



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 5385-5394

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Dalam Permainan Sepakbola Melalui Metode bermain

Rahmat Putra Perdana^{1✉}

Universitas Tanjungpura

Email: rahmatputraperdana@fkip.untan.ac.id^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan ada peningkatan keterampilan passing dalam permainan sepak bola melalui metode bermain. Penelitian dilaksanakan di kelas X MAN 1 Kabupaten Kuburaya yang berjumlah 33 siswa. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis statistik deskriptif komparatif dan teknikanalisis kritis setelah analisis data dilakukan selanjutnya dilakukan uji indikator keberhasilan. Indikator kinerja merupakan penilaian berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa. Hasil Penelitian ini adalah Terdapat peningkatan aktifitas *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa dengan penerapan metode bermain. Pada kondisi awal dari 33 siswa, yang tuntas adalah 10 siswa atau 30,3%. Padaakhir siklus I dari 33 siswa, yang tuntas 20 siswa atau 60,6%. Pada akhir siklus II dari 33siswa, yang tuntas 31 siswa atau 93,9% Dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan *passing* dalam permainan sepakbola

Kata Kunci: *Passing, Sepak bola, Metode bermain*

Abstract

This research Purpose to determine whether there is an increase in passing skills in the game of soccer through playing methods. The research was carried out in class X MAN 1 Kuburaya Regency, totaling 33 students. This type of research is classroom action research (PTK). The data analysis techniques used in this research are comparative descriptive statistical analysis techniques and critical analysis techniques. After the data analysis is carried out, success indicator tests are carried out. Performance indicators are assessments based on the results of researchers' observations of student activities. The results of this research are that there is an increase in passing activity in the game of football among students by implementing the playing method. In the initial condition of 33 students, 10 students or 30.3% completed. At the end of cycle I, of the 33 students, 20 students or 60.6% completed it. At the end of cycle II of 33 students, 31 students completed or 93.9%. Using the playing method can improve passing ability in the game of football

Keywords: *Passing, Football, Playing method*

PENDAHULUAN

Olahraga sebagai suatu gejala sosial budaya telah tumbuh dan berkembang dengan pesat di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, olahraga semakin dibutuhkan untuk memelihara keserasian, keselarasan dan keseimbangan hidup manusia. Berkaitan dengan hal tersebut, pendidikan jasmani harus mendapatkan penanganan yang tepat dalam mewujudkan dan membentuk sikap manusia seutuhnya yang kuat dan sehat baik jasmani maupun rohani. Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Didalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan Pendidikan Jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh dua regu masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain. Masing-masing regu berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri untuk tidak kemasukan. Regu yang lebih banyak membuat gol dinyatakan sebagai pemenang dalam pertandingan. Sepakbola merupakan salah satu permainan yang paling banyak digemari banyak orang, baik dari kalangan bawah, menengah maupun kalangan atas. di

Indonesia sepakbola sudah merupakan permainan rakyat, hal ini dapat dilihat bahwa diseluruh pelosok tanah air ada lapangan sepak bola dan banyak orang yang memainkannya, baik melalui klub- klub sepak bola maupun yang hanya sekedar hobi.

