

LEMBAR PENGESAHAN

YANTO GUNAWAN

1606050

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA
MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Bandung, Desember 2019

Pembimbing I

Carsiwan, M.Pd

NIP. 197101052002121001

Pembimbing II

Dr. Nuryadi, M.Pd

NIP. 197101171998021001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Yusuf Hidayat, M.Si

NIP. 196808301999031001

Yanto Gunawan, 2020

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA
MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM
PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**

Oleh
Yanto Gunawan

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Yanto Gunawan

Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2019

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
Dengan dicetak ulang, difoto copy, atau lainnya tanpa ijin dari penulis

Yanto Gunawan, 2020

UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**UPAYA MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR SISWA MELALUI PERMAINAN *SOCCER LIKE GAMES* DALAM PEMBELAJARAN SEPAKBOLA**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Bandung, Desember 2019

Yang membuat pernyataan,

Yanto Gunawan

NIM. 1606050

ABSTRAK

Yanto Gunawan (1606050) Skripsi: Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Melalui Permainan *Soccer Like Games* Dalam Pembelajaran Sepakbola. Skripsi ini dibimbing oleh pembimbing I : Carsiwan, M.Pd dan Pembimbing II : Dr. Nuryadi, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya waktu aktif belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 8 Bandung khususnya dalam pembelajaran sepakbola. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa melalui strategi permainan *soccer like games*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain penelitian Model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus dimana pada masing-masing siklus mencakup perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*) serta instrumen penelitian catatan lamanya waktu (*duration recording*) untuk mengetahui berapa jumlah waktu aktif belajar yang dilakukan siswa. Subjek penelitian ini adalah kelas X TEI 2 berjumlah 31 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa observasi awal menunjukkan tingkat keaktif belajar siswa masih sangat rendah yaitu (44,4%), pada penelitian pertama siklus I tindakan I menunjukkan meningkat jumlah waktu aktif belajar siswa yaitu (48,8%), lalu siklus I tindakan II menunjukkan penurunan jumlah waktu aktif belajar siswa (42,2%), dan pada siklus II tindakan I menunjukkan bahwa jumlah waktu aktif belajar siswa meningkat (56,6%), siklus II tindakan II jumlah waktu aktif belajar mencapai (72,2%). Dari data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan presentase yang signifikan terhadap setiap siklus dan tindakan sehingga dengan permainan *soccer like games* dalam pembelajaran sepakbola dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa.

Kata Kunci: *soccer like games*, sepakbola, jumlah waktu aktif belajar

ABSTRACT

Yanto Gunawan (1606050). Efforts to Increase the Amount of Active Learning Time of Students Through Soccer Like Games in Soccer Learning. Under the guidance of Carsiwan, M.Pd and Dr. Nuryadi, M.Pd.

The study is based on the insufficient amount of student's active learning time in the physical education program of SMK Negeri 8 Bandung primarily in soccer learning. The purpose of the study is to increase student's active learning time (ALT) by implementing soccer like games strategy. The method used in the study is Classroom Action Research (CAR) with the research design of Kurt Lewin's Model which consists of two cycles where each cycle includes planning, action, observing, reflecting and duration recording in order to find out the amount of active learning time done by the students. The subjects of the study are 31 tenth-grader students from X TEI 2 class. The results of preliminary observations show that the level of students' active learning is exceptionally low on (44,4%). On the first cycle I action I observation, the amount of students' active learning time showed an increase to (48.8%). Then, cycle I action II revealed a decrease in students' active learning time to (42.2%). Cycle II action I showed that students' active learning time amount increased to (56.6%). On cycle II action II, the amount of active learning time reached (72.2%). Based on the research data of the study, it can be concluded that there is a significant percentage increase in each cycle and action which indicates that soccer like games in soccer learning can increase students' active learning time.

Keywords: soccer like games, football, active learning time.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Struktur Organisasi	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani	11
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	11
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	12
2.1.3 Pentingnya Pendidikan Jasmani	14
2.1.4 Hubungan Pendidikan Jasmani dengan Bermain dan Olahraga	15
2.2 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	15
2.2.1 Belajar	15
2.2.2 Pembelajaran	17
2.2.3 Hasil Belajar	18
2.3 Hakikat <i>Soccer Like Games</i>	19
2.3.1 Pengertian <i>Soccer Like Games</i>	19
2.3.2 Fasilitas Permainan <i>Soccer Like Games</i>	21
2.3.3 Perlengkapan Permainan	21
2.3.4 Bentuk-Bentuk Aktivitas Permainan <i>Soccer Like Games</i>	23

