**IMPLEMENTASI METODE *TEACHING GAME FOR UNDERSTANDING*
TERHADAP KEMAMPUAN *SHOOTING* SEPAKBOLA**

Faisal Idrus,

Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga FKIP Untan Pontianak

Email: faisalidrus69@gmail.com

Abstrak

Sepakbola merupakan olahraga yang banyak sekali memerlukan keterampilan teknik dasar. Salah satu teknik dasar yang diperlukan ialah tendangan *shooting*. Tendangan *shooting* adalah memasukkan bola ke gawang dengan cara ditendang untuk mendapatkan sebuah poin. Akan tetapi, banyak pemain yang masih kurang baik dalam melakukan *shooting* sehingga ketika melakukan penetrasi bola ke gawang kurang efektif. Untuk itu maka dibutuhkan latihan yang terarah dan tepat yaitu dengan menggunakan metode *teaching game for understanding* (TGfU). Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan bentuk *pre-expremental design*. Subjek penelitian ini adalah pemain Klub PSPI Pontianak. Pengumpulan data menggunakan tes GPAI. Analisis data menggunakan perhitungan statistik uji *Wilcoxon*, sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Metode latihan permainan TGfU dengan hasil *shooting* didapat nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, jadi metode TGfU dapat meningkatkan kemampuan *shooting* sepakbola.

Kata kunci: Latihan, *Shooting* Sepakbola, *Teaching Game for Understanding* (TGfU)

PENDAHULUAN

Sepakbola adalah olahraga yang menggunakan bola yang terbuat dari bahan kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan sebagian pemain cadangan (Istofian dan Amiq, 2016). Sepak bola adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim dengan masing-masing beranggotakan sebelas orang (Al-Hadiqie, 2013). Lapangan yang dipakai dalam permainan sepak bola, adalah sebuah lapangan yang luas berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 100 m – 110 m dan lebar 64 m – 75m (Fadillah, 2009). Durasi di dalam permainan sepak bola yaitu 2X45 menit.

Kebanyakan orang menganggap bahwa bermain sepakbola adalah olahraga yang mudah dimainkan. Akan tetapi pada kenyataannya bermain sepakbola itu sulit, karena banyak teknik-teknik dasar yang harus dikuasai dengan baik oleh setiap pemain sepakbola (Istofian dan Amiq, 2016). Tidak hanya itu permainan sepak bola juga harus memiliki teknik dasar untuk bisa memainkan bola, salah satunya ialah teknik dalam menendang.

Beberapa teknik dasar sepakbola yang harus dikuasai oleh pemain sepakbola untuk dapat bermain dengan baik adalah pasing, kontrol, menggiring bola, tandukan, menendangan, dan menangkap. Dari semua teknik dasar yang ada dalam sepak bola, teknik menendang bola (*shooting*) memiliki peran penting dalam sepakbola sesuai dengan tujuan bermain sepakbola (Istofian dan Amiq, 2016). Ferdinansyah dan Abitur (2008) macam-macam teknik menendang ada 3 yaitu: menendang dengan kaki bagian luar, menendang kaki dengan bagian dalam dan, menendang dengan punggung kaki. Menendang merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain tanpa melakukan tendangan yang baik maka tidak akan menjalankan permainan yang bagus dan menghasilkan poin. Ada 2 teknik dalam menendang bola yang pertama adalah dengan menendang *passsing* dan *shooting* gawang lawan.

