

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PACITAN TAHUN AJARAN 20192020

by Satria Bima

Submission date: 01-Aug-2020 02:59PM (UTC+0900)

Submission ID: 1302225738

File name: ADA_SISWA_KELAS_X_SMK_NEGERI_1_PACITAN_TAHUN_AJARAN_20192020.doc (1.26M)

Word count: 2653

Character count: 18259



1
UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PACITAN TAHUN AJARAN 2019/2020

Dicky Alfindana, M.Or.⁽¹⁾, Qorby Haqqul Adam, S.Pd., M.Or.⁽²⁾, Nofa Arief Wibowo, M.Pd.⁽³⁾
STKIP PGRI Pacitan⁽¹⁾, UIN Walisongo Semarang⁽²⁾, STKIP PGRI Pacitan⁽³⁾
Email: dickyalfindana1990@gmail.com⁽¹⁾, qhadam@walisongo.ac.id⁽²⁾, nofanwg@yahoo.co.id⁽³⁾

ABSTRAK

2
Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar futsal melalui pendekatan bermain pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun ajaran 2019/2020. Penelitian ini sendiri merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan yang berjumlah 28 siswa terdiri dari 12 siswa putra dan 16 putri. Data ini berasal dari guru, siswa dan peneliti. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan angket. Untuk validitas data menggunakan teknik triangulasi data. Analisis data ini menggunakan teknik deskriptif berdasarkan pada analisis kualitatif berdasarkan prosentase.

2
Berdasarkan hasil penelitian analisis diperoleh hasil belajar futsal siswa pada siklus I dari 28 siswa mencapai 61,70 % atau sebanyak 16 siswa yaitu sudah masuk kriteria tuntas, Pada siklus II meningkat mencapai 84,80 % atau sebanyak 23 siswa sedangkan 5 siswa belum tuntas dengan KKM 75

Hasil penelitian ini memperoleh simpulan bahwa dengan metode pendekatan bermain bisa meningkatkan hasil belajar futsal pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun pelajaran 2019/2020

Kata Kunci : Hasil belajar futsal, Pendekatan Bermain, Pembelajaran futsal

I. PENDAHULUAN

Dalam olahraga itu adalah aktivitas jasmani dan juga kesegaran jasmani, keterampilan gerak maupun perilaku hidup.

Ruang lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Permainan dan olahraga (2) Aktivitas pengembangan (3) Aktivitas senam (4) Aktivitas ritmik (5) Aktivitas air (6) Pendidikan luar kelas (7) Kesehatan.

Olahraga dalam pendidikan jasmani itu sangat kompleks dan terukur. Banyak faktor dasar untuk kita bermain futsal yang lebih baik dan bagus. Ada beberapa macam teknik futsal, diantaranya : dribbling, shooting, chipping, turning, control, shielding dan passing.

Pembelajaran pendidikan jasmani di SMK Negeri 1 Pacitan pada kelas X Tahun Pelajaran 2019/2020 menggunakan kurikulum KTSP pada Kita harus mempunyai standarisasi bermain salah satunya sportif dan juga kita harus bisa saling menghargai lawan. di berikan materi permainan bola besar yaitu Futsal. Kompetensi yang ditetapkan tersebut sudah menuju kepada permainan yang sesungguhnya, sudah tidak lagi menekankan hanya pada teknik dasar dalam olahraga permainan. Siswa kelas X di tuntutan untuk melakukan variasi dan dapat mengkombinasikan teknik dasar satu dan yang lainnya serta mengaplikasikanya kedalam bentuk permainan yang dimodifikasi.

Berdasarkan penelitan dan wawancara di SMK Negeri 1 Pacitan ditemukan nilai KKM 75 di siswa kelas X sebanyak 28 siswa, sejumlah 71,43% atau 20 siswa yang tidak enguasai materi hanya 28,57 % atau 8 siswa yang tuntas dalam uji praktik tersebut.

II

Masalah-masalah yang dihadapi guru yaitu pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Proses pembelajaran yang sudah berlangsung sekarang cenderung sangat pasif...