2.4	Hakikat Permainan Sepakbola	24
2.4.1	Pengertian Sepakbola	24
2.4.2	Teknik Dasar Permainan Sepakbola	25
2.5	Hakikat Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB).....	27
2.5.1	Pengertian Jumlah Waktu Aktif Belajar	27
2.6	Hakikat Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	30
2.6.1	Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	30
2.6.2	Ciri-ciri Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	32
2.6.3	Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	33
2.6.4	Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	34
2.7	Hakikat Siswa (Peserta Didik)	36
2.7.1	Pengertian Siswa (Peserta Didik)	36
2.7.2	Karakteristik Siswa Kelas X	36
2.8	Kerangka Berpikir	37
2.9	Hipotesis Tindakan.....	37
BAB III METODE PENELITIAN		38
3.1	Metode Penelitian.....	38
3.2	Tujuan Operasional Penelitian	39
3.3	Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian	39
3.3.1	Tempat Penelitian	39
3.3.2	Subjek Penelitian	39
3.3.3	Waktu Penelitian.....	39
3.4	Desain Penelitian.....	40
3.5	Rencana Tindakan Penelitian	41
3.5.1	Perencanaan Tindakan (<i>Planing</i>).....	42
3.5.2	Pelaksanaan Tindakan (<i>Acting</i>)	43
3.5.3	Melakukan Observasi (<i>Observing</i>)	43
3.5.4	Melakukan Observasi (<i>Observing</i>).....	43
3.6	Teknik Pengumpulan Data	44
3.6.1	Lembaran Observasi	44
3.6.2	Dokumentasi	44
3.6.3	Catatan Lapangan	44

3.7 Instrumen Penelitian.....	44
3.7.1 Lembaran Observasi	45
3.7.2 Dokumentasi	47
3.7.3 Catatan Lapangan	47
3.8 Teknik Pengolahan Data	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Latar Belakang	49
4.1.1 Profil Sekolah	49
4.1.2 Sarana dan Prasarana Pembelajaran PJOK.....	49
4.1.3 Pelaksanaan Pembelajaran	51
4.2 Pelaksanaan Tindakan Penelitian	53
4.2.1 Analisis Siklus I Tindakan I.....	53
4.2.2 Analisis Siklus I Tindakan II	58
4.2.3 Analisis Siklus II Tindakan I	63
4.2.4 Analisis Siklus II Tindakan II.....	66
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	70
4.4 Diskusi Penemuan	71
4.5 Kelemahan Penelitian.....	74
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan.....	75
5.2 Implikasi.....	75
5.3 Rekomendasi	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN JADWAL PROGRAM	79
LAMPIRAN RPP	83
LAMPIRAN CATATAN LAPANGAN	147
LAMPIRAN PENGOLAHAN DATA	152
LAMPIRAN DOKUMENTASI PENELITIAN	183
LAMPIRAN SURAT	215

DAFTAR PUSTAKA

- Abduljabar, dan Juliantine. (2017) *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Aunurrahman, (2009). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: CV. ALFABET
- Bahagia, Y dan Mudjiyanto, S. (2010) *Fasilitas Dan Perlengkapan Penjas*. Bandung: FPOK UPI
- Bahagia, Yoyo. (2011) *Permainan Invansi*. Bandung: FPOK UPI
- Baharuddin, dan Wahyuni. (2015) *Teori Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Dishon, G. (2017). *Games of character: team sports, games, and character development in Victorian public schools, 1850–1900*. *Paedagogica Historica*, 53(4), 364–380. doi:10.1080/00309230.2016.1270339
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport Education, Tactical Games, and Cooperative Learning: Theoretical and Pedagogical Considerations. *Quest*, 56(2), 226–240. doi:10.1080/00336297.2004.10491823
- Ermanno Rampinini. Franco M. (2007) *Factors influencing physiological responses to small-sided soccer games*. *Journal of Sports Sciences*. 25:6, 659-666 <http://dx.doi.org/10.1080/02640410600811858>
- Juliantine, T. Subroto, T. dan Yudiana, Y. (2015) *Model-Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. CV. Bintang Warliartika
- Komarudin (2016). *Penelitian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kunandar (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Lutan, Rusli dan Suherman, Adang. (2000) *Pengukuran Dan Evaluasi Penjaskes*. Jakarta : Depdikbud Dirjen Dikti PPLPTK. Jakarta.
- Mahendra, Agus (2015). *Falsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Michailidis, Yianis. (2013). *Small Sided Games in Soccer Training*. Journal of Physical Education and Sport. 13(3), Art 63, pp 392 – 399
[DOI:10.7752/jpes.2013.03063](https://doi.org/10.7752/jpes.2013.03063);
- Nasution. (2009). *Metode Reasearch*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rukmana, A. Dan Suryana, A. (2014). *Pengelolaan Kelas*. Bandung: UPI PRESS
- Sucipto. (2015). *Pendekatan Taktis Dalam Pembelajaran Permainan Sepakbola*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.
- Subroto, Toto. dkk (2017). *Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Bandung.
- Siedentop. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. California: Field
- Syamsuddin, Makmun A. (2012) *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: FPOK-UPI
- Sudjana, Nana. (2009) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Suhardan, D. dkk. (2014) *Manajemen Pendidikan*. Bandung: ALFABET
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.
- Sanjaya, Wina. (2013) *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta:KENCANA.
- Wicaksono, A. dkk. (2016) *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Jakarta:Garudhawaca

