

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIK *DRIBBLING*
PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI METODE BERMAIN SISWA
KELAS VIII³ SMP NEGERI 2 SIAK HULU KABUPATEN
KAMPAR PROVINSI RIAU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*



OLEH :

ADNAN CHAIRULLAH
NPM:156611224

PEMBIMBING

Drs. Daharis M.Pd

NIP. 1961123 198602 1 002

NIDN. 0020046109

**PROGRAM PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019**

UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIK *DRIBBLING*
PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI METODE BERMAIN SISWA
KELAS VIII³ SMP NEGERI 2 SIAK HULU KABUPATEN
KAMPAR PROVINSI RIAU

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau*



OLEH :

ADNAN CHAIRULLAH
NPM:156611224

PEMBIMBING

Drs. Daharis M.Pd

NIP. 1961123 198602 1 002

NIDN. 0020046109

PROGRAM PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2019

PENGESAHAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap :

Nama : Adnan Chairullah
Npm : 156611224
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik *Dribbling*
Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas
VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi
Riau

PEMBIMBING

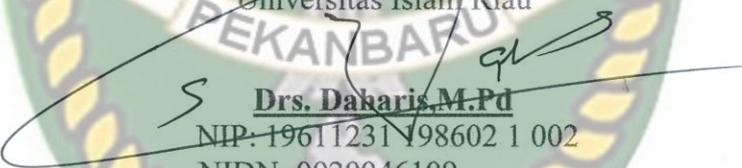

Drs. Daharis M.Pd

NIP: 1961123 198602 1 002

NIDN: 0020046109

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau


Drs. Daharis M.Pd

NIP: 19611231 198602 1 002

NIDN: 0020046109

Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau

Wakil dekan bidang akademi FKIP UIR


Dr. Sri Annah S.Pd., M.Si

NIP: 197010071 199803 2 002

NIDN: 0007107005

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Adnan Chairullah
Npm : 156611224
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik *Dribbling*
Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas
VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi
Riau

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M.Pd

NIP: 1961123 198602 1 002

NIDN: 0020046109

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Riau


Drs. Daharis, M.Pd

NIP: 1961123 198602 1 002

NIDN: 0020046109

SURAT KETERANGAN

Kami pembimbing skripsi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Adnan Chairullah
Npm :156611224
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik *Dribbling*
Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas
VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi
Riau

Telah selesai menyusun skripsi dan siap untuk diajukan.

Demikian surat ini dibuat, agar untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

PEMBIMBING


Drs. Daharis, M.Pd

NIP: 196112311986021002

NIDN: 0020046109

ABSTRAK

Adnan Chairullah, 2019. Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dilapangan pada siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau masih banyak yang belum mencapai KKM dalam pembelajaran *dribbling* sepakbola, maka dari itu dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain. Penelitian ini dilatar belakangi oleh beberapa masalah yang peneliti temui dilapangan diantaranya Kurangnya kemampuan *dribbling* sepakbola siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu, Belum ada metode bermain dalam bentuk mengajar yang diberikan guru, sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga proses belajar siswa/i tidak berjalan secara efektif. Masih banyaknya siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan Belum tercapainya KKM sepakbola pada siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah melalui metode bermain dapat meningkatkan keterampilan teknik *dribbling* permainan sepakbola siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau, dan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan secara efektif. Dari hasil pembelajaran sebanyak dua siklus yang peneliti lakukan dilapangan, metode bermain terbukti mampu meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepakbola hingga 92% dengan ketuntasan siswa sebanyak 22 siswa dari 24 siswa, dan hanya 8% yang belum tuntas dalam proses pembelajaran *dribbling* sepakbola dengan 2 siswa.

Kata kunci : Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu

ABSTRACT

Adnan Chairullah, 2019. Efforts to Improve Learning Outcomes Dribbling Ability Football Games Through Play Method Class VIII 3 Junior High School 2 Siak Hulu, Kampar District, Riau Province.

Based on the results of research conducted in the field in class VIII3 of Siak Hulu State Middle School 2, Kampar District, Riau Province there are still many who have not yet reached KKM in football dribbling learning, therefore the learning process is carried out using the playing method. This research was motivated by a number of problems that researchers encountered in the field including the lack of football dribbling skills of class VIII3 Siak Hulu Middle School 2 students. There was no method of playing in the form of teaching given by teachers, inadequate facilities and infrastructure so that the learning process did not work effectively. There are still many students who are less active in the learning process, and the achievement of football KKM has not been achieved in students of class VIII3 of Siak Hulu Middle School 2, Kampar District, Riau Province. The purpose of this study is to find out whether through the playing method can improve the learning outcomes of dribbling skills in soccer games of students of SMP Negeri 2 Siak Hulu Kampar Regency, Riau Province, and is expected to be able to increase students' interest in learning so that the desired learning objectives can be achieved effectively. From the learning outcomes of two cycles that the researchers did in the field, the playing method proved to be able to increase football dribbling learning outcomes by 92% with 22 students completing 24 students, and only 8% who had not finished in the football dribbling learning process with 2 students.

Keywords: Efforts to Improve Learning Outcomes Dribbling Ability Football Games Through Play Method Class VIII 3 Junior High School Students 2 Siak Hulu

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan bimbingan skripsi terhadap :

Nama : Adnan Chairullah
NPM : 15566112
Program Studi : Pendidikan Jasmanai Kesehatan Dan Rekreasi
Pembimbing : Drs, Daharis,M.Pd
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kemampuan *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau

NO	TANGGAL	BERITA BIMBINGAN	PARAF
1	16 - 10 - 2018	Judul Di Terima Dan Diberikan Pembimbing	ZA
2	10 - 12 - 2018	Perbaikan Teori	ZA
3	12 - 2 - 2019	Acc Proposal	ZA
4	12 - 3 - 2019	Diujjankan	ZA
5	12 - 7 - 2019	Acc Skripsi	ZA

Pekanbaru, 12 Juli 2019
Wakil Depan Bidang Akademik

Dr. Sri Amnah, S.Pd., M.Si
NIP: 19701007 199803 2 022
NIDN: 00071007005

SURAT PERNYATAAN

Nama : Adnan Chairullah
Npm : 156611224
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik *Dribbling*
Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas
VIII³ Smp Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi
Riau

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya sendiri, kecuali ringkasan dan kutipan yang penulis ambil dari berbagai narasumber yang dibimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh dekan fkip universitas islam riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi yang merupakan duplikat murni dari skripsi orang lain, maka saya bersedia menerima skripsi pencabutan gelar ijazah yang telah saya terima dan saya dituntut sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Juli 2019
Penulis




Adnan Chairullah
NPM.156611224

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, shalawat beserta salam penulis kirimkan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul: **“UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN TEKNIK *DRIBBLING* PERMAINAN SEPAKBOLA MELALUI METODE BERMAIN SISWA KELAS VIII³ SMP NEGERI 2 SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR, PROVINSI RIAU.”**

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan guna untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Islam Riau.

Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini penulis telah berusaha semaksimal mungkin, namun penulis adalah manusia biasa yang mempunyai kelemahan, kekurangan dan keterbatasan kemampuan yang dimiliki sehingga tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu penulis yakin bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran serta masukan yang sifatnya membangun dari semua pihak, guna kesempatan ini mengucapkan terimah kasih kepada:

1. Bapak Drs. Daharis M.Pd selaku Ketua Program Studi Penjaskesrek.
2. Ibu Merlina Sari M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Penjaskesrek.
3. Bapak Drs. Daharis M.Pd selaku dosen Pembimbing yang luar biasa sudah meluangkan waktu dan tempat untuk mengarahkan serta membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini
4. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bapak/Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau Prodi Penjaskesrek.
6. Teristimewa buat keluarga tercinta yang telah banyak berkorban baik meteri maupun moril yang tak mungkin terbalas sehingga dapat

