

**PENGARUH METODE BERMAIN DAN METODE PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP  
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN PASSING DAN SHOOTING  
DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA**

**TESIS**



**Oleh**

**Christoporus Tatag Hariatmoko**

**NIM 21633251058**

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan  
guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2023**



## ABSTRAK

**Christoporus Tatag Hariatmoko:** Pengaruh Metode Bermain dan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Passing* dan *Shooting* Dalam Permainan Sepakbola. *Tesis. Program Magister Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain dan metode pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* terhadap hasil pembelajaran keterampilan *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola.

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Populasi dalam penelitian adalah para siswa sekolah menengah pertama yang berasal dari empat sekolah di DIY. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 40 orang siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara tidak terstruktur dan perlakuan. Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dan uji prasyarat yang meliputi: uji normalitas, uji dan uji t.

Hasil penelitian ini meunjukkan bahwa kedua metode yang digunakan dalam penelitian ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran keterampilan *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola. Para siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam melakukan operan dan tendangan kearah gawang. Dengan demikian kedua metode yang digunakan berdampak baik bagi para siswa dalam proses pembelajaran teknik dasar *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola.

**Kata Kunci:** *Passing, Shooting, Metode Bermain, TGT, Siswa*

## ABSTRACT

**Cristoporus Tatag Hariatmoko:** The Effect of Playing Methods and Cooperative Learning Methods of Team Games Tournament Types on Learning Outcomes of Passing and Shooting Skills in Football Games. **Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2023.**

This study aims to determine whether playing methods and cooperative learning methods of the team games tournament type affect the learning outcomes of passing and shooting skills in soccer games.

This study uses a quantitative methodology with an experimental approach. The population in this study were junior high school students from four schools in DIY. Subjects in this study amounted to 40 students. The instrument used in this study was unstructured interviews and treatments. The analysis technique in this study used quantitative descriptive and prerequisite tests which included: normality test, test and t test.

The results of this study indicate that the two methods used in this study have a significant influence on the learning outcomes of passing and shooting skills in soccer games. The students experienced a significant increase in passing passes and kicks towards the goal. Thus the two methods used have a good impact on students in the process of learning the basic techniques of passing and shooting in soccer games.

**Keywords:** Passing, Shooting, Playing Method, TGT, Students

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Christoporus Tatag Hariatmoko

Nomor Mahasiswa : 21633251058

Program Studi : Pendidikan Jasmani

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dipakai sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta , 20 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Christoporus Tatag Hariatmoko

NIM 21633251058

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH METODE BERMAIN DAN METODE PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL  
BELAJAR KETERAMPILAN PASSING DAN SHOOTING DALAM PERMAINAN  
SEPAKBOLA

Christoporos Tatag Hariatmoko  
21633251058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Studi Magister  
Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 27 Juni 2023

TIM PENGUJI

Dr. Ngatman, M.Pd

(Ketua Penguji)

3-7-2023

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

(Sekertaris/Penguji)

4/7-2023

Prof. Dr. Komarudin, M.A

(Pembimbing/Penguji)

3/7-2023

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

(Penguji Utama)

3/7-2023

Yogyakarta, Agustus 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
ph. Dekan.



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.  
NIP.19820815 200501 1 002

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya ini untuk:

1. Ibu Marcelina Sri Ratmawati, S.Pd yang selalu memberikan dukungan selalu memotivasi putranya dengan sabar dan selalu memberikan doa restu.
2. Istri tercinta Susana Murniningsih yang selalu memberikan dukungan dan juga doa.
3. Ananda Bonaventura Gading Ranu Kanaka yang selalu memberikan semangat.
4. Keluarga besar Yohanes Arwadi (Alm) yang selalu memberikan dukungan.
5. Keluarga besar Senar Tejowardoyo yang selalu memberikan dukungan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulisan Tesis yang berjudul “Pengaruh Metode Bermain dan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Keterampilan *Passing* dan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola “dapat terselesaikan dengan baik. Tesis ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

Tesis ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, AIFO, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, beserta staf yang telah banyak membantu dan memfasilitasi penulis dalam penyelesaian tesis ini.
2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan layanan fasilitas selama penulis belajar di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan.
3. Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Koorprodi Magister Pendidikan Jasmani serta dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan bekal ilmu.

4. Prof. Dr. Komarudin, M.A. selaku dosen pembimbing tesis yang dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam Menyusun tesis.
5. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Tesis ini.
6. Kepala Sekolah, guru dan siswa di SMP Negeri 1 Yogyakarta, SMP Negeri 3 Tempel, SMP Negeri 6 Yogyakarta dan MTs Muhamadiyah Karangkajen yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tesis ini.
7. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana khususnya Program Studi Magister Pendidikan Jasmani Intake Angkatan 2021 Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan motivasi kepada penulis untuk selalu berusaha sebaik-baiknya dalam penyelesaian penulisan tesis ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tesis ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu mendapat pahala dari Tuhan yang maha Esa. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan tesis ini, bahkan masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 20 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Christoporus Tatag Hariatmoko

21633251058

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>II</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>IV</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>V</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>14</b>
A. KajianTeori.....	14
1. Sepakbola.....	14
a. Hakikat Sepakbola .....	14
b. Jenis-Jenis Teknik Dasar Sepakbola .....	17
2. Latihan .....	22
a. Hakikat Latihan.....	22
b. Tujuan Latihan .....	24
c. Komponen Latihan.....	25
d. Model Latihan Bermain .....	26
e. Model Latihan TGT .....	27
3. Keterampilan .....	27
a. Hakikat Keterampilan .....	27

3. Teknik Passing.....	28
4. Teknik Shooting.....	29
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	29
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	35
1. Jenis Penelitian .....	35
2. Desain Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	37
E. Teknik Analisis Data .....	37
1. Uji Normalitas.....	38
2. Uji Homogenitas .....	38
3. Uji Hipotesis .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
1. Deskripsi Data Penelitian.....	39
2. Hasil Uji Prasyarat.....	41
a. Uji Normalitas .....	41
b. Uji Homogenitas .....	42
3. Hasil Uji Hipotesis.....	43
B. Pembahasan .....	43
C. Keterbatasan Penelitian .....	49
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>50</b>
A. Simpulan.....	50
B. Implikasi .....	50
1. Implikasi Teoretis .....	50
2. Implikasi Praktis .....	51
C. Saran .....	51
1. Guru-guru Olahraga.....	51
2. Bagi Peneliti Selanjutnya.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>

**LAMPIRAN..... 61**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Desain Penelitian .....	30
Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Passing.....	35
Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Shooting .....	35
Tabel 4. Deskriptif statistik pretest dan posttest hasil passing dan shooting para subjek.....	35
Tabel 5. Uji Normalitas.....	36
Tabel 6. Uji Homogenitas.....	37
Tabel 7. Uji t test.....	37
Tabel 8. Uji Keberartian Model Persamaan Regresi.....	62
Tabel 9. Hasil Koefisien Determinasi dan Koefisien Korelasi.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Obervasi.....	6
Gambar 2. Kerangka Berpikir .....	28
Gambar 3. Jadwal Penelitian .....	31

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Olahraga sepakbola merupakan olahraga yang sangat digemari oleh sebagian besar masyarakat di dunia termasuk masyarakat di Indonesia (Dobrowolski et al., 2020; Rohendi et al., 2020). Olahraga ini dapat menghipnotis manusia di dunia, cabang olahraga ini ciri khasnya dengan memainkan menggunakan bola dan memakan waktu 2 x 45 menit ini selalu dimainkan oleh semua kalangan dengan menggunakan berbagai jenis organ tubuh dan melibatkan komponen biomotor serta kognitif, psikomotor dan afektif (Nugroho, 2017; Oliveira et al., 2017). Olahraga sepakbola tidak membatasi siapapun dari kalangan apapun untuk memainkan olahraga ini, justru olahraga yang satu ini dapat meleburkan berbagai perbedaan di lapangan maupun diluar lapangan (Coskun et al., 2021; Muslimin & Hidayat, 2017).