Menurut Yunus (2012), mengatakan bahwa "guna meningkatkan kemampuan bermain sepakbola perlu ditingkatkan unsur- unsur yang meliputi: kondisi fisik, teknik, taktik, kematangan mental, kerja sama dan pengalaman dalam bertanding", (p.6). Kenyataan di lapangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, khususnya dalam materi sepakbola yaitu keterampilan teknik dasar *passing* dalam permainan sepakbola, guru cenderung melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan teknis dalam mengajarkan suatu cabang olahraga". Artinya, guru masih menitik beratkan pada penguasaan teknik kecabangan yang menimbulkan proses pembelajaran yang monoton bagi siswa dan kurang mementingkan kemampuan pemahaman siswa terhadap hakekat pendidikan jasmani itu sendiri. Penerapan pendekatan teknis akan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah. Teknik dasar dalam permainan sepak bola itu sangat diperlukan, antara lain seperti Melakukan penyerangan dengan formasi-formasi yang telah diatur dan memakai strategi yang telah ditetapkan. Olahraga sepak bola merupakan sarana dalam pembinaan fisik, mental, maupun sosial. Sepakbola adalah cabang olahraga beregu yang sangat kompleks, sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Wirtarsa (2011) menyebutkan "Dalam olahraga sepakbola, ada dua teknik mendasar yang harus dikuasai, yaitu; (1) teknik pergerakan tanpa bola, seperti gerakan melompat, gerak tipu keeper; (2) teknik pergerakan dengan bola, seperti passing bola, mengontrol, menggiring, menyundul, gerak tipu dengan bola, melempar bola, dll.", (p.9). Kemampuan *passing* bola adalah bagian yang penting dan diperlukan dalam permainan sepak bola. Namun jika dilihat, di samping penguasaan teknik dasar tentunya ada pengaruh yang lain sebagai penunjang untuk meningkatkan kemampuan dalam permainan sepak bola, yaitu kondisi fisik siswa.. Demi menunjang pencapaian siswa dalam bermain sepak bola, baik pengajar maupun siswa harus mengubah cara-cara pembelajaran secara menyeluruh, dulu yang sifatnya tradisional harus diubah dengan cara pendekatan ilmiah. Dengan demikian diharapkan nantinya prestasi sepak bola Indonesia mengalami kemajuan. Selain itu, seorang guru harus profesional dan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan para siswanya, sehingga guru dapat mengetahui metode bermain yang nantinya akan dipergunakan untuk mengajar siswanya.

Peneliti melakukan observasi di MAN 1 Kubu Raya dikarenakan sekolah memperjelas peran dan tanggung jawab setiap orang, termasuk kejelasan arah kerja secara vertikal dan horizontal, kurikulumnya sekolah diperkaya dengan pengembangan dan improvisasi secara maksimal sesuai dengan tuntutan belajar peserta didik, sekolah menekankan pada situasi

belajar yang kondusif, sehingga proses pembelajaran menjadi nyaman. MAN 1 Kubu Raya memiliki berbagai prestasi ditingkat pelajar, terutama pada cabang olahraga Sepak bola

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakankolaboratif, dimana peneliti bekerja sama dengan rekan sejawat ataupun guru dalam melakukan penelitian. Arikunto (2014) menyatakan tujuan utama penelitian "tindakan kelas ialah untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran di kelas", (p.145). Semua yang tergabung dalam penelitian ini terlibat langsung secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi". Kehadiran pihak lain dalam penelitian ini peranannya tidak dominan dan sangat kecil. Penelitian ini mengacu pada perbaikan pembelajaran yang berkesinambungan. Tahapan penelitian tindakan pada suatu siklus meliputi refleksi, perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Sanjaya, (2013) menyatakan "Penelitian kolaboratif melibatkan beberapa pihak yaitu guru, kepala sekolah, maupun teman sejawat secara serentak dengan tujuan untuk meningkatkan pembelajaran, menyumbang pada perkembangan teori, kolaboratif diberi makna kerja sama antar guru dengan peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas secara bersama di kelas atau di sekolah", (p.123). Peran guru dan peneliti adalah sejajar, artinya guru juga berperan sebagai peneliti selama penelitian berlangsung. Inti penelitian ini terletak pada tindakan yang dibuat dan di evaluasi, apakah tindakan kolaboratif ini dapat memecahkan permasalahan pembelajaran. Pemilihan bentuk penelitian ini didasarkan pada pertimbangan tertentu antara lain disesuaikan dengan masalah, tujuan dan jenis bermaingejala atau ruang lingkup yang hendak diteliti. Penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengukur sejauh mana peran guru dalam pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola dengan menggunakan bermain, indikator adalah meningkatnya hasil belajar siswa, dengan kata lain untuk melihat efektif tidaknya sebuah proses pembelajaran. Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. orang yang diamati sebagai sasaran penelitian. Adapun yang menjadi subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya Tahun Pelajaran 2023/2024.

Prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas secara prosedurnya adalah dilaksanakan secara partisipatif dan kolaboratif (siswa, guru dan peneliti) bekerja sama, mulai dari tahap orientasi dilanjutkan penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan dalam siklus 1, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi, koreksi atau pembetulan atau penyempurnaan pada siklus 2 dan siklus 3. Prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut Sanjaya (2013) adalah "Perencanaan, Tindakan, Observasi dan

Refleksi”, (p.123). Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu teknik analisis statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis setelah analisis data dilakukan selanjutnya dilakukan uji indikator keberhasilan. Indikator kinerja merupakan penilaian berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas siswa. Menurut Darmadi (2014), menyebutkan “Indikator keberhasilan merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas dan situasi di mana peserta tes diminta untuk mendemonstrasikan pemahaman dan mengaplikasikan pengetahuan yang mendalam, serta keterampilan di dalam berbagai macam konteks”, (p.88). Adapaun kriteria indikator kinerja peserta didik MAN 1 Kubu Raya adalah sebagai berikut: Penelitian dikatakan berhasil dan ada peningkatan apabila rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa adalah 75% dari jumlah siswa mendapat nilai KKM (75) jadi apabila dalam kelas tersebut hasil belajar yang diperoleh belum mencapai angka tersebut, penelitian akan terus dilakukan sampai hasil belajar tersebut tercapai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum tindakan penelitian ditetapkan, telah didahulukan pelaksanaan kegiatan *survey* awal untuk mengetahui kondisi sebenarnya serta mencari informasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran *passing* sepak bola pada kelas X MAN 1 Kubu Raya. Kegiatan *survey* awal dilakukan sebagai observasi awal untuk mengetahui berapa besar aktivitas dan hasil belajar *passing* dalam permainan sepakbola melalui metod bermain. Kondisi awal diukur melalui tes, observasi dan angket soal. Setelah penelitian dilakukan pendekatan dengan guru sebagai kolaborator penjaskesrek di MAN 1 Kubu Raya tersebut dan mengamati keadaan siswa melalui observasi pembelajaran, peneliti menemukan bahwa pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola masih dirasakan sulit bagi siswa . Hal itu menyempatkan aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi kurang sehingga nilai pembelajaran penjaskesrek tidak memuaskan

Tabel 4.1 Tabel Ketuntasan Data Awal

Keterangan	Jumlah siswa	Presentase
Tuntas	10	30%
Tidak tuntas	23	70%
Jumlah	33	100%

Berdasarkan tabel di atas , diketahui bahwa separuh jumlah siswa yang belum tuntas dalam mengikuti pembelajaran *passing* sepakbola yang hanya menggunakan peralatan ,

bola , dan permainan yang sebenarnya sesuai dengan indikator ketercapaian yang telah direncanakan sebelumnya, sesuai dengan kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yang diterapkan disekolah yaitu 75, darijumlah sampel 23 siswa tercatat 10 siswa atau 30% yang tuntas dan siswa lainnya 70% belum termaksud kriteria tuntas. Dari hasil obeservasi awal, direncanakan ada dua (2) siklus yang akan ditetapkan untuk menyelesaikan dan menjawab permasalahan yang terjadi didalam kelas. Perencanaan tindakan pada siklus 1, dengan menggunakan metode bermain ini diharapkan dapat meningkatkan passing pada siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya. Berdasarkan informasi dari guru penjaskes kelas X MAN 1 Kubu Raya, maka dilakukan diskusi denganguru penjaskes kelas X MAN 1 Kubu Raya mengenai materi yang akan disajikan serta alat penunjang belajar yang diperlukan. Sebelum memulai siklus 1 , maka peneliti menyiapkan alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar diantaranya adalah rencana pelaksanaan pembelajaran, daftar absensi siswa, lembar kerja siswa, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, buku pembelajaran, alat peraga atau media yang digunakan untuk menunjang penyampaian pembelajaran, serta ruang atau lokasi pembelajaran yang berlangsung di ruangan kelas X.

