

**PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP KEMAMPUAN
SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
PADA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA
DI SMA N 2 PLAYEN GUNUNGGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jasmani

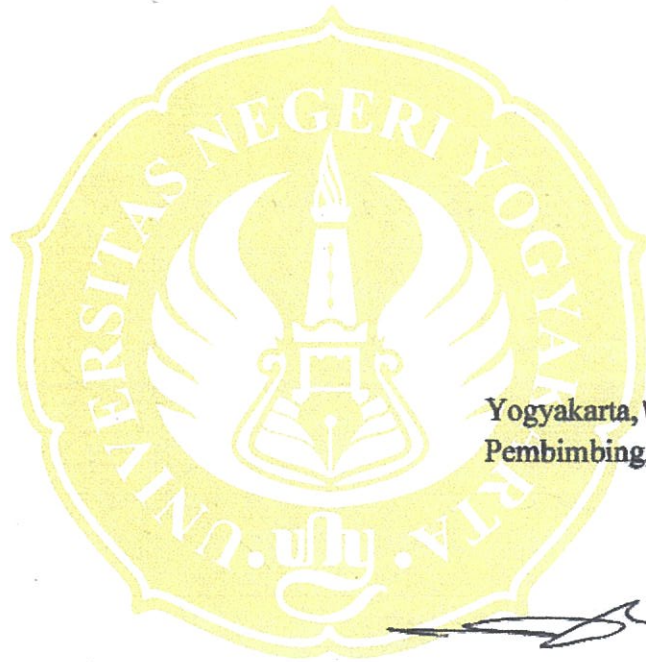


Oleh
Hidayat Nur Wibawa
12601244032

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP KEMAMPUAN *SHOOTING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA DI SMA N 2 PLAYEN” ini disusun oleh Hidayat Nur Wibawa, NIM. 12601244032, telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 17 Oktober 2016
Pembimbing,

Komarudin, M. A.
NIP. 19740928 200312 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul” ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.





Yogyakarta, 26 Oktober 2016
Yang Menyatakan,



Hidayat Nur Wibawa
NIM. 12601244032

HALAMAN PENGESAHAN

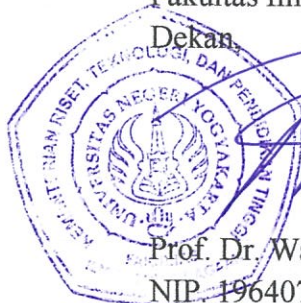
Skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul” disusun oleh Hidayat Nur Wibawa, NIM 12601244032, ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 26 Oktober 2016 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Komarudin, M. A.	Ketua Penguji		23/11/2016
Fathan Nurcahyo, M. Or	Sekretaris Penguji		23/11/2016
Amat Komari, M. Si.	Penguji 1 (Utama)		22/11/2016
Dr. Guntur, M. Pd.	Penguji II (Pendamping)		22/11/2016

Yogyakarta, November 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan



Prof. Dr. Wawan S Suherman, M. Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain”

(QS. Al- Insyirah: 5-8)

“Perubahan adalah hukum kehidupan dan mereka yang melihat masa lalu atau saat ini pasti akan kehilangan masa depan”

(John F. Kennedy)

Memburu kemudahan sangat menyenangkan

Berseangat karena faktor kesulitan

Terhadap bola sepak jangan ketinggalan

Perubahan pasti datang Kemudian

(Hidayat Nur Wibawa: 2016)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'aalamiin

Segala puji syukur bagi Allah SWT atas ridlo-Nya dapat menyelesaikan tugas

akhir ini

Saya persembahkan karya ini kepada

Wanita Cantik Berhati Mulia

Lelaki yang Selalu Sederhana

Anak Lelaki yang Berbakti

Sebagai kedua Orang Tua

Ibu Sri Rahayu dan Bapak Sedo Sumedi

Sebagai Adik Teman di Rumah

Naufal Fadli Al-Mazis

Sebagai Penyejuk dikala Gundah Gulana

Sebagai Teman diskusi dan Bercerita

Sebagai Penghibur Hati yang Ceria

Sebagai Pendorong Hidup didunia

**PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP KEMAMPUAN
SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS
KHUSUS OLAHRAGA DI SMA N 2 PLAYEN GUNUNGGIDUL**

Oleh:

Hidayat Nur Wibawa
12601244032

ABSTRAK

Sebagian siswa masih kesulitan untuk melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat. Untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya dapat diberikan treatment permainan target. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen *one group pretest-posttest design* dengan perlakuan sebanyak 12 kali. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas khusus olahraga sepakbola sebanyak 23 siswa. Kemampuan *shooting* diukur menggunakan instrumen Bobby Charlton yang dikemukakan oleh, Danny Mielke (2007 : 76). Teknik analisis data menggunakan analisis Uji T dan sebelumnya telah diuji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu.

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan diperoleh nilai t_{hitung} Signifikansi 0,00 atau lebih kecil dari 0,05 jadi sudah ada perbedaan signifikan. Besarnya atau koefisien Uji T yaitu 0,03. Nilai rerata hasil *pretest* sebesar 87,3913 sedangkan ketepatan *posttest* naik menjadi 137,8261. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya ada pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul.

Kata kunci: *permainan target, kemampuan shooting dalam sepakbola.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT sehingga skripsi berjudul “Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, dukungan, saran, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberikan pengesahan pada skripsi ini.
3. Bapak Drs Amat Komari, M. Si., Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan banyak motivasi.
4. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes., Ketua Jurusan dan ketua prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
5. Bapak Komarudin, M. A., yang telah bersedia membimbing selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Dr. Guntur, M. Pd., selaku pembimbing akademik.
7. Seluruh Bapak Ibu Dosen Program Studi PJKR atas ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diberikan.

8. Bapak Ibu Karyawan berbagai bagian yang telah memberikan kemudahan dan pelayanan yang memuaskan.
9. Keluargaku Bapak Sedo Sumedi dan Ibu Sri Rahayu, dan Naufal Fadli Al-Mazis yang tiada henti berdoa, memotivasi sehingga skripsi dapat terselesaikan.
10. Ibu Fadmiyati, M. Pd., Kepala sekolah SMA N 2 Playen yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
11. Bapak Harjono, S. Pd., koordinator kelas khusus olahraga yang telah membantu melancarkan penelitian.
12. Bapak Kastoyo Hadi, pelatih kelas khusus olahraga cabang sepakbola yang telah membantu melancarkan penelitian.
13. Seluruh siswa kelas khusus olahraga cabang sepakbola yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan berpartisipasi dengan baik dalam proses uji coba.
14. Teman-teman PJKR C 2012 yang selalu memberikan bantuan dan motivasi selama penyusunan skripsi.
15. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Oktober 2016

Penulis

Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR JUDUL	i
JUDUL PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Mengenai Kemampuan <i>Shooting</i>	8
1. Pengertian Kemampuan <i>Shooting</i> ke Arah Target.....	8
2. Teknik <i>Shooting</i>	9
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ketepatan <i>Shooting</i>	11
B. Hakikat Permainan Target	12
1. Pengertian Permainan Target.....	12
2. Cara Bermain Target.....	21
C. Hubungan Permainan Target dengan Kemampuan <i>Shooting</i>	22
D. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Atas	23
E. Penelitian yang Relevan	26

F. Kerangka Berfikir	29
G. Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Definisi Operasional Variabel	32
C. Populasi Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Instrumen Penelitian	34
F. Teknik Analisis Data	42
1. Uji Persyaratan Analisis	42
2. Uji Hipotesis	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Uji Normalitas	47
2. Uji Homogenitas	47
3. Uji Hipotesis	47
B. Pembahasan	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	52
A. Kesimpulan	52
B. Implikasi Hasil Penelitian	52
C. Hasil Penelitian	53
D. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Hasil Tes Ketepatan Tendangan <i>Shooting</i>	46
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Teknik <i>Shooting</i> Dengan Punggung Kaki.....	11
Gambar 2. Bagian Perkenaan Kaki Pada Bola.....	11
Gambar 3. <i>Teaching Games for Understanding</i>	14
Gambar 4. Pengembangan Model TGfU.....	18
Gambar 5. Model TGfU yang direvisi.....	20
Gambar 6. Pembagian Wilayah <i>Scoring</i>	35
Gambar 7. <i>Shooting</i> Sebelum Titik Pinalti.....	36
Gambar 8. Desain <i>Ball Technique Test 1</i>	37
Gambar 9. Desain <i>Ball Technique Test 2</i>	38
Gambar 10. Desain <i>Ball Technique Test 3</i>	39
Gambar 11. Desain <i>Ball Technique Test 4</i>	40
Gambar 12. Desain <i>Ball Technique Test 5</i>	41
Gambar 13. Desain <i>Ball Technique Test 6</i>	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Peserta Penelitian.....	59
Lampiran 2. Pelaksanaan Permainan Target.....	60
Lampiran 3. Pelaksanaan Program Tes <i>Pra-Treatmen</i> (1).....	61
Lampiran 4. Lembar Pencatat Skor Tes <i>Pra-Treatmen</i>	63
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Program Latihan 2 dan 3.....	64
Lampiran 6. Lembar Pencatat Skor <i>Treatmen</i> 1.....	67
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Program Latihan 4 dan 5.....	68
Lampiran 8. Lembar Pencatat Skor <i>Treatmen</i> 2.....	71
Lampiran 9. Rencana Pelaksanaan Program Latihan 6 dan 7.....	72
Lampiran 10. Lembar Pencatat Skor <i>Treatmen</i> 3.....	75
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Program Latihan 8 dan 9.....	76
Lampiran 12. Lembar Pencatat Skor <i>Treatmen</i> 4.....	79
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Program Latihan 10 dan 11.....	80
Lampiran 14. Lembar Pencatat Skor <i>Treatmen</i> 5.....	83
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan Program Latihan 12 dan 13.....	84
Lampiran 16. Lembar Pencatat Skor <i>Treatmen</i> 6.....	87
Lampiran 17. Pelaksanaan Program Tes <i>Post-Treatmen</i> (14).....	88
Lampiran 18. Lembaran Pencatat Skor Tes <i>Post-Treatmen</i>	90
Lampiran 19. Uji Persyaratan Analisis.....	91
Lampiran 20. Uji Hipotesis.....	93
Lampiran 21. Surat Penelitian.....	94
Lampiran 22. Foto Penelitian.....	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat Indonesia. Olahraga ini sudah memasyarakat di kalangan bawah hingga kalangan atas. Di Indonesia sepakbola sudah dikenal berpuluh-puluh tahun, tetapi belum mampu berprestasi di tingkat dunia. Olahraga saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat. Saat ini hampir semua orang senang berolahraga sepakbola. Olahraga telah menjadi salah satu gaya hidup yang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat dunia termasuk Indonesia. Dari Sabang sampai Merauke dari anak-anak bahkan orang dewasa memainkan sepakbola.

Permainan sepakbola ini telah merambah ke semua lapisan dunia, termasuk Indonesia. Di wilayah Kabupaten Gunungkidul Yogyakarta misalnya, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa setiap hari memainkan sepakbola walau dengan cara yang sederhana dan lapangan yang tidak terstandar. Sehingga tidak heran apabila muncul pemain-pemain nasional dari Kabupaten Gunungkidul. Namun dari sekian banyak bibit yang ada hanya sedikit saja pemain yang muncul digemerlapnya liga Indonesia. Padahal dengan fasilitas dan pembinaan yang baik bukan tidak mungkin nantinya Kabupaten Gunungkidul menjadi pemasok pemain-pemain terbaik.

Salah satu syarat untuk dapat bermain sepakbola dengan baik adalah pemain harus menguasai keterampilan dasar sepakbola yang baik karena pemain yang mempunyai keterampilan dasar sepakbola yang baik pemain tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula. Keterampilan

dasar sepakbola ada beberapa macam, seperti *stopping* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke arah gawang), *passing* (mengoper), *heading* (menyundul bola), dan *dribbling* (menggiring bola).

Faktor penghambat munculnya pemain-pemain sepakbola yang berbakat tersebut salah satunya karena kurangnya pengetahuan dan kurangnya menguasai teknik dasar sepakbola yang dibutuhkan dalam permainan sepakbola. Dalam hal ini termasuk di jenjang-jenjang lembaga pendidikan formal. Hal tersebut terjadi dimungkinkan karena pihak pemerintah dan pihak sekolah khususnya kurang memperhatikan, menggalakkan program di bidang olahraga, dan mengadakan pembinaan olahraga sepakbola kepada siswa.

Salah satu kemampuan dasar yang penting untuk dikuasai pemain yaitu kemampuan *shooting* baik dari jarak jauh maupun jarak dekat. Kemampuan *shooting* penting dimiliki pemain karena tidak mungkin bagi pemain untuk mencetak gol tanpa memiliki kemampuan tersebut. Kemenangan sebuah tim ditentukan oleh kejelian pemain melihat peluang dan melakukan *shooting* ke arah target secara tepat. Kemampuan *shooting* dapat didukung dengan awalan pada saat melakukan *shooting* dengan akurasi yang tepat. Seperti contoh pada pemain profesional, pemain sepakbola yang menguasai teknik *shooting* yang bagus dengan akurasi yang tepat dapat mencetak goal ke gawang lawan. Kemampuan *shooting* tersebut dapat diasah melalui latihan dengan metode yang tepat sehingga pemain dapat menguasai teknik secara tepat.

Kegiatan pembelajaran sepakbola merupakan cabang olahraga yang paling digemari di SMA Negeri 2 Playen Gunungkidul. Hal ini terbukti banyaknya siswa yang antusias mengikuti pembelajaran sepakbola di

sekolah. Untuk mendapatkan permainan yang berkualitas, semangat saja tidak cukup, akan tetapi perlu didukung penguasaan keterampilan dasar salah satunya kemampuan *shooting* ke arah target secara tepat. Seperti yang telah peneliti kemukakan di depan, bahwa kemampuan *shooting* memiliki kontribusi yang besar bagi kemenangan sebuah tim. Meskipun kemampuan tersebut penting dimiliki pemain, temuan peneliti di lapangan masih menjumpai sebagian siswa yang masih kesulitan untuk melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat. Berdasarkan wawancara pada tanggal 09 April 2016 terhadap siswa di SMA N 2 Playen Gunungkidul, menyatakan bahwa kesulitan melakukan *shooting* dengan baik, dikarenakan sering kurang konsentrasi, menyatakan bahwa kesulitan melakukan *shooting* dengan baik, dikarenakan sering kurang konsentrasi, perkenaan kaki pada bola tidak tepat, sehingga dalam melakukan *shooting* tidak tepat sasaran.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan pelatih Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul ditemukan bahwa terdapat siswa yang memiliki keterampilan yang baik dan ada pula yang memiliki keterampilan yang kurang. Semua itu dapat dilihat pada hasil penelitian saat praktik di lapangan. Rendahnya hasil penilaian dikarenakan intensitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih kurang karena hanya dilakukan saat pembelajaran yang ditentukan. Selain itu sarana dan prasarana yang digunakan tidak sebanding dengan rasio atau jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran sepakbola. Disisi lain, guru yang bersangkutan juga mengatakan bahwa belum pernah mengadakan tes keterampilan dasar

sepakbola dengan menggunakan instrumen yang valid. Guru menilai siswa hanya berdasarkan pengamatan saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Program latihan di SMA N 2 Playen Gunungkidul selama ini yang diberikan terhadap siswa, yaitu *passing support* dalam memberikan latihan untuk membangun kerja sama dalam mengembangkan permainan sepakbola. Selama ini jadwal latihan yang diberikan dua kali dalam satu minggu pada hari rabu dan sabtu selama durasi waktu satu setengah jam setiap pertemuan.

Berdasarkan atas pertimbangan mengenai kendala siswa dalam melakukan *shooting* ke arah target secara tepat dan pentingnya kemampuan *shooting* bagi kompetisi sepakbola, maka penting bagi peneliti untuk membantu mengatasi kesulitan tersebut dengan suatu metode yang cocok. Peneliti memiliki pandangan dan referensi yang mendukung bahwa untuk mengatasi persoalan tersebut diperlukan eksperimen terhadap permainan target untuk meningkatkan kemampuan *shooting* ke arah sasaran secara tepat dalam cabang olahraga sepakbola. Peneliti menemukan referensi penelitian mengenai pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting*. Hasil penelitian Cahyo Adi Priatno (2014) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain target terhadap kemampuan *shooting* pada peserta ekstrakurikuler bola basket di SMP Negeri 1 Godean Sleman. Penelitian lainya, Yuni Satria Sumana (2015) menyatakan ada pengaruh yang signifikan model latihan permainan target terhadap peningkatan ketepatan tendangan *shooting* menggunakan punggung kaki siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP 2 Jetis Bantul.

