

# **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN TERHADAP KETEPATAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA**

## **(Studi Eksperimen Pendekatan Bermain**

### **Pada Mahasiswa Penjaskesrek Semester I STKIP-PGRI Pontianak)**

**Nevi Hardika**

Dosen Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi,  
IKIP-PGRI Pontianak Jalan Ampera No. 88 Kota Baru Pontianak 78116  
e-mail: nevi\_hardika@rocketmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini untuk mengetahui *Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Ketepatan Shooting Dalam Permainan Sepakbola Pada Mahasiswa Penjaskesrek Semester Satu STKIP-PGRI Pontianak*. Metode penelitian adalah metode *Pre Experimental Design*, bentuk desain penelitian dalam hal ini adalah *one group pre test-post tes only design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh mahasiswa putra semester satu STKIP-PGRI Pontianak dengan jumlah 145 dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 28 orang yang mana diambil dari 30% dari jumlah populasi. Hasil: diketahui bahwa t-hitung atau t-test 6.104 sedangkan t-tabel db= 27 ( $\alpha=0.05$ ) untuk taraf kepercayaan 95% = 2.052. dengan demikian hasil perhitungan ini menunjukkan t-test lebih besar dari t-test ( $t\text{-test} > t\text{-tabel}$ )  $6.104 > 2.052$  sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap ketepatan shooting dalam permainan sepakbola dan dikatakan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dapat diterima dan penolakan hipotesis Nihil ( $H_0$ ). Kesimpulan : sesuai dengan hasil penelitian yang telah didapatkan, deskripsi data, analisis data, dan pengujian hipotesis, maka peneliti dapat mengemukakan bahwa ada pengaruh metode pembelajaran terhadap ketepatan hooting dalam permainan sepakbola pada mahasiswa penjaskesrek semester satu STKIP-PGRI Ponrianak. Saran : (1) Bagi siswa atau pemain agar lebih giat dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti latihan untuk mendapatkan kebugaran jasmani yang baik dan prestasi yang lebih tinggi. (2) Bagi guru Penjaskesrek : Hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi maupun acuan guna pengembangan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pendekatan Bermain, Ketepatan Shooting

#### **Abstract**

*This study was to determine the accuracy of Influence Learning Method Against Shooting In Football Game at Student Penjaskesrek Semester One STKIP - PGRI Pontianak " . The research method is a method of pre Experimental Design , form the research design in this case is one-group pre-test - post- test only design . The population of this study were all students of the son of a half - PGRI STKIP Pontianak with the number 145 and the samples used in this study were 28 Which was taken from 30 % of the total population . Results : note that the t-test or t - test 6104 while the t - table db = 27 (  $\alpha = 0.05$  ) to a level of 95 % = 2,052 . thus the results of this calculation indicates t - test is greater than the t - test ( t - test > t - table )  $6104 > 2052$  so that it can be said there are significant learning methods to the accuracy of shooting in the game of football and said the alternative hypothesis (  $H_a$  ) is acceptable and Zero rejection hypothesis (  $H_0$  ) . Conclusion : according to research results that have been obtained , a description of the data , data analysis , and hypothesis testing , it can be argued that there are researchers learning methods influence the accuracy hooting in the game of football in the first half STKIP penjaskesrek student - PGRI Ponrianak . Suggestions : ( 1 ) For students or players to be more active and sincere in following exercises to get a good physical fitness and higher achievement . (*

*2 ) For the teacher Penjaskesrek : Should the results of this study can be used as a reference or a reference to the development of learning .*

**Keyword:** *Playing Approach, Accuracy Shooting*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, maka dari itu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, stabilitas emosional, moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Agus Salim (2008:2) “Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup, aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi.

Dalam permainan sepakbola harus didukung pula dengan teknik-teknik dasar sepakbola yang harus dikuasai secara mendasar sehingga dalam permainan sepak bola dapat berlangsung dengan sempurna, salah satu teknik dasar sepak bola yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepakbola adalah menendang bola. Menendang bola adalah suatu usaha untuk memindahkan bola dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki atau bagian kaki Sukatamsi, (1984:20). Dengan menguasai teknik dasar menendang bola dengan baik dan benar, permainan sepakbola dapat berlangsung dengan baik sehingga saat pengoperan atau memindahkan bola tersebut dapat terarah ke sasaran yang akan dituju tanpa merugikan pihak team sendiri sehingga pihak lawan tidak bisa untuk meraih bola.

