

**PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN *SHOOTING*
BOLA DIAM KE GAWANG PERMAINAN SEPAK BOLA**

ARTIKEL PENELITIAN

**ARCON ARTONO
NIM. F3810804**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

**PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN *SHOOTING*
BOLA DIAM KE GAWANG PERMAINAN SEPAK BOLA**

ARTIKEL PENELITIAN

ARCON ARTONO
NIM. F3810804

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Imran M.Kes
NIP.196511081986031006

Eka Supriatna, M. Pd
NIP.197711122006041002

Mengetahui :

Dekan FKIP Untan

Sekretaris Jurusan Ilmu Keolahragaan

FKIP UNTAN

Dr.Aswandi
NIP. 195805131986031002

Ahmad Atiq,M.Pd
NIP. 198303042009121002

PENGARUH METODE BERMAIN TERHADAP KEMAMPUAN *SHOOTING* BOLA DIAM KE GAWANG PERMAINAN SEPAK BOLA

Arcon Artono, Imran, Eka Supriatna
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN
e-mail: Arconbonexz@yahoo.com.

Abstract: The research problem of this thesis was: is there any effect on games method to the ability in shooting the static ball into the goal to the male students of seventh grade at SMPN 1 Seluas. The research purpose was to know the effect of games method to the ability in shooting the static ball into the goal. The population of this research was all of the male students of seventh grade in SMPN1 Seluas with number of sample were 17 students. The research variable consists of games method and shooting static ball. The research method of this research was pre-experimental study with one-group pretest-posttest design. The implementation of this research was done by using games method and football shooting test. The research instrument was shooting ball into the goal. The data analysis of this research used t-test which is used to know the comparison of pretest and posttest. The finding of this research was gotten from the computation of t-test for shooting static ball. The result of this research was t_{test} 3.281 meanwhile t_{table} on the significant degree 95% and d.b (degree of freedom) 16 was 2.120. Based on the result, it can conclude that t_{test} (3.281) > t_{table} (2.120).

Keywords: games method, shooting static ball into the goal.

Abstrak: Pengaruh metode bermain terhadap kemampuan *shooting* bola diam ke gawang pada siswa putra kelas VIIA di Sekolah menengah pertama negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang. Masalah dalam skripsi ini adalah: apakah ada pengaruh metode bermain terhadap kemampuan *shooting* bola diam ke gawang pada siswa putra kelas VIIA di SMPN 1 Seluas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain terhadap *shooting* bola diam ke gawang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas VIIA di SMPN 1 dengan jumlah sampel 17 orang. Variable dalam penelitian ini terdiri dari metode bermain dan *shooting* bola diam. Pelaksanaan penelitian ini adalah penelitian eksperimen *pre-experimental design* dengan metode *one-group pretest-posttest design*. Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan pembelajaran menggunakan metode bermain dan tes *shooting* sepak bola menggunakan instrumen penelitian yaitu *shooting* bola ke gawang. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t untuk mengetahui apakah terhadap perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian didapat dari perhitungan uji-t untuk tes *shooting* bola diam dalam penelitian ini, diperoleh nilai t_{test} sebesar 3.281. sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 95% dan d.b. (derajat kediaman) 16 adalah 2.120 Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai t_{test} (3.281) lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (2.120).

Kata Kunci: *Metode Bermain, Shooting Bola Diam ke Gawang*

Perkembangan olahraga saat ini di Indonesia sangatlah pesat. Hal ini dibuktikan dengan semakin diakuinya olahraga sebagai wadah yang tepat untuk mengekspresikan kreatifitas seseorang, Di ruang lingkup pendidikan, olahraga menjadi salah satu materi wajib bagi peserta didik yaitu melalui mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdikbud, 1994: 1). Berdasarkan pengertian tersebut didalam kurikulum pendidikan jasmani terdiri dari bermacam-macam aktivitas antara lain aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air dan aktivitas luar sekolah. Salah satu materi yang diajarkan dalam aktivitas permainan dan olahraga adalah aktivitas permainan sepak bola.