Untuk pembelajaran yang dilaksanakan saat ini lebh ke penguasaan materi saja. Dalam hal ini kompetensi yang dikuasi siswa adalah melakukan variasi dan kombinasi teknik Futsal dan dapat bermain atau mengaplikasikan teknik mereka ke dalam permainan Futsal dengan baik. Pembelajaran yang berlangsung di kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun Ajaran 2019/2020 guru cenderung menerapkan pendekatan teknik secara terpisah, maka pembelajaran yang diinginkan belumlah tuntas dan selesai.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan upaya pengoptimalan hasil belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan melalui penelitian dengan upaya upaya meningkatkan hasil belajar futsal melalui pendekatan bermain pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun ajaran 2019/2020.

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan masa rumusan masalah ini sebagai berikut :

Bagaimana penerapan dalam pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar futsal pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun ajaran 2019/2020?

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan suatu permasalahan yang diuraikan diatas penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Futsal siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Thun ajaran 2019/2020.

C. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah di paparkan, penelitian ini mempunyai manfaat:

1. Bagi siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan
 - a. Dapat meningkatkan pembelajaran futsal kelas X SMK Negeri 1 Pacitan.
 - b. Dapat meningkatkan antusias ataupun minat Kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun Ajaran 2019 / 2020 terhadap pembelajaran Futsal.

1. Bagi Guru SMK Negeri 1 Pacitan

- a. Sebagai referensi untuk guru pendidikan jasmani disekolah dalam pencapaian tujuan hasil belajar Futsal khususnya dan olahraga permainan umumnya.

2. Bagi sekolah SMK Negeri 1 Pacitan

Penelitian ini sangat bermanfaat di luar kelas (Pelajaran Penjaskes), sebagai bahan masukan/ saran dan pedoman untuk mengembangkan model pembelajaran yang tepat bagi siswa kelas X sehingga diperoleh hasil belajar Futsal yang optimal.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Futsal

a. Pengertian Futsal

Permainan futsal adalah permainan yang sangat menyenangkan dan sangat enak untuk dilihat, dalam hal ini permainan futsal sangatlah digemari oleh semua kalangan.

Permainan futsal bisa dimainkan dimana saja, dan kapanpun. Untuk permainan futsal ini juga sangat familiar di semua

kalangan maupun di turnamen-turnamen yang ada di Indonesia

2. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah usaha suatu yang sadar yang dilakukan oleh individu-individu.

b. Pengertian Pembelajaran

Kelompok teori menurut Aunurrahman (2012: 39-47) “pandangan kusus tentang belajar diantaranya: 1) Behaviorisme, 2) Kognitivisme, 3) Teori Belajar Psikologi Sosial dan 4) Teori Belajar Gagne”

c. Prinsip - Prinsip Pembelajaran

Prinsip –prinsip belajar sangatlah komplek, karena pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

d. Ciri – ciri dan Tujuan Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan dan pengalaman. Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Hal yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental, yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ahli yang mendalami ranah-ranah kejiwaan adalah Bloom, Krathwohl, dan Simpson. Ketiga ahli tersebut menyusun penggolongan tingkatan jenis perilaku belajar yang terdiri dari tiga ranah atau kawasan, yaitu; 1) Ranah Afektif, 2) Ranah kognitif dan 3) Ranah Psikomotor.

e. Hasil Belajar Futsal

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah

kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2013: 22).

3. Pendekatan Pembelajaran

a. Pengertian Pendekatan Pembelajaran

Menurut Sagala (2010:68) bahwa “pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan instruksional untuk satuan intruksional tertentu”.

b. Macam-macam Pendekatan Pembelajaran

Menurut Hendra Pranata (2011:15), “ada beberapa pendekatan yang dapat dipilih oleh guru pendidikan jasmani, antara lain: (1) Pendekatan *drill* (pendekatan konvensional), (2) Pendekatan bermain, (3) Pendekatan kompetitif dan (4) Pendekatan pola gerak dominan”

c. Pendekatan bermain

Menurut Wahjoedi (1999) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”(hal.121).

d. Pentingnya pendekatan pembelajaran bermain

Menurut Rusli Lutan (1988:381) mengajar adalah “seperangkat kegiatan sengaja oleh seseorang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang lebih daripada yang diajar”.