Pada mahasiswa atau termasuk masih usia remaja awal yang mana masih cenderung suka bermain, dengan bermain mereka merasa senang. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan bagi siapa saja dan apa lagi di usia remaja awal. Permainan juga dapat menghibur bagi pelakunya, hal itu dapat terlihat dan dicapai dengan cara permainan berkompetisi diantara mereka secara individu maupun berkelompok yang mana untuk memperoleh suatu kemenangan, secara tidak langsung mahasiswa akan mengarahkan kemampuan, kepandaian, kemahiran, dan apa yang miliki untuk memperoleh kemenangan.

Akibatnya permainan akan lebih menarik, dan proses pembelajaran tidak lagi terkesan menjemukan. Menendang bola dengan model pembelajaran pendekatan bermain memungkinkan pembelajaran disampaikan dengan bentuk permainan membuat mereka lebih aktif, hal itu dikarenakan mereka terlibat langsung untuk melakukan permainan sehingga tidak menimbulkan antrian dalam menendang bola.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan, melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Pendekatan bermain ini dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk pendekatan bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Selain itu harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani oleh mereka. Pembelajaran dengan model bermain (pendekatan bermain) pada dasarnya memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk berlatih, sebab ketika mahasiswa bermain sebenarnya mereka sedang melakukan latihan. Permainan disini bukan merupakan permainan yang tidak memiliki arah tujuan yang jelas. Namun permainan-permainan yang bertujuan untuk mencapai keterampilan menendang bola.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen (*True Experimental Research*) dengan rancangan *one group pre - test post - test only design* ( $O1 \times O2$ ). Dimana pengembangannya adalah dengan cara melakukan satu kali pengukuran awal *pre - test* sebelum adanya (*treatment*) perlakuan, setelah itu peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) kepada testi terakhir peneliti melakukan pengukuran akhir *post - test* (Jonathan Sujarwo, 2006:107).

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 28 orang yang merupakan sejumlah himpunan sampel atau anggota yang akan diamati. Siswandari, (2009:5). Yang mana cara pengambilan sampel tersebut menggunakan cara persentase yaitu 30% dari 145 orang populasi mahasiswa putra semester I STKIP-PGRI Pontianak. Suharsimi Arikunto, 2006:134 bahwa apabila subjeknya lebih dari 100 dapat dilakukan persentase tergantung kemampuan, resiko yang ditanggung peneliti. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proportional random sampling* (Sujana, 2005:173).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Deskripsi data**

Tabel 1.

<b>Uraian</b>	<b>Tes Awal Shooting ( X<sub>1</sub>)</b>	<b>Tes Akhir Shooting (Y<sub>2</sub>)</b>
<b>Jumlah</b>	1319.15	1480.63
<b>Rata-rata</b>	47.11	52.88
<b>SD</b>	45.97	52.77
<b>Max</b>	58.14	62.23
<b>Min</b>	34.55	43.27

Tabel 2. Deskripsi data hasil penelitian tes

<b>Tes</b>	<b>N</b>	<b>Db</b>	<b>Rata-rata</b>
<b>Awal</b>	28	28-1	47.1124
<b>Akhir</b>	28	28-1	52.87966

Table 3. Uji hipotesis pre-test dan post-test

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Tes Awal Tendangan dan Waktu (X)</b>	<b>Tes Akhir Tendangan dan Waktu (Y)</b>	<b>D = Y-X</b>	<b>D<sup>2</sup>= (Y- X)<sup>2</sup></b>
1	Angnesius. W	37.11	55.34	18.23009	332.33618 14
2	Aldi A'alpinus	40.44	48.48	8.043725	64.701511 88
3	Barlianus E.T.L	52.44	55.1	2.66475	7.1008925 62
4	Cornelio Edo F.	42.63	45.63	3.007515	9.0451464 75
5	Donatus	51.02	56.89	5.87682	34.537013 31
6	Ferry Gavin A.	44.49	44.22	-0.26669	0.0711235 56
7	Gumantar	57.99	60.57	2.584675	6.6805448 56

8	Irpandea	58.14	62.23	4.0871975	16.705183 4
9	Imus	34.55	50.69	16.14481	260.65488 99
10	Julianus	52.21	53.35	1.136415	1.2914390 52
11	Jepri	41.68	44.57	2.89355	8.3726316 02
12	Raynaldi	40.65	47.71	7.05803	49.815787 48
13	Rumawan R.	46.43	51.23	4.802165	23.060788 69
14	Victor Y.C.P	48.81	56.27	7.470495	55.808295 55
15	Harianto T.	57.91	57.39	-0.51745	0.2677545 03
16	Heru	45.24	47.71	2.46583	6.0803175 89
17	Petrus Piter R.	44.49	51.44	6.947225	48.263935 2
18	Julkarnaen	47.00	52.21	5.20687	27.111495 2
19	Robertus	56.89	59.81	2.91598	8.5029393 6
20	Radius	46.38	61.76	15.37965	236.53363 41
21	Robertus Ari	49.38	57.99	8.609345	74.120821 33
22	Virgo	45.56	43.27	-2.285215	5.2222075 96
23	Samson	41.11	46.43	5.31449	28.243803 96