Permainan target dapat digunakan untuk membantu pemain berlatih konsentrasi, dan ketepatan target sehingga pemain dapat terlatih untuk melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat. Permainan target juga merupakan permainan yang menyenangkan sehingga siswa tidak akan jenuh untuk mengikuti *treatment* untuk mengatasi kesulitan melakukan *shooting* tepat sasaran.

Berdasarkan apa yang telah peneliti paparkan di atas, maka peneliti bermaksud menguji cobakan penelitian target untuk mengatasi kelemahan *shooting* ke arah target oleh siswa di SMA Negeri 2 Playen Gunungkidul. Atas dasar hal tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “ Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yaitu

1. Siswa belum memahami cara melakukan *shooting* ke arah target sehingga siswa kurang dapat melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat.
2. Siswa kurang konsentrasi ketika melakukan *shooting* ke arah sasaran sehingga tidak dapat melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat.
3. Dikarenakan intensitas latihan kemampuan *shooting* yang dilakukan siswa masih kurang hanya dilakukan saat pembelajaran, maka kemampuan *shooting* ke arah target siswa belum maksimal.

4. Belum diketahuinya cara meningkatkan kemampuan *shooting* melalui permainan target.
5. Guru belum pernah mengadakan tes kemampuan *shooting* pada permainan sepakbola dengan menggunakan instrument yang valid sehingga kemampuan siswa belum dapat terukur. Hal ini berpengaruh dalam menentukan hal-hal apa saja yang perlu dilakukan untuk membantu meningkatkan prestasi olahraga.
6. Belum diketahuinya pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* pada siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul.

C. Pembatasan Masalah

Dari paparan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, serta adanya keterbatasan dari peneliti berupa waktu, biaya, tenaga, dan kemampuannya. Maka dari itu, peneliti akan mengangkat permasalahan yaitu tentang pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Memperhatikan pembatasan masalah tersebut maka peneliti menyusun rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* ke arah target dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ke berbagai pihak, sehingga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini banyak dihadapi, adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritik dapat dijadikan acuan penelitian yang lain yang mempunyai objek penelitian yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Mengetahui tingkat kemampuan *shooting* siswa sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan *shooting* melalui teknik permainan target.

b. Bagi guru atau pelatih

Guru atau pelatih dapat memanfaatkan permainan target untuk melatih kemampuan *shooting* siswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Mengenai Kemampuan *Shooting*

1. Pengertian Kemampuan *Shooting* ke Arah Target

Subagyo Irianto (2010:15) mengatakan, bahwa keterampilan bermain sepakbola merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan mendasar atau teknik dasar dalam permainan sepakbola secara efektif dan efisien baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola.

Sesuai dengan pendapat di atas, Sukatamsi (2001: 21) menyatakan bahwa teknik dasar bermain sepakbola merupakan semua gerakan yang diperlukan untuk bermain sepakbola, kemudian untuk bermain, ditingkatkan menjadi keterampilan teknik bermain sepakbola yaitu penerapan teknik dasar bermain dalam permainan. Teknik dasar bermain sepakbola meliputi teknik tanpa bola, seperti: lari cepat, melompat, *zig-zag*, berbelok, dan berputar, sedangkan teknik dengan bola meliputi: *shooting, dribiling, stoping, passing, heading, sliding tackle, throw-in*, dan *goal keeping*. Teknik-teknik dalam bermain sepakbola merupakan gerakan yang sangat kompleks. Untuk dapat menguasai semua keterampilan atau teknik dasar, seorang pemain perlu untuk berlatih secara intensif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan bermain sepakbola merupakan kesanggupan seorang

pemain dalam menguasai teknik-teknik dasar sepakbola dan mengaplikasikannya ke dalam permainan sepakbola secara efektif. Apabila pemain dapat mengaplikasikan teknik dasar maka permainan sepakbola akan lebih menarik. dan akan sangat mendukung performa pemain di lapangan.

Salah satu teknik dasar yang penting dimiliki pemain adalah keterampilan *shooting* ke arah sasaran secara tepat. Hal ini karena tujuan permainan sepakbola, yaitu untuk mencetak gol ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. Menendang (*shooting*) merupakan gerakan dasar yang paling dominan dalam sepakbola. Dengan menendang saja seseorang sudah bisa bermain sepakbola. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan, *shooting* ke gawang, dan untuk menyapu menggagalkan serangan lawan (Sucipto, 2000: 17). Menendang bola dengan punggung kaki digunakan pada saat menendang bola ke gawang (Indra Gunawan, 2009:32). Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan *shooting* adalah keterampilan yang harus dimiliki pemain dalam permainan sepakbola karena tanpa kemampuan *shooting* tersebut, tujuan permainan sepakbola tidak akan dapat tercapai.

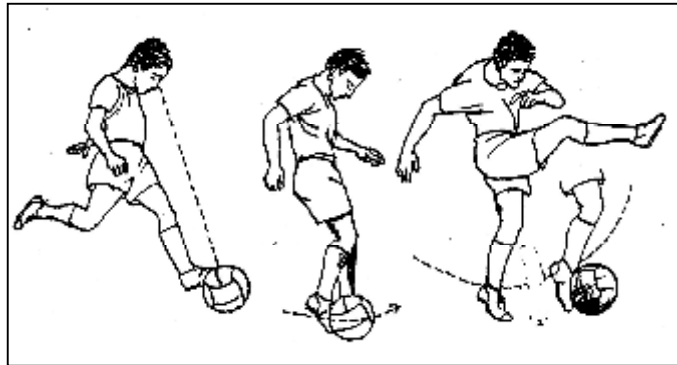
2. Teknik *Shooting*

Shooting merupakan teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain, teknik ini merupakan cara untuk menciptakan gol, karena seluruh pemain dapat kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan.

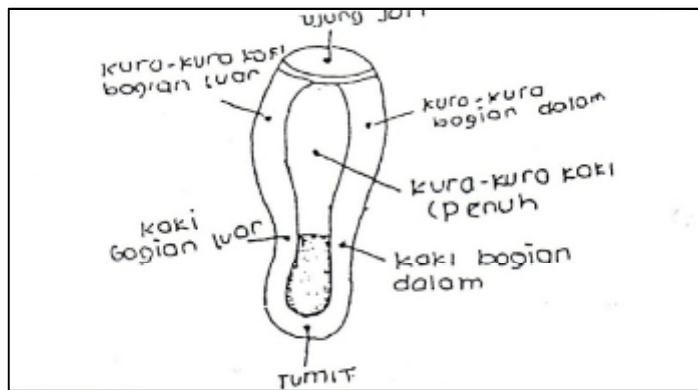
Ada beberapa cara yang dapat ditempuh pemain dalam melakukan *shooting*. Dilihat dari perkenaan bola dengan bagian kaki, menendang dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan punggung kaki bagian luar maupun dalam. Menurut Herwin (2004 : 29-31), yang harus diperhatikan dalam teknik menendang adalah kaki tumpu dan kaki ayun (*steady leg position*), bagian bola, perkenaan kaki dengan bola (*impact*), dan akhir gerakan (*follow-through*).

Teknik menggunakan punggung kaki menurut Justinus Lhaksana (2012: 34) yaitu gerak *shooting* dengan punggung kaki yang dapat dilakukan dengan cara:

- a) Mempatkan kaki tumpu disamping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap arah gawang, bukan kaki yang untuk menendang.
- b) Menggunakan bagian punggung kaki untuk melakukan *shooting*.
- c) Mengkonsentrasikan pandangan kearah bola tepat ditengah-tengah bola pada saat punggung kaki menyentuh bola.
- d) Mengunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
- e) Memposisi badan agak dicondongkan ke depan, apabila badan tidak dicondongkan maka kemungkinan besar perkenaan bola bagian bawah dan akan melambung tinggi.
- f) Meneruskan dengan gerakan lanjutan, setelah sentuhan dengan bola dalam melanjutkan *shooting* ayunan kaki jangan dihentikan.



Gambar 1. Teknik *Shooting* Menggunakan Punggung Kaki
(Remmy Muchtar, 1992 : 31)



Gambar 2. Bagian Perkenaan Kaki pada Bola
(Sukatamsi, 2001: 41)

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Ketepatan *Shooting*

Menurut Soedjono (1985:63) menyatakan bahwa sikap pribadi pemain merupakan faktor utama yang dapat mendukung atau menunjang keberhasilan dalam menembak bola atau *shooting*. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan *shooting*, antara lain :

- a) Kekuatan otot adalah komponen yang sangat penting guna meningkatkan kondisi fisik secara keseluruhan.

- b) Sikap badan saat melakukan *shooting*, yaitu badan di belakang bola sedikit condong ke depan, kaki tumpu diletakkan di samping bola dengan ujung kaki menghadap kesasaran, dan kaki sedikit ditekuk.
- c) Konsentrasi dan pandangan mata.
- d) Perkenaan atau sentuhan kaki pada bola tepat pada punggung kaki penuh dan tepat pada tengah-tengah bola.

B. Hakikat Permainan Target

1. Pengertian Permainan Target

Teaching games for understanding (TGfU) is understood as problem-based approach to games teaching where the play of a game is taught to situated skill development (Hopper & Kruisselbrink, 2002:1). Games mengajar untuk pemahaman (TGfU) dipahami sebagai pendekatan berbasis masalah untuk pembelajaran permainan di mana bermain permainan untuk mengajarkan pengembangan skill.

Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain (Aris Fajar Pambudi, 2011). Guru tidak dapat berperan secara dominan, tugas belajar yang diberikan menyenangkan karena lebih menyerupai permainan. Hal ini membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Light (Sanmuga Nathan K. Jeganathan, 2014:31) menyatakan bahwa pendekatan pengajaran permainan yang menggunakan taktikal seperti model TGfU memberi peluang kepada pelajar mensintesis pengalaman lampau dengan pengalaman yang sedang berjalan

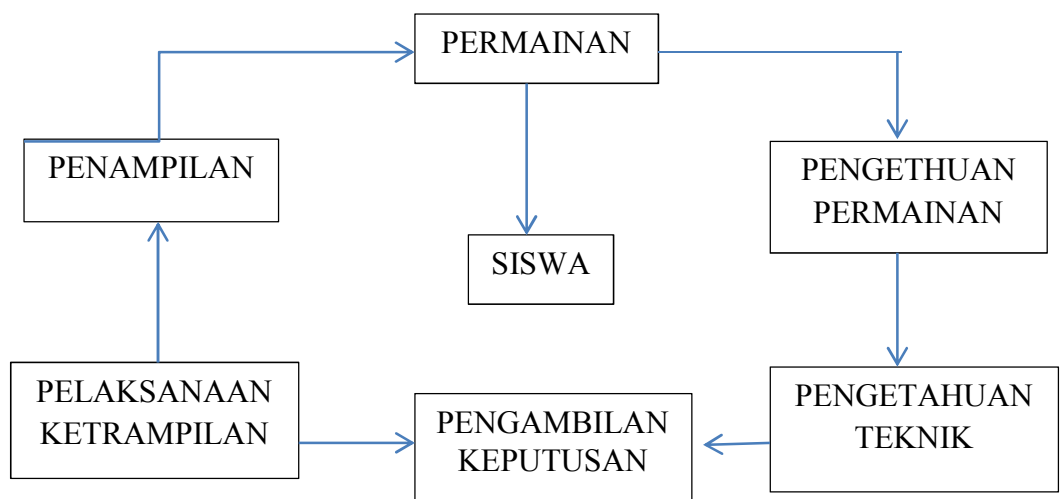
merupakan proses pembelajaran permainan adalah tidak linear karena para pelajar dengan lingkungan yang tidak menentu, disandarkan pada teori konstruktivisme.

Piaget & Inhelder (Sunmuga Nathan K. Jeganathan,2014:32) menyatakan pula bahwa model TGfU dapat dikaitkan dengan proses kognisi yang dicetuskan oleh Piaget. Piaget berpendapat bahwa interaksi pelajar dengan lingkungan seperti dalam permainan adalah pengetahuan baru yang diperoleh yang menggantikan skema pengetahuan lama melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuiliberasi. Teori kostruktivisme dapat dikaitkan dengan model TGfU karena model TGfU menggunakan beberapa ciri-ciri pengajaran seperti permainan yang dimodifikasi, penemuan terbimbing, dan menggunakan permasalahan terbimbing melalui permasalahan taktikal, yaitu “Apa yang akan dilakukan?” dan diikuti persoalan keterampilan yaitu, “Bagaimana cara melakukannya?” (Sanmuga Nathan K. Jeganathan, 2014:33). Berkaitan dengan pembahasan mengenai TGfU, penelitian ini akan menggunakan permainan target sebagai *treatmen* untuk mengatasi kendala-kendala melakukan *shooting* tepat sasaran.

Pendekatan TGfU akan memberikan perhatian yang sangat luas pada domain kognitif dan psikomotor. Sebagai contoh, domain kognitif diperoleh dari ujian pada sekolah tinggi dan menengah. Pengukuran tingkah laku dilakukan untuk mengukur keefektifan dan keterlibatan dari permainan yang dikembangkan untuk memberikan sumbangan pada pengukuran perbuatan dan keterampilan yang diukur dalam hubungannya

dengan domain kognitif. Sangat sedikit sekali perhatian yang diberikan pada peneliti maupun pendidik pada domain afektif. Pengaruh kerja dan kesenangan dalam olahraga akan memberikan lebih besar pengaruh melalui pembelajaran permainan. Sebagai contoh, anak-anak, pelatih dan orang tua semuanya harus mengetahui permainan itu dan situasi permainan yang lebih menyenangkan dari pada latihan terus-menerus yang berorientasi pada teknik.

Konsep ini juga menekankan bahwa siswa berada dalam pusat model TGfU. Oleh karena itu peneliti permainan dalam pendidikan jasmani harus mempertimbangkan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa. Sedangkan guru harus mempertimbangkan hubungan antara ranah perilaku, afektif, dan kognitif ketika memilih lingkungan pengajaran.



Gambar 3. *Teaching Games for Understanding*

(Hooper. T, 2002)

Dalam salah satu artikel yang membicarakan siswa dari perspektif psikologi, Thorpe menganalisis bahwa dalam meletakkan psikologi dalam TGfU dalam kerangka kerja pendorong. TGfU menekankan pada permainan dan mengarahkan siswa untuk menemukan permainan itu, yang merupakan modal dalam berafiliasi (interaksi sosial, kedamaian sosial, dan mencari teman) dengan berharap anak-anak dapat mengembangkan peraturan, dan tantangannya untuk dapat mencapai bekerja dengan taktik yang tepat. Keterampilan dilatih secara individual atau dalam kelompok kecil, sebagai antisipasi anak-anak dapat bekerjasama dengan yang lain dalam usaha membantu perkembangan berafiliasi. Di dalam TGfU, siswa mengevaluasi dan mengembangkan penampilan mereka sendiri dalam situasi permainan yang secara bertahap, di bawah bimbingan guru, berkembang ke arah permainan dewasa yang lebih canggih.

Prinsip-prinsip Pedagogi TGfU Thorpe kemudian memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan model TGfU. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complexity*. (Holt, Streaan, and Garcia Bengoechea, 2002: 168-169). Prinsip sampling didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan

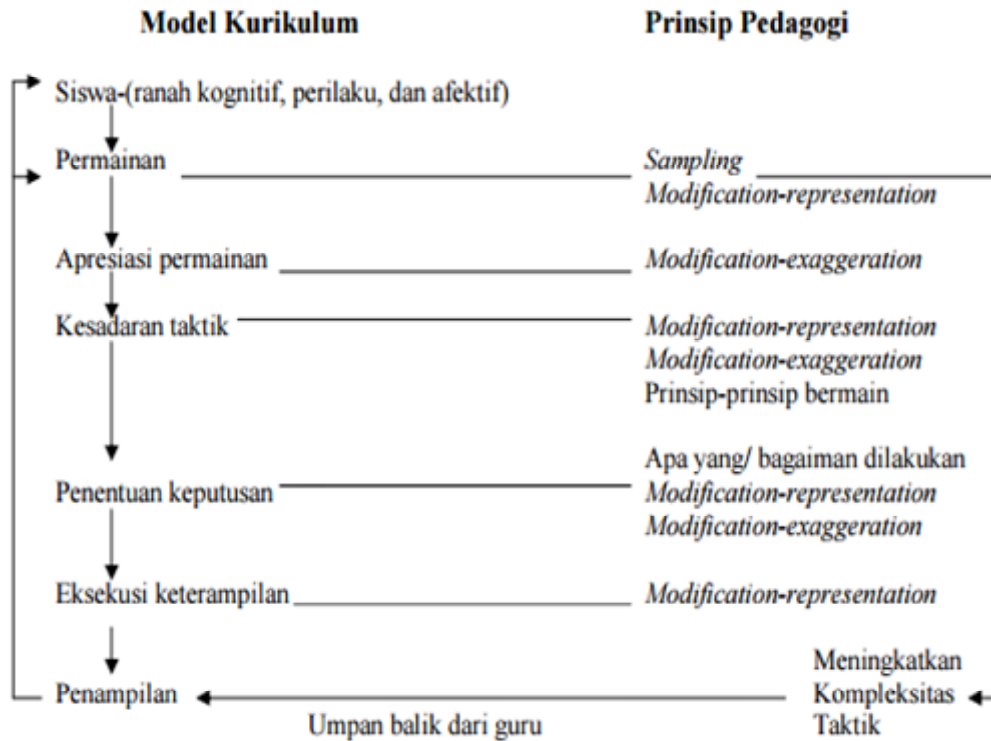
yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda.