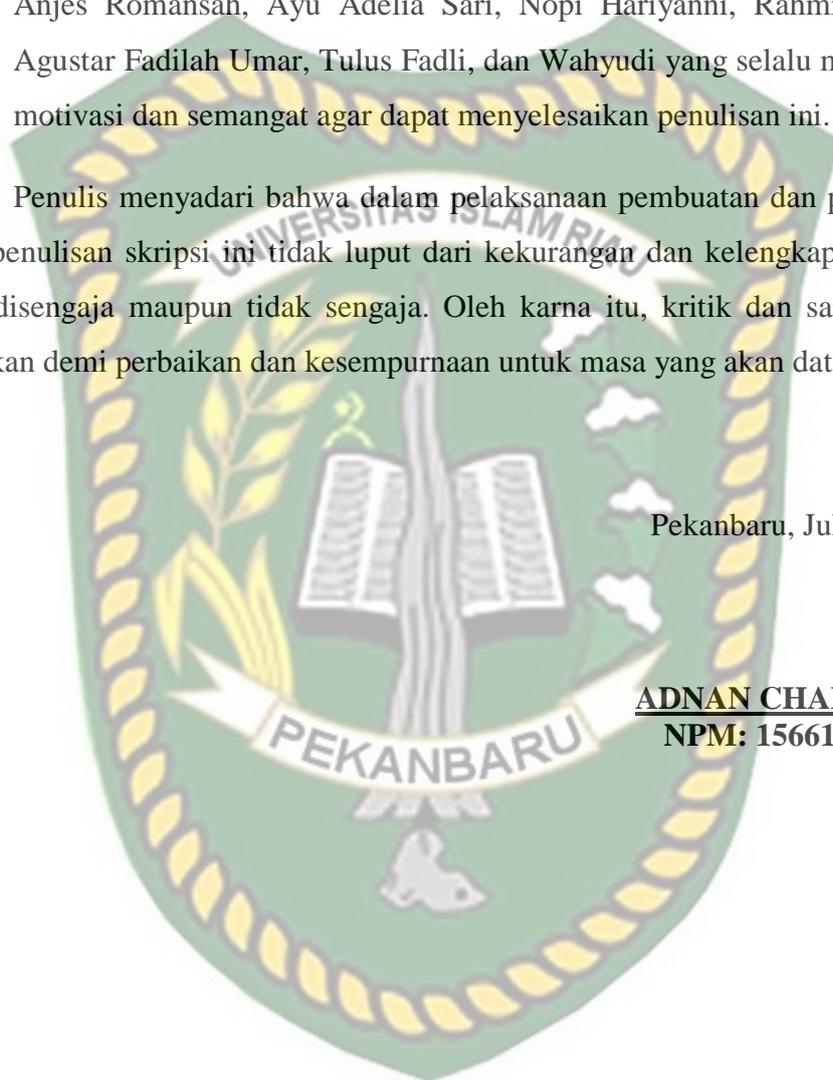
menyelesaikan skripsi ini. Khususnya untuk Ayahanda Drs. RAKIJAN dan tentunya Ibunda tercinta EMI MULYANI serta kakak dan adek yang telah memberikan semangat untuk penulis menyelesaikan skripsi ini.

7. Anjes Romansah, Ayu Adelia Sari, Nopi Hariyanni, Rahmi Oktaryas, Agustar Fadilah Umar, Tulus Fadli, dan Wahyudi yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar dapat menyelesaikan penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pelaksanaan pembuatan dan penyusunan serta penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan kelengkapannya baik yang disengaja maupun tidak sengaja. Oleh karena itu, kritik dan saran penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan untuk masa yang akan datang.

Pekanbaru, Juli 2019

ADNAN CHAIRULLAH
NPM: 156611224



DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI	i
HALAMAN PERSETUJUAN	li
SURAT KETERANGAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR GRAFIK	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Hakikat Dribbling	7
a. Pengertian Dribbling	8
b. Teknik Dribbling	8
2. Hakikat Metode Bermain.....	9
a. Pengertian Metode Bermain.....	9
b. Bentuk Permainan Dribbling.....	12
B. Kerangka Pemikiran.....	17
C. Pertanyaan Penelitian.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19

A. Jenis Penelitian.....	19
B. Populasi Penelitian dan Sampel	23
C. Defenisi Operasional.....	23
D. Pengembangan Instrumen	24
E. Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Teknik Analisa Data.....	27
G. Indikator Kerja	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	28
B. Analisis Data	32
C. Pembahasan	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
A. Kesimpulan	38
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	40

Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

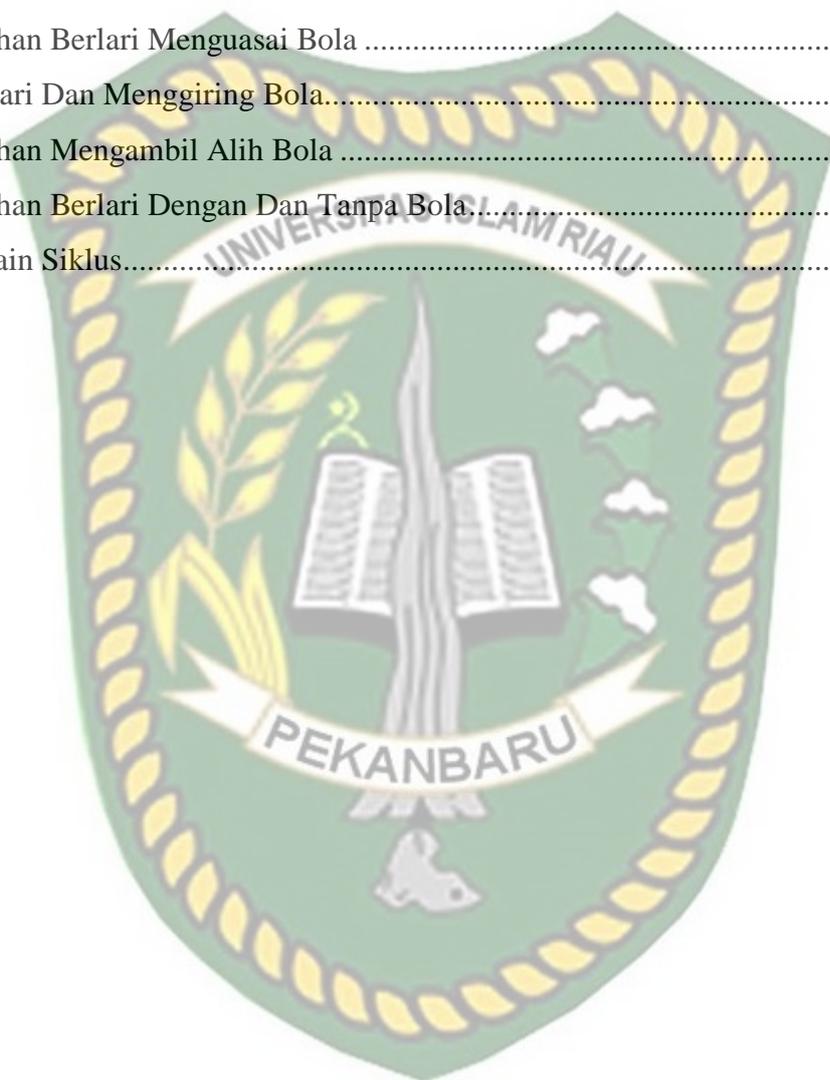
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rubik Penilaian	25
2. Interval	27
3. Distribusi Frekuensi Siklus 1	29
4. Distribusi Frekuensi Siklus 2	31
5. Distribusi Frekuensi Kelas VIII ³	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Latihan Berlari Menguasai Bola	12
2. Berlari Dan Menggiring Bola.....	13
3. Latihan Mengambil Alih Bola	14
4. Latihan Berlari Dengan Dan Tanpa Bola.....	15
5. Desain Siklus.....	20



DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Diagram Siklus 1	29
2. Diagram Siklus 2	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus	40
2. RPP	42
3. Absen Siswa	49
4. Hasil Penilaian Siklus 1	50
5. Hasil Penilaian Siklus 2	52
6. Dokumentasi	53



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas, emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (seperti: sportivitas, jujur, kerjasama, disiplin, bertanggung jawab) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Sehubungan dengan itu perlu ditingkatkan pendidikan jasmani dan olahraga di lingkungan sekolah, pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun sebagai anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak.

Sedangkan olahraga adalah bentuk-bentuk kegiatan jasmani yang terdapat didalam permainan, perlombaan dan kegiatan jasmani yang intensif dalam rangka memperoleh rekreasi, kemenangan dan prestasi optimal. Dunia olahraga merupakan dunia dimana interaksi tubuh, interaksi dengan manusia lain yang memberikan efek sehat.