Tabel 4.2 Hasil Belajar Siswa Siklus 1

Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
Tuntas	20	60,6%
Tidak tuntas	13	39,4%

Tabel 4.3 Data Siklus 1

Nilai	Kategori	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
85-100	Sangat baik	Tuntas	1	3%
75-84	Baik	Tuntas	19	57,6%
50-74	Cukup	Tidak Tuntas	8	24,2%
45-59	Kurang	Tidak Tuntas	3	9,1%
0-44	Sangat kurang	Tidak Tuntas	2	6,1%
JUmlah				100%

Berdasarkan presentase diatas menunjukan hasil belajar siklus I yang mana terdapat 20 siswa atau 60,6% yang tuntas dan 13 siswa atau 39,4% yang tidak tuntas. Pada histogram diatas menyatakan terdapat 1 siswa atau 3% dengan kategori sangat baik, 19 siswa atau 57,6% dengan kategori baik, 8 siswa atau 24,2% dengan kategori cukup, 3 siswa atau 9,1% dengan kategori kurang, dan 2 siswa atau 6,1% dengan kategori sangat kurang. Berdasarkan data diatas masih dinyatakan belum berhasil karena presentase yang diharapkan masih dibawah nilai KKM 75 tetapi terdapat peningkatan terlihat dari kondisi awal yang tuntas 30% menjadi 60%. Berdasarkan hasil observasi secara umum, rancangan pembelajaran pada siklus I ini telah dilaksanakan sepenuhnya dan dinilai sangat baik peneliti dan kolaborator melakukan refleksi.

Hasil siklus I menunjukkan kemampuan teknik dasar *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya mengalami peningkatan walaupun belum mencapai target peneliti yang diharapkan. Maka dengan demikian peneliti dan guru kolaborator melanjutkan siklus II dengan memperbaiki kelemahan –kelemahan yang terjadi pada siklus I

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
Tuntas	31	94%
Tidak Tuntas	2	6%

Tabel 4.5 Data Siklus II

Nilai	Kategori	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
85-100	Sangat baik	Tuntas	9	27,3%
		-		
75-84	Baik	Tuntas	22	66,7%
50-74	Cukup	Tidak Tuntas	2	6%
45-59	Kurang	Tidak Tuntas	0	0%
0-44	Sangat Kurang	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah				100%

Berdasarkan presentase diatas menunjukan siklus II yang mana terdapat 31 siswa atau 94% yang tuntas dan 2 siswa atau 6% yang tidak tuntas. Pada histogram diatas menyatakan terdapat 9 siswa atau 27,3% dengan kategori sangat baik, 22 siswa atau 66,7% dengan kategori baik, 2 siswa atau 6% dengan kategori cukup, dan tidak terdapat siswa di kategori kurang dan kategori sangat kurang. Berdasarkan data diatas dapat dipastikan bahwa terdapat peningkatan dan penelitian dapat diberhentikan karena sudah mencapai target nilai KKM yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil observasi secara umum, semua rancangan pembelajaran pada siklus II ini telah dilaksanakan sepenuhnya dan dinilai sangat baik penelitian dan kolaborasi melakukan refleksi. Dari hasil penelitian dapat memberikan suatu gambaran yang jelas melalui metode bermain dalam pembelajaran permainan sepakbola, pembelajaran *passing* dalam bentuk permainan sepakbola dengan bentuk pembelajaran. Teknik *passing* bola mengikuti gerakan teman yang didepan meningkatkan kemampuan *passing* siswa. Penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani melalui metod bermain. Dengan diterapkan model pembelajaran melalui metode bermain teknik *passing* bola dengan menendang (*passing*) dengan mengikuti gerakan teman yang didepan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk melakukan *passing* dalam permainan sepakbola. Maka siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani sebelumnya. Pembelajaran teknik dasar *passing* dalam permainan sepakbola yang ada awalnya susah untuk dipahami oleh siswa yang kurang menarik bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami bagi siswa.

Pemberian tindakan dari siklus I dan siklus II memberikan deskripsi bahwa terdapatnya kekurangan dan kelebihan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Namun kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi pada pelaksanaan tindakan pada siklus-siklus berikutnya. Dari pelaksanaan tindakan yang kemudian dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran. Dapat dideskripsikan peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani (baik proses maupun hasil) dan peningkatan kemampuan *passing* siswa. Dari segi proses pembelajaran pendidikan jasmani penerapan model pembelajaran teknik *passing* bola menggunakan sasaran cone dengan metode bermain dapat merangsang aspek motorik siswa. Dalam hal ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, mengembangkan kerja sama, mengembangkan *skill* dan mengembangkan sikap kompetitif, dari aspek- aspek tersebut sangat penting dalam pendidikan jasmani.