Semua itu membawa pada pemahaman akan permainan yang jauh lebih baik. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang berbeda, fokus dari kurikulum bermain memberikan perspektif yang secara radikal berbeda, dari pada mengajar permainan hanya sekedar karena para siswa pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia *Modification-representation*. Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, *modification-representation* berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia, dan kemampuan (misalnya mini-games). Namun demikian, penggunaan mini-games itu sendiri mungkin tidak merupakan cara yang terbaik untuk menghampiri pemahaman permainan karena anak tidak akan belajar hanya dengan memainkan versi mini dari permainan dewasa.

Oleh karena itu prinsip eksagerasi juga dibutuhkan *Modification-exageration*. Kategori modifikasi mendasar kedua, eksagerasi, adalah penting karena meskipun *mini-games* memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan dari *mini-games* mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah usai melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya

memperkenalkan peraturan-peraturan sekunder untuk mengembangkan (*exaggerate*) problem taktik tertentu.

Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman kurikulum (*Tactical-complexity*). Permainan yang menggunakan target secara umum tidak begitu kompleks, diikuti kemudian oleh net atau dinding, permainan lapangan, dan pada akhirnya permainan penyerangan beregu yang kompleks yang harus diperkenalkan belakangan. Anak-anak dapat keluar dan masuk ke dalam kategori permainan yang berbeda untuk memahami kompleksitas taktik mereka. Ada hubungan yang kuat antara kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat secara taktis sederhana melalui eksagerasi. Pengembangan Model TGfU Sejak dimunculkan pertama kali, pendekatan TGfU terus mengalami pengembangan. Holt, Streat, Garcia Bengoechea (2002) menawarkan penahapan berupa permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktik, penentuan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan. Gambar berikut menerangkan hubungan penahapan model kurikulum dengan prinsip-prinsip pedagogi.



Gambar 4. Pengembangan Model TGfU

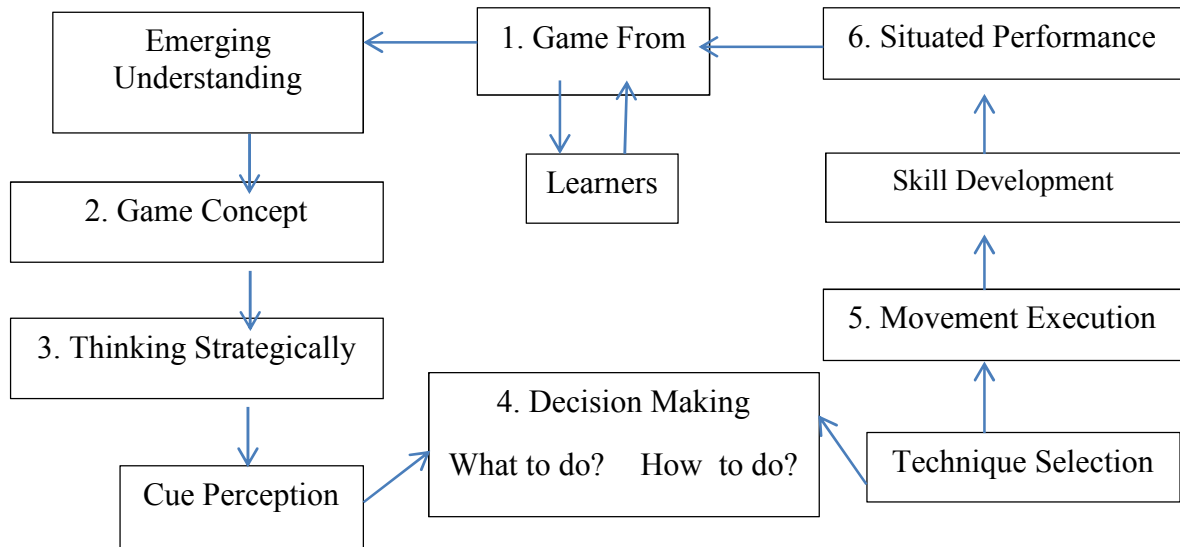
(Holt, Streaan, & Garcia Bengoechea, 2002)

Di sisi lain, Kirk dan Macphail (2002) mengajukan pemikiran ulang yang berbeda untuk merevisi TGfU, yakni dengan berangkat dari konsep *situated learning*. Menurut Kirk dan Macphail (2002: 183) pembelajaran itu disituasikan dengan pengertian bahwa adalah perlu untuk menggali hubungan antara berbagai dimensi fisik, sosial, dan budaya dari konteks belajar. Hal ini dikarenakan substansi apa yang dipelajari tidak dapat dipisahkan dari masyarakat yang melakukannya.

Tugas kunci sekolah adalah untuk menyediakan berbagai kesempatan untuk menjadi partisipan dalam suatu komunitas permainan bagi anak muda, di mana mereka memiliki pengalaman pembelajaran

yang otentik yang dinilai oleh mereka sendiri dan komunitas suatu permainan. Kirk dan MacDonald (1998) mengatakan bahwa pendidikan jasmani mungkin memiliki potensi untuk membuat hubungan ini bagi anak muda karena meorganisir ciri-ciri olahraga kompetitif ke dalam bentuk pendidikan. Sejumlah poin kunci muncul dari pembahasan perspektif *Situated Learning*. Pembelajaran adalah proses aktif dari keterlibatan dengan bentuk-bentuk yang secara sosial diorganisir, melalui proses perseptual dan pengambilan keputusan dan eksekusi respon gerakan yang tepat.

Individu membawa pengetahuan sebelumnya kepada episode-episode pembelajaran yang berisi suatu konsepsi alternatif. Keterlibatan aktif siswa dengan mata pelajarannya dilekati dan liputi oleh konteks fisik, sosio-kultural, dan institusional. Konteks ini termasuk lingkungan fisik dari ruang kelas, gimnasium, lapangan, interaksi sosial antara anggota kelas, bentuk-bentuk institusional sekolah, dan aspek-aspek budaya seperti media masa olahraga. Dari perspektif *Situated Learning* inilah Kirk dan Macphail merevisi beberapa poin diantaranya bentuk permainan/hubungan siswa, apresiasi permainan, kesadaran taktis, munculnya pemahaman, persepsi isyarat, pengambilan keputusan, eksekusi gerakan, seleksi teknik, perkembangan keterampilan, penampilan yang disituasikan.



Gambar 5. Model TGfU yang direvisi

(Kirk & Macphail, 2002)

Permainan target merupakan salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TgfU (Pembelajaran Pendekatan Taktik) yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (Faizal Anggriawan, 2014) permainan target adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan atau perlakuan menuju sasaran semakin baik. Mitchell, Oslin dan Griffin (Aris Fajar Pambudi, 2011) menyatakan bahwa *target games* merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan

sasarannya. Misalnya, permainan bola basket, sepak bola dan sebagainya memiliki sasaran yang bermacam-macam.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan target adalah salah satu bentuk dari TGfU. Permainan target yaitu permainan yang mana pemain akan mendapatkan skor apabila proyektil dilempar dengan terarah dan mencapai sasaran. TGfU memungkinkan siswa untuk memiliki atau mengganti pengalaman lama dengan pengetahuan baru baik melalui asimilasi, akomodasi, dan ekuiliberasi.

2. Cara Bermain Target

Dalam permainan target para siswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah kesadaran untuk memilih atau memutuskan apa yang harus dilakukan pada situasi tertentu dalam permainan (Sanmuga Nathan K. Jeganathan, 2014:4).

Permainan target dimana pemain menggerakkan objek, terutama dengan tingkat akurasi tinggi, pada suatu target dengan pukulan sesedikit mungkin. Keterampilan dan konsep: keterampilan menembak jauh (pukulan, pelepasan, mengoper). Dalam beberapa jenis permainan target seperti halnya aktivitas yang dapat diamati meyerupai permainan target, yaitu dalam test permainan sepakbola dalam teknik dasar *shooting* terdapat sasaran untuk dinilai.

C. Hubungan Permainan Target dengan Kemampuan *Shooting*

Permainan sepakbola adalah permainan yang membutuhkan kemampuan dasar *shooting, dribiling, stoping, passing, heading, sliding tackle, throw-in,* dan *goal keeping* (Sukatamsi, 2001: 21). Untuk mencapai kemenangan suatu tim dibutuhkan kemampuan *shooting* yang tepat sasaran. Dalam melakukan *shooting* dengan tepat sasaran bukan hal yang mudah. Oleh sebab itu, dibutuhkan latihan yang dapat mendukung kemampuan *shooting*. Salah satunya, yaitu permainan target.

Permainan target merupakan permainan yang cocok untuk siswa SMA karena permainan ini merupakan metode pembelajaran yang memunculkan unsur kesenangan. Apabila dilakukan secara berulang akan dapat membantu melatih konsentrasi, ketenangan, dan ketepatan dalam melakukan *shooting*. Dengan demikian permainan target dapat meningkatkan kemampuan *shooting* agar tepat sasaran (Cahyo Adi Priatno, 2014:29).

Beberapa jenis permainan (termasuk di dalamnya permainan invasi) ada beberapa jenis aktivitas yang jika diamati akan menyerupai permainan target, misalnya dalam tes sepakbola ada sasaran yang dinilai. Pada saat bermain sepakbola pemain yang akan melakukan tendangan yang akan mengarahkan bola ke gawang lawan yang dinilai mempunyai kemampuan *shooting* yang tepat. Permainan target termasuk dalam klasifikasi TGfu (*tactical games for understanding*) yang mana permainan ini memberikan kesempatan siswa untuk mengalami proses belajar dengan mengganti pengalaman mereka dengan pengalaman yang baru.

D. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)

Untuk melihat bagaimana kondisi siswa SMA, maka penting dikaji kondisi perkembangan siswa yang mempengaruhi kondisi mental maupun emosional. Remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emosional (Santrock, 2003:26).

Sejalan dengan pendapat tersebut terdapat pembagian rentangan usia remaja yang dikemukakan oleh Andi Mappiare. Menurut pendapat Andi Mappiare (1982:27) periode remaja memiliki rentangan usia antara 12 sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal. Berdasarkan pada pembagian usia tersebut dan pendapat Santrock maka siswa SMA tergolong pada usia remaja awal. Santrock (2003:42), masa remaja awal dan masa remaja akhir merupakan masa dimana anak memasuki sekolah menengah.

Ada perkembangan-perkembangan fundamental yang terjadi di kehidupan manusia, termasuk remaja. Proses perkembangan kognitif, sosio-emosional, dan perkembangan biologis merupakan proses yang berkembang sepanjang kehidupan manusia (Santrock, 2003:23).

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif remaja dapat dijelaskan menurut teori yang dikemukakan Piaget bahwa remaja sudah masuk pada tahap operasional formal. Rita Eka Izzaty,dkk. (2008:133) menyatakan bahwa implikasi dari

tahapan operasional formal, remaja telah memiliki kemampuan untuk menginstrospeksi dirinya, dapat mempertimbangkan hal-hal yang penting bagi dirinya, dapat berfikir berdasarkan pada hipotesis, dan berfikir berdasarkan kepentingannya. Lebih lanjut, Rita Eka Izzaty menambahkan bahwa remaja memiliki karakteristik berfikir tertentu. Karakteristik atau ciri berfikir remaja yaitu idealism, cenderung pada lingkungan sosialnya, pura-pura, dan sudah menyadari akan konformitas. Seiring perkembangan kognitifnya, remaja juga bersikap kritis, yang kadang mereka menentang nilai-nilai (Panut Panuju dan Ida Umami, 2005:141).

Byrnes (Santrock, 2011: 352) menyatakan bahwa kemampuan mengatur emosi seseorang dalam membuat keputusan, mengingat keputusan sebelumnya, dan konsekuensinya, serta menyesuaikan keputusan berikutnya yang dibuat atas dasar konsekuensi meningkat seiring pertambahan usia hingga tahun-tahun awal masa dewasa.

Dampak dari perkembangan kognitif lain yaitu munculnya egosentris remaja. Elkind (Santrock, 2012:424) menyatakan bahwa remaja memiliki kecenderungan *imaginary audience* dan *personal fable*. Kecenderungan *imaginary audience* yaitu keyakinan remaja bahwa dirinya orang lain memiliki minat pada dirinya termasuk perilaku menarik perhatian. Sementara, *personal fable* yaitu bagian yang mengandung penghayatan dirinya bahwa dirinya unik dan tidak terkalahkan. Hal ini berimplikasi bahwa remaja cenderung menganggap dirinya kebal dari bahaya.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif siswa sekolah menengah atas sebagai remaja

sangat kompleks. Dampak dari perkembangan kognitif remaja yaitu munculnya egosentris dan berdampak pada pengambilan keputusan.

2. Perkembangan Biologis

Santrock (2003:23) menyatakan bahwa proses perkembangan biologis merupakan perubahan-perubahan dalam hal fisik individu. Proses ini meliputi gen yang diwariskan oleh orangtua, perkembangan otak, penambahan berat badan, keterampilan motorik serta perubahan hormonal. Kadar hormon yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap emosinya.

Penelitian Inoff-Germain, dll. Pada tahun 1988 menunjukkan bahwa anak perempuan dengan kadar estradiol yang lebih tinggi menampilkan rasa marah dan cenderung agresif meskipun disisi lain, sangat sedikit besarnya varians perkembangan bagi remaja (Santrock, 2003:91). Pada sumber yang sama dikemukakan bahwa hasil penelitian lain menunjukkan bahwa faktor sosial berpengaruh lebih besar daripada faktor hormonal pada depresi dan kemarahan remaja putri. Lebih lanjut dijelaskan Santrock (2012:405) bahwa stress, pola makan, latihan, aktivitas seksual, ketegangan, dan depresi dapat mengaktifkan atau menekan sejumlah aspek dari sistem hormon. Keterkaitan antara hormon dan tingkah laku dinyatakan Santrock sangat kompleks.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hormon dan perilaku memiliki kaitan yang kompleks. Berlainan dengan hal tersebut, untuk menjelaskan mengenai emosi pada remaja putri tidak dapat diuraikan melalui kondisi hormonal melainkan lebih pada faktor sosial.

3. Perkembangan Sosio-Emosional

Perubahan sosial-emosional berdasarkan pendapat Santrock (2003:24) meliputi perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain, dalam emosi, kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangannya. Pada diri individu terjadi perubahan-perubahan secara emosi dan kepribadian pada saat ia dihadapkan hubungan antar individu maupun pada peran dari konteks sosial.

Kehidupan remaja memiliki dinamika yang menarik. Freud (Santrock, 2003:42) menyatakan bahwa kehidupan remaja dipengaruhi oleh ketegangan dan konflik. Hal ini diperkuat pula oleh pendapat Hall (Sarlito Wirawan Sarwono, 2006:24) masa remaja merupakan masa topan badai yang mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai. Selain itu, perkembangan emosi siswa berkaitan dengan adanya ketegangan emosi yang dialami remaja. Rita Eka Izzaty (2008:135) menyatakan bahwa emosi yang tinggi pada remaja disebabkan karena remaja mendapatkan tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru.

Dari berbagai penjelasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan jika siswa sebagai remaja akan mengalami perubahan secara sosial dan emosional ketika ia dihadapkan pada hubungan antar individu. Siswa dihadapkan pada pencarian identitas termasuk di dalamnya ia akan bersinggungan dengan nilai-nilai di masyarakat.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Yuni Satria Sumana (2015) dengan judul Pengaruh Latihan Permainan Target terhadap Peningkatan Ketepatan Tendangan *Shooting* Menggunakan Punggung Kaki Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMP 2 Jetis Bantul. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan permainan target terhadap peningkatan ketepatan tendangan *shooting* dengan punggung kaki siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP 2 Jetis Bantul. Subjek penelitian, yaitu siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP 2 Jetis Bantul yang berjumlah 30 anak. Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan dengan pertimbangan tertentu. Kriteria sampel dalam penelitian tersebut adalah: (1) daftar hadir (keaktifan mengikuti latihan), (2) siswa kelas VII yang menjadi peserta ekstrakurikuler futsal di SMP 2 Jetis, (3) berjenis kelamin laki-laki, (4) bersedia mengikuti *treatment* permainan target selama 12 kali pertemuan dalam penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,257 > 2,085$. Sehingga hipotesis yang menyatakan ada pengaruh yang signifikan dari model latihan dengan permainan target terhadap peningkatan ketepatan tendangan *shooting* menggunakan punggung kaki siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP 2 Jetis Bantul, terbukti kebenarannya. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada penelitian saya menekankan teknik *shooting* permainan sepakbola. *Shooting* menggunakan teknik *shooting* secara umum, sedangkan pada penelitian Yuni Satria Sumana melakukan *shooting* menggunakan punggung kaki. Sasaran *shooting* pada penelitian saya

menggunakan gawang sepakbola, sedangkan peneliiian Yuni Satria Sumana menggunakan gawang futsal.