Olahraga juga memberikan efek positif pada manusia selain sehat olahraga juga dapat membantu mengurangi stress tingkat tinggi kemudian dapat meningkatkan kekebalan imun pada tubuh. Dalam mengaplikasikan olahraga dalam ruang lingkup di masyarakat pemerintah mengupayakan pembinaan formal maupun non formal agar terjadi pemerataan terhadap akses olahraga.

Seiring dengan Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional yaitu pada pasal 25 ayat (6) yang berisi “Untuk menumbuh kembangkan prestasi olahraga di lembaga pendidikan, pada setiap jalur pendidikan dapat dibentuk unit kegiatan olahraga, kelas olahraga, pusat pembinaan dan pelatihan, sekolah olahraga, serta diselenggarakannya kompetisi olahraga yang berjenjang dan berkelanjutan”.

Dari undang-undang tersebut diketahui bahwa pemerintah sangat mendukung semua kegiatan yang dilakukan oleh lembaga pendidikan guna menciptakan bangsa yang berprestasi. Selain itu, olahraga juga dapat membuat tubuh seseorang menjadi sehat jasmani dan rohani yang akhirnya akan membentuk manusia yang berkualitas. Mengingat pentingnya peranan olahraga dalam kehidupan manusia, juga dalam usaha ikut serta memajukan manusia

Indonesia berkualitas, maka pemerintah Indonesia mengadakan pembinaan dan pengembangan di bidang olahraga pada sekolah-sekolah formal mulai dari sekolah dasar hingga ke perguruan tinggi.

Salah satu cabang olahraga yang ada dalam kurikulum pendidikan adalah olahraga sepakbola. Sepakbola adalah olahraga yang sangat digemari seluruh dunia. Sepakbola dapat dimainkan sangat sederhana dengan hanya adanya lapangan, halaman yang luas, dan sebuah bola. Teknik dalam olahraga sepakbola seperti menggiring bola, *shooting*, menyundul bola, *throw in*, serta *passing* (mengoper) dan *stopping* (mengontrol bola).

Dribbling bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang siswa sepakbola. Karena dengan kemampuan ini seorang siswa dapat mendekati jarak sasaran, melewati lawan dan menghambat siswa.

Makin sempurna penguasaan teknik *dribbling* setiap siswa dan kerja sama tiap regu, maka kualitas permainan akan semakin baik. Penguasaan teknik dasar dalam ketrampilan *dribbling* bola permainan sepakbola seharusnya mendapatkan perhatian serius dalam usaha meningkatkan kualitas permainan salah satunya dengan menggunakan metode metode bermain.

Pengamatan yang dilaksanakan pada Siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar, peneliti menemukan beberapa faktor permasalahan khususnya dalam komponen kondisi fisik yakni: Faktor kelincahan dalam melakukan *dribbling* bola, terlihat kurang lincahnya siswa ketika menggiring atau membawa bola, kemudian faktor koodinasi gerak dimana bola yang dibawa kaki

dengan kaki sering kali terlepas atau jarak terlalu jauh dari jangkauan kaki sehingga siswa tidak bisa mengendalikan bola dengan baik mengakibatkan bola mudah diambil lawan. Kemudian faktor kecepatan, dimana siswa dalam membawa bola kurang dalam hal kecepatan, hal ini menyebabkan lawan dengan mudah mengejar dan mengambil bola. Semua permasalahan yang di kemukakan di atas adalah guna dapat menyikapi dengan aktif atau mencari jalan keluarnya, dengan permasalahan metode bermain kepada siswa, sehingga bentuk-bentuk latihan yang di berikan kepada siswa merasa senang untuk melakukannya.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengetahui lebih mendalam tentang kegiatan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “*Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik Dribbling Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau.*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola
2. Kurangnya metode yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga sewaktu proses pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan dengan metode yang diberikan guru.

3. Kurangnya koordinasi gerakan siswa dalam melakukan *dribbling* yang benar
4. Kurangnya kecepatan siswa dalam melakukan *dribbling* yang benar dalam olahraga sepakbola

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis membatasi masalah melalui metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan *dribbling* permainan sepakbola siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dibuat dan agar supaya lebih jelas dan terarah masalahnya, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan *dribbling* permainan sepakbola siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Apakah melalui metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan *dribbling* permainan sepakbola siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau?”

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti sebagai persyaratan memperoleh gelar Sata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.

2. Bagi guru Pembina, diharapkan dengan penelitian ini dapat membantu guru pembina dalam memberikan latihan yang tepat kepada siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau.
3. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan atau referensi bagi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan penelitian ini lebih lanjut.
4. Bagi siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* bola dalam olahraga sepakbola.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat *Dribbling*

a. Pengertian *Dribbling*

Dribbling bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang siswa sepakbola. Karena dengan kemampuan ini seorang siswa dapat mendekati jarak sasaran dan melewati lawan. Menurut Jaya (2008:66) mengemukakan menggiring bola adalah menendang bola terputus-putus atau pelan-pelan. Menggiring bola bertujuan untuk mendekati jarak kesasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan.

Menurut Muhajir (2007:4) teknik *Dribbling* atau *dribbling* bola (*Dribbling*) terdiri dari : 1) *dribbling* bola dengan kaki bagian dalam, 2) *dribbling* bola dengan kaki bagian luar, dan 3) *dribbling* bola dengan punggung kaki.

Mielke (2003:1) mengemukakan bahwa “*dribbling* dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat kamu bergerak dilapangan permainan. *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola pada saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka didalam pertandingan sangat besar”.

Dinata (2007:26) Pelaksanaan menggiring bola adalah membawa bola dengan cepat ke depan umpan pendek serta kedua kaki silih berganti.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *dribbling* permainan sepakbola adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola pada saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.

b. Teknik *Dribbling*

Salah satu teknik dasar yang memiliki kedudukan penting dalam permainan sepakbola adalah *dribbling* pada dasarnya menggiring bola dengan kaki. Banyak pemain sepakbola yang mempunyai kemampuan *dribbling* yang sangat bagus mereka menjadi lebih mudah melewati lawan saat membawa bola.

Lebih lanjut Mielke (2003:2) menerangkan macam-macam menggiring bola sebagai berikut:

- a. *Dribbling* menggunakan sisi kaki bagian dalam
Dribbling menggunakan sisi kaki bagian dalam dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: 1) Sentuhlah bola dengan sisi kaki bagian dalam, 2) posisi kaki secara tegak lurus terhadap bola, 3) bola tetap berdekatan dengan kaki, 4) kepala tetap tegak dan mata terpusat ke lapangan dan jangan terpaku pada kaki. Terlihat pada gambar dibawah ini.
- b. *Dribbling* dengan sisi kaki bagian luar
Dribbling dengan sisi kaki bagian luar dilakukan dengan cara : 1) Melangkah kesamping atau bergerak kesamping, 2) menghadap kedepan, 3) bergerak menyamping dengan tetap menjaga keseimbangan tubuh dan menggerakkan kaki, 4) tidak menyilangkan kaki ketika sedang tidak bergerak, 5) gunakan lengan untuk membantu menjaga keseimbangan. Terlihat pada gambar dibawah ini.
- c. *Dribbling* bola dengan kura-kura kaki
 Dilakukan dengan cara : 1) Saat berlari, ujung jari kaki biasanya menghadap kedepan, 2) kaki bergerak kedepan, 3) turunkan sedikit ujung jari kaki, 4) sentuhlah bola menggunakan kura-kura kakimu. Terlihat pada gambar dibawah ini.

Dari teori yang telah dikemukakan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *dribbling* bola merupakan salah satu teknik dasar sepakbola yang digunakan untuk membawa bola kearah gawang lawan, melewati lawan dalam memperlambat atau mengatur irama permainan. Teknik *dribbling* bola dapat dilakukan dengan menggunakan sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar dan kura-kura kaki.

2. Hakikat Metode Bermain

a. Pengertian Metode Bermain

Usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang melibatkan peran aktif peserta didik membutuhkan kemampuan pendidik dalam menerapkan model pembelajaran sesuai agar peserta didik dapat lebih banyak melibatkan diri dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan dalam proses pembelajaran di kelas sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensinya.

Menurut Husdarta (2014:39) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Metode bermain adalah suatu metode yang diberikan untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa agar siswa dapat dengan cepat memahami teori sekaligus dapat mempraktekkan gerakan secara menyenangkan.