Olahraga sepakbola sama sekali tidak mengenal usia, jenis kelamin, agama maupun suku bangsa (Octavianti & Hutapea, 2018; Sadigursky et al., 2017). Dalam olahraga sepakbola setiap individu bebas mengekspresikan kecintaan seorang individu akan sepakbola dan tim-tim yang didukung serta pemain sepakbola yang diidolakan (Kuncoro Darumoyo et al., 2021; Rodrigues et al., 2019). Olahraga sepakbola sangat digandrungi karena mudah dalam memainkan dan sangat menarik dalam menunjukkan kemampuan terbaik dalam menggiring,

menembak dan lain sebagainya (McGuine et al., 2020; Suwignyo & Utomo, 2021). Olahraga sepakbola termasuk dalam cabang olahraga cabang olahraga permainan. Olahraga sepakbola merupakan cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh sebuah tim dengan tujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan, sebaliknya berusaha semaksimal mungkin untuk menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan bola oleh lawan (Kunrath et al., 2020). Sejalan dengan pendapat Tamir & Bar-eli, (2021), yang mengartikan sepakbola merupakan permainan beregu, masing masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Olahraga sepakbola hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan tangan hanya sebatas di daerah tendangan (Putukian et al., 2019; Sukendro & Ihsan, 2018).

Olahraga sepakbola merupakan salah satu jenis olahraga yang digemari oleh peserta didik termasuk siswa pada jenjang SD, SMP, SMA hingga jenjang mahasiswa (Byrne, 2020). Olahraga sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang tergolong dalam permainan bola besar yang beranggotakan sebelas pemain yang bertujuan untuk mencetak gol ke gawang lawan dalam sebuah pertandingan (Ricatti & Klugman, 2020). Dalam mewujudkan tujuan dari sebuah team, maka teknik atau kemampuan dasar bermain sepakbola atau lebih tepatnya teknik-teknik dasar sepakbola sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan seorang individu, dikarenakan hal tersebut merupakan salah satu modal utama dalam bermain sepakbola (Kostić Pahnoglu & Cvetković, 2021). Dalam

perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*) (Tessari, 2020).

Materi pembelajaran sepakbola memiliki kedudukan penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia bahkan dunia, yang terdapat dalam pendidikan jasmani. Dikarenakan pembelajaran sepakbola menjadi materi wajib yang harus diajarkan kepada siswa disetiap jenjang pendidikan (Chapman et al., 2020; Mustafa, 2021). Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah, pembelajaran sepakbola termasuk ke dalam materi olahraga permainan bola besar yang diajarkan dalam dua atau tiga kali pertemuan dalam satu semester dengan alokasi waktu 2 x 40 menit di SMP dan 2 x 45 menit di SMA. Selain diajarkan dalam kurikulum inrakurikuler di sekolah, sepakbola juga merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai salah satu program kurikulum di sekolah, dengan tujuan untuk mengembangkan minat dan bakat yang dimiliki para siswa dalam bidang olahraga (Darmawan & Suharjana, 2019). Pembelajaran sepakbola dalam program ekstrakurikuler diajarkan kepada siswa dalam satu atau dua kali pertemuan dalam satu minggu (Tamozhanskaya & Shkola, 2016). Pembelajaran sepakbola yang dikembangkan dalam kurikulum pendidikan jasmani, baik melalui program intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, tidak hanya mengajarkan siswa untuk belajar mengenai berbagai teknik dasar atau cara bermain sepakbola, akan tetapi lebih dari itu siswa dapat menumbuh serta mengembangkan berbagai sikap sosial dalam dirinya (Beltrán et al., 2018; Siregar

et al., 2019). Oleh karena, sepakbola memiliki kedudukan yang penting dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah (Mulyana & Rubiana, 2021).

Tujuan utama dari sepakbola adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya dengan sportif yang sesuai dengan peraturan yang disepakati dan berusaha mencegah lawan memasukan bola ke gawang team sendiri (Blondeau, 2021; Junaidi et al., 2019; Nguyen, 2021). Dalam mencapai tujuan dalam bermain sepakbola tersebut, maka diperlukan teknik dan keterampilan tertentu dalam memainkan bola (Tuyls et al., 2021). Olahraga sepakbola memiliki beragam teknik, namun teknik yang sering digunakan oleh para pemain sepakbola dan sering dikenal dengan teknik dasar sepakbola yaitu mengumpan bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*), menendang bola (*shooting*) dan mengontrol bola (Argolo, 2015; Kunzel et al., 2018). Permainan dalam sepakbola menjadi lebih dinamis dan menarik, maka seorang individu wajib menggunakan teknik dasar yang berlaku dalam permainan ini, dengan berbagai bentuk bermain baik melalui taktik dan strategi menyerang maupun bertahan (da Costa et al., 2019). Kemampuan siswa menguasai teknik dasar dalam sepakbola dapat mendukung penampilannya dalam bermain sepakbola baik secara individu maupun secara kolektif atau berkelompok (Inan, 2021).

Materi tentang olahraga sepakbola merupakan salah satu materi wajib yang harus diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani (Reineke et al., 2020). Proses pembelajaran sepakbola di sekolah, beragam faktor yang

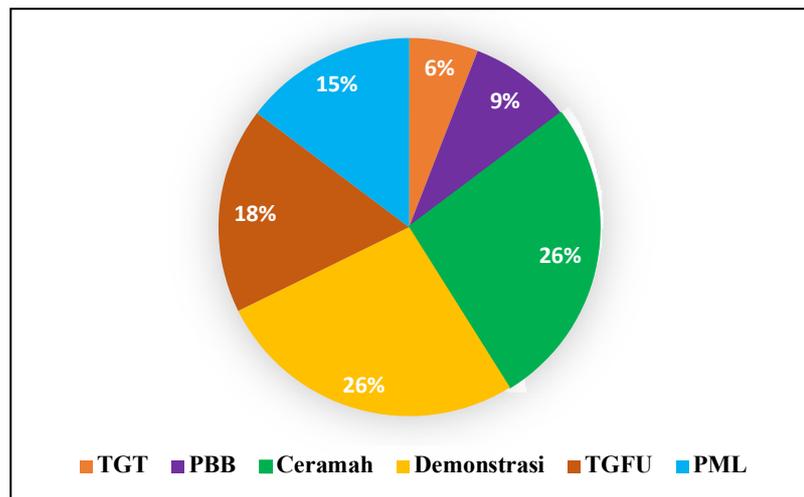
mendukung proses pembelajaran tentang materi sepakbola lebih efektif dan efisien (Kempe & Memmert, 2018). Beberapa faktor yang perlu diperhatikan diantara sarana prasarana, Sumber Daya Manusia (SDM) dan metode pembelajaran (Reineke et al., 2020). Faktor SDM dalam hal ini guru dan pelatih, lebih khususnya guru olahraga di satuan pendidik tersebut. Sedangkan faktor sarana dan prasarana memiliki peran penting dalam pendukung kesuksesan proses pembelajaran materi-materi sepakbola misalnya mempelajari berbagai teknik-teknik dasar dalam olahraga sepakbola. karena semakin lengkap sarana dan prasarana yang dimiliki sebuah sekolah akan memudahkan seorang pengajar/pelatih untuk melakukan berbagai variasi pembelajaran kepada para siswa (Bullough & Jordan, 2017). apa jadinya sebuah sekolah tidak memiliki sarana dan prasarana yang baik, akan sangat berpengaruh dengan keberhasilan dalam proses pembelajaran sepakbola tidak akan maksimal. Guru harus dapat mensiasati hal tersebut agar pembelajaran sepakbola dapat berjalan dengan baik. Karena sarana dan prasarana yang baik merupakan faktor penunjang dalam keberhasilan pembelajaran sepakbola (Muslimin & Hidayat, 2017; Saputro et al., 2022).