2. Penelitian Cahyo Adi Priatno bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan dengan metode bermain target terhadap kemampuan *shooting* pada peserta ekstrakurikuler bolabasket di SMP N 1 Godean Sleman, yang pesertanya belum menguasai teknik *shooting*. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP N 1 Godean Sleman yang mengikuti ekstrakurikuler bolabasket sebanyak 14 siswa dengan jumlah siswa putra sebanyak 3 orang dan siswa putri 11 orang. Pengambilan data menggunakan tes, dengan instrumen yang digunakan berupa tes *under basket shoot* dari *Vic Ambler*. Adapun skor diperoleh dari jumlah bola yang masuk kedalam ring dan dilakukan selama 30 detik. Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode bermain target terhadap kemampuan *shooting* pada peserta ekstrakurikuler bolabasket di SMP N 1 Godean. Hal ini dibuktikan dengan menggunakan uji T dengan sampel 14 siswa, taraf signifikansi 0,05 dengan nilai thitung = $4,660 > t(0,05) (13) = 2,160$ yang menunjukkan hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode bermain target terhadap kemampuan *shooting* pada peserta ekstrakurikuler bolabasket di SMP N 1 Godean. Nilai rata-rata *posttest* sebesar $5,42 > 3,00$ nilai rata-rata *pretest*. Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah pada penelitian saya menekankan teknik

shooting permainan sepakbola. *Shooting* menggunakan teknik *shooting* secara umum, sedangkan pada penelitian Cahyo Adi Priatno melakukan *shooting* menggunakan tangan secara umum. Sasaran *shooting* pada penelitian saya menggunakan gawang sepakbola, sedangkan penelitian Cahyo Adi Priatno menggunakan ring basket.

F. Kerangka Berpikir

Permainan sepakbola merupakan permainan yang membutuhkan berbagai penguasaan keterampilan dasar seperti kemampuan *shooting*, *dribiling*, *stopping*, *passing*, *heading*, *sliding tackle*, *throw-in*, dan *goal keeping*. Kemampuan *shooting* sangat dibutuhkan dalam sepakbola karena tujuan sepakbola yaitu memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. Semakin baik kemampuan pemain dalam *shooting*, semakin dapat mendukung tercapainya tujuan permainan sepakbola. Melakukan *shooting* dengan tepat sasaran bukan hal yang mudah, karena menyangkut kontrol emosi dan penguasaan keterampilan dasar. Kondisi mental pemain turut menentukan keberhasilan dalam melakukan *shooting*. Pemain yang kurang dapat mengatur kondisi mental, tentu dapat mengalami kesulitan ketika melakukan *shooting*. Oleh sebab itu, dibutuhkan latihan yang dapat mendukung kemampuan *shooting* salah satunya, yaitu permainan target.

Permainan target adalah permainan yang cocok untuk siswa SMA karena permainan ini mudah menyenangkan, menarik, sederhana, dan tidak membosankan. Kelebihan metode bermain tersebut menjadi alasan bagi penggunaan permainan target untuk meningkatkan ketepatan *shooting*. Hal ini tidak bisa dilepaskan pula oleh karakteristik siswa SMA yang penuh

dengan ketegangan dan konflik. Selain itu dapat diketahui ada beberapa keburukan dari karakteristik emosi siswa SMA antara lain: mudah gelisah, emosi kurang terkontrol, dan takut untuk gagal. Keadaan ini dapat menyebabkan rasa tidak mampu sehingga enggan bergerak.

Secara kognitif siswa SMA memiliki beberapa kecenderungan berpikir diantaranya keyakinan bahwa dirinya orang lain memiliki minat pada dirinya termasuk perilaku menarik perhatian. Selain itu, remaja juga memiliki penghayatan dirinya bahwa dirinya unik dan tidak terkalahkan. Hal ini berimplikasi bahwa remaja cenderung menganggap dirinya kebal dari bahaya, maka tidak jarang dijumpai perilaku siswa yang cenderung nekad untuk melakukan sesuatu yang diluar konteks pembelajaran.

Secara biologis, stress, pola makan, latihan, aktivitas seksual, ketegangan, dan depresi dapat mengaktifkan atau menekan sejumlah aspek dari sistem hormon. Keterkaitan antara hormon dan tingkah laku dinyatakan Santrock sangat kompleks. Perilaku remaja untuk mengikuti dan tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik akan berkaitan dengan kondisi-kondisi tersebut.

Implikasi dari kondisi kognitif, emosi, dan biologis tersebut maka siswa memerlukan dorongan dari orang dewasa yang lebih berpengalaman. Dalam hal ini guru pendidikan jasmani perlu memberikan bimbingan dan pengarahan kepada siswa di sekolah baik dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran. Salah satu peran yang dapat dilakukan guru dalam hal ini adalah memfasilitasi kegiatan belajar yang menyenangkan melalui permainan target.

Dalam permainan target, sasaran/target ini sasaran bisa dimodifikasi sedemikian rupa agar siswa tidak bosan dan tetap antusias dalam mengikuti latihan. Metode berlatih yang disinkronkan dengan kondisi mental siswa akan lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan *shooting* tepat sasaran.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis bahwa ada pengaruh signifikan permainan target terhadap kemampuan *shooting*. Dalam penelitian ini hipotesis statistik yang diajukan adalah sebagai berikut:

$$\text{Hipotesis 1: } H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

Keterangan :

Hipotesis 1 : H_0 : tidak ada pengaruh antara permainan target dengan kemampuan *shooting*.

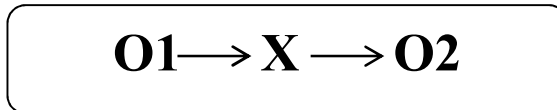
H_1 : ada pengaruh antara permainan target dengan kemampuan *shooting*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Sugiyono (2009:107) menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap kondisi yang terkendali. Pada penelitian ini, pengaruh yang dilihat adalah pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting*.

Penelitian eksperimen ini menggunakan desain *one-group pretest and posttest design*. Penelitian hanya melibatkan satu kelompok. Pengaruh perlakuan dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil tes sebelum perlakuan diberikan dengan hasil tes yang dilakukan setelah perlakuan diberikan. Struktur desain penelitian, sebagai berikut :



Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan

O1 : Tes sebelum perlakuan

O2 : Tes setelah perlakuan

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sugiyono (2009:60) merupakan segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan penelitian. Variabel yang akan diungkap dalam penelitian ini yaitu pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola. Definisi operasional permainan target adalah klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU. Sedangkan kemampuan

shooting adalah keterampilan yang harus dimiliki siswa dalam usaha untuk mencetak angka pada permainan sepakbola. Penelitian ini diukur dengan tes Bobby Charlton.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002:108). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas Khusus Olahraga cabang sepakbola yang berjumlah 23 siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA Negeri 2 Playen Gunungkidul.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah teknik tes dan pengukuran. Tes yang digunakan adalah tes *Shooting* Bobby Charlton yang dikemukakan oleh, Danny Mielke (2007 : 76). Melalui tes ini akan diperoleh data yang objektif, data yang obyektif ini akan memudahkan dalam memperoleh penelitian. Adapun langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Melakukan *pretest* untuk mengukur kemampuan *shooting* awal sebelum *treatment* dilakukan. Adapun langkah yang dilakukan secara urut yaitu siswa berbaris, siswa dipanggil untuk melakukan shooting ke gawang, diukur, dan dicatat hasilnya.
2. Memberikan *treatment* selama 12 pertemuan sejalan dengan pendapat Bompa (Yuni Satria Sumana, 2015:75) mengatakan bahwa “*for an athlete to perform adequately, at least 8-12 training lessons per micro-cycle is necessary*”. Dengan rincian berupa permainan target *Ball*

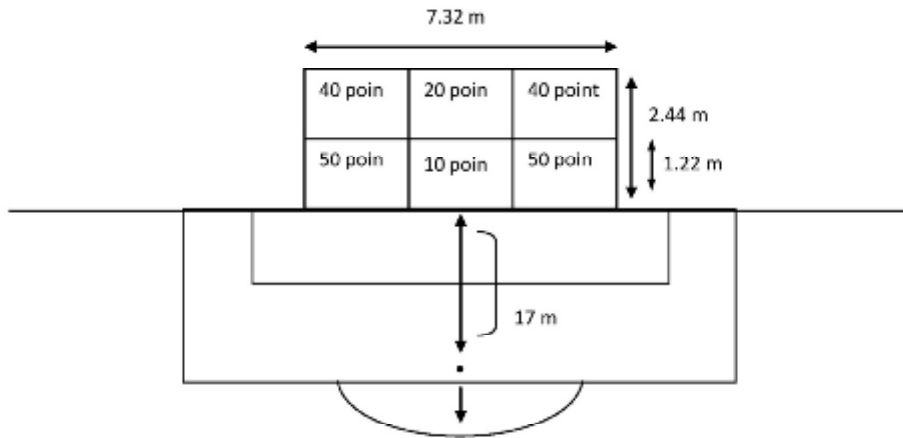
Technique Test. Perlakuan diberikan dengan 6 desain. Tiap desain diberikan selama 2 kali pertemuan.

3. Melakukan *post test* untuk mengukur kemampuan *shooting* setelah *treatment* dilakukan. Adapun langkah yang dilakukan secara urut yaitu siswa berbaris, siswa dipanggil untuk melakukan shooting ke gawang, diukur, dan dicatat hasilnya.

E. Instrument Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2002 : 136) "Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik". Tes diberikan 2 kali, yaitu sebelum dan sesudah *treatment*.

Instrument kemampuan *Shooting* yang dipakai dalam penelitian ini adalah Tes *Shooting* Bobby Charlton yang dikemukakan oleh, Danny Mielke (2007 : 76). Tes yang diberikan, yaitu dengan membagi bidang gawang menjadi enam wilayah skor. Sudut atas bernilai 40 poin, sudut bawah bernilai 50 poin. Bagian atas tengah bernilai 20 poin, bagian bawah tengah bernilai 10 poin. Seorang pemain memiliki empat bola di depan gawang. Jarak dari gawang tergantung pada kemampuan pemain pada kemampuan pemain namun hendaknya tidak lebih dekat daripada titik penalti. Pemain mempunyai waktu 15 detik untuk menendang keempat bola tersebut ke dalam gawang. Pelatih atau pasangan bisa mencatat skornya.



Gambar 6. Pembagian Wilayah Skoring

(Danny Mielke, 2007:76)

Pada dasarnya test ini bersifat langsung, prosedur tes adalah sebagai berikut:

1. Perlengkapan dan peralatan
 - a. gawang
 - b. bola
 - c. Tali pembagi wilayah gawang
 - d. Lapangan
 - e. Data siswa dan alat tulis
2. Petugas tes

Petugas tes membutuhkan minimal 2 orang. Pembagian tugasnya diantaranya:

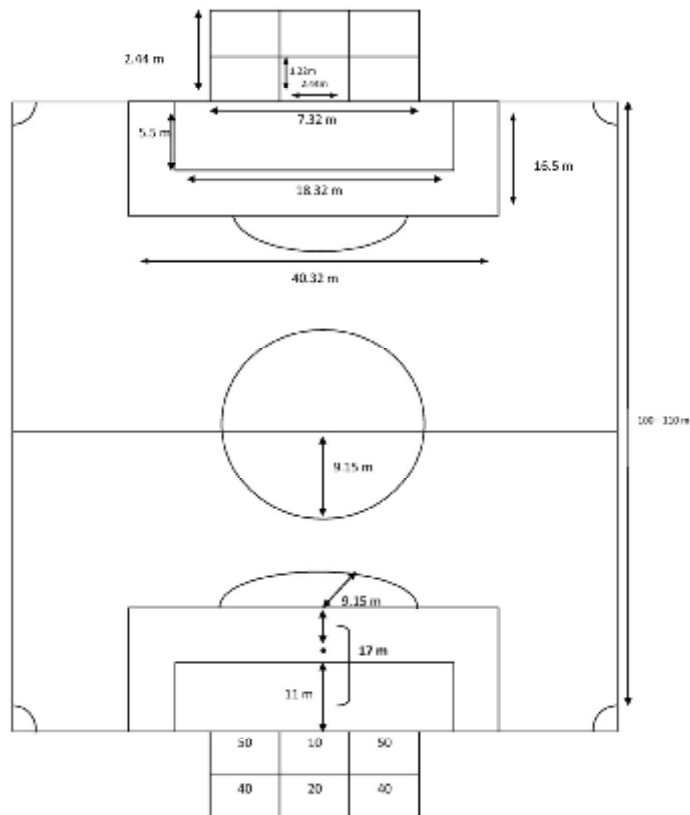
- a. Satu orang menulis hasil tes
- b. Satu orang mengawasi dan mengatur jalannya tes

3. Persiapan yang dilakukan testi

Testi diwajibkan untuk melakukan pemanasan terlebih dahulu sebelum mengikuti tes dengan melaksanakan peregangan statis dan dinamis yang dipimpin oleh tester/ pemberi tes.

4. Pelaksanaan Tes

- a. Seluruh testi melakukan shooting ke gawang sebanyak 4 kali kesempatan.
- b. Testi melakukan shooting mengarahkan bolanya ke gawang dengan jarak /penempatan bola diletakkan sebelum titik pinalti atau sebelum kotak pinalti dengan jarak 17 meter.



Gambar 7. Shooting Sebelum Titik Pinalti

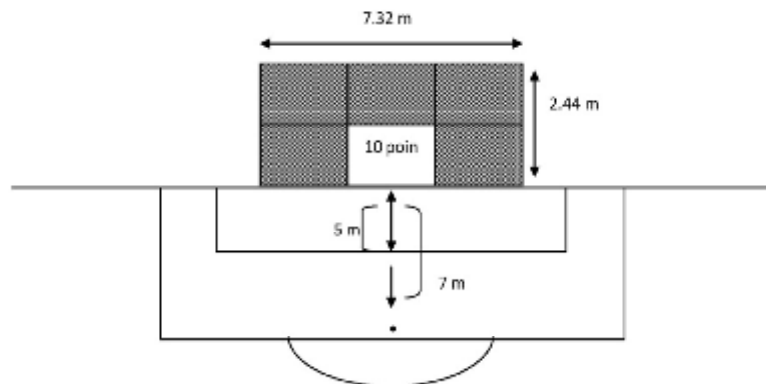
- c. Masing-masing hasil tes yang didapat kemudian dicatat di dalam lembar pencatat skor.

5. *Treatment*

Treatment adalah memberikan perlakuan terhadap testi setelah dilakukan tes awal/pra-treatment. *Expert Judgment* penelitian ini, yaitu Yuyun Ari Wibowo, M. Or. dan Aris Fajar Pambudi, M. Or. Desain treatment permainan target yang peneliti rencanakan diantaranya:

a. *Ball Technique Test I*

Desain untuk permainan target yang pertama yaitu seperti digambarkan berikut ini.



Gambar 8. Desain *Ball Technique Test*

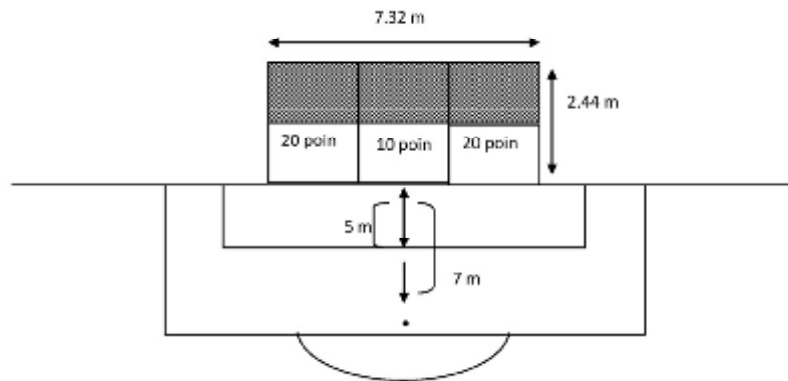
Petunjuk permainan yaitu sebagai berikut:

1. Permainan modifikasi ini dilakukan secara individu. Peserta melakukan *shooting* dengan tujuan mengenai target sesuai target yang sudah disiapkan.
2. Target memiliki nilai 10 point.

