPENG**

***EFFORTS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES DRIBBLING  
IN SOCCER GAMES THROUGH THE DRILL METHOD IN  
CLASS X STUDENTS OF SMAN 4 SOPPENG***

**SYAMSUL RIJAL  
1631040009**

**JURUSAN PENJASKESREK  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
TAHUN 2020**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENGGIRING  
BOLA PADA PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI  
METODE *DRILL* PADA SISWA KELAS X  
SMAN 4 SOPPENG**

***EFFORTS TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES DRIBBLING  
IN SOCCER GAMES THROUGH THE DRILL METHOD IN  
CLASS X STUDENTS OF SMAN 4 SOPPENG***

***ABSTRAK***

Syamsul Rijal, 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola pada Permainan Sepak Bola Melalui Metode Drill pada Siswa Kelas X SMAN 4 Soppeng*. Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar. (Pembimbing: Andi Ihsan dan M. Djen Djalal).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola pada Permainan Sepak Bola Melalui Metode *Drill* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Soppeng. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMA Negeri 4 Soppeng dengan jumlah sampel penelitian 20 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *drill*. Data hasil belajar afektif, kognitif dan psikomotorik diperoleh dengan melakukan observasi lapangan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa : hasil pembelajaran menggiring bola dapat ditingkatkan melalui metode *drill* dimana diperoleh nilai akhir dari siklus pertama 71,93 dan nilai akhir dari siklus kedua 84,93. Penelitian ini dikatakan berhasil karena menunjukkan peningkatan nilai akhir dan mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar pada Permainan Sepak Bola Melalui Metode *Drill* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Soppeng.

Kata Kunci : Metode Drill, Hasil Belajar

## **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Yang mana merupakan gerakan badan atau tubuh seseorang yang dilakukan oleh perorangan atau lebih kemudian melakukannya dengan rutin dan sistematis guna meningkatkan kualitas kesehatan seseorang tersebut. Olahraga juga adalah satu diantara cara utama untuk mereduksi stres salah satunya adalah permainan sepak bola.

Sepak bola adalah salah satu jenis olah raga yang sangat digemari oleh orang seluruh dunia, sangat universal. Selain digemari para laki laki olahraga ini juga digemari oleh para perempuan tidak hanya tua muda bahkan anak anak. Sejak tahun 1990 an olahraga ini mulai digunakan untuk para wanita meskipun sebelumnya olah raga ini hanya diperuntukkan bagi kaum pria. Olahraga ini menjadi sangat menarik karena selain hanya memperebutkan sebuah bola dilapangan dengan menggunakan kaki tetapi juga terlihat gaya gaya permainannya dalam memperebutkan bola untuk memasukkan bola ke dalam gawang lawan. Oleh karena olah raga ini melibatkan banyak orang, tentu kerjasama team yang baik sangat dibutuhkan selain teknik bermain yang baik

Sekarang ini mungkin kita bisa melihat hanya para atlet sepak bola manca negara yang sukses membina karier di bidang olah raga ini. Hal itu tidak

sepenuhnya benar karena anak-anak Indonesia pun punya kesempatan yang sama dengan yang lain yaitu dengan cara menggali bakat serta potensi yang ada.

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang utama terdapat dalam kurikulum. Permainan sepak bola yang paling pertama kita pelajari ialah keterampilan dasar, di mana keterampilan dasar dalam permainan sepak bola meliputi: menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola, merampas bola, menyundul bola, dan menangkap bola. Dalam penelitian ini akan membahas kemampuan dasar menggiring bola, siswa harus menguasai kemampuan gerak dasar tersebut dengan baik, karena kemampuan dasar menggiring bola sangat berpengaruh dalam permainan sepak bola.

Menggiring adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau

bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan menggiring secara efektif, sumbangan mereka dalam pertandingan akan sangat besar.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh keterangan bahwa terdapat permasalahan pada teknik menggiring bola, dimana 8 siswa dengan persentase 50% melakukan kesalahan pada teknik posisi kaki dan 12 siswa dengan persentase 65% melakukan kesalahan pada teknik perkenaan bola. Menggiring bola dalam permainan sepak bola ada tiga macam yaitu, menggiring bola menggunakan sisi kaki bagian dalam, menggiring bola menggunakan sisi kaki bagian luar, dan menggiring bola menggunakan sisi kaki bagian punggung. Siswa Sekolah SMAN 4 Soppeng Kelas X dalam permainan sepak bola yang menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam sebanyak 5 siswa dengan persentase 35%, menggunakan kaki bagian luar

sebanyak 12 siswa dengan persentase 70%, dan menggunakan punggung kaki sebanyak 3 siswa dengan persentase 75%. Dari kesalahan pada gerakan tersebut akan mempengaruhi kemampuan menggiring bola ketika menguasai bola maupun melewati lawan. Adanya masalah yang didapatkan berdasarkan analisis yang dilakukan, perlu dilakukannya sebuah pendekatan yaitu salah satunya dengan menggunakan metode *drill*.