Ekstrakurikuler atau sering juga disebut dengan "ekskul" di sekolah merupakan kegiatan tambahan di luar jam sekolah normal yang diharapkan dapat membantu para siswa membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat dan bakat masing-masing (Bartkus et al., 2012). Walaupun kegiatan ekstrakurikuler ini diluar dari jam formal dalam satuan pendidikan, akan tetapi banyak hal yang dapat

dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler misalnya proses pembentukan fisik, mental, kreativitas, keterampilan dan membentuk sikap sosial. Secara harafiah ekstrakurikuler terdiri atas dua kata yaitu “ekstra” dan “kurikuler” yang digabungkan menjadi satu kata “ekstrakurikuler (Guest, 2018). Dalam bahasa Inggris disebut dengan extracurricular dan memiliki arti di luar rencana pelajaran (de Melo et al., 2021). Melalui kegiatan eskul ini, akan membawa seorang pelajar untuk lebih siap untuk melakukan berbagai hal-hal unik dan meningkatkan kepercayaan diri dalam memperjuangkan cita-cita dalam berbagai kehidupan nyata (Bentley-Edwards et al., 2019; Boone et al., 2021; Gabriele, 2008).

Beragam metode pembelajaran atau latihan yang dapat digunakan oleh seorang pengajar atau pelatih dalam mengimplementasikan berbagai materi tentang sepakbola misalnya metode pendekatan pengetahuan-keterampilan, pendekatan sosialisasi, pendekatan personalisasi, pendekatan belajar pendekatan motor learning, pendekatan permainan taktik, pembelajaran berbasis bermain, TGT dan TGFU. Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para pengajar dalam proses pembelajaran. Namun masih banyak pengajar yang tidak memaksimalkan metode pembelajaran yang disebutkan oleh peneliti. Hal ini terbukti dengan hasil obeservasi peneliti pada 10 SMPN Jogjakarta. Peneliti menemukan bahwa metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran dalam ekstrakurikuler lebih dominan pada dua metode yang klasik yaitu ceramah dan demonstrasi dengan masing 90% presentasekan menjadi 26%, kemudian metode pembelajaran TGFU 18%, metode belajar gerak 15% sedangkan metode

TGT dan pembelajaran berbasis bermain sangat minim digunakan pada sekolah yang peneliti jadikan obervasi awal dengan presentase masing-masing 9% untuk metode bermain dan 6% untuk TGT.



**Gambar 1. Hasil Obervasi**

Berdasarkan hasil yang peneliti temukan dalam penelitian ini membuktikan bahwa perlu keseriusan dari berbagai pihak untuk membiasakan dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler menggunakan metode yang mudah dan dapat meningkatkan gairah belajar para siswa. Hal ini tidak terlepas dari peran metode sebagai media yang cukup berpengaruh dengan proses pembelajaran. Misalnya proses pembelajaran teknik dasar dalam olahraga sepakbola menendang, menyundul, mengoper dan lain sebagainya.

Keterampilan menjadi hak bagi semua individu dalam berbagai bidang kehidupan dan tanpa di intervensi oleh sapaupun (Taryana et al., 2021). Namun keterampilan seorang individu harus terus dilatih secara berulang-ulang dan konsisten, karena tidak dilatih secara berulang-ulang akan mengalami kemunduran

keterampilan tersebut (Onyenwenyi & Mchunu, 2019). Keterampilan yang baik dimiliki oleh seorang individu tidak tercipta begitu saja, namun kualitas keterampilan seorang individu melalui proses latihan yang berulang-ulang dan usaha yang keras dari individu tersebut (Tan et al., 2020). Kualitas seorang individu akan terlihat jelas seiring proses latihan yang tersistimatis dan terstruktur dalam berlatih (Rosado-Cubero et al., 2021). Perlu diketahui bahwa keterampilan merupakan keahlian seorang manusia dari hasil proses belajar/latihan hal ini berbeda dengan bakat (Woodman et al., 2021). Dengan demikian keterampilan membutuhkan berlatih dengan sungguh untuk meningkatkan keahlian. Hal ini berlaku dalam penelitian ini dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa terhadap teknik dasar olahraga sepakbola yaitu teknik *passing* dan *shooting*.

Teknik *passing* dan *shooting* dalam olahraga sepakbola merupakan dua teknik yang sering digunakan oleh para pemain atlet sepakbola untuk menciptakan gol ke gawang lawan (Ali et al., 2007). Teknik *passing* merupakan mengoper bola dengan menggunakan kaki (Gemael et al., 2020). Dalam permainan sepak bola dimana pemain menggunakan kaki mereka untuk mengoper bola ke rekannya untuk mencetak gol dengan mengarahkan bola ke gawang lawan atau untuk membuang bola yang mengarah ke gawang mereka sendiri (S & Soniawan, 2021). Secara umum teknik *passing* merupakan teknik mengoper atau memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya dengan menggunakan kedua kaki dalam sesi latihan atau dalam sebuah pertandingan (Bozkurt et al., 2020).

Teknik passing tidak hanya berlaku saat melakukan serangan ke daerah lawan, namun dapat digunakan didaerah bertahan sendiri (Sulistiyono et al., 2021).

Teknik shooting merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola (Huang et al., 2021). tujuan teknik ini adalah untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan untuk memenangkan sebuah pertandingan (Junaidi et al., 2019). Dimana *shooting* merupakan faktor terpenting dan utama dalam permainan sepak bola. Untuk menjadi seorang pemain sepakbola yang sempurna, seorang pemain harus mengembangkan kemahiran *shooting* dengan menggunakan kedua kakinya (Aminudin et al., 2020). Kedua teknik dalam olahraga sepakbola dapat dilatih dengan berbagai metode yang sudah tidak asing dalam dunia kepelatihan (Ali et al., 2007; S, 2021). Namun dalam penelitian peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran bermain dan TGT untuk melatih keterampilan para siswa SMP.

Selama ini model yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sepakbola adalah model pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran seperti ini biasanya para siswa mengalami kejenuhan dan mengeluh karena mereka akan banyak mengalami kesulitan, sehingga dapat menyita waktu proses pembelajaran teknik dasar, hal ini perlu jalan keluar atau solusi dengan memanfaatkan model pembelajaran yang dapat membantu proses latihan teknik dasar sepakbola dan membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dalam hal ini latihan sepakbola. dengan melihat hasil observasi awal oleh peneliti kemudian mendorong peneliti untuk menggunakan model latihan yang bersifat

menyenangkan, gembira dan tidak monoton yaitu Teams Games Tournament (TGT) dan pembelajaran bermain. Upaya ini peneliti lakukan untuk mencapai tujuan meningkatkan keterampilan para siswa SMP.

Berdasarkan hasil observasi dan penjelasan pada latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh metode pembelajaran bermain dan TGT terhadap hasil belajar keterampilan *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Kurang minat siswa SMP untuk berlatih teknik *passing* dan *shooting* secara berjenjang
2. Model Latihan yang digunakan untuk latihan *passing* dan *shooting* bersifat monoton dan cepat membosankan siswa.
3. Kurangnya kreativitas guru olahraga dalam menerapkan metode latihan untuk latihan *passing* dan *shooting*
4. Belum banyak ditemukan model latihan pembelajaran bermain dan TGT dalam meningkatkan keterampilan siswa SMP tentang teknik *passing* dan *shooting* permainan sepakbola.

## **C. Pembatasan Masalah**

Faktor-faktor yang memengaruhi kemampuan *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola sangat beragam dan kompleks. Oleh karena itu

peneliti perlu membatasi masalah agar pembahasan dapat lebih fokus dan ruang lingkup penelitian menjadi lebih jelas. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu dan finansial yang dimiliki peneliti, maka masalah dalam penelitian ini berfokus pada Pengaruh Metode Pembelajaran Bermain dan TGT Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Passing dan Shooting Dalam Permainan Sepakbola.

#### **D. Rumusan Masalah**

Atas dasar batasan masalah yang telah diuraikan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah model latihan pembelajaran bermain dan TGT berpengaruh meningkatkan keterampilan siswa SMP tentang teknik passing dan *shooting* dalam permainan sepakbola?
2. Apakah model latihan pembelajaran bermain dan TGT berpengaruh meningkatkan minat siswa SMP untuk berlatih teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola
3. Bagaimanakah model Latihan Teknik Passing dan Shooting Melalui pembelajaran bermain dan TGT untuk meningkatkan keterampilan siswa SMP?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah model latihan pembelajaran bermain dan TGT berpengaruh meningkatkan keterampilan siswa SMP tentang teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola.