4. Pendekatan Bermain Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Futsal

Langkah - langkah pembelajaran Futsal melalui pendekatan bermain adalah sebagai berikut:

- a. Pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar Futsal yang dimaksud yaitu mempelajari Futsal yang sudah dikonsepsi dalam bentuk
- b. Siswa diberikan beberapa permainan guna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar menjadi optimal.

Berikut ini permainan dalam pembelajaran bermain Futsal : 1) Permainan 1 (*Dribble-Shoot*), 2) Permainan 2 (*3 Pass*), 3) Permainan 3 (*More Shoot*), 4) Permainan 4 (Garis Pertahanan), 5) Permainan 5 (Pesta Poin) dan 6) Permainan 6 (Tiga Lawan Tiga)

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pacitan

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan pada bulan Maret s/d April 2019, Pukul 07.00 s/d 08.40 WIB.

B. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan tahun ajaran

2019/2020, yang berjumlah 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan

C. Data dan Sumber Data

Data diambil dari data keaktifan dan nilai hasil belajar Futsal sebelum mengalami tindakan. Data perolehan hasil belajar diambil dari tes praktik dan tertulis. Peneliti melihat tingkat keberhasilan pembelajaran hasil belajar Futsal siswa X SMK Negeri 1 Pacitan tahun ajaran 2019 / 2020. Guru penjas sebagai kolaborator dan peneliti melihat tingkat keberhasilan penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran Futsal pada siswa kelas siswa X SMK Negeri 1 Pacitan tahun ajaran 2019/ 2020.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi yang dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa. Penilaian Afektif, Kognitif dan Psikomotor siswa di lihat dengan menggunakan Tes GPAI (*Game Performance Assasment Instrument*) untuk permainan Futsal

E. Uji Validitas Data

Pengujian validitas data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan teknik Triangulasi data yang terdiri atas triangulasi data dan triangulasi sumber.

F. Analisis Data

Pelaksanaan siklus Penelitian Tindakan Kelas dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

G. Indikator Kinerja Penelitian

V

Persentase indikator target pencapaian keberhasilan penelitian sebesar 80% siswa telah mencapai ketuntasan belajar

H. Prosedur Penelitian

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan adalah sebuah langkah yang paling awal, yaitu langkah untuk merencanakan tindakan yang telah dipilih untuk memperbaiki keadaan.

b. Tahap Pelaksanaan (*action*)

Tahap pelaksanaan tindakan adalah tahap untuk melaksanakan hal-hal yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan.

c. Tahap Observasi (*Observation*)

Tahap observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan.

Tabel 1. data hasil tes

Rentang Nilai	Keterangan	Data Awal		Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
85,00-100	Sangat Baik	0	0%	0	0%	0	0%
80,00-84,99	Baik	1	3,57%	5	17,86%	6	21,43%
75,00-79,99	Cukup	7	25,00%	12	42,86%	18	64,29%
70,00-74,99	Kurang	11	39,29%	11	39,29%	4	14,29%
<70,00	Kurang sekali	9	32,14%	0	0%	0	0%

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi pada dasarnya merupakan suatu bentuk perenungan yang sangat mendalam dan lengkap atas apa yang telah terjadi

dalam kegiatan pembelajaran. Refleksi ini digunakan untuk mengetahui adanya peningkatan dari hasil belajar yang sudah direncanakan, sehingga dipastikan pembelajaran dapat mencapai tujuan. Selain itu dijadikan acuan pembenahan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung agar menjadikan pembelajaran yang optimal.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