Menurut Agus Salim (2007: 10) sepak bola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utamanya dari permainan ini adalah unuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan kenuanyang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Sucipto, dkk (1999 : 12) mengatakan cabang olahraga sepak bola memiliki keterampilan yang kompleks dan bersifat terbuka, meliputi menendang bola, menggiring bola, merampas bola, melempar dan menangkap bola. Aktifitas permainan sepak bola ini merupakan aktifitas yang sangat digemari dan disenangi oleh para siswa terutama siswa laki-laki. Aktifitas ini memiliki perhatian khusus dari setiap siswa dan merupakan kegiatan permainan yang sangat menyenangkan. Permainan sepak bola sendiri selain menjadi aktifitas yang menyenangkan di sekolah juga merupakan aktifitas rutin yang dilakukan di masyarakat sehingga tidak heran aktifitas ini menjadi kegiatan rutin.

Sebagai aktifitas yang sangat digemari permainan sepak bola ini berbeda dengan proses pembelajaran yang ada di sekolah, disetiap aktifitas dalam proses pembelajaran terlihat sangat monoton sehingga para siswa kurang tertarik untuk mengikuti aktifitas yang diberikan. Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk inovatif menyajikan proses pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk lebih tertarik mengikuti aktifitas tersebut. Seorang guru harus mampu memanfaatkan media-media belajar dan penggunaan metode yang tepat agar siswa mampu menguasai materi yang diberikannya. Proses pembelajaran sepak bola di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1Seluas kabupaten bengkayang juga memiliki beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan banyak ditemui kekurangan khususnya pada pembelajaran *shooting* dalam sepakbola yaitu peserta didik sering mengalami kesulitan dalam membuat gol saat pertandingan, akurasi tendangan peserta didik yang kurang akurat serta metode pembelajaran yang monoton sehingga membuat proses pembelajaran kurang tersampaikan dengan maksimal.

Bermain merupakan salah satu bentuk kegiatan di dalam pendidikan jasmani. Oleh karena itu bermain dalam usaha pendidikan mempunyai tuga dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan pendidikan jasmani (J. Matakupang, 2002: 48). Bermain merupakan sebuah aktifitas yang meyenangkan oleh karena itu metode belajar dengan bermain ini ditujukan untuk menghindari terjadinya kejenuhan dalam proses belajar mengajar Sedangkan *shooting* sendiri merupakan salah satu karakteristik dalam permainan sepak bola, karena dengan *shooting* yang optimal tentu

saja akan mendapatkan hasil yang memuaskan dalam permainan sepak bola khususnya untuk menciptakan gol sebanyak-banyaknya dan memenangkan pertandingan. Dengan melihat permasalahan diatas maka penelitian tertarik untuk meneliti dengan “ apakah terdapat pengaruh metode bermain terhadap kemampuan *shooting* bola diam ke gawang pada siswa putra kelas VIIA di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas kabupaten Bengkayang.

METODE

Untuk mengetahui dan menjawab permasalahan yang muncul dalam kasus-kasus yang ada perlulah dilakukan sebuah penelitian. Metode penelitian sendiri menurut Khomsin (2008: 32) diartikan sebagai cara ilmiah untuk melakukan suatu kegiatan pengumpulan, pencatatan, perumusan, dan menganalisis data, sampai menyusun laporan dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 3) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan metode penelitian adalah sebuah cara untuk memperoleh hasil dari sebuah permasalahan yang ada dengan cara ilmiah melalui pengumpulan sampai analisis data sesuai tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian *eksperimen* dengan desain eksperimen *pre-experimental design*.

Pre-experimental design adalah desain penelitian dimana masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen, jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono,2008: 109). Untuk desain penelitian eksperimen yang lebih spesifik, penulis menggunakan bentuk penelitian *one-group pretest-posttest design* dimana desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 2 : Desain Penelitian (Sugiyono, 2008:111)

Keterangan :

O1 : Nilai pretest (sebelum diberi pendidikan latihan)

O2 : Nilai posttest (setelah diberi pendidikan latihan)

X : Perlakuan

Dalam sebuah penelitian tentu saja harus ditentukan subjek dalam penelitian tersebut, subjek penelitian yang diambil merupakan sebuah populasi yang ditentukan berdasarkan tujuan sebuah penelitian yang diinginkan.

Sugiyono (2008: 117) memberikan pengertian bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Frankel dan Wallen dalam Khomsin (2008: 88) populasi adalah kelompok yang menarik peneliti, dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan obyek untuk menggeneralisasikan hasil penelitian.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa populasi merupakan bagian dari sebuah penelitian yang merupakan sebagai subjek dari sebuah penelitian tersebut merupakan sebuah kelompok yang dipelajari dan diambil kesimpulan berdasarkan tujuan penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa putra kelas VIIA di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang yang berjumlah 17 orang.