3. Testi melakukan 3 kali *shooting* dengan jarak 5 meter.
Kemudian 3 kali *shooting* lagi dengan jarak 7 meter.

b. *Ball Technique Test II*

Desain untuk permainan target yang kedua yaitu seperti digambarkan berikut ini.



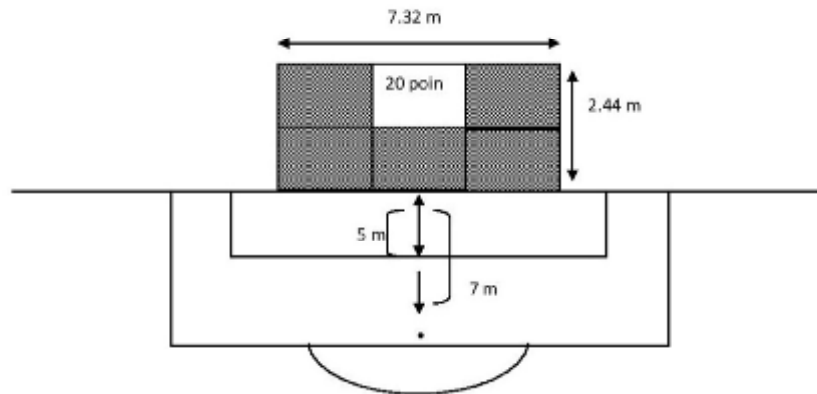
Gambar 9. Desain *Ball Technique Test 2*

Petunjuk teknis permainan yaitu sebagai berikut:

1. Target menggunakan gawang yang telah dimodifikasi dengan menutup bagian atas gawang, lalu bagian bawah gawang dibagi menjadi tiga bagian, yang mana setiap bagian memiliki poin.
2. Apabila bola masuk ke sisi pinggir di skor 50 dan tengah mendapatkan skor 10.
3. Testi melakukan 3 kali *shooting* ke sasaran dengan jarak 5 meter, dan melakukan 3 kali *shooting* lagi ke sasaran dengan jarak 7 meter.

c. *Ball Technique Test III*

Desain untuk permainan target yang ketiga yaitu seperti digambarkan berikut ini.



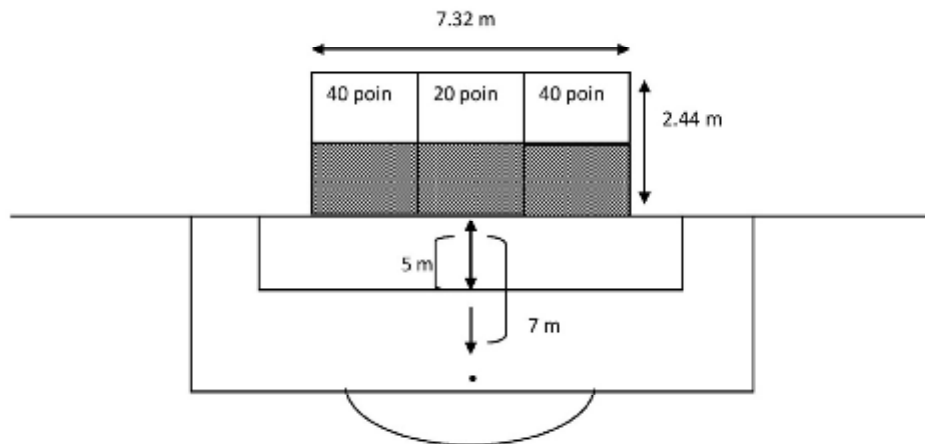
Gambar 10. Desain *Ball Technique Test 3*

Petunjuk teknis permainan yaitu sebagai berikut:

1. Target menggunakan gawang bagian tengah atas.
2. Testi melakukan 3 kali *shooting*. Apabila bola masuk di hitung dengan 20 poin dan bola yang tidak masuk tidak mendapatkan poin.
3. Testi melakukan dengan jarak 5 meter, kemudian 7 meter.

d. *Ball Technique Test IV*

Desain untuk permainan target yang keempat yaitu seperti digambarkan berikut ini.



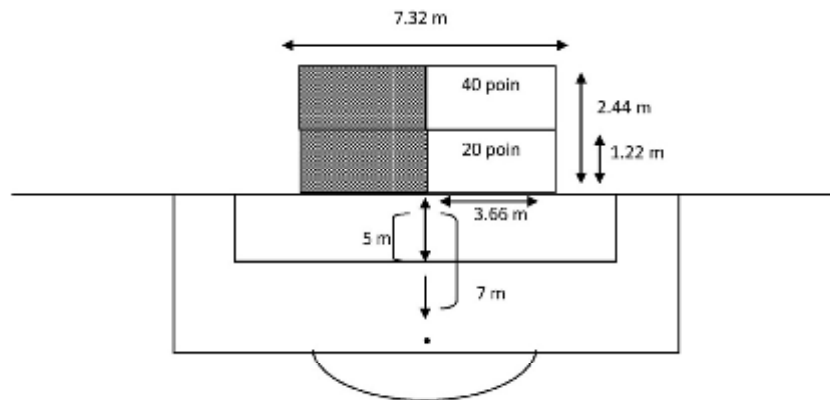
Gambar 11. Desain *Ball Technique Test 4*

Petunjuk teknis permainan yaitu sebagai berikut :

1. Permainan ini menggunakan gawang bagian atas yang dibagi tiga.
2. Setiap sisi pinggir memiliki nilai 40 poin, sementara bagian tengah memiliki nilai 20 poin.
3. Testi melakukan 3 kali *shooting* pada jarak 5 meter dan 7 meter.

e. *Ball Technique Test V*

Desain untuk permainan target yang kelima yaitu seperti digambarkan berikut ini.



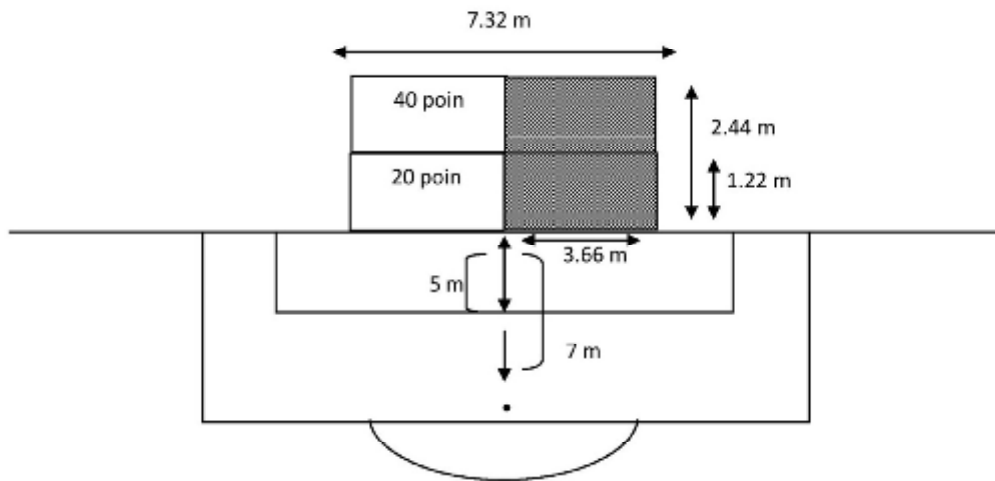
Gambar 12. Desain *Ball Technique Test 5*

Petunjuk teknis permainan yaitu sebagai berikut :

1. Target menggunakan sisi kanan gawang yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian atas dan bagian bawah.
2. Bagian atas memiliki poin 40 dan bagian bawah memiliki poin 50.
3. Testi melakukan 3 kali *shooting* dengan jarak 5 dan 7 meter.
4. Posisi testi dalam melakukan *shooting* berada di sisi samping atau serong dengan target.

f. *Ball Technique Test VI*

Desain untuk permainan target yang keenam yaitu seperti digambarkan berikut ini.



Gambar 13. Desain *Ball Technique Test 6*

Petunjuk teknis permainan yaitu sebagai berikut :

1. Target menggunakan sisi kiri gawang yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian atas dan bagian bawah.
2. Bagian atas memiliki poin 40 dan bagian bawah memiliki poin 50.
3. Testi melakukan 3 kali *shooting* dengan jarak 5 dan 7 meter.
4. Posisi testi dalam melakukan *shooting* berada di sisi samping atau serong dengan target.

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

Sebelum data di analisis untuk menguji hipotesis, data harus memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Masing-masing penjelasan uji persyaratan, seperti berikut :

a. Uji Normalitas

Teknik yang digunakan untuk menguji normalitas yaitu menggunakan *one sample kolmogorov smirnov* dengan bantuan SPSS. Data dikatakan normal apabila signifikansinya lebih besar dari 0,05. Uji normalitas dikenakan pada hasil *pretest* atau *post test*.

$$F^*(x) = 0 \Rightarrow x < 0$$

b. Uji Homogenitas

Setelah data-data dinyatakan normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian. Ini dilakukan untuk menguji kesamaan beberapa sampel. Apabila hasil pengujian homogenitas tidak sama dengan keseluruhan responden penelitian (terdiri satu unsur saja, atau terdiri atas beberapa unsur), maka pengolahan data tidak bisa dilanjutkan ke pengukuran pengaruh atau hubungan atau pengujian hipotesis. Alasannya, data yang didapatkan dari para responden dianggap tidak merepresentasikan keseluruhan responden secara benar menurut keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji T dari data *pre-test* dan *post-test*.

$$H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

2. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini hipotesis statistik yang diajukan adalah sebagai berikut:

$$\text{Hipotesis 1: } H_0 : \mu A_1 = \mu A_2$$

$$H_1 : \mu A_1 \neq \mu A_2$$

Keterangan :

Hipotesis 1 : H_0 : tidak ada pengaruh antara permainan target dengan kemampuan *shooting*.

H_1 :ada pengaruh antara permainan target dengan kemampuan *shooting*.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Hipotesis perlu untuk diuji kebenarannya. Penelitian ini memiliki dua hipotesis yaitu H_0 dan H_a . H_0 menyatakan tidak adanya pengaruh antara permainan target dengan kemampuan *shooting*, sedangkan H_a menyatakan adanya hubungan antara variable permainan target dengan kemampuan *shooting*. Untuk menguji pengaruh permainan target terhadap kemampuan *shooting* digunakan uji T dengan bantuan SPSS versi 21.00.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan selama 1,5 bulan di SMA N2 Playen, dengan melibatkan 23 siswa kelas khusus olahraga. Bompa (Yuni Satria Sumana, 2015:75) mengatakan bahwa “*for an athlete to perform adequately, at least 8-12 training lessons per micro-cycle is necessary*”, maka penelitian dilaksanakan selama 12 kali pertemuan di lapangan Logandeng yaitu pada hari Senin, Rabu, Jumat, dan Sabtu. Pengambilan *pre-test* atau tes awal pada tanggal 30 Juli 2016 dan *posttest* atau tes akhir pada tanggal 27 Agustus 2016, sedangkan proses latihan dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2016 hingga tanggal 24 Agustus 2016 sebanyak 12 kali latihan.

Berdasarkan data hasil penelitian, sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam tes ketepatan tendangan *shooting*. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa memiliki skor selisih yang besar. Skor selisih tersebut diperoleh dengan mengurangkan skor *post-test* dengan skor *pre-test*. Dari 23 anak, hanya tiga anak yang tidak mengalami peningkatan ketepatan *shooting* setelah melakukan 6 kali treatment selama 12 kali pertemuan. Adapun tabel deskripsi hasil tes ketepatan *shooting* seperti berikut ini :

Tabel 1. Data Hasil Tes Ketepatan Tendangan *Shooting*

No. Siswa	Pre-Test	Post-Test	Selisih
1	110	150	40
2	90	150	60
3	80	150	70
4	120	130	10
5	50	140	90
6	20	150	130
7	90	160	70
8	150	150	0
9	30	120	90
10	60	60	0
11	140	130	-10
12	140	160	20
13	130	120	-10
14	30	100	70
15	120	130	10
16	160	140	-20
17	60	180	120
18	50	170	120
19	70	100	30
20	110	150	40
21	20	120	100
22	120	160	40
23	60	150	90
Jumlah	2010	3170	
Mean	87.3913	137.8261	
Median	90	150	
Modus	120	150	
St.Dev	43.61165	26.45004	
Min	20	60	
Max	160	180	

Setelah data terkumpul dan dideskripsikan, kemudian dilakukan analisis hasil penelitian dengan membandingkan skor ketepatan *shooting* pada saat *pretest* dan *posttest*. Analisis hasil ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Adapun hipotesis (H_a) penelitian ini yaitu “Ada

Pengaruh Signifikan Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul”. Sebelum data dianalisis, data harus memenuhi persyaratan analisis, diantaranya itu:

1. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS. Data dikatakan normal apabila taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 atau data dapat dikatakan normal jika sebaran datanya membentuk atau mendekati kurva normal. Data *pre-test* memiliki signifikansi 0,813 atau lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Demikian juga dengan data *post-test*. Data *post-test* memiliki signifikansi 0,322 atau lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat dinyatakan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel homogen atau tidak. Dari hasil perhitungan diperoleh p *pre-test* = 0,442 berarti $0,442 > 0,05$ dan p *post-test* = 0,975 berarti $0,975 > 0,05$. Angka ini menunjukkan bahwa semua data adalah homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok sampel penelitian berasal dari populasi yang homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah data hasil penelitian memenuhi syarat analisis, maka data dapat dilanjutkan ke tahap analisis untuk menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan 2 hipotesis yaitu H_a dan H_o . H_a menyatakan bahwa “ Ada

Pengaruh Signifikan Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul”, sedangkan H_0 menyatakan “Tidak Ada Pengaruh Signifikan Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul”. Untuk melakukan pembuktian terhadap H_a , maka terlebih dahulu harus diajukan H_0 . Hal ini dimaksudkan agar pembuktian hipotesis tidak terpengaruh dari pernyataan H_a .

Suatu variabel dikatakan memiliki pengaruh, jika H_0 ditolak ($p < 0,05$). Sedangkan, H_0 diterima jika p lebih besar dari 0,05. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa signifikansi 0,03 atau $p < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Penggunaan uji t dengan menggunakan *equal variance assumed* menunjukkan bahwa kedua varian adalah berbeda (varian *pre-test* dan *post-test* adalah berbeda). Dengan ini dapat disimpulkan bahwa adanya treatment yang dilakukan dengan permainan target memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul.

B. Pembahasan

Permainan target merupakan cara menyampaikan pembelajaran yang menarik untuk anak SMA. Hal ini terbukti dari hasil statistik deskriptif yang mana 20 anak dapat melakukan *shooting* ke sasaran dengan lebih baik, dibandingkan dengan hasil pre test. Tiga anak lain memiliki hasil *posttest* yang lebih rendah dibandingkan dengan hasil *pretest*. Hal ini dapat terjadi

karena emosi siswa SMA yang masih belum stabil. Pada masa remaja terjadi peningkatan kepekaan emosi. Menurut pendapat Rita Eka Izzaty (2008:135) terjadi peningkatan kepekaan emosi pada remaja ini disebabkan karena beberapa hal, diantaranya adanya masalah-masalah di sekolah dan masalah hambatan kemauan. Masalah-masalah di sekolah salah satunya ditunjukkan dengan pertentangan mengenai aturan di sekolah. Selain itu, siswa dihadapkan pada masa bergejolak (*storm and stress period*). Singgih D. Gunarsa (2006:266-268) menyatakan bahwa pada masa ini memungkinkan siswa kadang mengalami konflik dengan orangtua, sering mengalami suasana hati yang tidak stabil dan melakukan tingkah laku yang beresiko.

Statistik deskriptif menunjukkan bahwa mean *pre test* (87.3913) lebih kecil daripada *post test* (137.8261). Hal ini berarti rata-rata anak mengalami peningkatan skor *shooting* ke arah sasaran. Peningkatan ini dimungkinkan karena pendekatan yang digunakan sangat mendukung kondisi anak. Pendekatan TGfU merupakan salah satu pendekatan yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain (Aris Fajar Pambudi, 2011). Hal ini membuat siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Light (Sanmuga Nathan K. Jeganathan, 2014:31) menyatakan bahwa pendekatan pengajaran permainan yang menggunakan menggunakan taktikal seperti model TGfU memberi peluang kepada pelajar mensintesis pengalaman lampau dengan pengalaman yang sedang berjalan merupakan proses pembelajaran permainan adalah tidak linear karena para pelajar dengan lingkungan yang tidak menentu, disandarkan pada teori konstruktivisme.