2. Untuk mengetahui apakah model latihan pembelajaran bermain dan TGT berpengaruh meningkatkan minat siswa SMP untuk berlatih teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola
3. Untuk mengetahui bagaimanakah model Latihan Teknik Passing dan Shooting Melalui pembelajaran bermain dan TGT untuk meningkatkan keterampilan siswa SMP.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk para penelitian selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi siswa**

Hasil penelitian ini dapat memberikan data, sehingga para siswa mengetahui kemampuan dirinya sendiri dalam melakukan teknik passing dan *shooting* dalam permainan sepakbola.

###### **b. Bagi Guru**

Melalui penelitian ini, akan menjadi bahan pertimbangan bagi para guru terkhususnya para guru olahraga, dalam proses latihan dapat menggunakan model latihan yang bervariasi untuk meningkatkan berbagai keterampilan

siswa pada kegiatan ekstrakurikuler, terkhususnya permainan sepakbola.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Sepakbola**

###### **a. Hakikat Sepakbola**

Sepakbola berkembang di negara Inggris sekitar pertengahan abad ke-13 dengan berbagai aturan sederhana dan menjadi kegemaran banyak orang. Sepakbola sempat dilarang karena cara bermain yang kasar dan menimbulkan kekerasan. Pertengahan abad ke-18, klub, sekelompok universitas dan sekolah merumuskan aturan baku mengenai sepakbola. Pada tahun 1904, Federation Internationale de Football Association (FIFA) resmi dibentuk sebagai asosiasi sepakbola tertinggi yang bertugas mengatur segala sesuatu tentang sepakbola diseluruh dunia. Kini setelah semakin berkembang, sepakbola tidak hanya menjadi olahraga yang populer tetapi juga sebuah industri yang dapat menghasilkan keuntungan komersial (Sener, 2015 :10).

Ada beberapa definisi dari sepakbola menurut para ahli, menurut Luxbacher (2011: 2) “pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan”. Sepakbola juga dapat diartikan sebagai permainan di mana dua tim yang

terdiri dari 11 pemain, menggunakan bagian tubuh apa pun kecuali tangan dan lengan mereka, mencoba mengarahkan bola ke gawang tim lawan. Hanya penjaga gawang (kiper) yang diizinkan menyentuh bola dengan tangan dan hanya dapat melakukannya di dalam area penalti yang mengelilingi gawang. Tim yang mencetak lebih banyak gol menjadi pemenang (Rollin, 2019: 1). Menurut Muhajir (2016: 5) sepakbola merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari kemasukan bola serta pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan. Pendapat lain dikemukakan bahwa sepakbola adalah permainan untuk mencari kemenangan sesuai aturan FIFA yaitu dengan mencetak gol lebih banyak daripada kebobolan (Danurwindo, 2017: 5). Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan dua tim yang terdiri dari 11 pemain setiap tim, memainkan bola dengan seluruh anggota badan kecuali lengan, bertujuan mencetak gol ke gawang lawan sesuai dengan aturan resmi yang berlaku.

Pertandingan sepakbola secara resmi dimainkan dilapangan rumput alami, rumput sintesis atau campuran rumput alami-sintesis (hybrid) dengan permukaan berwarna hijau dan memenuhi standar federasi. Bentuk lapangan persegi panjang dengan ukuran panjang 90- 120meter dan lebar 45-90meter disesuaikan dengan kebutuhan kompetisi. Gawang memiliki ukuran panjang 7,32 x lebar 2,44meter. Keempat sudut lapangan diberikan

bendera sebagai tanda pojok lapangan dan diberikan garis melengkung  $45^\circ$  dengan panjang 1 meter sebagai tempat tendangan sudut. Ditengah lapangan diberikan garis lingkaran beradius 9,15meter. Garis kotak penalti berjarak 16,5meter dari gawang dan terdapat titik penalti yang berjarak 11meter dari gawang Semua garis yang digunakan untuk membentuk batas lapangan berwarna putih dengan lebar maksimal 12centimeter.

Seluruh perturan dalam permainan sepakbola secara resmi diatur oleh FIFA melalui bidang khusus yang menangani perwasitan. Pertandingan sepakbola secara resmi diatur dengan 17 peraturan yang telah disepakati dan tercantum pada buku panduan laws of the game. Buku panduan tersebut mengalami revisi setiap musim untuk memperbaiki peraturan dan menambahkan sentuhan teknologi untuk menciptakan permainan yang lebih sportif dan menarik.

Setiap cabang olahraga, selain dari faktor ekstrinsik antara lain peraturan dan cara bermain terdapat juga unsur intrinsik dari dalam subjek permainan yaitu pemain. Seorang pemain harus mempersiapkan aspek fisik, teknik, taktik dan mental untuk menghadapi sebuah pertandingan tidak terkecuali sepakbola . Secara fisik permainan sepakbola menuntut seorang pemain untuk bermain secara prima dalam waktu 2x45 menit, dibutuhkan kondisi fisik yang terlatih untuk dapat mencapai level tersebut.

Secara taktik pemain harus cerdas dalam menerjemahkan ide dari seorang pelatih yang telah merencanakan strategi terbaik untuk tim yang

sangat bisa berubah-ubah dalam sebuah pertandingan. Segi mental pemain dituntut untuk memiliki mental yang matang, pantang menyerah dan memiliki daya juang untuk memenangkan setiap pertandingan. Selain ketiga aspek tersebut, aspek penting lain adalah teknik. Permainan sepakbola merupakan permainan kontak fisik yang bebas memainkan bola dalam sebuah lapangan yang terbilang luas. Pemain dapat memainkan bola secara individu dan atau dengan kerjasama tim apabila menguasai teknik dengan baik. Sering tercipta kejadian yang spektakuler dari skill mumpuni yang diperagakan oleh beberapa pemain.

#### **b. Jenis-Jenis Teknik Dasar Sepakbola**

Setiap pemain sepakbola harus bisa menguasai dan memainkan bola dalam sebuah pertandingan, hal tersebut mewajibkan setiap pemain untuk memiliki teknik dasar permainan sepakbola yang mumpuni. Menurut Irianto (2010: 15) bahwa keterampilan bermain sepakbola merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakangerakan mendasar atau teknik dasar dalam permainan sepakbola secara efektif dan efisien baik gerakan yang dilakukan tanpa bola maupun dengan bola. Olahraga sepakbola selain menuntut fisik yang prima kebugaran tetapi juga teknik yang sangat baik. Tanpa keterampilan teknis yang kuat pemain tidak akan bisa mencetak gol atau bertahan secara efektif (Ueberroth, 2012: 102).

Teknik dasar permainan sepakbola terbagi kedalam dua jenis yaitu teknik dasar bertahan dan teknik dasar menyerang (Infantino, 2016: 47).

Teknik dasar bertahan terdiri dari bertahan pro-aktif dengan bodi kontak, intercept, tackling, dan clearing area. Teknik dasar menyerang terdiri dari gerakan tipuan, kontrol, operan, menggiring, shooting, dan menyundul. Beberapa teknik dasar tersebut harus dapat dikuasai oleh seorang pemain untuk menunjang penampilan diatas lapangan sesuai dengan posisi masing-masing. Keterampilan penting yang perlu dipelajari dalam sepakbola dalam sepakbola antara lain menggiring, mengoper, menembak, merebut bola, menyundul, menggunakan kaki yang tidak dominan dan gerakan spontan (Tutorial Sport, 2015: 12-13). Menerima, menggiring bola, melewati, menembak, dan menyundul adalah teknik dasar yang semua pemain harus mengembangkannya dan terus menerus berlatih. Para pemain terbaik selalu memiliki teknik yang kuat. Penguasaan teknik dasar yang baik akan membentuk seorang pemain menjadi handal.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka, dapat kesimpulan bahwa terdapat lima teknik dasar sepakbola yaitu menguasai bola, menggiring, mengoper, menyundul dan menembak. Adapun penjelasan setiap teknik dasar adalah sebagai berikut:

### **1) Teknik Menguasai bola (controlling)**

Menguasai bola dilakukan pemain setelah menerima bola dari teman atau setelah berhasil merebut bola dari lawan. Tim dikatan mengendalikan permainan apabila salah satu dari pemain mereka menguasai bola (Bridle et al., 2011: 72). Mengontrol bola

memerlukan kemampuan khusus yang melibatkan koordinasi berbagai anggota tubuh. Menguasai bola dapat menggunakan bagian dada, tungkai atas dan kepala apabila bola yang didapat berasal datang dari bola melambung/diudara. Tungkai bawah dan kaki dapat digunakan apabila bola datang dari bawah atau diposisi menyentuh tanah. Mengontrol bola terdiri dari dua bagian, yang pertama menghentikan bola dan yang kedua mengatur posisi bola.