Menurut Rosdiani (2013:77) permainan adalah bentuk kegiatan yang dikerjakan dengan mengikuti aturan tertentu yang biasa disebut aturan permainan. Agar menjadi jelas permainan biasanya dibandingkan dengan pekerjaan. Orang yang melakukannya disebut bermain dan tentu saja ini tidak sama dengan bekerja.

Menurut Akhiruyanto (2008:32) anak yang bermain permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan melakukannya dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, dari pada melakukan cabang olahraga yang lain). Anak juga akan mengungkapkan keadaan pribadi yang asli pada saat mereka bermain, baik berupa watak asli maupun kebiasaan yang telah membentuk kepribadiannya.

Dari keterangan di atas dapat dipahami bahwa dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap, dan perilaku. Bermain dapat meningkatkan kualitas anak sesuai dengan aspek pribadi manusia yang diinterpretasikan sebagai bentuk perilaku yang bermakna antara diri manusia dengan lingkungan dunia.

Menurut Winarni (2008:13) Guru merancang urutan aktivitas belajar dalam hubungan dengan masalah-masalah taktikal. Aktivitas pertama pembelajaran melibatkan simulasi permainan, berlanjut pada aktivitas belajar yang sederhana ke aktivitas belajar yang lebih kompleks. Selama aktivitas simulasi permainan, guru menganalisis kemampuan dan pengetahuan taktikal siswa, mengenali keterampilan yang diperlukan agar permainan berkembang.

Menurut Erliana (2014:56) Hakikat bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sungguh-sungguh, sukarela, dan menyenangkan. Bermain

merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas tersebut. Pendekatan Bermain merupakan cara belajar yang dalam pelaksanaannya dilakukan dalam bentuk bermain atau permainan.

Menurut Nurhayati (2005:24) Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Banyak ahli yang sependapat bahwa bermain merupakan aktivitas yang disenangi oleh manusia dan berpengaruh terhadap kehidupan. Bermain akan memuaskan tuntutan kebutuhan perkembangan motorik, kognitif / kreativitas, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Menurut Kames dan Muth yang dikutip oleh Rosdiani (2015:63) bermain adalah suatu cara untuk mengalihkan diri dari pekerjaan dan suasananya, menyegarkan badan dan jiwa memulihkan tenaga dan spirit hampir sama dengan istirahat.

Kemudian menurut Rosdiani (2015:65) tujuan-tujuan permainan di lapangan adalah sebagai berikut:

1. Permainan memberikan manfaat bagi kelompok atau tim. Peserta didik menikmati permainan bersama-sama dalam kelompok.
2. Permainan memberi kesempatan untuk bersaing dan menguji kelincahan, kekuatan, skill dan intelegensi, di bawah kontrol lingkungan.
3. Mengawasi permainan dapat digunakan untuk membantu mengembangkan karakteristik seperti kerja sama, kontrol diri, kemauan untuk menaati peraturan, mematuhi wasit dan terbiasa jujur dan sportif.

4. Permainan member kepuasan secara fisik, dan membantu untuk mengajari skill yang akan digunakan dalam olahraga.
5. Permainan dapat menghemat ruang dan alat, dan dapat dilakukan oleh peserta didik dalam jumlah besar hanya dalam tempo yang sama.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah anak yang bermain permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan melakukannya dengan rasa senang (pada umumnya anak merasa lebih senang melakukan permainan, dari pada melakukan cabang olahraga yang lain).

b. Bentuk-bentuk permainan *Dribbling* Yang Akan Diterapkan

Menurut Cook (2013:23) ada beberapa bentuk latihan *Dribbling* sebagai berikut:

1. Latihan berlari sambil tetap menguasai bola dengan menjaga kecepatan



Gambar 1. Latihan berlari sambil tetap menguasai bola dengan menjaga kecepatan

(Cook, 2013:24)

Pengaturan latihan: Para pemain berdiri membentuk dua baris didekat sisi lapangan dan saling berhadapan, dengan jarak antar dua baris 12 (11 m) sampai 15 yard (13,7 m). setiap pemain membawa satu bola. Pemain pertama dibaris satu berlari secara lurus sambil tetap menguasai bola. Saat ia menggiring bola kebaris

disisi sebrang, pemain pertama dibaris sebrang tersebut berlari sambil tetap menguasai bola kesisi seberang, sehingga menciptakan momentum latihan. Pemain sebaiknya berlatih menggunakan dua kaki sambil meningkatkan tempo atau berlari dengan jarak yang lebih jauh, sehingga daerah yang dicakup saat membawa bola akan lebih luas.

Peralatan: Empat *cone*, satu bola untuk setiap pemain

Kemajuan: *drill* ini bisa dilaksanakan dengan satu bola saja untuk semua pemain, setiap pemain menghentikan bola dengan telapak kaki dan bola dibiarkan ditempatnya untuk diambil pemain berikutnya.

2. Latihan berlari dan menggiring dalam lapangan yang dibatasi



Gambar 2. Bberlari dan menggiring dalam lapangan yang dibatasi
(Cook, 2013:25)

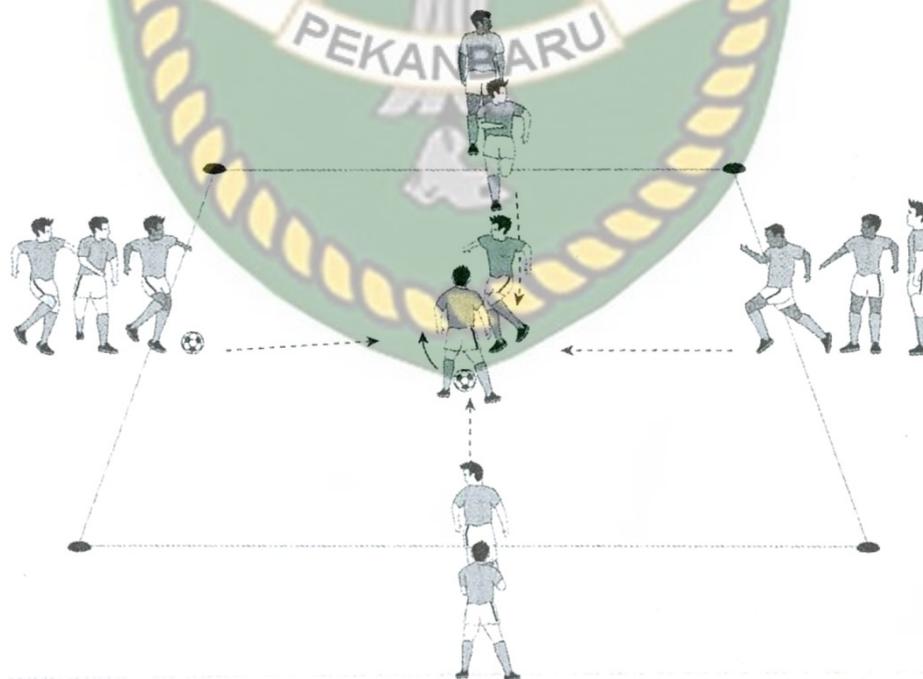
Pengaturan latihan: Para pemain dibagi menjadi beberapa kelompok yang harus berlomba dalam pertandingan slalom (*zig-zag*). Slalom ini ditandai dengan tiang-tiang yang diletakkan dilapangan, dengan jarak masing-masing 1 sampai 2 yard (sekitar 0,9 sampai 1,8 m). setiap kelompok dibagi lagi menjadi dua, dan setiap

separuh kelompok berdiri disalah satu ujung deretan slalom. Setiap pemain bergiliran untuk menggiring bola dengan cara yang ditentukan pelatih (misalnya kaki kiri saja, kaki kiri bergantian dengan kaki kanan, atau teknik lain yang pernah diajarkan), lalu dilanjutkan oleh rekan sekelompoknya yang ada disisi seberang. Setiap pemain harus menggiring bola sebanyak yang telah ditentukan dan tim tercepat yang menyelesaikan lomba ini menjadi pemenang.

Peralatan: Dua *cone*, enam sampai delapan tiang bendera

Kemajuan: Tempo bisa ditingkatkan, atau deretan slalom bis dibuat menjadi lebih sulit untuk dilewati dengan memperkecil jarak antar tiang. Pastikan pemain menjalani *drill* dengan cara yang aman, yaitu bergerak dengan kecepatan tertentu sedemikian, hingga mereka tidak saling bertabrakan.