24	Aldi Fernando	44.97	51.69	6.725135	45.227440 77
25	Andika	57.91	58.51	0.60195	0.3623438 02
26	Trada	46.67	54.46	7.79845	60.815822 4
27	Dewa Bayu.M	45.08	51.02	5.9391	35.272908 81
28	Yuda	41.96	54.61	12.64855	159.98581 71
<b>N = 28</b>		<b>ΣX= 1319.147268</b>	<b>ΣY= 1480.630725</b>	<b>ΣD=161.4834575</b>	<b>ΣD<sup>2</sup>=1606.1 92671</b>

$$1). Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{161.4834575}{28}$$

$$= 5.767266339285714$$

$$2). \sum X^2 d = \sum D^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 1606.192671 - \frac{(161.4834575)^2}{28}$$

$$= 1606.192671 - \frac{26076.90704615431}{28}$$

$$= 1606.192671 - 931.3181087912254$$

$$= 674.8745622087746$$

$$\begin{aligned}
3). t_{test} &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \\
&= \frac{5.767266339285714}{\sqrt{\frac{674.8745622087746}{28(28-1)}}} \\
&= \frac{5.767266339285714}{\sqrt{\frac{674.8745622087746}{756}}} \\
&= \frac{5.767266339285714}{\sqrt{0.8926912198528765}} \\
&= \frac{5.767266339285714}{0.9448233802425067} \\
&= 6.104068188707858 \\
&= \mathbf{6.104}
\end{aligned}$$

Tabel 4. Hasil uji-t antara tes awal dan tes akhir ketepatan *shooting*

Tes	N	Db	M	t-tes	Signifikan	t-tabel
Awal	28	28-1	47.1124	<b>6.104</b>	<b>5 %</b>	<b>2.052</b>
Akhir	28	28-1	52.87966			

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa t-hitung sebesar 6.104 sedangkan t-tabel dengan db = 28-1 = 27 ( $\alpha = 0.005$ ) untuk taraf kepercayaan 95% = 2.052. dengan demikian hasil perhitungan ini menunjukkan t-test lebih besar dari t-test (t-test > t-tabel) 6.104 > 2.052 sehingga dapat dikatakan terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap ketepatan shooting dalam permainan sepakbola dan dikatakan hipotesis alternatif (Ha) dapat diterima dan penolakan hipotesis Nihil (H0).

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang diperoleh ada 3 orang mahasiswa yang tidak mengalami peningkatan dari 15 orang mahasiswa yang mengalami peningkatan setelah treatment atau perlakuan. Adapun yang menjadi faktor ketidak ada peningkatan ketepatan shooting bola setelah treatment adalah disebabkan dan dipengaruhi oleh keseriusan testi dalam pelaksanaan penelitian, jauh antara tempat tinggal dengan kampus sebagai fokus penelitian. Sesuai dengan hasil penelitian yang telah diperoleh (deskripsi data, analisis data dan uji hipotesis) maka dapat diartikan bahwa hasil rata-rata pre-test ketepatan shooting bola sebesar 47.11 dan setelah diberikan treatment pendekatan bermain hasil post-test yang diperoleh sebesar 52.88. Jadi dari hasil perbandingan antara nilai pre-test (47.11) lebih kecil dari nilai post-test (52.88). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran dengan pendekatan bermain terhadap peningkatan ketepatan shooting sepakbola pada Mahasiswa Penjaskesrek semester I STKIP-PGRI Pontianak.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil atau pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran dengan pendekatan bermain terhadap peningkatan ketepatan shooting sepakbola pada Mahasiswa Penjaskesrek semester I STKIP-PGRI Pontianak. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data penelitian melalui pengaplikasian rumus uji-t, dimana menunjukkan nilai t-test sebesar 6.104, kemudian dibandingkan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikan 5% dan db 28-1 sebesar 2.052. hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai t-test  $6.104 > t\text{-tabel } 2.052$  sehingga hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima sedangkan hipotesis ( $H_0$ ) di tolak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Salim. 2008 . *Buku Pintar Sepakbola*. Bandung : Nuansa
- Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta LPP UNS : UNS Press.
- Jonathan Sujarwo. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Siswandari. 2009. *Statistika Base Computer*. Surakarta : UNS Press.



Suharsimi Arikunto. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Sujana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung : CV. Alfabeta.

Sukatamsi. 1984. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Solo: Tiga Serangkai.