Sampel sendiri diartikan sebagai bagian dari populasi (Khomsin, 2008: 128). Sedangkan menurut Sugiyono (2008: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian jumlah kelompok penelitian yang diambil dari jumlah seluruh populasi yang mewakili karakteristik dari populasi yang ada. Maka didalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah teknik sampling purposif yaitu teknik sampling yang menekankan pada pertimbangan karakteristik tertentu dari subjek penelitian (Subhana dan Sudrajat, 2001: 126).

Jadi sampel yang digunakan adalah seluruh dari jumlah sampel yang dipakai adalah seluruh siswa putra kelas VIIA di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas kabupaten Bengkayang berjumlah 17 orang.

Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah:

1. Lapangan
Untuk pemberian materi dan tes uji praktik
2. Peluit
Peluit digunakan untuk mempermudah dalam pengorganisasian siswa
3. Perlengkapan sepak bola
digunakan sebagai media pembelajaran dan pelaksanaan tes.
4. Kamera
Kamera digunakan untuk dokumentasi serta membantu dalam evaluasi gerak uji praktik siswa
5. Formulir tes dan alat tulis
Formulir tes dan alat tulis digunakan untuk mencatat hasil yang dicapai dalam pelaksanaan uji tes.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes perlakuan langsung pada siswa putra kelas VIIA Sekolah Menengah Perama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang dengan menggunakan perlakuan tes. Adapun teknik dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. *Pretest*

Pretest merupakan tes yang diberikan pada siswa sebelum siswa diberikan perlakuan, dimana *pretest* ini bertujuan mengetahui kemampuan awal siswa dalam melakukan *shooting* bola diam. Adapun tata cara pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibariskan dan melakukan pemanasan sebelum tes diberikan.
- 2) Siswa dipanggil sesuai urutan absen.
- 3) Siswa melakukan tes *shooting* bola bebas.
- 4) Hasil *shooting* diukur dan dicatat.

b. Perlakuan

Perlakuan yang diberikan adalah proses pembelajaran sepak bola melalui metode bermain. Sebelum perlakuan diberikan maka terlebih dahulu melakukan 1 tes awal, selanjutnya setelah perlakuan maka akan dilakukan 1 tes akhir. Proses pembelajaran ini diberikan mengacu pada RPP pembelajaran sepak bola.

c. *Posttest*

Posttest merupakan test yang diberikan pada siswa setelah siswa diberikan perlakuan, dimana *posttest* ini bertujuan mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas *shooting* bola diam Adapun tata cara pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dibariskan dan melakukan pemanasan sebelum tes diberikan.
- 2) Siswa dipanggil sesuai urutan absen.
- 3) Siswa melakukan tes *shooting* bola diam
- 4) Hasil diukur dan dicatat.

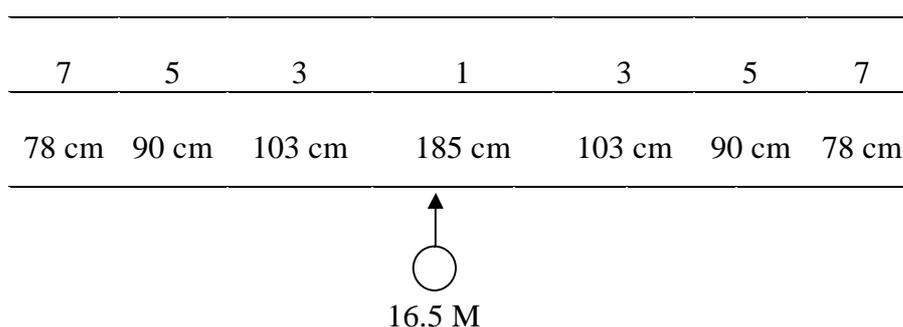
Adapun alat dalam pengumpul data adalah tes *shooting* bola diam Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil siswa dalam melakukan *shooting* bola bebas kearah gawang adapun tes yang dilakukan dengan menggunakan instrument tes menembak/menendang bola ke sasaran (*shooting*). Adapun instrumen tes yang digunakan adalah menggunakan tes *shooting* bola (Nurhasan, 2000: 173-174).

a. Petunjuk pelaksanaan

- 1) Testee berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran.
- 2) Tidak ada aba-aba dari taste.
- 3) Taste diberi 3 kali kesempatan.

b. Cara menskor

- 1) Jumlah skor dan waktu yang diperoleh pada tiga kali kesempatan
Bila bola hasil tendangan mengenai tali pemisah skor pada sasaran, maka di ambil skor terbesar dari ke dua sasaran tersebut



Instrumen penelitian *shooting* bola (Nurhasan, 2000:174)

Dalam penelitian ini digunakan analisis Uji-T untuk mengetahui apakah terhadap perbedaan antara *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan untuk mengukur yang telah dilakukan untuk mengukur kemampuan *shooting* diam siswa putra sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan.