Metode *drill* merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga digunakan sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan teknik dasar. Metode *drill* pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang dipelajari. Metode *drill* merupakan suatu metode latihan yang sesuai dengan masalah yang terjadi dikarenakan metode *drill* adalah salah satu metode

untuk meningkatkan kesadaran tentang berbagai faktor yang berhubungan dengan gerak, yaitu kesadaran waktu, gaya dan ruang. Anak-anak diarahkan agar bisa merasakan cepat lambatnya gerakan, merasakan gaya yang menimbulkan dan menghambat gerakan, serta merasakan dirinya berada di dalam lingkungan ruang.

Kelebihan dari metode *drill* sebagai berikut, pembentukan kebiasaan yang dilakukan dengan mempergunakan metode ini akan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan, pemanfaatan kebiasaan-kebiasaan tidak memerlukan banyak konsentrasi dalam pelaksanaannya, pembentukan kebiasaan membuat gerakan-gerakan yang kompleks, rumit menjadi otomatis.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dan dari masalah umum yang di hadapi dalam kemampuan gerak dasar menggiring bola dalam permainan sepak bola, maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dengan PTK suatu permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar dapat teratasi, membantu membawa perubahan dan meningkatkan proses pembelajaran serta dapat di gunakan dalam mengajar sesuai dengan permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi, salah satu alternatif yang digunakan adalah pembelajaran kooperatif.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pengertian Metode *Drill***

Metode *drill* merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga digunakan sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan teknik dasar” (Sagala, S. (2012:217). Sudjana (2014:86) menjelaskan bahwa “metode *drill* pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang dipelajari”. Metode *drill* merupakan suatu metode latihan yang sesuai dengan masalah

yang terjadi dikarenakan metode *drill* adalah salah satu metode untuk meningkatkan kesadaran tentang berbagai faktor yang berhubungan dengan gerak, yaitu kesadaran waktu, gaya dan ruang. Anak-anak diarahkan agar bisa merasakan cepat lambatnya gerakan, merasakan gaya yang menimbulkan dan menghambat gerakan, serta merasakan dirinya berada di dalam lingkungan ruang.

Sagala, S. (2012:217)

menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari metode *drill* sebagai berikut:

#### a. Kelebihan metode *drill*

- 1) Pembentukan kebiasaan yang dilakukan dengan mempergunakan metode ini akan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.
- 2) Pemanfaatan kebiasaan-kebiasaan tidak memerlukan banyak konsentrasi dalam pelaksanaannya.

3) Pembentukan kebiasaan membuat gerakan-gerakan yang kompleks, rumit menjadi otomatis, habitation makes complex movement more automatic.

b. Kelemahan dari metode *drill*

- 1) Metode ini dapat menghambat bakat dan inisiatif murid, karena murid lebih banyak dibawa kepada konformitas dan diarahkan kepada uniformitas,
- 2) Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton, mudah membosankan,
- 3) Membentuk kebiasaan yang kaku, karena murid lebih banyak ditujukan untuk mendapatkan kecakapan memberikan respon secara otomatis, tanpa menggunakan inteligensi,
- 4) Dapat menimbulkan verbalisme karenamurid-murid lebih banyak dilatih menghafal soal-soal dan

menjawabnya secara otomatis mengemukakan langkah-langkah penggunaan latihan terbimbing (*drill*) sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan maksud dan tujuan latihan terbimbing pada siswa.
- 2) Guru harus lebih menekankan pada diagnosa, karena latihan permulaan belum bisa diharapkan siswa mendapatkan keterampilan yang sempurna.
- 3) Mengadakan latihan terbimbing sehingga timbul response siswa yang berbeda-beda untuk peningkatan keterampilan dan penyempurnaan kecakapan siswa.
- 4) Memberi waktu untuk mengadakan latihan yang singkat agar tidak melelahkan dan membosankan dan guru perlu memperhatikan response siswa apakah telah melakukan latihan dengan tepat dan cepat.