Tendangan *passing* digunakan untuk memberikan atau mengoper bola ke team sendiri, sedangkan *shooting* merupakan suatu usaha tendangan dengan menggunakan bola yang arahnya menuju gawang lawan. *Shooting* menembak bola cukup menendang bola keras-keras ke arah gawang (Bianca, 2010) *Shooting* merupakan salah satu teknik dasar yang harus mendapatkan perhatian yang ekstra dari pelatih yang mengajarkan sepak bola karena penentuan kemenangan adalah dari tendangan langsung ke gawang lawan, dan untuk mendapatkan hasil yang maksimal pemain harus memiliki kemampuan motorik yang tinggi sehingga memiliki kemampuan power yang tinggi untuk dapat menghasilkan tendangan tepat ke gawang lawan (Dewi dan Sitompul, 2016). Salah satu kemampuan dasar yang sangat penting dikuasai oleh pemain ialah kemampuan dalam *shooting* baik dalam jarak jauh maupun jarak dekat. Kemampuan *shooting* dimiliki pemain karena tidak mungkin bagi pemain untuk mencetak gol tanpa memiliki kemampuan tersebut. Kemenangan sebuah tim ditentukan oleh kejelian seorang pemain untuk melihat peluang dan melakukan *shooting* kearah gawang secara tepat. Kemampuan *shooting* dapat didukung dengan awalan pada saat melakukan *shooting* dengan akurasi yang baik. Untuk itu supaya menjadi baik dalam *menshooting* dibutuhkan sebuah taktik yang mendukung salah satunya yaitu dengan melakukan permainan taktik. Supaya taktik yang mendukung untuk sebuah permainan atau pertandingan maka dibutuhkan sebuah latihan yang khusus. Dengan begitu atlet akan mendapatkan pengaruh taktik yang sistematis di dalam setiap masing-masing individu.

Yudiana, Subarjah, dan Juliantine (2010) menyatakan taktik adalah suatu siasat yang dirancang menjelang dan saat pertandingan berlangsung dan digunakan untuk usaha memenangkan pertandingan secara sportif dengan menggunakan teknik individu, fisik, dan mental. Kesadaran taktik merupakan kunci dalam penampilan

bermain, yang berupa untuk mengidentifikasi berbagai masalah dalam taktik (*tactical problem*) yang muncul selama permainan berlangsung dan meresponnya dengan cepat (Febrianta dan Sukoco, 2013). Dengan adanya taktik maka harus memiliki persiapan yang mendukung untuk berprestasi. Persiapan yang matang harus mempunyai pola-pola yang baik. Persiapan taktik cenderung berhubungan dengan persiapan pola bertahan dan menyerang untuk memenuhi tujuan olahraga, seperti nilai untuk memperoleh kemenangan atau prestasi dalam pertandingan olahraga.

Menurut Yudiana, Subarjah, dan Juliantine (2010) dalam praktiknya secara garis besar taktik dapat dikelompokkan menjadi 2, yaitu sebagai berikut. (1) Taktik penyerangan adalah suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok maupun tim dengan maksud untuk mengusai pertandingan dan mendobrak pertahanan lawan dalam rangka untuk memenangkan pertandingan secara sportif. (2) Taktik pertahanan diartikan sebagai suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok maupun tim terhadap lawan dengan tujuan menahan serangan lawan agar tidak mengalami kelelahan dalam pertandingan. Permainan yang menerapkan taktik pertahanan mengharapkan dengan pasif agar penyerang melakukan kesalahan sendiri pada saat melakukan serangan.

Namun, banyak pemain yang memiliki kemampuan atau keterampilan dalam men *shooting* bola masih kurang baik. Biasanya pemain melakukan tendangan statis masih belum sempurna bagaimana lagi untuk permainan dinamis yang harus memiliki daya tahan yang kuat untuk menunjang melakukan semuanya. Untuk itu diperlukan sebuah strategi dan taktik yang mempunyai semua itu. Penulis melihat bahwa di klub PSPI Pontianak masih belum memiliki kemampuan yang telah di kemukakan diatas. Atlet mereka masih belum melakukan penempatan posisi dan pengambilan keputusan yang benar, itu

merupakan salah satu teknik didalam melakukan *shooting* yang berkualitas dan baik. Seperti yang telah dikemukakan oleh Rajidin (2014) bahwa teknik dan prinsip *shooting* merupakan kombinasi dan pemahaman pemain saat melakukan *shooting* yang harus diperhatikan dan diberikan latihan, karena hal ini merupakan komponen penting bagi seorang pemain agar mencetak gol dalam setiap situasi atau momentum pada setiap permainan dan pertandingan dimana terdapat kesempatan atau peluang didalamnya.