Sebelum melakukan uji hipotesis maka akan dilakukan uji prasyarat yaitu dengan:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data yang berdistribusi normal atau tidak (Duwi Priyatno, 2010:71). Data yang berdistribusi normal jika nilai signifikansi > 0,05, begitu juga sebaliknya, jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut tidak normal. Perhitungan untuk uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan *kolmogorov-smirnov* Adapun rumus yang digunakan dalam menguji normalitas adalah:

$$X^2 = \sum \frac{(O_i - E_i)}{E_i}$$

Keterangan

X² = Nilai X²

O_i = Nilai observasi

E_i = Nilai expected / harapan, luasan interval kelas berdasarkan tabel normal dikalikan N (total frekuensi) (pi x N)

N = Banyaknya angka pada data (total frekuensi)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak (Duwi Priyatno,2010:76). Sebagai kriteria pengujian jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Perhitungan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan tabel *anova*. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji homogenitas adalah:

$$F = \frac{S_{\text{besar}}}{S_{\text{kecil}}}$$

Keterangan

S besar = Varian besar

S kecil = Varian kecil

3. Uji Pengaruh

Adapun uji pengaruh yang digunakan adalah menggunakan rumus analisis t-tes *pretest posttest one grup* (Suharsimi Arikunto, 2006: 306) sebagai berikut :

$$T = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

MD = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

X_d = deviasi masing-masing subjek (d-M_d)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek panda sampel

d.b. = ditentukan dengan N-1

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pengaruh metode bermain terhadap peningkatan kemampuan hasil *shooting* diam ke gawang permainan sepak bola pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayan. Kemampuan *shooting* ini diukur dengan instrumen penelitian yaitu *shooting* bola diam ke gawang. Penelitian ini dilakukan dengan model *pre-experimental design*. Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes sebelum dan sesudah yang diberikan perlakuan berupa program pembelajaran dengan metode bermain. Pelaksanaan tes pertama bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*pretest*), sebelum diberikan perlakuan pada siswa, sedangkan tes kedua atau tes akhir (*posttest*) bertujuan mengetahui peningkatan kemampuan setelah diberikan perlakuan pada siswa.

Variabel yang diukur adalah kemampuan *shooting* bola diam kearah gawang. Bentuk data hasil pengukuran dalam penelitian ini berupa skor nilai atau angka yang diperoleh dari melakukan ketepatan tendangan kearah gawang yang sebelumnya dilakukan *dribling* terlebih dahulu. Kemudian dilanjutkan dengan tabulasi data dan dilakukan penghitungan statistik. Pengolahan data hasil penelitian berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan terhadap kemampuan yang dimiliki siswa adalah berupa data kuantitatif. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka atau bilangan-bilangan. Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif, yang berwujud angka-angka hasil tes yang dilakukan, akan dihitung dengan menggunakan analisis data statistik dengan uji beda antara hasil kemampuan *posttest* sebelum perlakuan dengan hasil *pretest* setelah perlakuan. Hasil analisis data disajikan dengan cara dijumlahkan dan dibandingkan. Selanjutnya hasil tersebut kemudian ditafsirkan dengan kalimat sebagai hasil pembahasan penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memahami hasil akhir dalam mengkuualifikasikan hasil penelitian tersebut.

B. Analisis Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan melakukan tes dan pengukuran kemampuan *shooting* bola diam pada Siswa Kelas VIIA Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayan . Setelah seluruh data penelitian didapatkan, maka tahap selanjutnya adalah menganalisa data. Adapun deskripsi data penelitian adalah sebagai berikut:

	N	Maksimum	Minimum	Rata-rata	Standar Deviasi
X1 (Pretest)	17	115.61	68.69	91.43	13.36
X2 (Posttest)	17	126.54	80.90	108.81	15.97

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis. Adapun pengujian persaratan analisis dilakukan dengan:

1. Uji Normalitas

Berikut ini merupakan output hasil uji normalitas berdasarkan petunjuk (Duwi Priyatno, 2010: 71-73) pengerjaan data menggunakan kolmogorov-smirnov yang dilakukan menggunakan SPSS versi (17.0).