- 5) Meneliti hambatan atau kesukaran yang dialami siswa dengan cara bertanya kepada siswa, serta memperhatikan masa latihan dengan mengubah situasi sehingga menimbulkan optimisme dan rasa gembira pada siswa yang dapat menghasilkan keterampilan yang baik.
- 6) Guru dan siswa perlu memikirkan dan mengutamakan proses-proses yang pokok dan tidak banyak terlibat pada hal-hal yang tidak diperlukan.
- 7) guru perlu memperhatikan perbedaan individual siswa, sehingga kemampuan dan kebutuhan siswa masing-masing dapat berkembang.

### **Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidak

terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal.

Menurut Hamalik, O. (2004:7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”.

Kurniawan, W. (2014:4) mengatakan “belajar itu sebagai proses aktif internal individu dimana melalui pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen”. Sedangkan, menurut Fafu, N. (2012, Mei 7) “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil



dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini di golongan kedalam penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research (CAR)*. Menurut Suyanto (1997:9) mengemukakan bahwa PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat efektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Berdasarkan pendapat diatas jelas bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan

kualitas pembelajaran serta membantu memberdaya guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah.

Sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepak bola dengan menggunakan metode drill pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng maka jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan bulan Juli yang mencakup: penyusunan proposal penelitian, penyusunan instrumen pengambilan data, pelaksanaan pengambilan data, analisis data, penyusunan laporan penelitian dan seminar hasil penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Soppeng, Kecamatan Lalabata, Kabupaten Soppeng.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada pembahasan ini akan disajikan menurut hasil belajar menggiring bola dalam permainan sepakbola melalui metode drill pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng mengalami peningkatan dimana berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 diketahui bahwa dalam hasil penilaian menggiring bola melalui pengamatan sikap afektif pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng dapat dikategorikan sedang dengan hasil nilai rata-rata 10,4 dengan nilai afektif pada hasil belajar menggiring bola siklus 1 yaitu 22,28. Pengamatan kognitif siklus 1 yang diperoleh pada siswa SMA Negeri 4 Soppeng nampak bahwa pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng dapat dikategorikan sedang dengan hasil nilai rata-rata 12,0 dengan nilai kognitif pada hasil belajar menggiring bola siklus 1 yaitu 13,3. Sedangkan dalam hasil pengamatan psikomotor siswa diketahui

bahwa hasil menggiring bola melalui pengamatan psikomotor siklus 1 pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng dapat dikategorikan sedang dengan hasil nilai rata-rata 8,6 dengan nilai psikomotor pada hasil belajar menggiring bola siklus 1 yaitu : 35,83.

Dari hasil penelitian di siklus 1 diperoleh hasil belajar menggiring bola dalam pelaksanaan 3 aspek yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif diperoleh nilai akhir 71,93 sehingga di kategorikan cukup atau kriteria tidak tuntas berdasarkan indikator keberhasilan. Menurut peneliti hal ini terjadi karena pada siklus pertama siswa menerima materi pertama kali dalam mempraktikkan teknik menggiring bola yang benar sehingga pada pengambilan nilai bisa saja mereka belum terbiasa untuk melakukan praktik menggiring bola. Hal ini yang menjadi alasan pelaksanaan siklus kedua untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *dribble*.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian pada siklus 2 diketahui bahwa dalam hasil penilaian menggiring bola melalui pengamatan sikap afektif pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng dapat dikategorikan baik dengan hasil nilai rata-rata 11,6 dengan nilai afektif pada hasil belajar menggiring bola siklus 2 yaitu 24,86. Pengamatan kognitif siklus 2 yang diperoleh pada siswa SMA Negeri 4 Soppeng nampak bahwa pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng dapat dikategorikan baik dengan hasil nilai rata-rata 14,5 dengan nilai kognitif pada hasil belajar menggiring bola siklus 2 yaitu 16,11. Sedangkan dalam hasil pengamatan psikomotor siswa diketahui bahwa hasil menggiring bola melalui pengamatan psikomotor siklus 2 pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Soppeng dapat dikategorikan baik dengan hasil nilai rata-rata 10,55 dengan nilai psikomotor pada hasil belajar menggiring bola siklus 2 yaitu : 43,96.