3. Latihan mengambil alih dan berlari sambil tetap menguasai bola



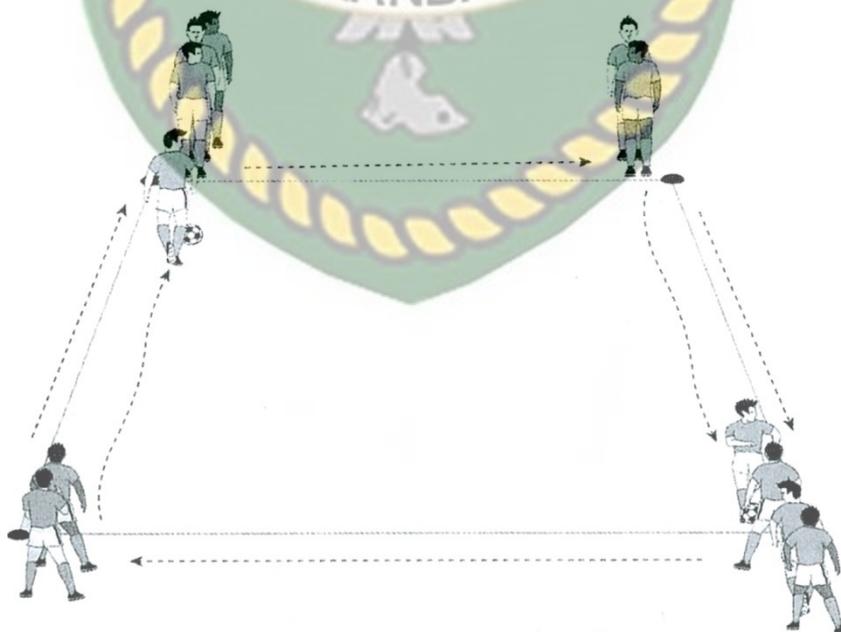
Gambar 3. Latihan mengambil alih dan berlari sambil tetap menguasai bola
(Cook, 2013:26)

Pengaturan latihan: Pemain dibagi menjadi empat kelompok, dan setiap kelompok berdiri berbaris sedemikian hingga membentuk tanda palang, dengan jarak sekitar 14 sampai 23 m. satu bola diberikan kepada dua kelompok yang berdekatan. Setiap kelompok bergiliran untuk berlari sambil tetap menguasai bola menuju barisan disisi seberang, dan pemain berikutnya 'mengambil alih' dengan cara mengambil bola dari pemain pertama tadi dan menggiringnya kebrisan disisi seberang. Para pemain harus berhati-hati supaya tidak saling bertabrakan saat berlari cepat sambil menguasai bola.

Peralatan: Dua bola

Kemajuan: Tambah luas lapangan, sehingga para pemain harus berlari sambil tetap menguasai bola.

4. Latihan berlari dengan dan tanpa menggiring bola



Gambar 4. Latihan berlari dengan dan tanpa menggiring bola
(Cook, 2013:27)

Pengaturan latihan: Para pemain dibagi menjadi empat kelompok, dan setiap kelompok berdiri berbaris disetiap sudut lapangan berukuran 20 x 20 yard (sekitar 18,25 x 18,25 m). Dua kelompok yang berdiri berseberangan (secara diagonal) diberi satu bola. Pemain pertama berlari sambil menggiring bola menuju kelompok yang tidak membawa bola dan menghentikannya untuk diambil pemain berikutnya. Lalu, pemain pertama tadi berlari kecil tanpa menggiring bola mengelilingi lapangan (pastikan ia berlari disekeliling lapangan secara maksimal) sampai ketempat asalnya.

Peralatan: Empat cone, dua bola

Kemajuan: Selama latihan *drill*, pelatih bisa menambahkan satu bola untuk dua kelompok lain dan empat pemain pertama berlari bersama-sama, sambil tetap menguasai bola untuk meningkatkan tempo latihan.

Dari kutipan di atas diketahui bahwa model pembelajaran diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi metode yaitu sebagai alat untuk mencapai tujuan tertentu. Pengetahuan metode-metode mengajar sangat diperlukan oleh guru, sebab berhasil atau tidaknya peserta didik sangat bergantung pada tepat atau tidaknya metode yang digunakan guru.

B. Kerangka Pemikiran

Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola ke berbagai arah. Tujuannya adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tim sendiri agar tidak kemasukan bola. Sehingga keterampilan teknik *dribbling* sangat diperlukan untuk dikuasai dengan baik, agar siswa dapat memahami dengan baik keterampilan teknik *dribbling*, guru dapat menggunakan metode bermain untuk membuat suasana pembelajaran keterampilan teknik *dribbling* menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga materi keterampilan teknik *dribbling* dapat diserap siswa dengan baik serta siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilannya dalam melakukan *dribbling*.

Sehingga dapat diperkirakan bahwa dengan menerapkan metode bermain akan membuat siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran teknik *dribbling*, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas VIII³ SMP NEGERI 2 SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU.

Dribbling bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang siswa sepakbola. Karena dengan kemampuan ini seorang siswa dapat mendekati jarak sasaran dan melewati lawan. *Dribbling* juga bertujuan untuk menguasai dan membawa bola kedepan dan *dribbling* juga dianggap mampu membuat permainan menjadi lebih baik. Pelaksanaan *dribbling* dengan membawa bola dengan cepat kedepan umpan pendek serta kedua kaki silih berganti.

C. Hipotesis Tindakan

Sesuai kerangka pemikiran diatas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian apakah dengan metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar kemampuan *dribbling* permainan sepakbola siswa SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau.



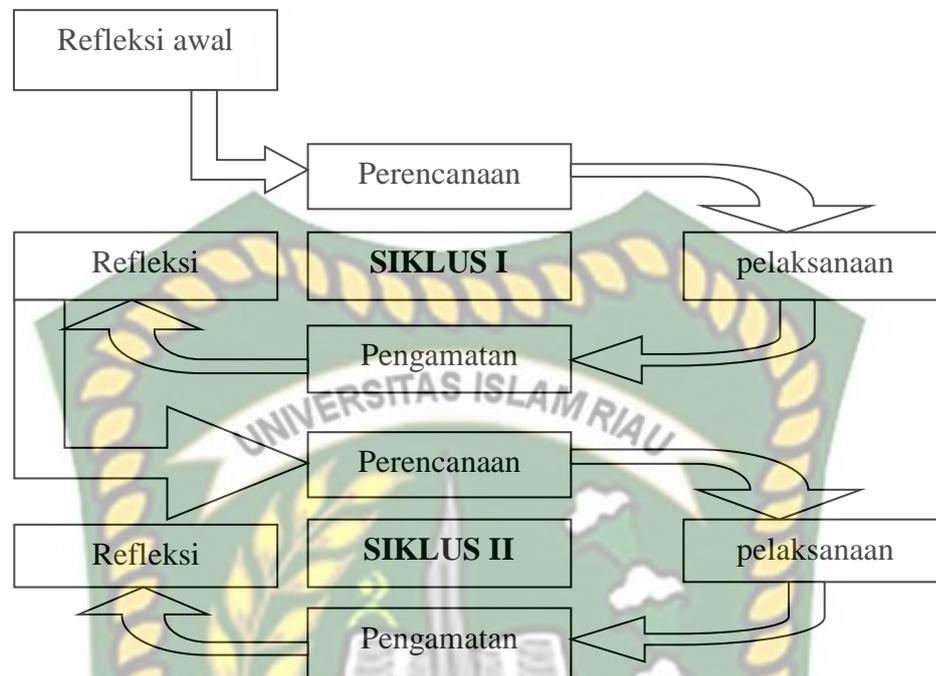
BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada suatu penelitian penggunaan metode harus tepat dan mengarah pada tujuan penelitian serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah sesuai aturan yang berlaku, agar penelitian tersebut dapat diperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Arikunto (2011:57) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, bekerja sama dengan peneliti (atau dilakukan oleh guru sendiri yang juga bertindak sebagai peneliti) di kelas atau di sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, daur siklus penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Arikunto (2011:16) adalah sebagai berikut:

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa model siklus. Menurut Arikunto (2011 : 137) mengemukakan model yang didasarkan atau konsep pokok bahwa penelitian tindakan terdiri dari empat pokok yang menunjukkan langkah, yaitu: 1) Perencanaan atau *Planning*, 2) Tindakan atau *Acting*, 3) Pengamatan atau *Observing*, 4) Refleksi atau *Reflecting*.