Menghentikan bola merupakan proses menahan laju bola agar bola dalam kendali pemain. Setelah bola dapat dikendalikan pemain harus bersiap untuk langkah selanjutnya (Ueberroth, 2012:103) Sedangkan mengatur posisi bola merupakan gerakan setelah menahan bola kemudian memposisikan bola untuk pemain dapat melakukan 19 teknik lain. Misal, mengontrol bola kemudian bola diposisikan untuk melakukan operan.

## **2) Teknik Menggiring (Dribbling)**

Menggiring merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai untuk bermain sepakbola. Menggiring merupakan gerakan dorongan terhadap bola diikuti dengan perpindahan gerak pemain mengikuti arah bola. Mempertahankan kepemilikan bola dengan terus bergerak sampai ada kesempatan untuk passing atau shooting disebut dribble (Uberroth, 2012:108). Perpindahan tubuh saat dribble, dapat dilakukan dengan bergerak 180° kekanan atau

kekiri. Dibutuhkan faktor fisik power tungkai dan kecepatan, termasuk juga faktor mental yaitu kepercayaan diri. Pemain secara otomatis akan menjadi pusat perhatian lawan saat melakukan teknik ini karena memainkan bola dalam waktu yang relatif lama dibanding teknik yang lain. Praktek teknik dribbling dilakukan dengan cepat karena fungsi dari dribbling adalah melewati lawan. Menggiring bola memiliki fungsi untuk membawa bola melewati lawan dan membuka ruang permainan (Luxbacher, 2011: 47). Sering terjadi momen atraktif saat skill pemain ditunjukkan untuk melewati lawan.

### **3) Teknik Mengoper (Passing)**

Sepakbola adalah olahraga tim yang menuntut kerjasama didalam permainan tersebut. Ada sebelas pemain yang secara bersamaan memiliki tujuan yang sama. Memiliki passing yang akurat 20 sangat penting untuk kesuksesan pemain sepakbola (Dooley& Titz, 2010: 8). Menyatukan tujuan tim dapat dilakukan dengan teknik operan. Passing terbagi menjadi dua yaitu passing atas (melambung) dan passing bawah (menyusur tanah). Pilihan teknik passing tergantung pada situasi dan jarak dimana bola harus diberikan (Luxbacher, 2013: 34). Kegunaan kedua jenis operan ini tergantung pada jarak antar pemain kawan yang akan dituju. Passing bawah digunakan untuk posisi teman berada didekat

pemain pembawa bola dan tidak terhalangi oleh pemain lawan. Passing atas digunakan saat pemain terdekat dijaga oleh lawan dan bola harus diberikan pada teman yang berada disisi lapangan yang berjauhan. Keberhasilan operan ditentukan antar pemain yang memahami posisi dan pergerakan masing-masing. Dibutuhkan latihan kekompakan dan penerapan taktik sesuai arahan pelatih.

#### **4) Teknik Menyundul (Heading)**

Sepakbola tidak hanya dimainkan menggunakan kaki tetapi anggota badan yang lain tidak terkecuali kepala. Teknik memainkan bola dengan kepala dinamakan heading (Watson, 2015: 154). Teknik ini digunakan saat bola berada diudara dan memiliki dua tujuan untuk ofensif maupun defensif. Tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan bebas, penerimaan lemparan kedalam, operan sundulan, clearance dapat dimainkan dengan kepala secara langsung (Luxbacher 2013: 78). Tujuan ofensif dilakukan saat tim menyerang berada di kotak penalti lawan, heading dilakukan untuk mencetak gol. Posisi heading saat bola berada diudara sulit ditebak oleh penjaga gawang karena terjadi dalam waktu singkat dan jarak yang dekat meskipun tidak sekeras shooting. Tujuan defensif digunakan saat bola dioper menggunakan operan atas oleh lawan, untuk mengantisipasi bola mendekati ke gawang bola disundul menjauh (clearance). Teknik

menyundul dipengaruhi oleh loncatan dan ketepatan bola pada bagian dahi.

## **5) Teknik Menembak (Shooting)**

Scoring goal tetap menjadi tugas paling sulit dalam sepakbola (Luxbacher, 2013: 94). Karena tujuan dari permainan sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya dalam durasi waktu yang ada. Teknik yang paling efektif untuk mencetak gol adalah shooting. Shooting merupakan gerakan menendang bola kearah gawang perkenaan bagian kaki dengan tujuan mencetak gol (Luxbacher, 2013: 96) . Laju bola yang keras dan cepat menambah peluang terciptanya gol serta beberapa variasi shooting dapat mengecoh pergerakan seorang kiper. Shooting dilakukan dengan kontak antar bola dan kaki yang kuat dan cepat sehingga laju bola juga akan powerfull.

## **2. Latihan**

### **a. Hakikat Latihan**

Pertandingan merupakan puncak dari proses berlatih melatih dalam olahraga, dengan harapan agar atlet dapat berprestasi optimal. Mendapatkan prestasi yang optimal, seorang atlet tidak terlepas dari proses latihan. Singh (2012: 26) menyatakan latihan merupakan proses dasar persiapan untuk kinerja yang lebih tinggi yang prosesnya dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik dan psikologis yang meningkatkan

kemampuan seseorang. Senada dengan hal tersebut, Budiwanto, (2012: 16), menyatakan latihan adalah suatu program latihan fisik untuk mengembangkan kemampuan seorang atlet dalam menghadapi pertandingan penting. Peningkatan kemampuan keterampilan dan kapasitas energi diperhatikan sama. Latihan adalah proses melakukan kegiatan olahraga yang telah direncanakan secara sistematis dan terstruktur dalam jangka waktu yang lama untuk meningkatkan kemampuan gerak baik dari segi fisik, teknik, taktik, dan mental untuk menunjang keberhasilan siswa atau atlet dalam memperoleh prestasi olahraga yang maksimal (Langga & Supriyadi, 2016: 91). Pendapat lain, menurut Harre (2012: 1) latihan (training) olahraga adalah proses penyempurnaan berolahraga melalui pendekatan ilmiah yang berdasarkan prinsip-prinsip latihan, secara teratur dan terencana sehingga mempertinggi kemampuan dan kesiapan olahragawan.

Pengertian latihan yang berasal dari kata practice adalah aktivitas untuk meningkatkan keterampilan (kemahiran) berolahraga dengan menggunakan berbagai peralatan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraga (Sukadiyanto, 2011: 7). Pengertian latihan yang berasal dari kata exercise adalah perangkat utama dalam proses latihan harian untuk meningkatkan kualitas fungsi organ tubuh manusia, sehingga mempermudah olahragawan dalam penyempurnaan geraknya (Sukadiyanto, 2011: 8). Sukadiyanto (2011: 6) menambahkan latihan yang

berasal dari kata training adalah suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktik, menggunakan metode, dan aturan, sehingga tujuan dapat tercapai tepat pada waktunya. Ghosh (2005: 7) menyatakan latihan adalah proses terencana untuk memodifikasi sikap, pengetahuan atau perilaku keterampilan melalui pengalaman belajar untuk mencapai kinerja yang efektif dalam suatu kegiatan atau berbagai kegiatan.

#### **b. Tujuan Latihan**

Tujuan serta sasaran utama dari pelatihan olahraga adalah Untuk membantu para atlet dalam meningkatkan ketrampilan dan pencapaian prestasi semaksimal mungkin, di samping untuk menjaga stabilitas derajat kesehatan dan kebugaran jasmani atlet. Tujuan latihan dalam olahraga diprioritaskan untuk mengikuti pertandingan dan menjadi pemenang pada setiap kejuaraan. Pendapat tujuan latihan antara lain untuk membantu atlet meningkatkan keterampilan dari prestasi olahraganya memperoleh dan menyempurnakan tehnik olahraga yang dipilih, memperbaiki dan menyempurnakan strategi, menanamkan kualitas kemauan, menjamin dan mengamankan persiapan tim secara optimal, untuk mencapai dan memperluas perkembangan fisik secara menyeluruh, untuk mempertahankan keadaan kesehatan.