Dari hasil di atas diperoleh hasil belajar menggiring bola dalam pelaksanaan 3 aspek yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif diperoleh nilai akhir 84,93 sehingga di kategorikan baik atau kriteria tuntas berdasarkan indikator keberhasilan.

Dapat dilihat bahwa nilai akhir dan kriterian ketuntasan siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan dan dapat dikatakan setiap pertemuan atau pelaksanaan siklus mengalami peningkatan yang cukup baik dengan selisih nilai antara siklus 1 dimana nilai akhir yang diperoleh adalah 71,93 dengan siklus 2 dengan nilai akhir yang diperoleh adalah 84,93 yaitu 13.

Peningkatan efektifitas pembelajaran menggiring bola dengan metode drill terjadi karna dalam proses pembelajaran secara konsekuen penulis melakukan aktifitas-aktifitas pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi pembelajaran dengan pelan dan menggunakan bahasa yang muda dipahami oleh siswa
2. Menggunakan metode latihan yang tidak membuat siswa menjadi bosan untuk mengulangi kembali secara berulang ulang
3. Pemberian latihan yang sesuai dengan memperhitungkan kemampuan daya tahan siswa, baik dari segi jasmani maupun rohani
4. pemberian latihan latihan relative singkat tapi harus sering dilakukan

penelitian tindakan kelas yang di adakan di SMA Negeri 4 Soppeng nilai presentase keberhasilan meningkat cukup baik. Nilai presentase keberhasilan dalam pembelajaran menggiring bola melalui metode drill

meningkat, karna di pengaruhi beberapa faktor :

- a. Faktor inovasi  
inovasi adalah suatu hal yang baru dalam pembelajaran atau materi pembelajaran yg baru sehingga siswa tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran menggiring bola karna pembelajaran baru.
- b. Faktor kegembiraan  
Siswa merasa merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran menggiring bola dengan metode drill
- c. Faktor kerja sama  
Dalam proses pembelajaran menggiring bola di perlukan kerja sama agar dapat berjalan dengan lancer
- d. Faktor kompetitif  
Adalah ilmu yang mempelajari tentang jati diri anak iitu sendiri, seperti hal

anak itu ingin menunjukkan menjadi juara atau termotifasi menjadi juara.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa hasil pembelajaran menggiring bola dapat di tingkatkan melalui metode *drill* dimana diperoleh nilai akhir dari siklus pertama 71,93 dan nilai akhir dari siklus ke dua 84,93 penelitian ini dikatakan berhasil karna mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

### **SARAN**

Berdasarkan hasil data dan kesimpulan makan dapat di kemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru diharapkan dapat inovatif dan kreatif dalam menciptakan model pembelajaran khususnya dalam pembelajaran menggiring bola sehingga

siswa dapat lebih aktif mengikuti pembelajaran penjas.

2. Bagi para siswa, direkomendasikan bahwa siswa perlu membekali diri dengan berbagai macam buku paket penjaskes dan tetap rutin mengikuti pembelajaran guna lebih mudah meningkatkan hasil belajarnya
3. Bagi lembaga pendidikan dapat digunakan sebagai bahan diskusi dalam kegiatan kelompok kerja guru (KKG), serta dapat dijadikan refrensi.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fafu, N. (2012, Mei 7). *Ekstrakurikuler*. Retrieved

- Maret 5, 2020, from Kegiatan Ekstrakurikuler Menjadikan: <http://www.kompasiana.com/nuramelia-solutif/kegiatan-ekstrakurikuler-menjadikan-siswa-lebih-solutif.com>
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herwin. (2004). *Keterampilan Sepak Bola Dasar*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Kurniawan, W. (2014). *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Lightning The Learning Climate Bagi Siswa Kelas V SD 01 Tawangmangu Tahun 2013/2014*. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mudjiono, D. d. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka.
- Rostiyah, N. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sagala, S. (2012). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sainal, M. (2018). *Buku Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X Semester 1*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudirman. (2002). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suedjono. (2004). Strategi Pembelajaran. *Diknas*, 2(1), 59-60.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukatamsi. (1984). *Teknik Dasar Bermain Sepak Bola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Sukintaka. (2000). *Olahraga dan Metodik*. Bandung: TARATE.
- Suyanto. (1997). *Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: IBRD.