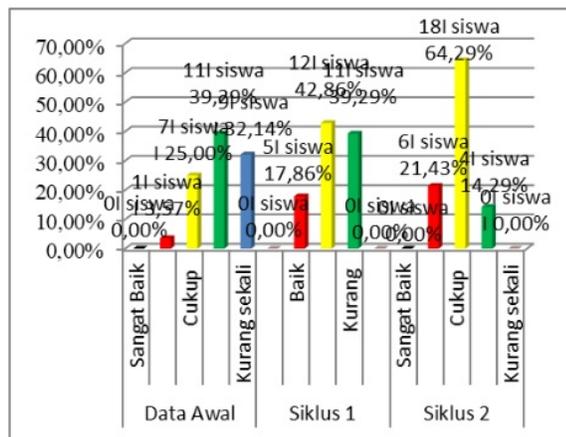
A. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Pembahasan pada pembelajaran siswa kelas X SMKN 1 Geneng dengan siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk tabel dan gambar sebagai berikut :

Tabel 4.10. Rekapitulasi Capaian Hasil Belajar Variasi dan Kombinasi (Bermain) Futsal Setelah

Diberikan Tindakan Penggunaan Pendekatan bermain Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.

Gambar 4.25. diagram hasil belajar



Variasi dan Kombinasi (Bermain) Futsal Setelah Diberikan Tindakan Penggunaan Pendekatan Bermain Pembelajaran Siklus I dan Siklus II.

B. Pembahasan

Berdasarkan evaluasi didalam siklus 1 maupun siklus 2 mnghasilkan bahwa SMKN 1 Geneng Ngawi tahun pelajaran 2019/2020.

Penerapan pendekatan bermain pada Siklus I siswa diberikan materi ajar variasi dan kombinasi Futsal melalui situasi bermain dengan peraturan yang dimodifikasi dan fokus permainan yang ditentukan. Pada Siklus I siswa diberikan 3 macam permainan, yaitu permainan 1, permainan 2 dan permainan 3. Dimana 3 permainan tadi berkaitan satu dengan yang lain.

Hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) Futsal pada Siklus I sudah menunjukkan peningkatan dengan kategori baik sebesar 17,86

%, cukup 42,86 % dan kurang 39,29 %, jumlah siswa yang tuntas adalah 17 siswa dan tidak tuntas 11 siswa.

Hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) Futsal pada siklus II pada kategori baik 21,43 %, cukup 64,29 %, dan kurang 14,29 % jumlah siswa yang tuntas adalah 24 siswa dan tidak tuntas 4 siswa.

Kesimpulan penelitian ini adalah dengan penggunaan Pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar variasi dan kombinasi (bermain) Futsal pada siswa kelas

X SMK Negeri 1 Pacitan tahun pelajaran 2019/2020. Tabel 4.11. Pencapaian Hasil Belajar Bermain Futsal Siswa Setelah Diberikan Tindakan Pendekatan Pembelajaran Bermain

Tabel 2. prosentase hasil

Aspek yang diukur	Presentase capaian		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
Futsal Siswa (Materi ajar variasi dan kombinasi teknik Futsal)	60,71 %	85,71 %	Dinilai ketika pembelajaran bermain (Observasi) dengan menggunakan Lembar Penilaian GPAI (<i>Game Performance Assessment Instrument</i>) dan di sesuaikan dengan KKM sekolah sebesar 75.

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Dalam tindakan kelas pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan tahun ajaran 2019/2020 dilaksanakan dalam dua siklus.

Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan: 1. Perencanaan

peneliti bersama guru merancang pembelajaran Futsal dengan penerapan pendekatan bermain dengan mempersiapkan berbagai macam permainan dan tujuan permainan yang akan diberikan kepada siswa dan instrument penilaian dengan menggunakan GPAI

(2) Pelaksanaan sebuah tindakan

Melakukan proses pembelajaran sesuai yang telah dilaksanakan atau diracng dengan penerapan pendekatan bemain.