### **c. Komponen Latihan**

Wuest (dalam Budiwanto, 2013: 33) menjelaskan bahwa dalam merencanakan program latihan harus menggunakan komponen latihan fisik sebagai berikut: (1) Intensitas, adalah tingkat usaha atau usaha yang dikeluarkan oleh seseorang selama latihan fisik. (2) Durasi, adalah panjang atau lamanya melakukan latihan. (3) Frekuensi, adalah jumlah sesi latihan fisik per minggu. (4) Cara (mode), adalah jenis latihan yang dilakukan. Bompa (1994) mengemukakan, jika seorang pelatih merencanakan suatu program latihan, harus memperhatikan komponen-komponen volume, intensitas dan densitas latihan. Volume latihan merupakan komponen penting dalam latihan yang menjadi syarat yang diperlukan untuk mencapai kemampuan teknik, taktik dan khususnya kemampuan fisik. Volume latihan dapat diwujudkan berupa kesatuan dari bagian-bagian waktu atau lamanya latihan; jarak tempuh atau berat beban per unit waktu; jumlah ulangan (repetisi) suatu latihan atau melaksanakan bagian teknik dalam tempo tertentu. Intensitas latihan juga merupakan komponen yang penting yang menunjuk pada kualitas pelaksanaan kerja dalam periode waktu tertentu. Kesungguhan melakukan latihan dan melaksanakan latihan gerakan dengan benar merupakan tuntutan pencapaian intensitas latihan. Intensitas latihan dapat diindikatori oleh kecepatan (waktu), besarnya atau jumlah beban latihan, tempo atau waktu permainan dan dapat juga berupa frekuensi gerakan. Komponen berikutnya adalah densitas latihan, dapat

diartikan sebagai seringnya mengulang-ulang gerakan latihan yang dilakukan pada setiap seri latihan atau bagian latihan sesuai dengan masa recovery yang diberikan.

Fox, Bowers, & Foss (dalam Budiwanto, 2013: 33) mengemukakan bahwa ada empat faktor yang harus diperhatikan dalam program latihan, yaitu frekuensi latihan, intensitas latihan, lama latihan dan jenis kegiatan. Frekuensi latihan harus tiga hingga lima hari per minggu. Saran ini berdasarkan pada penemuan bahwa peserta latihan menjadi baik kesegaran jasmaninya jika mereka latihan satu hari per minggu tetapi akan menjadi lebih baik jika mereka latihan tiga hingga lima hari per minggu. Latihan harus cukup keras sehingga target heart rate (THR) mencapai antara 60% hingga 90% dari maximum heart rate reserve (HRR) atau metabolisme mencapai 50% hingga 80% dari konsumsi oksigen maksimum. Latihan harus dilaksanakan terus-menerus dengan intensitas yang tepat selama 15 hingga 60 menit per hari. Lamanya latihan tergantung pada intensitas latihan, intensitas kegiatan rendah harus dilakukan dalam waktu yang lebih lama. Jenis olahraga yang digunakan selama latihan harus mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) melibatkan kelompok otot besar, (2) dapat dipertahankan terus-menerus, (3) berirama dan bersifat aerobik.

#### **d. Model Latihan Bermain**

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-

ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Ke-sempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut Moeslichatoen (Simatupang, 2005,p.25) bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

**e. Model Latihan TGT**

Model pembelajaran TGT mengakulturasikan antara belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Selain itu, tipe ini memasukkan unsur permainan (game) yang dapat menambah semangat serta motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

**3. Keterampilan**

**a. Hakikat Keterampilan**

Suatu pembelajaran gerak sangat erat kaitannya dengan istilah terampil. Seseorang dikatakan terampil jika ia mampu menguasai suatu gerak yang telah dilatihkan dengan baik. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 57), Keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien.

Semakin tinggi kemampuan seseorang mencapai tujuan yang diharapkan, maka semakin terampil orang tersebut.

Menurut Schmidt yang dikutip dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 61), keterampilan merupakan kemampuan untuk membuat hasil akhir dengan kepastian yang maksimum, tetapi dengan pengeluaran energi dan waktu yang minimum. Sedangkan menurut Singer yang dikutip dalam Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 61), keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efisiensi dan efektif.

Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra, (2000: 58), untuk memperoleh tingkat keterampilan diperlukan pengetahuan yang mendasar tentang bagaimana keterampilan tertentu dihasilkan atau diperoleh serta faktor-faktor apa saja yang berperan dalam mendorong penguasaan keterampilan. Pada intinya bahwa suatu keterampilan itu baru dapat dikuasai apabila dipelajari atau dilatihkan dengan persyaratan tertentu, satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan keterampilan tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jangka waktu tertentu yang memadai.

#### **4. Teknik Passing**

Passing adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman. Passing yang baik dan benar sangat dibutuhkan dalam permainan sepak bola, karena dengan menguasai tehnik ini maka akan mempermudah teman kita

untuk menerima bola. Seperti halnya menendang, passing juga bisa dilakukan dengan kaki bagian luar dan bagian dalam atau bisa dengan kepala, dada (kalau kita memang sudah benar-benar menguasai teknik ini). Menendang bola adalah “suatu gerakan atau aksi yang dilakukan oleh kaki pada bola agar dapat bergulir atau bergerak dari tempat semula” (Soekatamsi 1993:14).

## 5. Teknik *Shooting*

*Shooting* adalah salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola. Dimana tujuan dalam shooting adalah untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan untuk memenangkan pertandingan. Dimana shooting merupakan faktor terpenting dan utama dalam permainan sepak bola. Untuk menjadi seorang pemain sepak bola yang sempurna, seorang pemain harus mengembangkan kemahiran shooting dengan menggunakan kedua kakinya. Sedangkan John D Tenang, shooting merupakan menendang bola dengan keras ke gawang guna mencetak gol. Teknik shooting merupakan salah satu teknik dalam sepakbola yang terlihat mudah, namun teknik ini merupakan bagian tersulit karena memerlukan kematangan dan kecerdikan pemain dalam menendang bola sehingga tidak dijangkau atau di tangkap kiper.

### **B. Kajian Penelitian yang relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu:

1. Arianto & Darmawan (2018) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) Terhadap Keterampilan Passing Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP GIKI 2 Surabaya). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa uji t nilai signifikan pada nilai thitung  $-7,935 \geq 2,09302$  ttabel dengan  $\text{Sig} = 0,000 \leq 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) terhadap keterampilan passing sepakbola sebesar 51,15 %. Perbedaan dalam penelitian ini adalah waktu, sampel, tempat penelitian dan fokus penelitian.
2. Penelitian Irianto & Yudhistomo (2019) The Effect of Part and Whole Methods to Improving Shooting Accuracy in Futsal Players of UNY. Hasil penelitian ini menunjukkan: Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1). Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan metode part dalam meningkatkan akurasi shooting pemain, dengan Thitung  $6,946 > T_{\text{tabel}} 2,262$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , serta angka yang semakin meningkat dari persentase tersebut sebanyak 28,88%. 2). Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan metode keseluruhan pada meningkatkan akurasi tembakan pemain, dengan T-hitung  $5,823 > T_{\text{tabel}} 2,262$ , dan signifikansinya nilai  $0,000 < 0,05$ , dan persentase kenaikannya sebesar 19,46%. 3). Metode bagian lebih baik dari keseluruhan metode dalam meningkatkan akurasi shooting pemain, dengan perbedaan rata-rata post-test dari 1,8. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah waktu, fokus penelitian, sampel, metode penelitian dan tempat penelitian.

