

**Meningkatkan Hasil Belajar Teknik *Shooting* Dalam Permainan Sepakbola
Menggunakan Penerapan Sirkuit Pada Siswa Kelas Vii SMP YPK
Kabupaten Merauke**

**Alowesius Aneop Yandong
Dilli Dwi Kuswoyo, S.Pd., M.Pd
Adi Sumarsono, S.Pd, M.Pd**

**Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Musamus
E-mail: @gmail.com**

ABSTRACT

Alowesius Aneop Yandong (NPM. 2015-85-201-048) Meningkatkan Hasil Belajar Teknik *Shooting* dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Penerapan *Sirkuit* Pada Siswa Kelas VII SMP YPK Kabupaten Merauke (Dibimbing oleh Dilli Dwi Kuswoyo, S.Pd., M.Pd dan Adi Sumarsono, S.Pd, M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar teknik *shooting* dalam permainan sepakbola menggunakan penerapan *sirkuit* pada siswa kelas vii smp ypk kabupaten merauke.

Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa Kelas VII SMP YPK Kabupaten Merauke yang berjumlah 29 Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode *Sirkuit*, instrument pengumpulan data adalah pemeriksaan dan menganalisa. Teknik analisis data menggunakan Teknik Analisis Data kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar teknik dasar *shooting* melalui penerapan bermain *sirkuit* pada siswa kelas VII-D SMP YPK Merauke, mengalami peningkatan melalui penerapan bermain *sirkuit* pada siswa kelas VII-D SMP YPK Merauke tahun ajaran 2021/2022 Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar teknik dasar pembelajaran *shooting* siswa secara klasikal. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas adalah 34,48% atau 10 siswa yang tuntas dari 29 siswa sedangkan pada siklus II persentase siswa tuntas mencapai 86,21% atau 25 siswa tuntas dari 29 siswa, peningkatan ketuntasan dari

siklus I ke siklus II adalah 51,73%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar teknik dasar pembelajaran *shooting* telah mencapai indikator keberhasilan.

Kata Kunci: Teknik *Shooting*, Permainan Sepakbola Menggunakan Penerapan *Sirkuit*, Siswa Kelas VII SMP

ABSTRACT

Alowesius Aneop Yandong (NPM. 2015-85-201-048) Improving Learning Outcomes of Shooting Techniques in Soccer Games Using Circuit Applications for Class VII Junior High School Students YPK Merauke Regency (Supervised by Dilli Dwi Kuswoyo, S.Pd., M.Pd and Adi Sumarsono, S.Pd, M.Pd).

This study aims to improve learning outcomes of shooting techniques in soccer games using the application of circuits in class VII SMP YPK Merauke Regency.

The samples used were all students of Class VII SMP YPK Merauke Regency, totaling 29 students. This research is a classroom action research that uses the circuit method, the data collection instrument is examination and analysis. Data analysis techniques using Data Analysis Techniques cognitive, affective aspects, and psychomotor aspects.

The results showed that the results of learning basic shooting techniques through the application of playing circuits in class VII-D SMP YPK Merauke, increased through the implementation of playing circuits in class VII-D SMP YPK Merauke in the academic year 2021/2022 This can be seen from the percentage of completeness the results of learning the basic techniques of shooting students classically. In the first cycle the percentage of students who completed was 34.48% or 10 students who completed from 29 students while in the second cycle the percentage of students who completed reached 86.21% or 25 students completed from 29 students, the increase in completeness from cycle I to cycle II was 51 ,73%. So it can be concluded that the results of learning the basic techniques of shooting learning have reached the indicators of success.

Keywords: *Shooting Technique, Soccer Game Using Circuit Application, Class VII Junior High School Students*

Pendahuluan

Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai pendidikan nasional.

Permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat menarik dan populer di lingkup pendidikan sekolah. Dalam sepakbola, gol merupakan tujuan dalam permainan dan juga sekaligus merupakan saat yang paling dinantikan oleh para pemain dan juga penonton. Lebih dari 70% gol-gol yang terjadi berasal dari *shooting* atau tembakan ke arah gawang lawan, sehingga dapat dikatakan *shooting* merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang harus diajarkan kepada siswa sekolah agar dapat bermain sepak bola dengan baik. *Shooting* atau tembakan dapat dilakukan dengan hampir semua bagian kaki, akan tetapi secara teknis agar bola dapat ditendang dengan baik, *shooting* atau tembakan disusahkan menggunakan punggung kaki atau kura-kura kaki, sisi kaki bagian dalam, sisi kaki bagian luar, punggung kaki bagian dalam, dan punggung kaki bagian luar.