(3) Observasi

Observasi ini dilakukan pada saat proses pembelajaran siswa menggunakan lembar observasi GPAI (*Game performance Assessments Instrument*) dan (4) 4.Refleksi

Melakukan sebuah refleksi, apakah indikator tercapai atau tidak. Sehingga pembelajaran dapat terlaksana secara optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diketahui bahwa pembelajaran melalui penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar Futsal pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan Tahun Ajaran 2019/2020. Dengan demikian, implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta alat/media pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang tepat sesuai materi ajar, serta teknik yang digunakan

guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Selain itu guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan pembelajaran menggunakan media atau alat bantu yang dapat membuat siswa lebih tertarik dan pembelajaran menjadi menyenangkan. Sedangkan faktor dari siswa yaitu minat, antusiasme, keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2. Memberikan penjelasan yang jelas bahwa dengan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan Futsal, sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru penjas untuk meningkatkan siswa dalam olahraga permainan lainnya dengan penggunaan pendekatan bermain khususnya pada olahraga permainan.
3. Pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian disekolah maka dapat disarankan Sekolah SMK Negeri 1 Geneng Ngawi yang dijadikan objek penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Guru hendaknya senantiasa selalu berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya Futsal dengan menerapkan berbagai model pembelajaran seperti pendekatan bermain, *TGFU*, *TGT* dan lain-lain.

- b. Guru hendaknya dalam menyampaikan pembelajaran variasi dan kombinasai Futsal dengan pendekatan bermain dimana materi ajar berupa permainan atau media atau alat bantu yang kreatif sehingga minat siswa meningkat dan siswa tidak cepat merasa bosan.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa kelas X sebaiknya mengikuti proses pembelajaran Futsal dengan aktif dan antusias agar pembelajaran Futsal dapat berjalan dengan baik dan tidak terpengaruh dalam keadaan lapangan yang ramai.
- b. Siswa kelas X hendaknya tidak hanya aktif dalam pembelajaran Futsal di sekolah SMK Negeri 1 Geneng Ngawi saja namun di harapkan siswa mau berlatih di luar jam belajar untuk meningkatkan permainan Futsal.

3. Bagi Sekolah

Pihak SMKN 1 Geneng sebaiknya menyediakan fasilitas yang lebih mendukung dalam mempersiapkan pembelajarannya.



DAFTAR PUSTAKA

4 Agus Kristiyanto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Pelatihan Olahraga*. Surakarta : UNS Press

Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

10 Benny A. Pribadi (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat

15 Danny Kosasih. (2008) *Fundamental Basketball First Step To Win*. Semarang: Karangturi Media

16 Danu Hudaya. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Futsal*. Jakarta : Depdiknas.

9 Griffin ,L. L. & Butler, J.I.(Eds). (2005). *Teaching Game for Understanding*.USA:*Human Kinetics*

1 Hendra Pranata. 2011. Perbedaan Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Drill dan Bermain Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Putra Kelas X SMA Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2010/2011. *Skripsi*. Ngawi: Universitas Sebelas Maret.

1 Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Futsal*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

14 Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Gramedia

6 M. Furqon Hidayatullah. (2008). *Mendidik Anak dengan Bermain*. Buku Pegangan Guru Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar. Universitas Sebelas Maret Ngawi

1 Nana Sudjana.(2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.

Nuril Ahmadi. (2007). *Permainan Futsal*. Ngawi : Era Intermedia.

8 Rusli Lutan. (1998). *Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Rusli Lutan dan Suherman, A. (2000). Pengertian Pendekatan Bermain. Diperoleh 15 Januari 2015 dari <http://mari-berkawand.blogspot.com/2011/08/pengertian-pendekatan-bermain.html>

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR FUTSAL MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 1 PACITAN TAHUN AJARAN 20192020

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uns.ac.id Internet Source	5%
2	digilib.uns.ac.id Internet Source	4%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
4	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1%
5	www.scribd.com Internet Source	1%
6	e-journal.unipma.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	1%
8	jurnal-skrips.blogspot.com Internet Source	<1%

9	Submitted to University of Luton Student Paper	<1%
10	core.ac.uk Internet Source	<1%
11	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
12	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	<1%
13	pt.scribd.com Internet Source	<1%
14	ejournal.stkippacitan.ac.id Internet Source	<1%
15	creativecommons.org Internet Source	<1%
16	a-research.upi.edu Internet Source	<1%
17	Submitted to Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Student Paper	<1%
18	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off