3. Penelitian Ridwan & Juhanis (2020). The Effect of Running Practice Method on Football Shooting Skills of Sport Science Students. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh latihan lari lurus menggunakan metode drill dan lari zig zag dengan metode drill pengaruh terhadap keterampilan shooting dalam permainan sepakbola. Metode penelitian ini menggunakan eksperimen dengan menggunakan two groups pretest-posttest design. Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian peneliti adalah: jumlah sampel, tempat penelitian, waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini metode pembelajaran yang diperlakukan kepada sampel dan jenjang pendidikan sampel.
4. Penelitian Khalifa et al (2021) Effects of verbal interactions between students on skill development, game performance and game involvement in soccer learning. Hasil penelitian ini menunjukkan kedua metode memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan passing pendek, sedangkan metode yang lain tidak pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan menggiring bola dan menembak. Sebaliknya, hanya kelompok eksperimen verbal yang menghasilkan peningkatan signifikan dalam aktivitas permainan secara keseluruhan. Adapun perbedaan dengan penelitian ini adalah waktu, fokus penelitian, sampel, metode penelitian dan tempat penelitian.

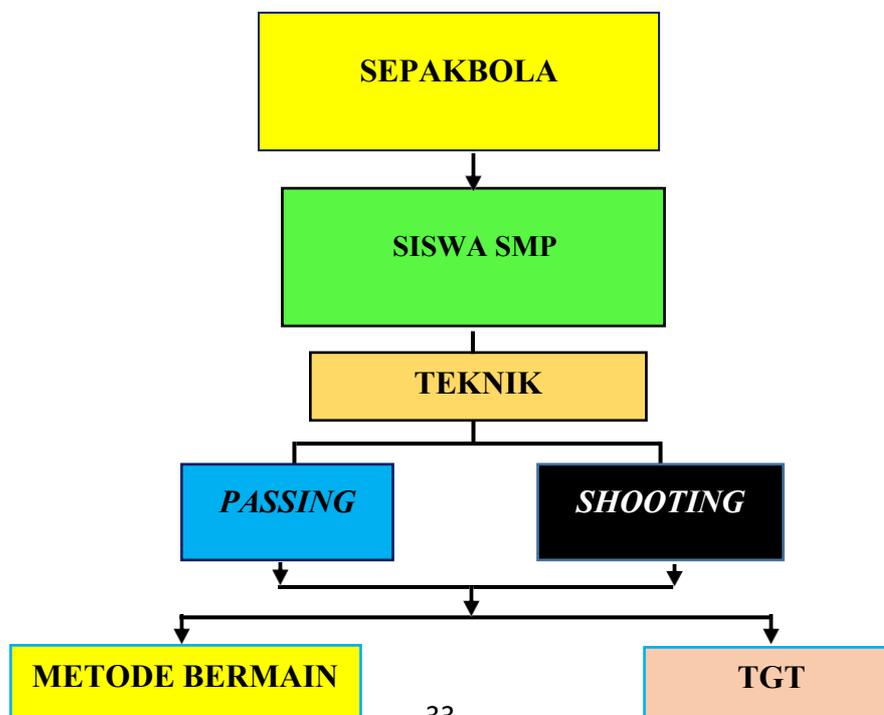
### **C. Kerangka Pikir**

Permainan sepakbola merupakan permainan yang membutuhkan berbagai penguasaan keterampilan dasar seperti kemampuan shooting, dribiling, stoping, passing, heading, sliding tackle, throw-in, dan goal keeping. Teknik passing dan shooting sangat dibutuhkan dalam sepakbola, karena sebelum seorang pemain melakukan tembakan passing merupakan langkah awal yang baik untuk mencapai tujuan dalam permainan sepakbola. Karena tujuan dalam permainan sepakbola adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya. Semakin baik kemampuan seorang pemain dalam menguasai teknik passing dan shooting, maka dapat mendukung tercapainya tujuan permainan sepakbola. Selain kondisi fisik, mental pemain dan pengalaman bertanding dalam keberhasilan pemain untuk melakukan kedua teknik tersebut dengan baik, metode latihan merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan keterampilan atlet atau siswa. Ketika metode latihan yang digunakan tidak tepat, maka akan membawa pengaruh yang kurang baik terhadap keterampilan seorang pemain dalam melakukan teknik passing dan shooting. Oleh sebab itu, dibutuhkan metode latihan tepat untuk mendukung dalam peningkatkan keterampilan passing dan shooting dalam permainan sepakbola yaitu latihan berbasis metode bermain untuk meningkatkan teknik shooting dan metode TGT untuk meningkatkan keterampilan passing.

Metode bermain merupakan salah satu metode yang sering digunakan oleh seorang guru untuk menyajikan materi pelajaran tertentu, namun sangat jarang sekali ditemukan metode ini digunakan dalam meningkatkan keterampilan

shooting dalam permainan sepakbola. Padahal metode bermain digunakan untuk menghindari kejenuhan siswa saat mengikuti proses pembelajaran atau latihan. Sedangkan model pembelajaran TGT merupakan salah model pembelajaran yang dikembangkan oleh Johns Hopkins, dengan tujuan utamanya membagikan para siswa dalam bentuk tim belajar yang terdiri dari 4-6 orang dengan ketentuan dalam kelompok tersebut memiliki perbedaan setiap orang misalnya tingkat kemampuan, jenis kelamin dan latar belakang etniknya.

Secara universal kedua metode ini dapat digunakan dalam usaha untuk meningkatkan keterampilan siswa terhadap teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola. Adapun penggunaan dua metode latihan tersebut, dapat memberikan dampak yang baik terhadap keterampilan passing dan shooting para siswa yang dibuktikan secara ilmiah. Berikut merupakan gambar kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:





Gambar 2. Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dan sekaligus untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini, peneliti menyusun hipotesis penelitian sebagai jawaban sementara dari pencapaian penelitian ini. Hipotesis dalam penelitian adalah “Adanya pengaruh metode bermain dan TGT terhadap peningkatan keterampilan teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola”.

## **BAB III**

### **METODEOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang di dalamnya terdapat perlakuan atau yang biasa disebut treatment. Penelitian eksperimen ini merupakan tahapan untuk mencari ada atau tidaknya pengaruh yang terdapat dalam variabel tertentu terhadap variabel lain dengan cara mengontrol secara seksama. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiyono, 2017: 107).

##### **2. Desain Penelitian**

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “pretest-posttest design”. Dua kelompok yang dipilih secara random tersebut diberi pretest untuk mengetahui kemampuan awal setiap kelompok namun perlakuan yang berbeda. Berikut tabel desain yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

GRUB	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
A & B	Pre-test	Perlakuan	Post-test

Keterangan:

A= Kelompok Eksperimen

B= Kelompok Kontrol

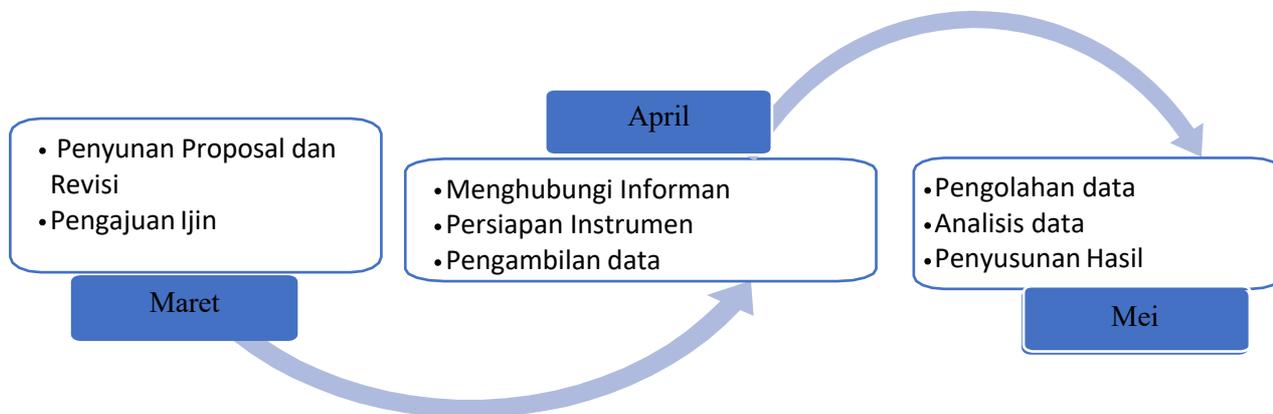
O<sub>1</sub>= Perlakuan Awal

O<sub>2</sub>= Perlakuan Akhir

X= Perlakuan

### B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilaksanakan di enam SMP di Daerah Istimewa Yogyakarta. Waktu yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah 3 bulan, dimulai pada bulan Maret hingga Mei 2023.