	Hasil Analisis	Siknifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,200	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,200	0,05	Normal

Berdasarkan hasil tabel tersebut terlihat nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* tiap indikator lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Berikut ini merupakan output hasil uji homogenitas berdasarkan petunjuk (Duwi Priyatno, 2010: 71-73) pengerjaan data menggunakan chi-square yang dilakukan menggunakan SPSS versi (17.0).

	Hasil Analisis	Siknifikansi	Keterangan
<i>Pretest</i>	1,00	0,05	Homogen
<i>Posttest</i>			

Berdasarkan hasil tabel tersebut terlihat nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* tiap indikator lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi homogen.

3. Uji Pengaruh

Adapan uji hipotesis yang dilakukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak yaitu dengan menggunakan *uji-t*. Berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* akhirnya didapatkan data, sebagai berikut:

Uraian	Rata-rata	t_{test}	d.b.	t_{tabel}	Taraf Signifikansi
<i>Pretest</i>	91.43	3.281	16	2.120	95%
<i>Posttest</i>	108.81				

Setelah melalui perhitungan analisis data menggunakan uji-t, maka didapat nilai t_{test} yaitu sebesar 3.281. Dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kediaman 16 dan pada taraf signifikansi 95% diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.120.

Data pengambilan pertama (*pretest*), untuk tes *shooting* bola diam, memiliki nilai lebih rendah dibandingkan dengan data pengambilan kedua (*posttest*). Hal ini berarti bahwa pada pelaksanaan *posttest*, siswa memperbaiki kemampuan *shooting* bola diam yang dilakukan. Terbukti, rata-rata kemampuan *shooting* bola diam pada *pretest* adalah 91.43, sedangkan pada *posttest* adalah 108.81 (meningkat

17.38). Sedangkan persentase peningkatan persentase kemampuan *shooting* bola diam adalah sebesar 19.02%.

Setelah dilakukan *pretest* atau tes awal, kemudian dilaksanakan atau diberikan program pembelajaran dengan metode bermain pada siswa. Berdasarkan hasil tes akhir, dapat diketahui bahwa program pembelajaran tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan guna meningkatkan kemampuan *shooting* bola diam siswa. Terlihat, raihan poin maksimal tes *shooting* bola diam siswa pada *pretest* adalah 115.61 dan minimal 68.69 Meter, sedangkan pada *posttest* meningkat menjadi 126.54 (maksimal) dan 80.90 (minimal).

Hasil perhitungan uji-t untuk tes *shooting* bola diam dalam penelitian ini, diperoleh nilai t_{test} sebesar 3.281. sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 95% dan d.b. (derajat kediaman) 16 adalah 2.120 (Lampiran). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai t_{test} (3.281) lebih besar dibandingkan dengan nilai t_{tabel} (2.120), sehingga hipotesis alternatif dalam penelitian ini diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh metode bermain terhadap kemampuan *shooting* bola diam pada siswa putra kelas VIIA di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang.

C. Pembahasan

Pada penelitian ini metode bermain menjadi obyek utama dalam pembahasan dimana metode bermain merupakan suatu pelaksanaan aktivitas belajar *shooting* bola diam pada siswa. Adapun hasil tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain: metode bermain membuat anak menjadi tertarik untuk melakukan dan mengikuti aktivitas yang diberikan secara aktif sehingga dengan hal tersebut kemampuan siswa, selain itu juga aktivitas bermain yang diberikan dapat meningkatkan motivasi siswa baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik. Hal ini sejalan dengan pendapat Alderman (dalam Husdarta, 2011: 32) dalam pendidikan jasmani dan olahraga tidak ada prestasi tanpa motivasi. Selanjutnya Straub dalam Husdarta (2011: 32) menambahkan prestasi adalah amalgamasi latihan/keterampilan dengan motivasi.