Metode *teaching game for understanding* merupakan sebuah bentuk latihan permainan taktik dimana pemain diharuskan untuk berfikir dan berusaha menyelesaikan sebuah bentuk permainan yang dirancang tersebut. Untuk mendukung semua itu maka dibutuhkan sebuah latihan. Maka dari itu latihan yang cocok untuk mengembangkan taktik di dalam sebuah permainan sepakbola yaitu dengan menggunakan latihan *Teaching Game for Understanding*.

Pujianto mengatakan (2014) *teaching game for understanding* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep dasar bermain. TGfU (*Teaching Game for Understanding*) sebuah bentuk model pembelajaran permainan atau latihan dimana atlet bisa memahami cara melakukan permainan tersebut dan bagaimana menyelesaikannya di dalam sebuah bidang olahraga. Minimnya model latihan yang digunakan pelatih dalam latihan *shooting* sehingga hasilnya kurang maksimal dan permainannya pun mudah bosan dengan begitu adanya model latihan TGfU kemungkinan besar para atlet dengan menggunakan metode tersebut bisa meningkat rasa ingin berlatih yang tinggi dan termotivasi untuk melakukannya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian

eksperimen. Jenis penelitian eksperimen ini menggunakan *pre-experimental design* (*nondesigns*). Sugiyono (2013) dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Bentuk *pre-experimental design*, ada beberapa macam, yaitu: *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Menurut Prasetyo dan Jannah (2010) *One-Group pre-test-post-test design*, yaitu satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulus, dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok pembandingan. Dari pendapat para ahli tersebut, peneliti menggunakan model *One-Group Pretest-Posttest Design*.

$$O_1 \times O_2$$

Bagan 1. Pola Eksperimen

Keterangan :

O_1 = *Pre-test* (hasil observasi sebelum *treatment*)

X = *Treatment* (perlakuan)

O_2 = *Post-test* (hasil observasi sesudah *treatment*)

Subyek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua pemain Klub PSPI.

Prosedur

Penelitian ini melakukan *pretest* untuk mengetahui sejauh mana keterampilan menendang atau melakukan *shooting* bola pemain PSPI Pontianak disini diberikan untuk mendapatkan data awal sebelum diberikan perlakuan. Dengan menggunakan analisis *Game Performance Assessment*

Instrument (GPAI). Kemudian diberikan perlakuan selama 12 kali pertemuan. Perlakuan yang digunakan yaitu bentuk permainan *judgment*, bentuk permainan tersebut merupakan rancangan yang dibuat oleh peneliti sendiri. Setelah itu melakukan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana keterampilan menendang atau *menshooting* bola setelah diberikan perlakuan.

Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan analisis *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Sebagai berikut:

Tugas

Dalam kelompok, pastikan bahwa setiap anggota tim diobservasi. Pencatat perlu mengecek bahwa setiap orang telah melengkapi GPAI. Pelatih perlu mendiskusikan observasi tersebut dengan anggota tim dalam sesi pembentukan kelompok setelah permainan berlangsung.

Komponen-komponen penampilan bermain (kriteria untuk penilaian yang sesuai atau tidak sesuai)

1. Kriteria pengambilan posisi: pemain berusaha untuk mengoper pada teman satu tim yang berada diposisi yang baik, serangan yang sesuai (*shooting, passing, dribbling*).
2. Kriteria eksekusi perlakuan: bola mencapai target, terserah *passing, shooting* dan *dribbling* menggunakan kaki bagian apapun.
3. Hasil: usaha untuk membuat gol dengan 4 kali sentuhan, berkomunikasi dengan anggota tim (misal meminta bola).
4. Yang berhak mencetak gol hanyalah striker dengan waktu 3 menit.
5. Yang berhak mencatat penilaian dibawah ini yaitu pelatih atau asisten pelatih.