Gambar 5. Siklus Penelitian PTK
Arikunto (2011:16)

Data berupa hasil tes dilakukan sebagai data komulatif. Data tersebut dianalisis secara deskriptif, yakni dengan membandingkan nilai tes antar siklus yang dianalisis adalah nilai siswa sebelum menggunakan metode bermain dengan nilai siswa setelah menggunakan latihan variasi sebanyak dua siklus. Data berupa nilai tes antar siklus tersebut dibandingkan hingga hasilnya dapat mencapai batas keterampilan atau indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Langkah-langkah Penelitian

Siklus I

A. Perencanaan

- 1) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan saat pelaksanaan pengajaran

- 2) Menyiapkan contoh perintah atau suruhan melakukan tindakan secara jelas
- 3) Menyiapkan bahan observasi dan mempersiapkan semua alat yang diperlukan
- 4) Menyusun skenario pelaksanaan tindakan
- 5) Membuat silabus, RPP dan rubric penilaian unjuk kerja

B. Tindakan

- 1) Memberi petunjuk/penjelasan dan memberi kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan
- 2) Membagi siswa sesuai dengan lapangan yang disediakan
- 3) Mengembangkan dan mengorganisasikan latihan
- 4) Mengawasi pelaksanaan yang dilakukan siswa

C. Observasi

- 1) Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani
- 2) Mendokumentasikan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani

D. Refleksi

- 1) Meningkatkan rencana untuk menyusun rencana pengajaran
- 2) Mengadakan perubahan dalam mengorganisasikan latihan metode bermain

E. Penilaian

- 1) Tes psikomotor

Siklus II

A. Perencanaan

- 1) Penyempurnaan metode bermain
- 2) Guru menyiapkan materi pelaksanaan-pelaksanaan materi yang akan diajarkan
- 3) Guru menyiapkan lembar observasi pengamatan pelaksanaan proses pembelajaran
- 4) Guru mengefektifkan intruksi secara praktis

B. Tindakan

- 1) Guru menyiapkan penyajian materi secara efektif
- 2) Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa secara efektif
- 3) Guru mengamati dan memberikan bimbingan dalam pembelajaran

C. Observasi

- 1) Melakukan observasi terhadap pelaksanaan kerja kelompok dan tugas individu
- 2) Melakukan pencatatan hasil kerja kelompok dan tugas individu
- 3) Mengklarifikasikan hasil kerja kelompok dan tugas individu sebagai bahan pertimbangan tindak lanjut berikutnya

D. Refleksi

- 1) Persiapan bahan laporan penelitian
- 2) Persiapan dasar penulisan

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. (Arikunto, 2010 : 173). Penelitian yang dimaksud disini adalah melakukan penelitian suatu tindakan atau usaha dalam proses pembelajaran pada siswa kelas VIII³ SMP NEGERI 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII³ SMP NEGERI 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau pada tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 24 orang.

2. Table 1 : Jumlah populasi siwa siswi kelas VIII³ SMP N 2 Siak Hulu.

No	Kelas	Populasi		Jumlah
		Putra	Putri	
1	VIII ³	13 Orang	11 Orang	24 Orang

3. Sampel

Adapun dalam penelitian ini untuk pengambilan sampelnya menggunakan teknik *sampling cluster area* sebagaimana menurut Sugiyono (2010:94) yaitu teknik *sampling cluster area* daerah digunakan untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Pada penelitian ini penulis menetapkan siswa yang digunakan untuk sampel adalah siswa kelas VIII³ yang berjumlah 24 orang siswa.

C. Definisi Operasional

Berkaitan dengan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini, untuk mempertegas istilah-istilah yang digunakan dan untuk menghindari

terjadinya penafsiran mengenai judul proposal, serta untuk memperoleh gambaran yang jelas dan mengarah pada tujuan penelitian, maka perlu ditegaskan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian.

1. *Dribbling* bola merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh seorang siswa sepak bola. Karena dengan kemampuan ini seorang siswa dapat mendekati jarak sasaran dan melewati lawan.
2. Metode bermain adalah suatu metode yang diberikan untuk menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa agar siswa dapat dengan cepat memahami teori sekaligus dapat mempraktekkan gerakan secara menyenangkan.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Silabus

Silabus disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi. Berdasarkan prinsip tersebut maka silabus mata pelajaran penjasorkes yang digunakan memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber bahan/alat.

- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun untuk 4 kali pertemuan. Setiap RPP yang digunakan memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi ajar, metode pembelajaran, langkah-langkah kegiatan, alokasi waktu, alat dan sumber serta penilaian dengan berpedoman pada langkah-langkah metode bermain.

- 3) Adapun teknik penilaian tentang *dribbling* bola pada permainan sepakbola dapat dilihat pada rubrik penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Unjuk Kerja *Dribbling* Bola

Materi	Indikator	Kualitas Gerak				
	Tahap Persiapan	1	2	3	4	5
Melakukan gerakan <i>Dribbling</i> Bola	1. Sikap awalan					
	2. Bola didekat kaki					
	3. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik					
	Tahap Pelaksanaan					
	1. Fokuskan perhatian pada bola					
	2. Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya					
	3. Dorong bola kedepan beberapa kaki					
	Tahap <i>Follow-Through</i>					
	1. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik					
	2. Bergerak untuk mendekati bola					
3. Dorong bola kedepan						
Jumlah Skor Maksimal: 45						

Luxbacher (2012:49)

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Teknik observasi digunakan untuk meninjau lokasi penelitian untuk mengetahui permasalahan yang berhubungan dengan judul penelitian yang akan diteliti.

2. Kepustakaan

Kepustakaan digunakan untuk mendapat konsep dan teori-teori yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu tentang pengaruh metode bermain terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas VIII³ SMP NEGERI 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

3. Tes dan Pengukuran

Untuk mengetahui mengenai upaya meningkatkan keterampilan teknik *dribbling* sepakbola melalui metode bermain pada siswa kelas VIII³ SMP NEGERI 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau, maka dilakukan penilaian unjuk kerja *dribbling*.

F. Teknik Analisis Data

Hasil penelitian unjuk kerja *dribbling* dibandingkan dengan kategori penilaian berdasarkan pada:

Tabel 3. Interval Kategori Kemampuan *dribbling*.

No	Interval	Kategori
1	90 sd 100	Sangat Kompeten
2	70 sd 89	Kompeten
3	50 sd 69	Cukup Kompeten
4	30 sd 49	Kurang Kompeten
5	10 sd 29	Tidak Kompeten

Ketuntasan individu tercapai apabila siswa mencapai 70% dari hasil tes atau nilai 70. Ketuntasan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu melakukan *dribbling* dengan benar dengan nilai minimal 70 maka kelas itu dikatakan tuntas. Adapun rumus yang dipergunakan untuk menentukan ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \text{ (Sudijono, 2010:43)}$$

- P = Angka persentase ketuntasan klasikal
 F = Frekuensi siswa yang tuntas
 N = Jumlah siswa

G. Indikator Kerja

Indikator sebagai tolak ukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Adapun nilai KKM untuk bidang studi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yakni penguasaan teknik *dribbling* adalah 75 artinya seorang siswa telah dinyatakan melampaui batas ketuntasan belajar jika telah memperoleh nilai 75. Jika nilai yang diperoleh anak dibawah 75, maka belum dapat dinyatakan tuntas/lulus.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai *Upaya Meningkatkan Keterampilan Teknik Dribbling Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau*, diperoleh hasil pengolahan data sebagai berikut:

1. Berdasarkan Hasil Pembelajaran Keterampilan Teknik *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus 1

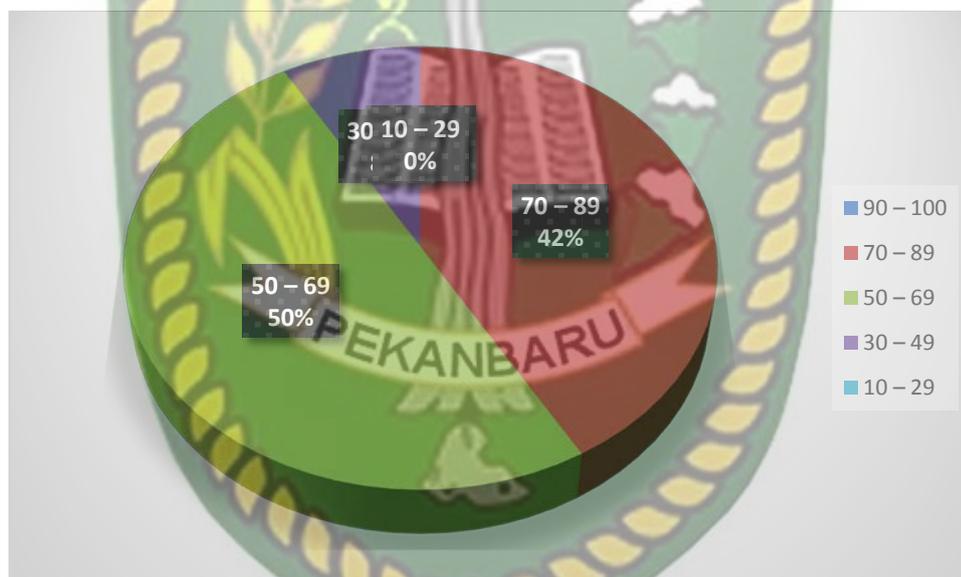
Berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan terhadap siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar, pada siklus 1 diperoleh data dengan angka tertinggi 83 dan angka terendah yakni 49.

Pada pelaksanaan siklus I diperoleh kelas interval antara lain: kelas interval antara 10 – 29 dengan jumlah 0 siswa dengan persentase 0%, kelas interval antara 30 - 49 berjumlah 2 siswa dengan persentase 8%, kelas interval antara 50 - 69 berjumlah 12 orang dengan persentase 50%, kelas interval antara 70 - 89 berjumlah 10 orang dengan persentase 42%, kelas interval antara 90 - 100 berjumlah 0 orang dengan persentase 0%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus 1.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Siklus 1 Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu.

NO	Interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	90 – 100	0	0%
2	70 – 89	10	42%
3	50 – 69	12	50%
4	30 – 49	2	8%
5	10 – 29	0	0%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat hasil distribusi pada pembelajaran siklus 1 siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 siak hulu dalam bentuk diagram



Grafik 1. Diagram hasil pembelajaran siklus 1 siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu

Berdasarkan hasil pembelajaran yang diperoleh pada siklus satu ,masih terdapat siswa yang belum mencapai KKM oleh karena itu dilaksanakan pembelajaran pada siklus kedua tersebut, antara lain:

1. Perencanaan, meliputi: menyusun rencana pembelajaran (RPP) sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran

2. Pelaksanaan, meliputi: memberikan bentuk metode bermain dengan menjelaskan secara detail proses pelaksanaannya sesuai dengan kelemahan yang ditemukan pada siklus sebelumnya
3. Observasi, meliputi: mengamati pelaksanaan rencana pembelajaran (RPP) dan mendokumentasikan hasil pembelajaran
4. Refleksi, meliputi: mengemukakan kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan

2. Data Hasil Pembelajaran Keterampilan Teknik *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Provinsi Riau Pada Siklus II.

Pada Siklus II masih dilakukan proses pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola melalui metode bermain seperti biasa karena pada siklus sebelumnya masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Oleh karena itu, dilakukannya siklus II agar siswa dapat belajar kembali dan memperbaiki kesalahan di siklus sebelumnya agar tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan pada siklus II, diperoleh data dengan angka tertinggi 96 dan angka terendah yakni 72.

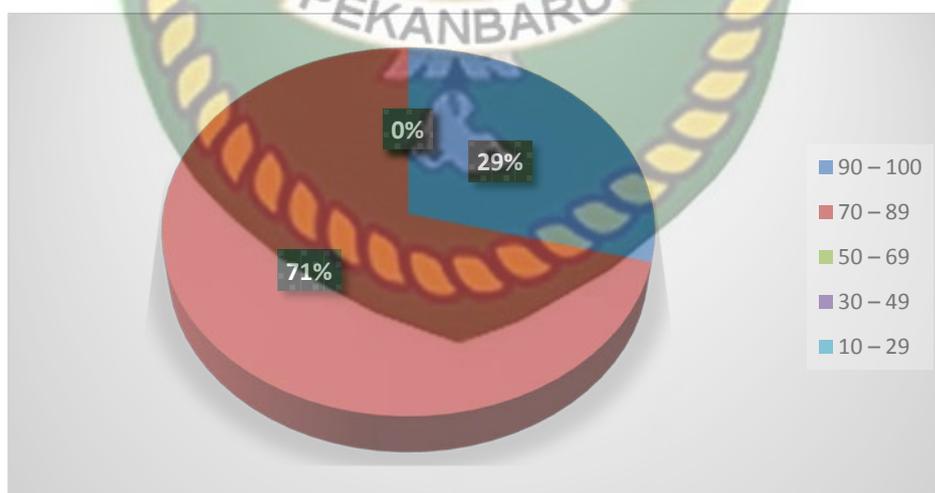
Pada pelaksanaan siklus II, diperoleh kelas interval, antara lain: kelas interval antara 10 – 29 dengan jumlah 0 siswa dengan persentase 0%, kelas interval antara 30 - 49 berjumlah 0 siswa dengan persentase 0%, kelas interval antara 50 - 69 berjumlah 0 orang dengan persentase 0%, kelas interval antara 70 - 89 berjumlah 17 orang dengan persentase 71%, kelas interval antara 90 - 100

berjumlah 7 orang dengan persentase 29%. Berikut tabel distribusi frekuensi hasil pembelajaran pada siklus II.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Data Siklus II siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar.

NO	Interval	Frekuensi	frekuensi Relatif
1	90 – 100	7	29%
2	70 – 89	17	71%
3	50 – 69	0	0%
4	30 – 49	0	0%
5	10 – 29	0	0%
Jumlah		24	100%

Berdasarkan tabel diatas, dapat kita lihat hasil pembelajaran dribbling permainan sepakbola melalui media metode bermain pada siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu dalam bentuk diagram.



Grafik 2. Diagram hasil pembelajaran siklus 1 siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu

B. Analisis Data

1. Analisis Keterampilan Teknik *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus I

Berdasarkan hasil pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola melalui metode Bermain pada siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu yang dilakukan pada siklus I terhadap 24 siswa, diperoleh siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yakni berjumlah 6 orang dengan persentase 25%, sementara itu siswa yang belum mencapai KKM berjumlah 18 orang dengan persentase 75%.

Pada tahap persiapan: (1) Sikap Awalan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 98. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 12 siswa, skor 5 dengan jumlah 7 siswa, skor 3 dengan jumlah 5 siswa, skor 1 dengan 0 siswa, dan skor 2 dengan 0 siswa. (2) Bola Didekat Kaki, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 74. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 10 siswa, skor 4 dengan jumlah 7 siswa, skor 2 dengan jumlah 5 siswa, skor 5 dengan jumlah 1 siswa, dan skor 1 dengan 1 siswa. (3) kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 76. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 17 siswa, skor 3 dengan jumlah 6 siswa, skor 2 dengan jumlah 4 siswa dan skor 1 dengan jumlah 2 siswa, dan skor 5 dengan 1 siswa.

Pada tahap pelaksanaan: (1) Fokuskan Perhatian pada bola, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 83. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang

diperoleh oleh siswa dengan 12 siswa, skor 3 dengan 8 siswa, skor 2 dengan 3 siswa, skor 5 dengan 1 siswa dan skor 1 dengan 0 siswa. (2) Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 80. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 10 siswa, skor 4 dengan 8 siswa, skor 2 dengan 4 siswa, skor 5 dengan 2 siswa, dan skor 1 dengan 0 siswa. (3) Dorong bola kedepan beberapa kaki, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 76. Skor 3 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 9 siswa, skor 2 dengan 6 siswa, skor 5 dengan 4 siswa, skor 4 dengan 4 siswa, dan skor 1 dengan 1 siswa.