Hasil uji hipotesis menunjukkan ada pengaruh positif dan signifikan permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen. Hal ini sesuai dengan penelitian Yuni Satria Sumana tahun 2015 yang menemukan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari model latihan dengan permainan target terhadap peningkatan ketepatan tendangan *shooting* menggunakan punggung kaki siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP 2 Jetis Bantul”

Hasil penelitian ini terdapat tiga siswa yang hasil *post-test* lebih rendah dari *pre-test*. Hal ini dikarenakan, perkembangan emosi siswa berkaitan dengan adanya ketegangan emosi yang dialami remaja. Rita Eka Izzaty (2008:135) menyatakan bahwa emosi yang tinggi pada remaja disebabkan karena remaja mendapatkan tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru. Secara biologis, remaja juga mengalami perkembangan. Santrock (2003:23) menyatakan bahwa proses perkembangan biologis merupakan perubahan-perubahan dalam hal fisik individu. Proses ini meliputi gen yang diwariskan oleh orangtua, perkembangan otak, penambahan berat badan, keterampilan motorik serta perubahan hormonal. Kadar hormon yang dimiliki seseorang berpengaruh terhadap emosinya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi *shooting* pada tiga siswa yang mengalami penurunan dalam melakukan *shooting* dalam *post-test* setelah melakukan *pre-test*, yaitu kekuatan otot kaki yang tidak seimbang atau tidak kuat saat perkenaan kaki pada bola, sikap badan saat melakukan *shooting* tidak sesuai dengan teknik dasar pada umumnya namun posisi badan terlalu tegap sehingga bola dapat melambung tinggi ke atas gawang atau sasaran,

konsentrasi pada siswa kurang sehingga dapat munculnya emosi yang tinggi pada siswa yang mengakibatkan terjadinya dalam melakukan *shooting* tidak tepat sasaran, dan perkenaan kaki pada bola tidak tepat dalam melakukan *shooting* secara tepat sasaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh positif dan signifikan pengaruh signifikan permainan target terhadap kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada siswa kelas khusus olahraga di SMA N 2 Playen. Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa signifikansi 0,00 atau $p < 0,05$ dan koefisien pengaruh sebesar 0,03.

Data hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam tes ketepatan tendangan *shooting*. Hal ini dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa memiliki skor selisih yang besar. Skor selisih tersebut diperoleh dengan mengurangkan skor post-test dengan skor pre-test. Dari 23 anak, hanya tiga anak yang tidak mengalami peningkatan ketepatan shooting setelah melakukan 12 kali treatment.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi khususnya para guru pengampu kelas khusus olahraga sepakbola, diantaranya:

1. Bagi guru, sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam melatih keterampilan dasar sepakbola khususnya kemampuan *shooting*. Hal ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memberikan latihan lebih intensif teknik *shooting* yang dibutuhkan oleh pemain.
2. Agar siswa dapat meningkatkan kemampuan *shooting* dan terus belajar mengembangkan skill khususnya *shooting* dalam sepakbola.

C. Hasil Penelitian

Kontribusi efektif variabel bebas terhadap variabel terikat 12,745%, artinya 87,255% dipengaruhi oleh faktor yang lain, misalnya kondisi perkembangan kognitif, emosi, maupun biologis. Penelitian ini tidak memperhatikan kondisi kognitif, emosi, maupun biologis anak.

D. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian di atas, peneliti menyarankan kepada peneliti berikutnya yang mengangkat topik penelitian yang sama agar memperhatikan juga kondisi kognitif, emosi, maupun biologis sehingga data yang terkumpul lebih menyeluruh dan dapat memunculkan penelitian baru yang lebih inovatif, dan kreatif.

Peneliti menyarankan kepada guru atau pelatih pada penelitian ini dapat digunakan sebagai refleksi dan sumber referensi saat memberikan rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga dalam pembelajaran permainan sepakbola di dalam kelas khusus olahraga dapat terlaksana dengan baik. Guru atau pelatih sebaiknya mampu memilih materi pembelajaran atau program latihan dengan tahapan yang tepat.

Peneliti menyarankan kepada lembaga bahwa dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan penelitian selanjutnya. Peneliti berharap penelitian berikutnya yang sejenis dapat menghasilkan penelitian yang lebih menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Kemudian dari hasil penelitian ini dapat diadakan evaluasi serta pelatihan bersama guru, agar penelitian yang telah dibuat memberikan keuntungan terhadap lembaga dalam mengembangkan berbagai penelitian yang dapat dipahami secara luas.

Peneliti meyarankan kepada pembaca bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi dan sumber informasi sehingga dapat memberikan gambaran mengenai cara meningkatkan kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Mappiare.(1982). *Psikologi Remaja*. Surabaya:Usaha Nasional.
- Aris Fajar Pambudi. (2011). *Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Diunduh dari : http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/19820522/PERMAINAN%20TARG ET%20TGfU_0.pdf, pada hari Senin, tanggal 6 Juni 2016. Pukul 12.45 WIB.
- Aris Fajar Pambudi. (2011). Pendidikan Olahraga :TGfU. Diunduh dari : <http://blog.uny.ac.id/arisfajarpambudi/2011/03/30/tgfu/>, pada hari Senin, tanggal 6 Juni 2016. Pukul 11.30 WIB.
- Cahyo Adi Priatno. (2014). Pengaruh Metode Bermain Target Terhadap Kemampuan *Shooting* Pada Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMP N 1 Godean Sleman. Diunduh dari : <http://eprints.uny.ac.id/14028/>, pada hari Jumat, tanggal 25 Maret 2016. Pukul 13.20 WIB.
- Crum, B. (2003). To Teach or Not to be, that is The Question : Reflections on The Identity Crisis and The Future of Physical Education (PE). Makalah Di Presentasikan Di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Netherlands : Institute For Social Research. Tilburg University. Diunduh dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/caly-setiawan-ms-phd/tgfu-konsep-dan-implikasinya.pdf>, pada hari Kamis, tanggal 29 September 2016. Pukul 14.00 WIB.
- Danny Mielke. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Surabaya : Pakar Raya.
- Faizal Anggriawan. (2014). Target Games dalam TGfU. Diunduh dari : <http://fafaizalanggriawan.blogspot.co.id/2014/11/target-games-dalam-tgfu-teaching-games.html>, pada hari Minggu, tanggal 17 Juli 2016. Pukul 15.00 WIB
- Herwin. (2004). *Keterampilan Sepakbola Dasar*. Diktat. Yogyakarta: FIK UNY.
- Holt, N. L., Strean, William B., Bengoecha, E. G. (2002). Expanding The Teaching Games for Understanding Model : New Avenues for Future Research and Practise. *Journal of Teaching in Physical Education*. Canada : University Of Alberta. Diunduh dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/caly-setiawan-ms-phd/tgfu-konsep-dan-implikasinya.pdf>, pada hari Kamis, tanggal 29 September 2016. Pukul 14.00 WIB.
- Hopper & Kruisselbrink.(2002). *Teaching Games for Understanding: What does it look like and how does it influence student skill learning and game performance?*. Diunduh dari : <http://web.uvic.ca/~thopper/WEB/articles/Advante/TGFUmotorlearn.pdf>, pada hari Senin, 6 Juni 2016. Pukul 11.00 WIB.

- Hooper, T. (1998). Teaching Games Centered Games using Progressive Principles of Play. Victotoria : CAHPERD. Diunduh dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/caly-setiawan-ms-phd/tgfu-konsep-dan-implikasinya.pdf>, pada hari Kamis, tanggal 29 September 2016. Pukul 14.00 WIB.
- Indra Gunawan. (2009). *Teknik Olahraga Sepakbola*. Jakarta: IPA ABONG.
- Justinus Lhaksana. (2012). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion.
- Kirk, D. & MacDonald. (1998). Situated Learning in Physical Education. Journal of Teaching in Physical Education. Canada : University Of Alberta. Diunduh dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/caly-setiawan-ms-phd/tgfu-konsep-dan-implikasinya.pdf>, pada hari Kamis, tanggal 29 September 2016. Pukul 14.00 WIB.
- Kirk, D. & Macphail, A. (2002) Teaching Games for Understanding and Situated Learning : Rethinking The Bunker-Thorpe Model. Journal of Teaching in Physical Education. Loughborough : Loughborough University. Diunduh dari : <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/caly-setiawan-ms-phd/tgfu-konsep-dan-implikasinya.pdf>, pada hari Kamis, tanggal 29 September 2016. Pukul 14.00 WIB.
- Panut Panuju dan Ida Umami. (2005). *Psikologi Remaja*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogya.
- Remmy Muchtar. (1992). *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta :UNY Press.
- Sanmuga Nathan K. Jeganathan. (2014). *Instruksi Model Taktikal Permainan*. Batu Caves, Selangor: PTS Akademia.
- Santrock, J.W. (2003). *Adolescence Perkembangan Remaja*. (Terjemah: Shinto B. Adelar dan Sherly Saragih). Jakarta:Erlangga.
- Santrock, J.W.(2011). *Masa perkembangan anak*. (Terjemah: Verawaty Pakpahan dan Wahyu Anugraheni). Jakarta: Salemba Humanika.
- Santrock, J.W. (2012). *Life-Span Development*. (Terjemah:Benedictine Widyasinta). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarlito Wirawan Sarwono. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Singgih D. Gunarsa. (2006). *Dari Anak Sampai Lanjut Usia*. Jakarta:Gunung Mulia.

- Soedjono (1985). Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Dalam Shooting Sepakbola. Diunduh dari : <http://pakguruolahraga.blogspot.co.id/2015/10/faktor-yang-mempengaruhi-keberhasilan.html#>, pada hari Senin, tanggal 6 November 2016. Pukul 18.30
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukatamsi. (2001). *Permainan Besar I Sepak Bola*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuni Satria Sumana. (2015). *Pengaruh Latihan Permainan Target Terhadap Peningkatan Ketepatan Tendangan Shooting Menggunakan Punggung Kaki Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMP 2 Jetis Bantul*. Diunduh dari : <http://eprints.uny.ac.id/24850/>, pada hari Jumat, tanggal 25 Maret 2016. Pukul 13.15 WIB.

LAMPIRAN

DAFTAR PESERTA PENELITIAN
SISWA KELAS KHUSUS SEPAKBOLA

NO	NAMA	KELAS
1	Adhe Oktavian	X IIS 4
2	Andi Dwinanto	X IIS 4
3	Bernadius Suprihatin	X IIS 4
4	Dimas Sari Andreansyah	X IIS 4
5	Hanny Nur Ichsan	X IIS 4
6	Luly Ihsanul Fauzi	X IIS 4
7	Muhammad Hasannudin Azis	X IIS 4
8	Randitya Khafitsa Rusdy	X IIS 4
9	Seto Panggalih	X IIS 4
10	Sigit Gunawan R	X IIS 4
11	Tiyoso Haryo Seto	X IIS 4
12	Farhan David Erlangga	XI IIS 4
13	Aditya Darma Putra	XI IIS 4
14	Fais Afnan Ardiyansyah	XI IIS 4
15	Faizal Mustufainal Ahyar	XI IIS 4
16	Ilham Taufik Ramadhan	XI IIS 4
17	Isaka Gibran Tifani	XI IIS 4
18	Ken Noveryan Achbar	XI IIS 4
19	Lucki Catur Pratama	XI IIS 4
20	Praditya Nur Alfianto	XI IIS 4
21	Titan Martha Adhyatama	XI IIS 4
22	Wahyu Riza Nabila	XI IIS 4
23	Ichlasul Muh. Muslim	XI IIS 4

PELAKSANAAN PERMAINAN TARGET

Permainan target dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat melakukan *shooting* mengenai target menggunakan kaki.

Indikator : Siswa dapat melakukan *shooting* tepat sasaran/tepat target

Sarana dan Prasarana :

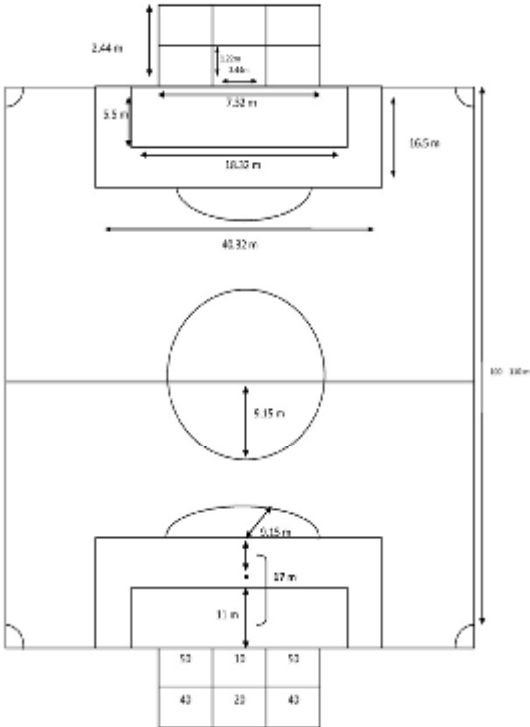
1. Lapangan
2. Bola
3. Cones
4. Simpai
5. Papan target
6. Peluit
7. Alat tulis

Pelaksanaan :

1. *Shooting* dilakukan sesuai dengan urutan daftar presensi peserta.
2. Peserta meletakkan bola berada pada jarak sesuai target yang telah di tentukan.
3. Saat ada aba-aba mulai maka peserta segera menembakan bola ke gawang atau target yang telah di tentukan.
4. Apabila bola tidak tepat sasaran tidak di ulang dan mendapatkan poin yang diperoleh.

PELAKSANAAN PROGRAM TES PRA-TINDAKAN

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
 Cabang Olahraga : Sepakbola
 Pertemuan Ke- : Pra-tindakan (1)
 Hari : Sabtu
 Tanggal : 30 Juli 2016
 Alokasi Waktu : 90 menit
 Materi Latihan : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Tes <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	65 menit	

	<p>b. Peraturan Tes</p> <p>Sudut atas bernilai 40 poin, sudut bawah bernilai 50 poin. Bagian atas tengah bernilai 20 poin, bagian bawah tengah bernilai 10 poin. Seorang pemain memiliki empat bola di depan gawang. Jarak dari gawang tergantung pada kemampuan pemain pada kemampuan pemain namun hendaknya tidak lebih dekat daripada titik pinalti atau sebelum kotak pinalti dengan jarak 17 meter. Pemain mempunyai waktu 15 detik untuk menendang keempat bola tersebut ke dalam gawang.</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

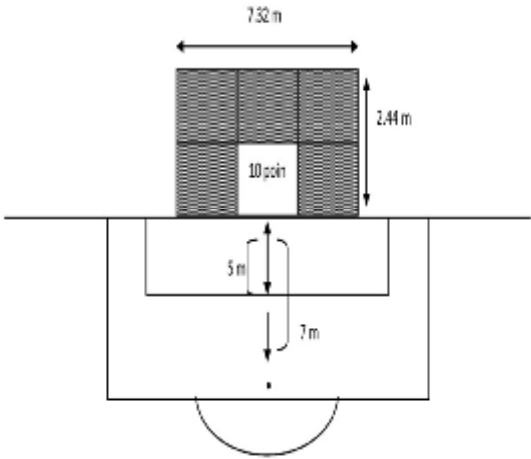
LEMBAR PENCATAT SKOR PRA-TINDAKAN

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
 Cabang Olahraga : Sepakbola
 Pertemuan Ke- : Pra-tindakan (1)
 Hari / Tanggal : 30 Juli 2016
 Alokasi Waktu : 90 menit
 Materi Tes : *Shooting* ke arah gawang

NO	NAMA	KESEMPATAN KE-				TOTAL
		1	2	3	4	
1	A O	20	0	40	50	110
2	A D	10	40	40	0	90
3	B S	10	20	10	40	80
4	D S A	50	50	0	20	120
5	H N I	40	0	10	0	50
6	L I F	10	0	0	10	20
7	M H A	0	40	50	0	90
8	R K R	50	40	20	40	150
9	S P	0	0	10	20	30
10	S G R	40	10	0	10	60
11	T H S	20	40	40	40	140
12	F D E	40	40	10	50	140
13	A D P	50	40	40	0	130
14	F A A	0	0	20	10	30
15	F M A	40	10	20	50	120
16	I T R	40	40	40	40	160
17	I G T	0	40	0	20	60
18	K N A	0	20	20	10	50
19	L C P	0	40	10	20	70
20	P N A	40	50	0	20	110
21	T M A	0	10	0	10	20
22	W R N	40	40	0	40	120
23	I M M	0	0	10	50	60

**RENCANA PELAKSANAAN
PROGRAM LATIHAN PERMAINAN TARGET**

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 2 dan 3
Hari : Senin dan Rabu
Tanggal : 01 dan 03 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Latihan : *Shooting* kearah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Permainan 	65 menit	