Tabel 4.6

Perbandingan Hasil Belajar *Passing* Sebelum dan Sesudah diberi Tindakandengan Metode Bermain pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	Kategori	Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
85- 100	Sangat baik	Tuntas	3%	3%	27,3%
75-84	Baik	Tuntas	27,3 %	57,6 %	66,7 %
50-74	Cukup	TidakTuntas	33,3 %	24,2 %	6 %
25-49	Kurang	TidakTuntas	12,1 %	9,1 %	0%
0-24	Sangat kurang	TidakTuntas	24,3 %	6,1 %	0%
Jumlah			100%	100%	100%

Berdasarkan tabel diatas kondisi awal belum menunjukkan hasil yang memuaskan, mayoritas siswa masih memiliki persentase hasil belajar *passing* yang kurang. Pada siklus I terdapat peningkatan persentase siswa kategori sangat baik sebesar 1 siswa atau 3% sedangkan siklus II terjadi peningkatan 9 siswa atau 27,3%. Pada siklus I kategori baik sebesar 19 siswa atau 57,6% sedangkan pada siklus II menjadi 22 siswa atau 66,7% pada siklus I kategori cukup sebesar 8 siswa atau 33,3% sedangkan pada siklus II menurun 2 siswa atau 6% pada siklus I dan siklus II kategori kurang tidak ada siswa yang mendapatkan kategori kurang.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan *passing* dalam permainan sepakbola melalui metode bermain pada siswa kelas X MA Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya yakni dapat dilihat dari hasil peningkatan mulai siklus I sampai siklus II dimana siklus I jumlah siswa yang mengalami ketuntasan berjumlah 20 siswa atau 60,6% sedangkan siklus II terjadi peningkatan jumlah siswa tuntas yaitu 31 siswa atau 93,9 % Metode Bermain pada pembelajaran *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya mampu meningkatkan kemampuan *passing*. sebab pembelajaran ini menitikberatkan pada hasil kemampuan menyenangkan dan menarik bagi siswa. Guru menyajikan materi metode bermain selanjutnya siswa melakukan gerakan sesuai dengan apa yang telah guru intrusikasikan dan dicontohkan.

Di samping itu, dari pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dan guru kolaborator pada siswa siklus I menunjukkan bahwa siswa senang dengan adanya pembelajaran menggunakan metode bermain. Pada akhir siklus II pertanyaan yang diberikan oleh peneliti dan guru kolaborator kepada siswa untuk menanggapi pertanyaan apakah dengan menggunakan metode bermain siswa terasa terbantu dalam pembelajaran *passing* siswa menyatakan bahwa dengan metode bermain siswa terasa terbantu dan mempermudah bagi mereka dalam pembelajaran *passing*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka simpulan umum dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan kemampuan *passing* permainan sepakbola menggunakan metode bermain pada siswa X MAN 1 Kubu Raya dapat ditarik kesimpulan bahwa Perencanaan aktifitas pembelajaran dengan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan *passing* permainan sepakbola pada siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya berjalan sesuai dengan yang diterapkan antarapeneliti dan guru. Pelaksanaan aktifitas pembelajaran dengan metode bermain untuk meningkatkan kemampuan *passing* permainan sepakbola pada siswa kelas X MA Hidayatul Muslimin 2 Kubu Raya berjalan sesuai dengan yang diterapkan antara peneliti dan guru. Terdapat peningkatan aktifitas *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya dengan penerapan metode bermain. Pada kondisi awal dari 33 siswa, yang tuntas adalah 10 siswa atau 30,3%. Pada akhir siklus I dari 33 siswa, yang tuntas 20 siswa atau 60,6%. Pada akhir siklus II dari 33 siswa, yang tuntas 31 siswa atau 93,9% Dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas X MAN 1 Kubu Raya. Demikian dapat disimpulkan bahwa dengan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan *passing* siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2014), Statistik Pendidikan, Bandung : Sinar Baru
- Darmadi, H. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Sanjaya, W. (2013). Penilaian Hasil Belajar, Bandung : PT. Mandar Maju.
- Santosa, T. (2011). Sepakbola. Yogyakarta : Gajah Mada University.
- Wirtarsa, A. (2011), Pelatihan Dasar Permainan Bola Besar. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Yunus (2012). Pengenalan *Kepada Teori Kepeleatihan*. PB. PSSI Jakarta : Dahara Prize.