Dan pada Tahap *Follow-Through*: (1) Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 88. Skor 4 menjadi skor yang tertinggi yang di peroleh siswa dengan 10 siswa, skor 5 dengan 6 siswa, skor 3 dengan 4 siswa, skor 2 dengan 4 siswa dan skor 1 dengan 0 siswa. (2) Bergerak untuk mendekati bola, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 69. Skor 3 menjadi skor yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan 10 siswa, skor 2 dengan 7 siswa, skor 4 dengan 6 siswa, skor 1 dengan 1 siswa, dan skor 5 dengan 0 siswa. (3) Dorong bola kedepan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 79. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 9 siswa, skor 3 dengan 8 siswa, skor 2 dengan 4 siswa, skor 5 dengan 2 siswa, dan skor 1 dengan 1 siswa.

Pada tahap siklus I ini, masih ditemukan siswa yang belum mencapai nilai KKM. Oleh karena itu, siklus II perlu dilakukan agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan yakni upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling*

permainan sepakbola melalui metode bermain terhadap siswa VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau

2. Analisis Keterampilan Teknik *Dribbling* Permainan Sepakbola Melalui

Metode Bermain Siswa Kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Pada Siklus II

Berdasarkan hasil pembelajaran pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada proses pembelajaran *dribbling* permainan sepakbola melalui metode Bermain pada siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu terhadap 24 siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu. Jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 22 orang dengan jumlah nilai persentase 92% dan yang belum mencapai KKM menjadi 2 orang dengan jumlah persentase 8%.

Pada tahap persiapan: (1) Sikap Awalan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 108. Skor 5 menjadi skor tertinggi yang dipeoleh oleh siswa dengan 12 siswa, skor 4 dengan jumlah 12 siswa, skor 3 dengan jumlah 0 siswa, skor 1 dengan 0 siswa, dan skor 2 dengan 0 siswa. (2) Bola Didekat Kaki, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 110. Skor 5 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 14 siswa, skor 4 dengan jumlah 10 siswa, skor 2 dengan jumlah 0 siswa, skor 1 dengan jumlah 0 siswa, dan skor 3 dengan 0 siswa. (3) kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 103. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 15 siswa, skor 5 dengan jumlah 8 siswa, skor 3 dengan jumlah 1 siswa dan skor 2 dengan jumlah 0 siswa, dan skor 1 dengan 0 siswa.

Pada tahap pelaksanaan: **(1)** Fokuskan Perhatian pada bola, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 100. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 14 siswa, skor 5 dengan 7 siswa, skor 3 dengan 3 siswa, skor 2 dengan 0 siswa dan skor 1 dengan 0 siswa. **(2)** Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 103. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 13 siswa, skor 5 dengan 9 siswa, skor 3 dengan 2 siswa, skor 2 dengan 0 siswa, dan skor 1 dengan 0 siswa. **(3)** Dorong bola kedepan beberapa kaki, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 100. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh oleh siswa dengan 10 siswa, skor 5 dengan 9 siswa, skor 3 dengan 5 siswa, skor 2 dengan 0 siswa, dan skor 1 dengan 0 siswa.

Dan pada Tahap *Follow-Through*: **(1)** Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 105. Skor 4 menjadi skor yang tertinggi yang di peroleh siswa dengan 15 siswa, skor 5 dengan 9 siswa, skor 3 dengan 0 siswa, skor 2 dengan 0 siswa dan skor 1 dengan 0 siswa. **(2)** Bergerak untuk mendekati bola, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 97. Skor 4 menjadi skor yang tertinggi yang diperoleh siswa dengan 17 siswa, skor 5 dengan 4 siswa, skor 3 dengan 3 siswa, skor 1 dengan 0 siswa, dan skor 2 dengan 0 siswa. **(3)** Dorong bola kedepan, jumlah skor keseluruhan siswa yang diperoleh yakni 97. Skor 4 menjadi skor tertinggi yang diperoleh siswa dengan 11 siswa, skor 5 dengan 7 siswa, skor 3 dengan 6 siswa, skor 2 dengan 0 siswa, dan skor 1 dengan 0 siswa.

C. Pembahasan

Penggunaan metode bermain sangat memberikan dampak positif pada proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya dalam pembelajaran *dribbling* dalam permainan sepakbola. Metode bermain akan sangat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Peningkatan hasil belajar merupakan dampak dari penggunaan metode bermain serta meningkatnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Mielke (2003:1) mengemukakan bahwa “*dribbling* dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat kamu bergerak dilapangan permainan. *Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola pada saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka didalam pertandingan sangat besar”.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I, yang dilakukan pada 24 siswa, diperoleh bahwa belum tercapainya ketuntasan klasikal. Siswa yang berhasil mencapai KKM berjumlah 6 orang dengan persentase 25%, sedangkan yang belum mencapai KKM 18 orang dengan persentase 75%. Oleh karena itu, perlu dilakukan siklus II. Pada siklus II yang dilakukan pada 24 siswa diperoleh hasil 22 orang yang berhasil mencapai KKM dengan persentase 92%, sedangkan yang belum mencapai KKM berjumlah 2 orang dengan persentase 8%.

Berikut tabel distribusi untuk melihat frekuensi ketuntasan pada siklus I dan siklus II.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Siswa Kelas VIII¹ SMP Negeri 2 Siak Hulu

INTERVAL	JUMLAH	PERSENTASE	KATEGORI
SIKLUS I	6	25%	TUNTAS
	18	75%	TIDAK TUNTAS
SIKLUS II	22	92%	TUNTAS
	2	8%	TIDAK TUNTAS

Terjadinya peningkatan pembelajaran *dribbling* merupakan dampak dari penggunaan metode bermain. Melalui metode bermain dalam mengajar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar serta menikmati proses dalam pembelajaran sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar *dribbling* sepakbola. Hasil penelitian pada tiap siklus menjadi bukti bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain dalam mengajar dapat meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola terhadap siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu Kabupaten Kampar Riau.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pembelajaran yang telah dilakukan di kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa menggunakan metode bermain sangat tepat dan membantu proses belajar mengajar maupun tercapainya hasil pembelajaran *dribbling* sepakbola sesuai dengan KKM yakni 75. Dari hasil penelitian di lapangan terdapat siswa yang mengalami peningkatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II berjumlah 16 orang dengan presentase 67%. Jadi pada siklus II, siswa kelas VIII³ SMP Negeri 2 Siak Hulu telah tuntas dalam pembelajaran *dribbling* sepakbola sebanyak 22 siswa dengan presentase 92% dan yang belum tuntas sebanyak 2 siswa dengan presentase 8%.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan oleh peneliti dari hasil penelitian di lapangan, maka diajukan beberapa saran yang berkaitan dengan proses pembelajaran yaitu :

1. Sebaiknya guru yang bersangkutan dalam proses pembelajaran hendaknya dapat memberikan metode yang tepat dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif.
2. Bagi peneliti selanjutnya agar dapat dijadikan acuan dan perbandingan yang sederhana bagi yang ingin melanjutkan penelitian dengan kajian yang sama.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarukmi, Dwi Hatmisari. 2007. *Pelatihan Pelatih Fisik Level 1*. Jakarta: Kemenpora RI.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinata, Marta. 2005. *Rahasia Latihan Sang Juara Menuju Prestasi*. Jakarta: Cerdas Jaya.
- Djamrah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fardi, Adnan. 2004. *Kemampuan-kemampuan Biometrik dan Metode Pengembangannya*. Padang: UNP.
- Harsono. 2001. *Latihan Kondisi Fisik*. Jakarta: CV. Tambak Kusuma.
- Jaya, Asmar. 2008. *Futsal, Gaya Hidup, Peraturan dan Tips-tips Permainan*. Yogyakarta: Pustaka Timur.
- Lutan, Rusli & Tim Pengembang Instrument. 2003. *Sistem Monitoring Evaluasi dan Pelaporan (SMEP) Pelaksanaan dan Hasil Program Olahraga*. Jakarta. KONI. Pusat.
- Miekel, Danny. 2003. *Seri Dasar-dasar Olahraga Dasar-dasar Sepakbola*. USA: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.
- Nurhasan. 2001. *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdinas
- Scheuneman, Timo. 2012. *Kurikulum dan Pedoman Dasar Sepakbola Indonesia*. Jakarta. PSSI.
- Sembiring. 2008. *Undang-undang Republik Indonesia No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional*. Jakarta: Kemenpora.
- Sugiyono. 2010. *Metode Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Syafruddin. 2011. *Ilmu Keoelatihan Olahraga*. UNP.