	<p>b. Aturan Permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan modifikasi ini dilakukan secara permainan individu. Peserta melakukan <i>shooting</i> dengan tujuan mengenai target sesuai target yang sudah disiapkan. 2) Target memiliki nilai 10 point. 3) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> <p>c. Pertemuan Ke 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 5 meter. <p>d. Pertemuan Ke 3</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 7 meter. <p>e. Game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan dibagi menjadi beberapa kelompok setiap kelompok terdapat 3 siswa dan terdapat penjaga gawang. 2) Permainan dilakukan setengah lapangan dan satu gawang. 3) Setiap kelompok melakukan <i>pasing support</i> dan melakukan <i>shooting</i> ke gawang sebelum area kotak pinalti, 4) Setiap kelompok melakukan 6 kali percobaan dengan melakukan <i>shooting</i> 		
--	--	--	--

	<p>secara bergantian.</p> <p>5) Pada permainan ini setiap kelompok harus dapat memasukan bola ke gawang sebanyak-banyaknya dengan adanya penjaga gawang.</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

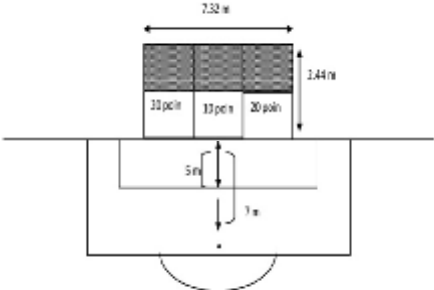
TREATMEN I

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 2 dan 3
Hari : Senin dan Rabu
Tanggal : 01 dan 03 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	NAMA	Jarak 5 m			Jarak 7 m			TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
1	A O	10	10	10	10	10	0	50
2	A D	10	0	10	10	10	10	50
3	B S	10	0	10	10	10	0	40
4	D S A	10	10	10	10	10	10	60
5	H N I	10	10	10	10	10	10	60
6	L I F	0	10	10	10	10	0	40
7	M H A	10	10	10	10	0	10	50
8	R K R	10	10	10	0	10	10	50
9	S P	10	0	10	10	0	0	30
10	S G R	10	10	10	10	10	10	60
11	T H S	10	10	0	10	10	10	50
12	F D E	-	-	-	10	10	10	30
13	A D P	10	10	10	10	10	10	60
14	F A A	10	10	10	10	10	0	50
15	F M A	10	10	10	10	0	10	50
16	I T R	10	10	10	10	10	10	60
17	I G T	10	10	10	10	10	10	60
18	K N A	-	-	-	-	-	-	-
19	L C P	10	0	10	10	10	0	40
20	P N A	-	-	-	0	10	10	20
21	T M A	10	10	0	10	0	0	30
22	W R N	10	10	10	0	10	10	50
23	I M M	10	10	10	10	0	10	50

**RENCANA PELAKSANAAN
PROGRAM LATIHAN PERMAINAN TARGET**

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 4 dan 5
Hari : Jumat dan Sabtu
Tanggal : 05 dan 06 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Latihan : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Permainan  b. Aturan Permainan 1) Target menggunakan gawang yang telah dimodifikasi dengan menutup	65 menit	

	<p>bagian atas gawang, lalu bagian bawah gawang dibagi menjadi tiga bagian, yang mana setiap bagian memiliki poin.</p> <p>2) Apabila bola masuk ke sisi pinggir di skor 20 poin dan tengah mendapatkan skor 10 poin.</p> <p>3) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> ke sasaran.</p> <p>c. Pertemuan Ke 4</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 5 meter.</p> <p>d. Pertemuan Ke 5</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 7 meter.</p> <p>e. Game</p> <p>1) Permainan sepakbola 5 lawan 5 yang di bagi menjadi 4 kelompok dan dibantu oleh penjaga gawang.</p> <p>2) Setiap kelompok saling bertemu.</p> <p>3) Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 8-12 meter, dan lebar 8-12meter, dan 1 gawang futsal ukuran 2X3 meter.</p> <p>4) Teknik yang boleh digunakan dalam</p>		
--	---	--	--

	<p>permainan hanya <i>passing</i> dan <i>shooting</i>, tidak diperbolehkan melakukan <i>dribble</i>.</p> <p>5) Sebelum melakukan <i>shooting</i>, sekurang-kurangnya harus ada 5 kali <i>passing</i>.</p> <p>6) Setiap <i>shooting</i> yang masuk gawang nilainya 2, dan jika tidak tepat sasaran namun bola hasil tembakan melewati garis akhir lapangan, maka nilai 1.</p> <p>7) Tim yang tidak menguasai bola merebut bola secara aktif, apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu untuk mencetak angka.</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

TREATMEN II

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 4 dan 5
Hari : Jumat dan Sabtu
Tanggal : 05 dan 06 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	NAMA	Jarak 5 m			Jarak 7 m			TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
1	A O	20	10	10	20	20	0	80
2	A D	10	20	10	20	0	20	80
3	B S	-	-	-	20	20	10	50
4	D S A	20	20	10	20	20	20	110
5	H N I	20	20	20	20	20	10	110
6	L I F	20	0	20	20	10	10	80
7	M H A	10	20	20	20	20	10	100
8	R K R	20	10	20	20	0	20	90
9	S P	20	0	10	-	-	-	30
10	S G R	20	20	20	20	20	0	100
11	T H S	10	20	20	10	20	0	80
12	F D E	10	20	10	20	20	20	100
13	A D P	20	10	20	20	0	20	90
14	F A A	20	20	20	20	10	0	90
15	F M A	10	20	20	20	10	20	100
16	I T R	20	20	20	20	20	10	110
17	I G T	10	20	20	20	20	20	110
18	K N A	-	-	-	20	20	10	50
19	L C P	0	20	10	10	10	20	70
20	P N A	10	0	20	20	0	20	70
21	T M A	10	0	20	20	10	10	70
22	W R N	20	20	10	20	0	20	90
23	I M M	10	0	20	20	20	10	80

**RENCANA PELAKSANAAN
PROGRAM LATIHAN PERMAINAN TARGET**

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 6 dan 7
Hari : Senin dan Rabu
Tanggal : 08 dan 10 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Latihan : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Permainan <div style="text-align: center;"> </div> b. Aturan Permainan 1) Target menggunakan gawang bagian tengah atas.	65 menit	

	<p>2) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i>. Apabila bola masuk di hitung dengan 20 poin dan bola yang tidak masuk tidak mendapatkan poin.</p> <p>3) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i>.</p> <p>c. Pertemuan Ke 6</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 7 meter.</p> <p>d. Pertemuan Ke 7</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 10 meter.</p> <p>e. Game</p> <p>1) Permainan sepakbola 5 lawan 5 yang dibagi menjadi 4 kelompok dan dibantu oleh penjaga gawang.</p> <p>2) Permainan dilakukan setengah lapangan sepakbola standar dengan satu gawang.</p> <p>3) Lama permainan 5 menit.</p> <p>4) Teknik yang boleh digunakan dalam permainan hanya <i>passing</i> dan <i>shooting</i>, tidak diperbolehkan melakukan <i>dribble</i>.</p> <p>5) Sebelum melakukan <i>shooting</i>, harus melakukan lebih 5 kali <i>passing</i>.</p> <p>6) Setiap <i>shooting</i> yang masuk gawang</p>		
--	--	--	--

	<p>nilainya 1.</p> <p>7) Permainan dimulai dari garis awal (bola diberikan oleh guru atau pelatih), tetapi jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan lemparan ke dalam (<i>throw-in</i>).</p> <p>8) Tim yang tidak menguasai bola merebut bola secara aktif, apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu, barulah kembali dibawa menuju ke gawang.</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

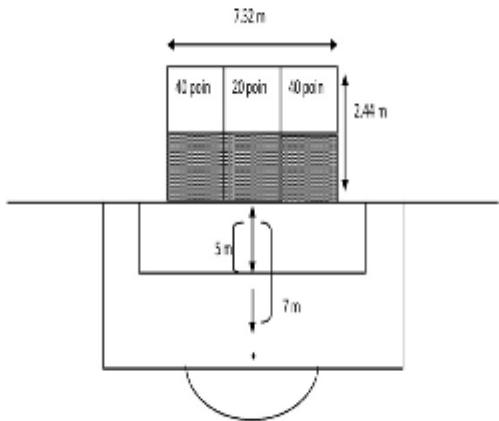
TREATMEN III

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 6 dan 7
Hari : Senin dan Rabu
Tanggal : 08 dan 10 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	NAMA	Jarak 7 m			Jarak 10 m			TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
1	A O	0	20	20	20	20	20	100
2	A D	0	0	20	20	20	0	60
3	B S	20	0	0	0	20	20	60
4	D S A	20	20	20	20	20	20	120
5	H N I	20	20	20	20	20	20	120
6	L I F	0	20	20	20	0	20	80
7	M H A	20	20	20	20	20	20	120
8	R K R	20	20	20	20	20	0	100
9	S P	0	20	20	0	0	20	60
10	S G R	20	20	20	20	0	20	100
11	T H S	20	0	20	20	20	0	80
12	F D E	0	20	20	20	20	20	100
13	A D P	20	0	20	20	20	0	80
14	F A A	0	20	20	20	0	20	80
15	F M A	20	20	0	20	20	0	80
16	I T R	20	20	20	20	20	20	120
17	I G T	0	20	20	20	20	20	100
18	K N A	20	20	20	20	20	20	120
19	L C P	0	0	20	20	20	0	60
20	P N A	20	20	0	20	0	20	80
21	T M A	0	0	20	0	20	20	60
22	W R N	20	20	20	20	0	20	100
23	I M M	20	0	20	20	0	20	80

**RENCANA PELAKSANAAN
PROGRAM LATIHAN PERMAINAN TARGET**

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
 Cabang Olahraga : Sepakbola
 Pertemuan Ke- : 8 dan 9
 Hari : Sabtu dan Senin
 Tanggal : 13 dan 15 Agustus 2016
 Alokasi Waktu : 90 menit
 Materi Latihan : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Permainan  b. Aturan Permainan 1) Permainan ini menggunakan gawang bagian atas yang dibagi tiga.	65 menit	

	<p>2) Setiap sisi pinggir memiliki nilai 40 poin, sementara bagian tengah memiliki nilai 20 poin.</p> <p>3) Testi melakukan <i>shooting</i> 3 kali ke sasaran.</p> <p>c. Pertemuan Ke 8</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 7 meter.</p> <p>d. Pertemuan Ke 9</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 10 meter.</p> <p>e. Game</p> <p>1) Permainan sepakbola 10 melawan 10 dengan dibantu oleh penjaga gawang.</p> <p>2) Permainan dilakukan dengan lapangan penuh.</p> <p>3) Lama permainan 15 menit.</p> <p>4) Teknik yang boleh digunakan dalam permainan hanya <i>passing</i> dan <i>shooting</i>, tidak diperbolehkan melakukan <i>dribble</i>, hanya diperbolehkan 2 kali sentuhan.</p> <p>5) Setiap melakukan <i>shooting</i> harus di luar kotak pinalti apabila masuk ke kotak pinalti dalam penguasaan penjaga</p>		
--	--	--	--

	<p>gawang.</p> <p>6) Setiap bola masuk ke gawang mendapat nilai 1.</p> <p>7) Permainan dimulai dari titik garis tengah apabila keluar di samping lapangan dilakukan lemparan ke dalam (<i>throw-in</i>).</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

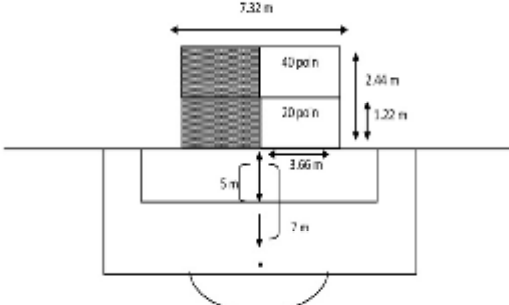
TREATMEN IV

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 8 dan 9
Hari : Sabtu dan Senin
Tanggal : 13 dan 15 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	NAMA	Jarak 7 m			Jarak 10 m			TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
1	A O	40	40	20	20	40	20	180
2	A D	40	20	20	20	0	20	120
3	B S	40	0	20	20	40	0	120
4	D S A	40	40	0	40	40	20	180
5	H N I	40	20	40	20	40	20	180
6	L I F	0	0	40	20	40	0	100
7	M H A	0	20	40	40	40	20	160
8	R K R	40	0	20	40	40	0	140
9	S P	0	20	20	20	40	20	120
10	S G R	40	40	40	20	40	40	220
11	T H S	40	20	0	20	40	0	120
12	F D E	20	40	40	40	20	20	180
13	A D P	40	0	40	20	40	20	160
14	F A A	20	20	40	20	0	40	140
15	F M A	40	20	40	20	20	40	180
16	I T R	40	40	40	40	20	40	220
17	I G T	40	40	20	40	40	40	220
18	K N A	20	40	40	40	40	40	220
19	L C P	20	20	40	40	20	0	140
20	P N A	-	-	-	-	-	-	-
21	T M A	20	0	40	40	20	20	140
22	W R N	20	40	40	20	20	40	180
23	I M M	20	40	20	20	40	0	140

**RENCANA PELAKSANAAN
PROGRAM LATIHAN PERMAINAN TARGET**

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 10 dan 11
Hari : Jumat dan Sabtu
Tanggal : 19 dan 20 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Latihan : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Permainan  b. Aturan Permainan 1) Target menggunakan sisi kanan gawang yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu	65 menit	

	<p>bagian atas dan bagian bawah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Bagian atas memiliki poin 50 dan bagian bawah memiliki poin 40. 3) Testi melakukan <i>shooting</i> 3 kali pada sasaran. 4) Posisi testi dalam melakukan <i>shooting</i> berada di sisi samping atau serong dengan target. <p>c. Pertemuan Ke 10</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 7 meter. <p>d. Pertemuan Ke 11</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 10 meter. <p>e. Game</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan sepakbola 5 lawan 5, dibantu oleh 1 orang penjaga gawang. 2) Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 8-12 meter, dan lebar 8-12meter, dan 1 gawang futsal ukuran 2X3 meter. 3) Lama permainan 10 menit. 4) Semua teknik boleh digunakan, <i>passing</i>, <i>shooting</i>, <i>dribble</i>, namun pemain atau 		
--	--	--	--

	<p>siswa dilarang mendribble bola lebih dari 5 langkah.</p> <p>6) Untuk mencetak angka atau gol, bola harus masuk ke dalam gawang dan mendapatkan nilai 1.</p> <p>7) Tim yang tidak menguasai bola melakukan <i>pressure</i> secara aktif (merebut bola), apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu, barulah kembali dibawa menuju ke gawang.</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

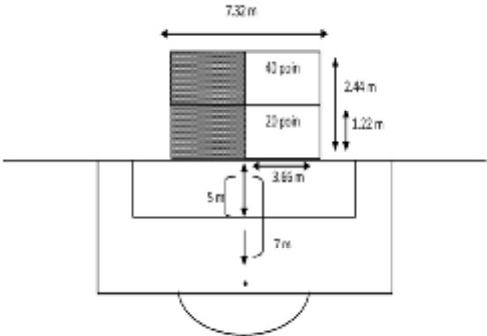
TREATMENT V

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 10 dan 11
Hari : Jumat dan Sabtu
Tanggal : 19 dan 20 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	NAMA	Jarak 7 m			Jarak 10 m			TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
1	A O	50	40	50	40	40	50	270
2	A D	40	0	40	0	50	40	170
3	B S	50	40	40	40	50	40	260
4	D S A	0	50	40	40	40	40	210
5	H N I	50	50	50	40	50	50	290
6	L I F	40	40	50	50	40	50	270
7	M H A	50	40	50	50	50	50	290
8	R K R	50	50	50	40	50	50	290
9	S P	40	0	50	40	40	50	220
10	S G R	40	40	50	50	50	50	280
11	T H S	0	40	40	50	40	40	210
12	F D E	50	50	40	50	50	40	280
13	A D P	40	50	40	40	50	50	270
14	F A A	40	40	40	50	40	40	250
15	F M A	40	50	50	40	40	50	270
16	I T R	50	50	50	50	50	40	290
17	I G T	50	50	50	50	50	40	290
18	K N A	40	50	50	50	50	50	290
19	L C P	50	0	50	40	50	50	240
20	P N A	0	50	40	50	40	40	220
21	T M A	40	50	0	40	40	40	210
22	W R N	50	50	40	40	50	40	270
23	I M M	40	50	50	50	40	50	280

RENCANA PELAKSANAAN
PROGRAM LATIHAN PERMAINAN TARGET

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 12 dan 13
Hari : Senin dan Rabu
Tanggal : 22 dan 24 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Latihan : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Permainan  b. Aturan Permainan 1) Target menggunakan sisi kiri gawang yang dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian atas dan bagian bawah.	65 menit	