Sepak bola merupakan salah satu materi olahraga yang terdapat di dalam kurikulum pembelajaran SMP dan wajib diberikan kepada peserta didik. Dari hasil observasi, proses pembelajaran sepak bola, metode yang digunakan masih menggunakan metode klasikal dan terkesan monoton, akurasi *shooting* bola masih kurang akurat sehingga kesulitan dalam membuat gol, kurangnya sarana dan prasarana pembelajaran khususnya jumlah bola, serta kurangnya motivasi belajar pada siswa karena metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Hal ini tentu saja berpengaruh pada tujuan akhir yang dicapai yaitu prestasi belajar peserta didik. Tidak adanya ketertarikan serta motivasi dari peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Metode bermain dipilih dan digunakan dalam pembelajaran sepak bola khususnya *shooting* bola dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk dapat mencapai prestasi dalam belajar. Menurut Husdarta (2011: 37) motivasi berprestasi merupakan suatu dorongan yang terjadi dalam diri individu untuk senantiasa meningkatkan kualitas tertentu dengan sebaik-baiknya atau lebih dari biasa dilakukan. Selain untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa metode bermain juga memiliki beberapa manfaat yang baik bagi perkembangan anak. Selanjutnya keterampilan teknik olahraga, merupakan kombinasi dari keterampilan gerak dasar. Keahlian gerak dasar ini diterapkan dalam cabang olahraga, sesuai dengan kebutuhan yang khas (Rusli

Lutan, 2002: 39). Keterampilan dasar sepakbola pada hakekatnya adalah berkenaan dengan teknik dasar dalam permainan sepakbola yang terdiri dari beberapa gerakan-gerakan tanpa bola dan gerakan-gerakan dengan bola yang diperlukan dalam permainan sepakbola. Untuk itu supaya dapat bermain dengan baik dan benar maka keterampilan gerak dasar mengenai permainan sepakbola harus diketahui, dimengerti dan dipelajari terlebih dahulu. Oleh karena itu seorang pemain harus menguasai teknik dasar yang meliputi: menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, mengontrol bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan ke dalam, teknik menjaga gawang.

Begitu juga halnya dengan kemampuan shooting ke gawang dalam permainan sepak bola, oleh karena kemampuan ini sangat penting khususnya dalam menciptakan gol dan mencapai kemenangan maka kemampuan ini harus benar-benar diperhatikan dalam pembinaannya. Pembinaan khususnya dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan metode bermain, metode bermain yang diberikan tentu saja akan dapat merangsang keaktifan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang diberikan sehingga dalam pencapaian tujuan pembelajaran tentu saja akan teroptimalkan.

Melihat hasil penelitian tersebut hendaknya metode pembelajaran khususnya materi sepakbola yang dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang perlu diperhatikan dengan sebaik mungkin pelaksanaannya, khususnya untuk mengoptimalkan keterampilan yang dimiliki para siswa

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut: Terdapat pengaruh metode bermain terhadap kemampuan *shooting* bola diam pada siswa putra kelas VIIA di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Seluas Kabupaten Bengkayang sehingga terjadi peningkatan raihan skor maksimal dan minimal ada *shooting* bola diam siswa putra kelas VIIA yaitu maksimal tes *shooting* bola diam siswa pada pretest adalah 115.61 dan minimal 68.69 Meter, sedangkan pada posttest meningkat menjadi 126.54 (maksimal) dan 80.90 (minimal).

B. Saran

Metode belajar khususnya metode bermain sangat cocok sekali dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar khususnya pada shooting sepak bola dan materi lain pada umumnya, sehingga dalam pengembangan metode ini perlu ditingkatkan lagi upaya pengoptimalan kegiatan belajar yang diberikan. Diharapkan dalam pengembangan metode belajar yang diberikan khususnya metode bermain perlu memperhatikan karakteristik perkembangan dan tujuan yang ingin dicapai sehingga apa yang diharapkan dari hasil belajar tersebut akan dapat terarahkan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Agus Salim. (2007). *Buku Pintar Sepak Bola*. Jembar.
- Depdikbud. (1994). *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Dan kesekatan Di Sekolah Dasar*. Depdikbud.
- Duwi Priyatno. (2010). *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Media Kom.
- Husdarta. (2011). *Psikologi Olahraga*. Alfabet
- J.Matakupang. (2002). *Teori Bermain*. Uniersitas Terbuka.
- Khomsin. (2008). *Metodelogi Penelitian Dasar*: Universitas Negeri Semarang.
- Nurhasan. (2000). *Pengembangan Sistem Pembelajaran Modul Mata Kuliah Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusli Lutan. (2002). *Asas-asas Pendidikan Jasmani*. Fpok Universias Pendidikan Indonesia.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepak Bola*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Subhana dan Sudrajat. (2009). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.