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik *Shooting* Dalam Permainan Sepakbola Menggunakan Penerapan Sirkuit Pada Siswa Kelas VII SMP YPK Kabupaten Merauke.

Tinjauan Pustaka

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. menurut Arifin (2012: 298) mendefinisikan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan kegiatan penilaian hasil belajar. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan berakhirnya panggal dan puncak proses belajar.

Menurut Susanto, (2013: 12) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik

merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

Pengertian Sepak Bola

Sepak bola adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Memasuki abad ke-21, olahraga ini telah dimainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, yang menjadikannya olahraga paling populer di dunia.

Secara umum, hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam daerah gawangnya, sedangkan 10 (sepuluh) pemain lainnya diizinkan menggunakan seluruh tubuhnya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan kepala untuk menyundul bola.

Latihan Sirkuit

Menurut Sajoto dalam Hariyanto (2014) adalah sesuatu program latihan terdiri dari beberapa stasiun dan setiap stasiun seorang atlet melakukan jenis latihan yang telah ditentukan. Satu sirkuit latihan dikatakan telah selesai, bila seorang atlet telah menyelesaikan latihan disemua stasiun sesuai dengan dosis yang telah ditetapkan. Kemudian circuit training dilakukan di suatu daerah yang telah ditentukan mempunyai beberapa pos, misalnya 8 pos. Di setiap pos pelaksanaan harus dilakukan dalam bentuk latihan tertentu.

Kerangka Pikir

Kerangka berpikir atau kerangka konseptual merupakan bagian integral dari sebuah penelitian yang menggambarkan alur pemikiran peneliti dalam memberikan penjelasan kepada orang lain tentang mengapa dia memiliki anggapan seperti yang diutarakan. Sebuah metode mengajar dalam melakukan pembelajaran merupakan sesuatu yang sangat penting, seorang guru harus mempunyai keputusan mengenai materi pembelajaran dan penegasan tujuan penyajian materi secara jelas. Keputusan lain yang harus diambil selanjutnya adalah penetapan metode.

Dari mengajar guru, guru harus melakukan pilihan yang sesuai dengan kebutuhan dan mencakup sesuai efektifitas nya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode Penerapan yang digunakan guru banyak bentuk nya, tetapi yang harus digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani demi meningkatkan kualitas siswa yang dibutuhkan saat ini adalah metode penerapan *Sirkuit*.



Gambar 2.2 kerangka pikir

Desain Penelitian

Menurut Sudigdo Sastroasmoro (2014:92) Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat menuntun peneliti untuk dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian. Dalam pengertian yang luas desain penelitian mencakup pelbagai hal yang dilakukan peneliti, mulai dari identifikasi masalah, rumusan hipotesis operasionalisasi hipotesis, cara pengumpulan data, sampai akhirnya pada analisis data. Dalam pengertian yang lebih sempit desain penelitian mengacu pada jenis penelitian yang dipergunakan untuk mencapai tujuan penelitian: oleh karena itu desain berguna sebagai pedoman untuk mencapai tujuan penelitian.

Desain Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas menurut Suharismi Arikuntoro yang menggunakan sistem spiral yang saling terkait yang terdiri dari dua siklus dan seterusnya. Dalam model PTK Suharismi Arikuntoro menjelaskan bahwa di dalam satu siklus atau putaran terdiri dari empat tahap dalam tiap langka yaitu perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengamatan, dan refleksi.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat atau perlengkapan yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Agar aktivitas dalam pekerjaan dalam melakukan penelitian menjadi lebih mudah dan hasilnya lebih maksimal, lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah dalam menganalisis. Maka instrument penelitian sangat menentukan hasil dalam penelitian, instrument diantaranya adalah Chek list (✓) pedoman wawancara, lembar pengamatan dan angket (Suharsaputra, 2012).

Dalam memperoleh data yang sesuai dengan tujuan peneliti, insrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah tes untuk kerja yang berupa format aspek penilaian psikomotor yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan penguasaan yang berkaitan dengan hal-hal hasil teknik dasar *Shooting* Sepakbola. Lembar kerja siswa (LKS) untuk mengukur aspek kognitif mengenai teknik dasar *Shooting* Sepakbola dan format aspek afektif sampai psikomotor.

Instrumen Hasil Belajar Teknik Dasar Shooting Sepakbola

Pada penelitian tindakan kelas instrument yang digunakan adalah untuk pengumpulan, pemeriksaan, menganalisa, proses keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran Teknik Dasar *Shooting* Sepakbola, dengan indikator yang di nilai adalah kemampuan Teknik Dasar *Shooting* Sepakbola.

Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian tindakan kelas instrument yang digunakan adalah untuk pengumpulan, pemeriksaan, menganalisa, proses keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran teknik *shooting* sepakbola, dengan indikator yang di nilai adalah teknik *shooting* sepakbola.

- a. Lembar tes
- b. Lembar observasi

Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Kognitif (N_1)
2. Teknik Pengumpulan Data Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Afektif (N_2)
3. Teknik Pengumpulan Data Hasil Belajar Siswa Pada Aspek Psikomotor (N_3)

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Belajar Individu

- a. Aspek Kognitif (N_1)
- b. Aspek Afektif (N_2)
- c. Aspek Psikomotor (N_3)
- d. Menentukan Nilai Akhir Individu
- e. Tingkat Ketuntasan Belajar Secara Klasikal

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan yang dimaksud adalah siswa dapat melakukan tahap-tahap dan teknik- teknik dasar *shooting* Sepakbola dengan benar. Penelitian ini dikatakan berhasil jika 85% dari 24 siswa atau 22 siswa dapat melakukan teknik dasar *shooting* Sepakbola dengan benar.

Peserta didik dikatakan tuntas secara individual jika mendapat nilai minimal sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM 75), secara klasikal dikatakan tuntas belajar, jika jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 85%. dengan rumus ketuntasan belajar sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Ketuntasan Klasikal

$\sum x$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar (nilai 65 ke atas)

N = Jumlah seluruh siswa

Nilai rata-rata kelas dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$RK : \frac{\sum N}{\sum n}$$

Keterangan:

RK = Nilai rata-rata kelas

$\sum N$ = Jumlah nilai peserta didik satu kelas

$\sum n$ = Jumlah peserta didik satu kelas

Penelitian ini dikatakan berhasil jika indikator keberhasilan penelitian dapat terlampaui.

Hasil Penelitian

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh penulis yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan, dan diperoleh data penelitian yang terdapat di bawah ini yaitu sebagai berikut:

Tabel Aspek Kognitif Siklus 1

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$17,33 \geq \bar{X} \leq 20,00$	Sangat Baik	3 orang	10,34%	Tuntas
2	$13,33 \geq \bar{X} \leq 16,00$	Baik	7 orang	24,14%	
3	$9,33 \geq \bar{X} \leq 12,00$	Cukup Baik	9 orang	31,03%	
4	$5,33 \geq \bar{X} \leq 8,00$	Kurang Baik	9 orang	31,03%	Tidak Tuntas
5	$\frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \leq 4,00$	Sangat Kurang	1 orang	3,45%	

Sumber: Data Primer 2022

Tabel Aspek Afektif Siklus 1

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$23,44 \geq \bar{X} \leq 30,00$	Sangat Baik	8 orang	27,59%	Tuntas
2	$17,81 \geq \bar{X} \leq 22,50$	Baik	12 orang	41,38%	
3	$12,19 \geq \bar{X} \leq 16,88$	Cukup Baik	7 orang	24,14%	
4	$6,56 \geq \bar{X} \leq 11,25$	Kurang Baik	2 orang	6,90%	Tidak Tuntas

Sumber: Data Primer 2022

Tabel Aspek Psikomotor Siklus 1

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$41,67 \geq \bar{X} \leq 50,00$	Sangat Baik	-	0%	Tuntas
2	$31,67 \geq \bar{X} \leq 40,00$	Baik	12 orang	41,38%	
3	$21,67 \geq \bar{X} \leq 30,00$	Cukup Baik	7 orang	24,14%	Tidak Tuntas
4	$11,67 \geq \bar{X} \leq 20,00$	Kurang Baik	8 orang	27,59%	
5	$\frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \leq 10,00$	Sangat Kurang	1 orang	3,45%	

Sumber: Data Primer 2022

Tabel Konversi Nilai Mata Pelajaran Penjaskes atau Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Teknik Shooting

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	85-100	Sangat Baik	0	0%	Tuntas
2	75 - 84	Baik	10	34,48%	
3	60 - 74	Cukup Baik	4	13,79%	Tidak Tuntas
4	55 - 59	Kurang Baik	5	17,24%	
5	0-54	Sangat Kurang	10	34,48%	

Sumber: Data Primer 2022

Tabel Aspek Kognitif Siklus II

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$17,33 \geq \bar{X} \leq 20,00$	Sangat Baik	6	20,70%	Tuntas
2	$13,33 \geq \bar{X} \leq 16,00$	Baik	16	55,17%	
3	$9,33 \geq \bar{X} \leq 12,00$	Cukup Baik	6	20,70%	
4	$5,33 \geq \bar{X} \leq 8,00$	Kurang Baik	1	3,45%	Tidak Tuntas
5	$\frac{\sum_{i=1}^n f_i}{n} \leq 4,00$	Sangat Kurang	0	0%	