Table 1. Alat Pengumpulan Data

	Pengambilan Posisi		Pengambilan Keputusan		Hasil men <i>Shooting</i>		Penilaian keseluruhan
Nama	S	TS	T	TT	B	TB	
Memberikan skor:							
Total:							

Kunci : S= sesuai, TS= tidak sesuai; atau
T= tepat, TT= tidak tepat; atau
B=berhasil, TB=tidak berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian, sebagian besar pemain mengalami peningkatan dalam tes tendangan *shooting* GPAI setelah diberikan perlakuan. Adapun tabel deskripsi hasil tes tendangan *shooting* GPAI sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Tes Tendangan *Shooting*

No. Atlit	Hasil <i>Shooting</i>			
	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
	<i>Shooting</i>	GPAI	<i>Shooting</i>	GPAI
1	5	0,61	6	1,62
2	1	0,15	2	1,27
3	1	0,12	2	1,11
4	3	0,25	3	1,55
5	1	0,21	2	1,27
6	1	0,19	2	1,27
7	2	0,15	4	1,27
8	1	0,19	4	1,27
9	1	0,25	3	1,33
10	2	0,16	3	1,44
11	3	0,27	3	1,58
12	1	0,58	3	1,50
Mean	1,83	0,23	3,08	1,37
Mininal	1	0,12	2	1,11
Maxsimal	5	0,21	6	1,62
SD	1,26	0,1	1,16	1,18

Latihan *judgment* merupakan latihan yang paling efektif bagi atlit. Hal ini terbukti dari hasil statistik deskriptif *posttest* yang mana 12 anak dapat melakukan *shooting* ke sasaran dengan lebih baik, dibanding dengan hasil *pretest*.

Gambar 1. Grafik Histogram Shooting **Gambar 2. Grafik Histogram GPAI Uji Prasyarat**

Sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat

analisis. Adapun pengujian prasyataan analisis dilakukan dengan:

Analisis Normalitas

Uji normalitas data pada penelitian ini yang digunakan tes Kolmogorov-Smirnov. Hasil uji normalitas data yang dilakukan terhadap hasil tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada table dibawah ini, dengan menggunakan SPSS versi 20 sebagai berikut:

Berdasarkan table di bawah hasil dari uji normalitas *shooting* nilai signifikansi *pretest* $0,001 < 0,05$, dapat disimpulkan berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai signifikansi data *posttest* $0,011 < 0,05$, dapat disimpulkan berdistribusi tidak normal. Untuk hasil data tabel uji normalitas GPAI nilai signifikansi *pretest* $0,002 < 0,05$, dapat disimpulkan berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai signifikansi *posttest* $0,062 > 0,05$, dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Shooting dan GPAI

	Kolmogorov-Smirnov (a)					
	Shooting			GPAI		
	statistik	Df	Sig.	statistik	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	,328	12	,001	,308	12	,002
<i>Posttest</i>	,279	12	,011	,236	12	,062

Analisis Homogenitas

Sebelum dilakukan analisis data perlu di uji distribusi homogenitasnya. Uji homogenitas data pada penelitian ini yang digunakan tes anova. Hasil uji homogenitas data yang dilakukan terhadap hasil tes awal dan tes akhir dapat dilihat pada tabel dibawah ini dengan menggunakan SPSS versi 20 sebagai berikut:

Berdasarkan Output SPSS data tabel di bawah diketahui hasil uji homogenitas *shooting* diketahui nilai signifikansi sepakbola adalah sebesar $0,581 > 0,05$,

artinya data terhadap hasil *menshooting* sepakbola berdasarkan variabel *pretest* dan *posttest* terdapat varian yang sama.

Sedangkan untuk data tabel uji homogenitas GPAI diketahui nilai signifikansi variable Pengaruh Metode *Teaching Game for Understanding* (TGfU) adalah sebesar $0,087 > 0,05$, artinya data variabel Pengaruh Metode *Teaching Game for Understanding* (TGfU) berdasarkan variabel *pretest* dan *posttest* terdapat varian yang sama.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Shooting dan GPAI

	Levene Statistik	df1	df2	Sig.
<i>Shooting</i>	.314	1	22	.581
GPAI	3.209	1	22	.087

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji non parametrik. Tujuan uji *Wilcoxon* adalah alternative untuk uji t data berpasangan (t-paired), dimana uji *Wilcoxon* data harus dilakukan pengurutan (ranking) dan kemudian baru diproses. Hal ini berbeda dengan data pada uji t paired yang bisa langsung diproses karena tipe data uji t paired yang interval/rasio. Hasil uji *Wilcoxon* antara *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini dengan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut:

Pada output SPSS data tabel di bawah hasil tabel *shooting* di atas didapat nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,004 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa “H_a diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil latihan TGfU terhadap kemampuan *shooting* sepakbola untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh metode *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap kemampuan *shooting* sepakbola”.