	<p>2) Bagian atas memiliki poin 50 dan bagian bawah memiliki poin 40.</p> <p>3) Testi melakukan <i>shooting</i> 3 kali pada sasaran.</p> <p>4) Posisi testi dalam melakukan <i>shooting</i> berada di sisi samping atau serong dengan target.</p> <p>c. Pertemuan Ke 12</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 7 meter.</p> <p>d. Pertemuan Ke 13</p> <p>1) Testi melakukan 3 kali <i>shooting</i> dengan jarak 10 meter.</p> <p>e. Game</p> <p>1) Permainan sepakbola 10 melawan 10 dengan dibantu oleh penjaga gawang.</p> <p>2) Permainan dilakukan dengan lapangan penuh.</p> <p>3) Lama permainan 15 menit.</p> <p>4) Semua teknik boleh digunakan <i>passing, shooting, dribble</i>, namun pemain atau siswa dilarang mendribble bola lebih dari 5 langkah.</p> <p>5) Setiap melakukan <i>shooting</i> harus di luar</p>		
--	---	--	--

	<p>kotak pinalti apabila masuk ke kotak pinalti dalam penguasaan penjaga gawang.</p> <p>6) Setiap bola masuk ke gawang mendapat nilai 1.</p> <p>7) Permainan dimulai dari titik garis tengah apabila keluar di samping lapangan dilakukan lemparan ke dalam (<i>throw-in</i>).</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

TREATMENT VI

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : 12 dan 13
Hari : Senin dan Rabu
Tanggal : 22 dan 24 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	NAMA	Jarak 7 m			Jarak 10 m			TOTAL
		1	2	3	4	5	6	
1	A O	50	50	50	40	50	50	290
2	A D	50	50	40	-	-	-	140
3	B S	40	40	40	40	50	50	260
4	D S A	40	40	50	50	50	40	270
5	H N I	50	40	50	40	50	50	280
6	L I F	40	40	40	50	40	50	260
7	M H A	50	50	40	50	50	50	290
8	R K R	50	40	50	40	50	50	280
9	S P	40	40	40	40	50	40	250
10	S G R	50	40	40	50	50	50	280
11	T H S	40	50	40	40	50	50	270
12	F D E	40	50	50	50	50	50	290
13	A D P	40	40	50	50	50	40	270
14	F A A	50	50	40	50	40	50	280
15	F M A	40	50	50	50	50	50	290
16	I T R	50	50	50	50	40	50	290
17	I G T	50	50	50	50	50	50	300
18	K N A	50	50	50	50	50	50	300
19	L C P	40	40	50	50	40	50	270
20	P N A	40	50	50	40	40	50	270
21	T M A	40	50	40	0	50	50	230
22	W R N	40	40	50	50	40	40	260
23	I M M	50	50	50	50	50	40	290

PELAKSANAAN PROGRAM POST-TEST

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
 Cabang Olahraga : Sepakbola
 Pertemuan Ke- : Post-tindakan (14)
 Hari : Sabtu
 Tanggal : 27 Agustus 2016
 Alokasi Waktu : 90 menit
 Materi Tes : *Shooting* ke arah target

NO	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Pendahuluan : a. Berdoa b. Presensi c. Melakukan Apresiasi d. Melakukan Pemanasan	15 menit	
2	Kegiatan Inti : a. Desain Tes <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> </div>	65 menit	

	<p>b. Peraturan Tes</p> <p>Sudut atas bernilai 40 poin, sudut bawah bernilai 50 poin. Bagian atas tengah bernilai 20 poin, bagian bawah tengah bernilai 10 poin. Seorang pemain memiliki empat bola di depan gawang. Jarak dari gawang tergantung pada kemampuan pemain pada kemampuan pemain namun hendaknya tidak lebih dekat daripada titik pinalti atau sebelum kotak pinalti dengan jarak 17 meter. Pemain mempunyai waktu 15 detik untuk menendang keempat bola tersebut ke dalam gawang.</p>		
3	<p>Penutup</p> <p>a. Melakukan Pendinginan</p> <p>b. Evaluasi</p> <p>c. Berdoa</p>	10 menit	

Yogyakarta, 28 Juli 2016

Mahasiswa



Hidayat Nur Wibawa

NIM. 12601244032

LEMBAR PENCATAT SKOR

TES POST-TEST

Nama Sekolah : SMA N 2 Playen
Cabang Olahraga : Sepakbola
Pertemuan Ke- : Post-tindakan
Hari : Sabtu
Tanggal : 27 Agustus 2016
Alokasi Waktu : 90 menit
Materi Tes : *Shooting* ke arah target

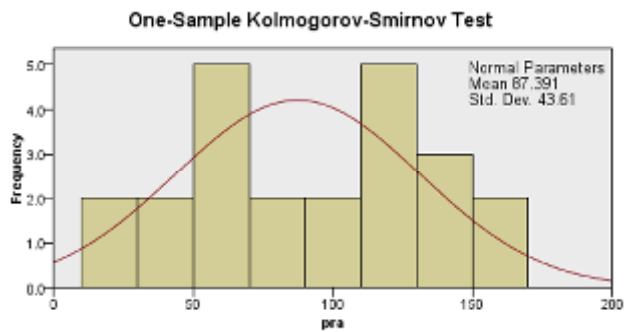
N O	NAMA	KESEMPATAN KE-				TOTAL
		1	2	3	4	
1	A O	40	50	40	20	150
2	A D	50	50	40	10	150
3	B S	40	20	50	40	150
4	D S A	20	50	40	20	130
5	H N I	50	20	20	50	140
6	L I F	40	20	50	40	150
7	M H A	20	50	50	40	160
8	R K R	50	40	10	50	150
9	S P	20	10	40	50	120
10	S G R	0	0	40	20	60
11	T H S	40	40	40	10	130
12	F D E	50	40	50	20	160
13	A D P	10	20	50	40	120
14	F A A	20	10	50	20	100
15	F M A	40	10	40	40	130
16	I T R	20	40	40	40	140
17	I G T	40	50	50	40	180
18	K N A	40	40	50	40	170
19	L C P	20	50	10	20	100
20	P N A	50	40	20	40	150
21	T M A	40	20	50	10	120
22	W R N	10	50	50	50	160
23	I M M	50	50	40	10	150

UJI PERSYARATAN ANALISIS

1. Uji Normalitas

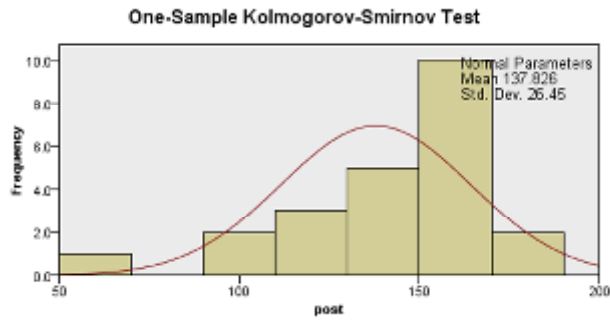
a. Uji normalitas pra tindakan

Total N	23
Absolute	.133
Most Extreme Differences	
Positive	.126
Negative	-.133
Test Statistic	636
Asymptotic Sig. (2-sided test)	.813



b. Uji normalitas data pos-tindakan

Total N	23
Absolute	.199
Most Extreme Differences	
Positive	.114
Negative	-.199
Test Statistic	.955
Asymptotic Sig. (2-sided test)	.322



2. Uji Homogenitas

ANOVA

a. Pra tindakan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	15774.431	8	1971.804	1.059	.442
Within Groups	26069.048	14	1862.075		
Total	41843.478	22			

ANOVA

b. Pos tindakan

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7373.913	12	614.493	.295	.975
Within Groups	20800.000	10	2080.000		
Total	28173.913	22			

UJI HIPOTESIS

Uji T

Group Statistics

JENIS		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
SHOOT	PRE TEST	23	87.39	43.612	9.094
	POST TEST	23	137.83	26.450	5.515

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
SHOOT	Equal variance assumed	9.866	0.03	-4.742	44	.000	-50.435	10.635	-71.869	-29.000
	Equal variance not assumed			-4.742	36.256	.000	-50.435	10.635	-71.999	-28.870

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA

Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 72/POR/III/2016

1 Maret 2016

Lamp. : 1 bendel

Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada : Yth. Komarudin, M.A.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : HIDAYAT NUR WIBAWA
NIM : 12601244032
Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP
KETERAMPILAN SHOOTING DALAM PERMAINAN
SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS KHUSUS OLARHAGA DI
SMA N 2 PLAYEN.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

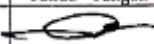






Ketua Jurusan POR,

Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
NIP. 19751018 200501 1 002.



KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : HIDAYAT NUR NIBAWA
 NIM : 12601244032
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
 Pembimbing : Komorudin, M.A.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	7/4-2016	promesalah kos gelas Tas keir chat pedoman Tas	
2.	2/5-2016	Program Penelitian Lacin	
3.	17/5-2016	Bab II di protomya tipe pers ugleple hah slinky dg peminan terpa	
4.	23/5-2016	Bab III di protomya metode penelitian	
5.	31/5-2016	Baca buku TBFU Bikin progra utk (17) paku Validasi shi → Naskah	 
6.	27/7-2016	Urus ijin peneliti dan Lazry awal data peneliti	

Ketua Prodi PJKR,



Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
 NIP. 19751018 200501 1 002



PERMOHONAN EXPERT-JUDGEMENT

Nomor : -
Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lamp. : Treatment Penelitian

Kepada:

Yth. Bapak Aris Fajar Pambudi, M. Or

Di tempat

Dengan hormat,

Untuk keperluan validasi treatment dalam pelaksanaan penulisan tugas akhir skripsi, saya bermaksud untuk mengajukan permohonan agar Bapak berkenan memberikan penilaian terhadap treatment yang telah saya susun. Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Hidayat Nur Wibawa
NIM : 12601244032
Jurusan : POR
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul skripsi : Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen

Demikian surat permohonan ini saya buat, atas perhatian Bapak saya mengucapkan terimakasih.

Dosen Pembimbing,



Komarudin, M. A.
NIP. 197409282003121002

Yogyakarta, 12 Juli 2016

Mahasiswa,



Hidayat Nur Wibawa
NIM: 12601244032

SURAT PERSETUJUAN EXPERT JUDGMENT

Hal : Persetujuan *Expert Judgment*
Lampiran : 1 bendel

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aris Fajar Pambudi, M. Or.

NIP : 19820522 200912 1 006

Menerangkan bahwa program latihan dalam penelitian tugas akhir skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen" yang dibuat oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama : Hidayat Nur Wihawa

NIM : 12601244032

Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai treatment pada saat penelitian tugas akhir tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2016

Yang Menyatakan



Aris Fajar Pambudi, M. Or.

NIP. 19820522 200912 1 006

PERMOHONAN EXPERT-JUDGEMENT

Nomor : -
Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lamp. : Treatment Penelitian

Kepada:

Yth. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M. Or

Di tempat

Dengan hormat,

Untuk keperluan validasi treatment dalam pelaksanaan penulisan tugas akhir skripsi, saya bermaksud untuk mengajukan permohonan agar Bapak berkenan memberikan penilaian terhadap treatment yang telah saya susun. Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Hidayat Nur Wibawa

NIM : 12601244032


Jurusan : POR

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul skripsi : Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen

Demikian surat permohonan ini saya buat, atas perhatian Bapak saya mengucapkan terimakasih.

Dosen Pembimbing,



Komarudin, M. A.
NIP. 197409282003121002

Yogyakarta, 12 Juli 2016
Mahasiswa,



Hidayat Nur Wibawa
NIM: 12601244032

SURAT PERSETUJUAN EXPERT JUDGMENT

Hal : Persetujuan *Expert Judgment*
Lampiran : 1 bendel

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuyun Ari Wibowo, M. Or.

NIP : 19830509 200812 1 002

Menerangkan bahwa instrumen dalam penelitian tugas akhir skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen" yang dibuat oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama : Hidayat Nur Wibawa

NIM : 12601244032

Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen pada saat penelitian tugas akhir tersebut. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Maret 2016

Yang Menandatangani



Yuyun Ari Wibowo, M. Or.

NIP. 19830509 200812 1 002

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1 Yogyakarta.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : HIDAYAT NUR WIBAWA

Nomor Mahasiswa : 12601244032

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP
KEMAMPUAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPATBOLA
PADA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA DI SMAN 2 PLAYEN

Pelaksanaan pengambilan data :

Bulan : AGUSTUS s.d. OCTOBER

Tempat / Obyek : Lapangan Sepatbola Logandeng Playen

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Juli 2016
Yang mengajukan,



Hidayat Nur Wibawa
NIM. 12601244032

Mengetahui:

Kaprodi PJKR



Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.
NIP. 19751018 200501 1 002.

Dosen Pembimbing



Kamarudin, M. A.
NIP. 197410928 2003121 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 350/UJN.34.16/PP/2016. 28 Juli 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Hidayat Nur Wibawa.
NIM : 12601244032.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Agustus s.d October 2016.
Tempat/Obyek : Lapangan Sepakbola Logandeng Playen.
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Shooting dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,


Paulus Dwi Mulyawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 1964067071988121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMA N 2 Playen.
2. Pengelola Lapangan Sepakbola Logandeng.
3. Kaprodi PJKR.
4. Pembimbing TAS.
5. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

keasabang@yanso.com

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/II/254/7/2016

Membara Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **350/UN.34.16/PP/2016**
Tanggal : **28 JULI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Pertizhan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Pertizhan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **HIDAYAT NUR WIBAWA** NIP/NIM : **12601244032**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PJKR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGARUH PERMAINAN TARGET TERHADAP KEMAMPUAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA DI SMA N 2 PLAYEN**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **29 JULI 2016 s.d 29 OKTOBER 2016**

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan ditubuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **29 JULI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.



Terdistribusikan

- GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
- BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
- DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
- DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
- YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
KANTOR PENANAMAN MODAL PELAYANAN TERPADU
Alamat : Jalan Brigjen Katamso No. 1 Tlp (0274) 391942 Wonosari 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN
Nomor : 0681/PEN/VIII/2016

Membaca : Surat dari SEKRETARIAT DAERAH, Nomor : 070/REG/V/254/7/2016 tanggal 29-07-2016, hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijjinkan kepada :
Nama : **Hidayat Nur Wibawa NIM : 12601244032**
Fakultas/Instansi : Ilmu Keolahragaan/UNY
Alamat Instansi : Jl. Colombo No 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Mantup RT 12, Baturetno, Banguntapan, Bantul
Keperluan : Ijin penelitian dengan judul : "PENGARUH PERMAINAN TERGET TERHADAP KEMAMPUAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA PADA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA DI SMA N 2 PLAYEN"

Lokasi Penelitian : SMA N 2 Playen Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing : Komarudin, M.A
Waktunya : Mulai tanggal : 02-08-2016 s/d 02-11-2016
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cc. BAPPEDA Kab. Gunungkidul) dalam bentuk *softcopy format pdf* yang tersimpan dalam keping compact Disk (CD) dan dalam bentuk data yang dikirim via e-mail ke alamat : litbangbappeda.gk@gmail.com dengan tembusan ke Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah dengan alamat e-mail : kpogunungkidul@gmail.com.
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
Pada Tanggal 02 Agustus 2016
An. BUPATI GUNUNGKIDUL
KEPALA



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala SMA N 2 Playen Kab. Gunungkidul ;
6. Arsip.



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 2 PLAYEN

Alamat : Logandeng, Playen, Gunungkidul ☎ 0274 1391176 📠 0116 - 55801 email : sma.duplay@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/ 511

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMAN 2 Playen Gunungkidul menerangkan bahwa :

Nama : **Hidayat Nur Wibawa**
NIM : 12601244032
Fakultas : Ilmu Keolahragaan / UNY

Telah melaksanakan penelitian di SMAN 2 Playen Gunungkidul dengan judul : " DAPENGARUH PERMAINAN TERGET TERHADAP KEMAMPUAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEBAKBOLA PADA SISWA KELAS KHUSUS OLAHRAGA DI SMAN 2 PLAYEN "

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

27 AUG 2016
Kepala Sekolah,

F. DMIYATI, M.Pd
NIP. 19680516 199403 2 007



FOTO PENELITIAN

1. Pretest



2. Treatment 1 (Pertemuan 2)



3. Treatment 1 (Pertemuan 3)



4. Treatment 2 (Pertemuan 4)



5. Treatment 2 (Pertemuan 5)



6. Treatment 3 (Pertemuan 6)



7. Treatment 3 (Pertemuan 7)



8. Treatment 4 (Pertemuan 8)



9. Treatment 4 (Pertemuan 9)



10. Treatment 5 (Pertemuan 10)



11. Treatment 5 (Pertemuan 11)



12. Treatment 6 (Pertemuan 12)



13. Treatment 6 (Pertemuan 13)



14. Treatment 6 (Pertemuan 14)