Sumber: Data Primer 2022

Tabel Aspek Afektif Siklus II

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$23,44 \geq \bar{X} \leq 30,00$	Sangat Baik	12 orang	41,38%	Tuntas
2	$17,81 \geq \bar{X} \leq 22,50$	Baik	16 orang	55,17%	
3	$12,19 \geq \bar{X} \leq 16,88$	Cukup Baik	1 orang	3,45%	
4	$6,56 \geq \bar{X} \leq 11,25$	Kurang Baik	-	0%	Tidak Tuntas
5	$\bar{X} \leq 5,63$	Sangat Kurang	-	0%	

Sumber: Data Primer 2022

Tabel Aspek Psikomotor Siklus II

No	Kriteria	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	$41,67 \geq \bar{X} \leq 50,00$	Sangat Baik	10 orang	34,48%	Tuntas
2	$31,67 \geq \bar{X} \leq 40,00$	Baik	15 orang	51,72%	
3	$21,67 \geq \bar{X} \leq 30,00$	Cukup Baik	4 orang	13,79%	Tidak Tuntas
4	$11,67 \geq \bar{X} \leq 20,00$	Kurang Baik	-	0%	
5	$\bar{X} \leq 10,00$	Sangat Kurang	-	0%	

Sumber: Data Primer 2022

**Tabel Konversi Nilai Mata Pelajaran Penjaskes Teknik dasar pembelajaran
*shooting***

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1	85-100	Sangat Baik	8 orang	27,59%	Tuntas
2	75 - 84	Baik	17 orang	58,62%	
3	60 - 74	Cukup Baik	1 orang	3,45%	Tidak Tuntas
4	55 - 59	Kurang Baik	3 orang	10,34%	
5	0-54	Sangat Kurang	-	0%	

Sumber: Data Primer 2022

Pembahasan

Keberhasilan dalam penelitian sesuai dengan penelitian yang mendukung dalam proses pembelajaran. Anurrahman (2014: 35) "belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu". Maka dengan ini jika pengalaman yang didapatkan secara berulang-ulang kali akan menghadirkan sebuah pengetahuan. Maka dapat dikatakan definisi ini adalah definisi yang umum dari pembelajaran sains konvensional, yang diartikan bahwa sebuah pengetahuan itu sendiri telah terserak pada alam. Maka tinggal bagaimana cara seseorang mempelajari serta mengambil ilmu yang telah tersedia tersebut dengan beragam cara yang akan dilakukan agar kelak memperoleh sebuah pengalaman yang nantinya akan menimbulkan suatu pengetahuan baru.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran bukan hanya berpatokan pada nilai, melainkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Handoko, ddk. (2013: 4) yang ditulis didalam jurnalnya mengungkapkan bahwa "hasil

belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah seseorang mengikuti proses belajar, yang meliputi perubahan dibidang intelektual sikap dan keterampilan motorik”. hasil belajar merupakan penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan peserta didik yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum setelah dilakukan kegiatan evaluasi.

Salah satu bermain yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran penjas kes adalah bermain *sircuit*. Penerapan bermain *sircuit* pada siklus 1 tidak mudah meningkatkan keterampilan siswa begitu saja, dilihat dari semangat siswa yang mengikuti proses pembelajaran tidak begitu banyak siswa yang memahami pelajaran, kebanyakan siswa merasa bingung dengan bermain yang baru pertama diterapkan pada siklus 1. Penggunaan bermain *sircuit* dapat lebih efektif dan optimal jika siswa dapat memahaminya secara benar pada penerapan proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat pada penerapan bermain *sircuit* siklus 1 terhadap hasil belajar teknik dasar pembelajaran shooting kelas VII-D SMP YPK Merauke.

Keterampilan proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa pada hasil belajar teknik dasar pembelajaran shooting pada siklus 1 menggunakan bermain *sircuit* yang dibuktikan pada ketiga aspek yang terdiri dari, (1) pada aspek kognitif, terdapat kekurangan pemahaman siswa mengenai materi teknik dasar pembelajaran shooting, hal ini terlihat dari masih rendah nilai yang diperoleh dari keterampilan tes tulis, hal ini

disebabkan karena waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang dimanfaatkan dengan baik oleh siswa, masih banyak siswa yang suka bermain pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung, masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan dari peneliti.