Sedangkan output SPSS data hasil tabel GPAI didapat nilai Asym. Sig. (2-tailed) 0,003 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “H_a diterima”. Artinya ada perbedaan antara hasil latihan TGfU terhadap kemampuan *shooting* sepakbola untuk *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh penggunaan metode *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap kemampuan *shooting* sepakbola”.

Tabel 5. Hasil Test Statistik^a Wilcoxon Shooting dan GPAI

Hasil Wilcoxon		
		Posttest-Pretest
<i>Shooting</i>	Z	-2.887 ^b
	Asymp.Sig.(2-tailed)	.004
GPAI	Z	-2.981 ^b
	Asymp.Sig.(2-tailed)	.003

Pembahasan

Pada tahapan level I atlet baru mengenal proses latihan taktik dan mencoba tetapi tidak ada kendala dalam tahapan level ini karena latihannya berisikan cara permainan yang biasa diterapkan pada latihan-latihan yang mereka dapat sebelumnya, jadi mereka terbiasa untuk melakukannya. Latihan level ini berfokus pada bagaimana mereka bisa membuat goal sebanyak banyaknya. Sebelumnya mereka juga sudah diberikan contoh untuk melaksanakan perlakuan tahapan level ini.

Pada latihan tahapan level ke 2 atlet lebih difokus untuk melakukan *shooting* ke gawang dan sebelumnya mereka diberikan contoh cara melakukannya. Tahapan ini mereka juga tidak begitu kesulitan dalam melaksanakannya, karena perlakuan ini berfokus pada arahnya menuju gawang dengan dibantu beberapa atlet.

Kemudian pada latihan tahapan level ke 3 atlet lebih difokuskan pada latihan bermain cara bertahan supaya bola selalu berada pada satu timnya sendiri. Selanjutnya mereka diperuntukan untuk saling bekerja sama dan saling mendukung untuk mengontrol bola supaya tidak direbut oleh lawannya. Tahapan ini mereka agak kesulitan di dalam melakukan permainan karena latihan ini selain diperlukan daya tahan yang kuat mereka di paksa untuk bagaimana cara menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi untuk mengelabui lawan.

Pada latihan tahapan level ke 4 atlet lebih difokuskan untuk menyelesaikan permainan dengan diberi waktu tertentu

supaya mendapatkan kemenangan, bagi tim yang kalah akan mendapatkan hukuman. Selain itu mereka juga diperuntukkan untuk saling berkomunikasi setiap permainan yang mereka laksanakan. Mereka juga ditegaskan untuk melaksanakan permainan secara terbuka untuk menjauhi lawan. Pada tahapan ini mereka merasa kesulitan apa yang harus mereka perbuat karena mereka diperintahkan untuk melakukan *passing* jauh.

Pada latihan tahapan level ke 5 berfokuskan untuk selalu berani dalam mengambil keputusan bergerak aktif di dalam segala ancaman dan mampu berduel. Disini mereka juga agak kesulitan untuk melaksanakannya karena pada tahapan level ini mereka dipusatkan pada latihan *heading* atau mencetak goal dalam kondisi atau ancaman dari lawan supaya menghasilkan sebuah goal. Dengan dilakukan terus-menerus lambat laun mereka terbiasa untuk melakukan perlakuan yang peneliti berikan walau ada beberapa atlet yang masih kurang untuk melaksanakan perlakuan yang diberikan.

Dilihat dari proses latihan menggunakan metode TGfU dengan keterampilan *shooting* bola dengan tepat dan memiliki level yang berbeda-beda serta bervariasi dapat meningkatkan keterampilan bermain taktik serta *shooting* bola ke gawang, sehingga atlet merasa antusias dan termotivasi untuk melaksanakannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode *teaching game for understanding* (TGfU) terhadap kemampuan *shooting* sepakbola. Berdasarkan hasil data menunjukkan rerata hasil kemampuan *pretest shooting* sebelum diberi perlakuan yaitu 1,83. Nilai skor hasil test awal sebelum perlakuan nilai tertinggi yaitu 5 dan yang terendah yaitu 1. Rerata skor akhir *posttest shooting* sesudah diberikan perlakuan yaitu 3,08 dengan hasil tes akhir tertinggi yaitu 6 dan nilai terendah yaitu 2.

Sedangkan untuk nilai rerata *pretest* GPAI sebelum diberi perlakuan yaitu 0,23.

Nilai skor hasil test awal sebelum perlakuan nilai tertinggi 0,61 dan untuk nilai terendah sebelum diberi perlakuan yaitu 0,12. Untuk rerata nilai *posttest* GPAI sesudah diberi perlakuan yaitu 1,37 dengan hasil test akhir nilai tertinggi yaitu 1,62 dan nilai terendah 1,11. Dengan hasil yang didapat, bahwa ada peningkatan yang didapat sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil uji hipotesis sudah dapat diketahui nilai signifikansi dari *shooting* $0,004 < 0,05$ dan nilai signifikansi nilai dari GPAI $0,003 < 0,05$ sebagai pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh positif dan signifikan. Pengaruh signifikan bentuk permainan *judgment* dengan mengikuti metode TGfU terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola.

Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti dapat mengungkapkan beberapa saran untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan, adapun saran-saran yang diutarakan sebagai berikut:

1. Dalam upaya meningkatkan kemampuan permainan taktik khususnya untuk pelatih harus memperhatikan komponen pengambilan posisi, pengambilan keputusan dan, melakukan *shooting* dengan baik atau kemampuan kognitif.
2. Berdasarkan keterbatasan dari penelitian di atas, peneliti menyarankan kepada peneliti yang sama agar memperhatikan juga kondisi motorik, emosi, maupun biologis sehingga data yang terkumpul lebih menyeluruh dan dapat memunculkan penelitian yang baru yang lebih inovatif, dan kreatif.
3. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan permasalahan yang lebih luas dengan jumlah sampel

yang lebih besar, sehingga dapat memberikan masukan kepada pelatih, pembina, maupun pemain guna meningkatkan prestasi cabang olahraga sepakbola.

Daftar Pustaka

- Al-Hadiqie, Z.M. (2013). *Menjadi Pemain Sepak Bola Profesional*. Jakarta: Kata Pena.
- Bianca, F. (2010). *Seri Olahraga Anak Sepakbola*. Jakarta: Perpustakaan Nasional: katalog dalam terbitan (KDT).
- Dewi, C.C. dan Sitompul, H. (2016). Pengaruh Pemberian Umpan Balik dan Kemampuan Motorik Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Siswa SMP Negeri Dikecamatan Langsa Kota. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 9 (1): 14-25.
- Fadillah, R. (2009). *Ayo, Bermain Sepakbola*. Banten: Kenanga Pustaka Indonesia.
- Febrianta, Y. dan Sukoco, P. (2013). Upaya Peningkatan Pembelajaran Permainan Bolabasket Melalui Metode Pendekatan Taktik Siswa SMPN 2 Pandak Bantul. *Jurnal Keolahragaan*. 1 (2): 186-196.
- Ferdinansyah dan Abitur. (2008). *Sepak Bola*. Jakarta: CV Utan Kayu Sejati.
- Istofian, R.S. dan Amiq, F. (2016). Metode *Drill* Untuk Meningkatkan Teknik Menendang Bola (*Shooting*) Dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*. 1 (1): 105-113.
- Prasetyo, B dan Jannah, L.M. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Perseda.
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Game for Understanding (TGfU). *Journal of Phsyical Education, Health and Sport*. 1 (2): 80-85.
- Rajidin. (2014). Model Latihan *Shooting* Ke Gawang Pada Mahasiswa UKM Sepak Bola IKIP-PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. 3 (2): 192-201
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yudiana, Y. Subarjah, H. dan Juliantine, T. (2010). *Dasar-Dasar Kepelatihan*. Edisi 5. Universitas Terbuka. Jakarta