Pada pembuktian hasil belajar aspek kognitif dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak menjawab semua soal, karena waktu yang ditentukan sudah habis. Data tersebut dapat dilihat pada lampiran kognitif siswa. (2) pada aspek afektif, masih terlihat kurangnya rasa saling menghargai antara siswa yang satu dengan yang lainnya dalam proses pembelajaran juga kurang menghargai guru yang sedang menjelaskan materi yang di paparkan dengan sibuk bermain bersama teman-teman, kurangnya rasa percaya diri pada siswa, pada aspek psikomotor, siswa masih terdapat kesalahan dalam melakukan gerakan.

Hal ini dapat dibuktikan pada data keterampilan obeservasi yang dilakukan oleh peneliti dan kedua observer, data tersebut dapat dilihat pada lampiran. Tindakan pada proses pembelajaran siklus 2 pada siswa kelas VII-D SMP YPK Merauke, untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar pembelajaran shooting melalui penerapan bermain *sircuit* yang dibuktikan dari ketiga aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang berdasarkan keterampilan refleksi dan analisis siklus 1 yang terdiri dari, aspek kognitif mengenai materi teknik dasar pembelajaran *shooting* mengalami peningkatan, hal ini terlihat dari nilai yang diperoleh dari keterampilan tes tulis, hampir semua siswa dapat menjawab pertanyaan

yang diberikan. Hal ini disebabkan karena waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran lebih pada pemahaman siswa, dan siswa antusias dalam mendengarkan penjelasan yang diberikan guru.

Pada siklus 2 dengan penambahan anggota dalam tiap-tiap kelompok menjadi 5 orang pada proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan bermain *sircuit*, siswa lebih aktif dan memahami tujuan dari bermain *sircuit* dan membuat siswa lebih percaya diri dalam proses pembelajaran, serta meningkatnya rasa percaya diri dari hadirnya umpan balik yang terjadi dalam proses pembelajaran dengan bermain *sircuit* ini. Kekompakan dan kerjasama dalam proses pembelajaran lebih terlihat pada aspek afektif, hal tersebut dapat dibuktikan pada keterampilan data aspek afektif pada lampiran yang dilakukan oleh kedua evaluator.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, keterampilan tes dan pembahasan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II pada siswa kelas VII-D SMP YPK Merauke maka dapat disimpulkan bahwa:

Hasil belajar teknik dasar pembelajaran shooting melalui penerapan bermain *sircuit* pada siswa kelas VII-D SMP YPK Merauke, mengalami peningkatan melalui penerapan bermain *sircuit* pada siswa kelas VII-D SMP YPK Merauke tahun ajaran 2021/2022 Hal ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar teknik dasar pembelajaran shooting siswa secara klasikal. Pada siklus I persentase siswa yang tuntas adalah 34,48% atau 10 siswa yang tuntas dari 29 siswa sedangkan pada siklus II persentase siswa

tuntas mencapai 86,21% atau 25 siswa tuntas dari 29 siswa, peningkatan ketuntasan dari siklus I ke siklus II adalah 51,73%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar teknik dasar pembelajaran shooting telah mencapai indikator keberhasilan.

Oleh karena itu, penggunaan bermain *sircuit* merupakan salah satu bermain yang tepat untuk digunakan ditingkat SMP khususnya pada pembelajaran teknik dasar pembelajaran shooting. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan bermain *sircuit* siswa lebih aktif serta mampu memberikan tanggapan dalam setiap proses pembelajaran sehingga ketika melakukan pembelajaran akan hadirnya umpan balik yang segera. Hal ini akan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat serta menunjang tinggi nilai sportifitas dalam pembelajaran teknik dasar pembelajaran shooting.

Saran

Berdasarkan penelitian ini maka penulis mempunyai saran-saran sebagai berikut yaitu:

1. Dengan penelitian ini diharapkan siswa-siswi yang dijadikan subjek penelitian selanjutnya lebih memperhatikan dan memahami pembelajaran yang diberikan, agar dapat menambah pengetahuan khususnya dalam pembelajaran teknik dasar pembelajaran shooting maupun pada pembelajaran lainnya.

2. Saran kepada guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar dapat menerapkan pembelajaran dengan bermain *sircuit*, karena terbukti dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar pembelajaran *shooting*.
3. Bagi sekolah agar dijadikan pedoman dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada materi pembelajaran teknik dasar pembelajaran *shooting*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2014. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Zainal. 2012. Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ahmad Susanto. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Hariyanto. 2014. Asessmen Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sastroasmoro, Sudigdo & Ismael, Sofyan.2014. Dasar–Dasar Metodologi Penelitian Klinis Edisi ke-5. Jakarta: Sagung Seto.
- Suharsaputra, Uhar. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. Bandung: PT Refika Aditama.