Gambar 3. Jadwal Penelitian

### C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP dari 6 sekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta,

dengan total keseluruhan populasi 3.451 orang siswa. Sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini. Teknik penentuan sampel dalam penelitian menggunakan purposive sampling atau menentukan sampel secara acak dimana kelompok yang menjadi ditargetkan harus memiliki atribut-atribut tertentu diantara 1). Siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian harus berusia 13 dan 14 tahun, 2). Siswa yang dijadikan sampel harus kelas satu dan dua SMP, 3). Harus sehat secara jasmani dan rohani, 4). Harus mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Dengan demikian jumlah sampel dalam penelitian 80 siswa berasal dari 4 sekolah masing-masing sekolah memiliki 20 siswa yang mengikuti ekstrakurikuler permainan sepakbola.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen**

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan perlakuan dan non perlakuan. Perlakuan berkaitan pada dua metode yang akan diterapkan kepada para subjek untuk melakukan teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola, sedangkan non perlakuan berkaitan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, baru selanjutnya dilaksanakan uji hipotesis.

## **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas tidak lain adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya data yang akan dianalisis. Penghitungan normalitas data dalam penelitian ini menggunakan Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS version 25.0 for windows. Kaidah normalitas jika  $\alpha > 0.05$ , maka tes dinyatakan berdistribusi normal, jika  $\alpha < 0.05$ , maka tes dikatakan tidak berdistribusi normal.

## **2. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas berguna untuk mengkaji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika  $\alpha > 0.05$ , maka tes dinyatakan homogen, jika  $\alpha < 0.05$ , maka tes dikatakan tidak homogen. Untuk menguji uji homogenitas dilakukan dengan rumus uji Levene test dengan bantuan SPSS version 25.0 for windows. Uji Homogenitas dimaksud dengan membagi varians yang terbesar dengan varians yang terkecil yang diperoleh.

## **3. Uji Hipotesis**

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas maka teknik analisis data selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan menggunakan uji multivariant untuk mengetahui simultan varian masing-masing variabel terikat, dalam melakukan uji hipotesis peneliti menggunakan analisis dengan bantuan program SPSS version 25.0 for windows.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

Dalam bab hasil penelitian dan pembahasan akan disajikan secara berurutan antara lain: (1) data hasil penelitian, (2) uji prasyarat analisis, dan (3) uji hipotesis. Untuk uji hipotesis akan disajikan berurutan antara lain: (a) pengaruh model latihan menggunakan metode bermain terhadap keterampilan passing; (b) pengaruh model latihan menggunakan TGT terhadap keterampilan shooting; dan (c) pengaruh model latihan menggunakan metode bermain dan TGT terhadap keterampilan passing dan shooting.

#### **1. Deskripsi Data Penelitian**

Data hasil penelitian ini adalah berupa data pretest dan posttest yang merupakan gambaran umum tentang masing-masing variabel yang terkait dalam penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di empat sekolah yaitu SMP Negeri 6 Yogyakarta, SMP Negeri 1 Yogyakarta, SMP Negeri 3 Tempel dan MTSN Muhamadiyah karangkajen Yogyakarta. Pengambilan data pretest dimulai pada tanggal 19 Febuari 2023 sedangkan untuk pengambilan data posttest dilaksanakan pada hari Sabtu 21 Febuari 2023. Pemberian perlakuan (treatment) dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan, dengan frekuensi 3 (tiga) kali pertemuan dalam satu minggu untuk satu metode latihan, yaitu setiap hari Selasa, Kamis, dan Sabtu dengan sampel siswa SMP yang telah ditentukan dari 4 sekolah masing-masing 10 orang

untuk digabungkan menjadi sampel yang mewakili populasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini menjadi 40 sampel. Secara lengkap akan disajikan sebagai berikut:

Data pretest dan posttest hasil tes keterampilan passing dan shooting para subjek melalui metode bermain dan metode pembelajaran kooperatif disajikan pada Tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest Passing**

No	Passing					
	Metode Bermain			Metode Pembelajaran Kooperatif		
	Pretest	Posttest	selisih	Pretest	Posttest	Selisih
1.	4	8	4	5	9	4
2.	5	9	4	4	8	4
3.	6	9	3	4	9	5
4.	5	8	3	5	8	3
5.	5	9	4	4	9	5

**Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Shooting**

No	Shooting					
	Metode Bermain			Metode Pembelajaran Kooperatif		
	Pretest	Posttest	selisih	Pretest	Posttest	Selisih
1.	4	8	3	5	8	3
2.	3	7	4	4	9	5
3.	4	9	6	5	9	4
4.	4	8	4	4	8	4
5.	5	8	3	4	7	3

Tabel 4. Deskriptif statistik pretest dan posttest hasil passing dan shooting para subjek disajikan pada tabel 4 sebagai berikut.

Latihan	Metode	Statistik	Pretest	Posttest
<i>Passing</i>	Bermain	Jumlah	25	40
		Rerata	5	7.1
		SD	1	0.60211

<i>Shooting</i>	<b>Pembelajaran Kooperatif</b>	Jumlah	22	43
		Rerata	5	8.2
		SD	2	0.92544
	<b>Bermain</b>	Jumlah	20	40
		Rerata	3.8	7.1
		SD	0.20233	0.60211
<b>Pembelajaran Kooperatif</b>	Jumlah	22	41	
	Rerata	5	7.8	
	SD	0.50122	1	

## 2. Hasil Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode Kolmogorov Smirnov. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program software SPSS version 25.00 for windows dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran halaman. Rangkuman data disajikan pada Tabel 5 sebagai berikut.

**Tabel 5.** Uji Normalitas

<b>Tests of Normality</b>						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.394	40	.000	.678	40	.000
Post Test	.390	40	.000	.623	40	.000
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan analisis statistik uji normalitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Z Kolmogorov Smirnov, pada semua data pretest dan posttest passing dan shooting didapat dari hasil uji normalitas data nilai signifikansi  $p > 0,05$ , yang berarti data berdistribusi normal. Setelah data

penelitian dinyatakan normal maka, data tersebut akan diuji untuk melihat homogenitasnya.

**b. Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji persamaan beberapa sampel yaitu homogen atau tidak. Uji homogenitas dimaksudkan menguji kesamaan varian antara pretest dan posttest. Uji homogenitas pada penelitian ini adalah uji Levene Test. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 6 sebagai berikut:

**Tabel 6. Uji Homogenitas**  
**Test of Homogeneity of Variances**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre Test	Based on Mean	3.490	1	38	.069
	Based on Median	5.067	1	38	.030
	Based on Median and with adjusted df	5.067	1	23.000	.034
	Based on trimmed mean	3.370	1	38	.074
Post Test	Based on Mean	.731	1	37	.398
	Based on Median	.220	1	37	.642
	Based on Median and with adjusted df	.220	1	36.819	.642
	Based on trimmed mean	.731	1	37	.398
	Based on Mean	.731	1	37	.398

Berdasarkan analisis statistik uji homogenitas yang telah dilakukan dengan menggunakan uji Levene Test. Pada pretest diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,069 \geq 0,05$ . Hal ini berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Demikian juga dengan hasil perhitungan pada posttest didapat nilai

signifikansi sebesar  $0,398 \geq 0,05$ . Hal berarti dalam kelompok data memiliki varian yang homogen. Dengan demikian populasi memiliki kesamaan varian atau homogen.

### 3. Hasil Uji Hipotesis

**Tabel 7. Uji t test.**

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-2.30000	.82275	.13009	-2.56313	-2.03687	-17.680	39	.000

Berdasarkan hasil penelitian maka hasil perbedaan mean antara pretest dan posttest diuji dengan menggunakan analisis uji t diperoleh hasil  $0.000 < 0,05$  sehingga terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah latihan menggunakan model latihan metode bermain dan metode pembelajaran kooperatif. Dengan demikian kedua metode yang digunakan dalam penelitian ini terbukti memberikan dampak yang positif terhadap proses latihan teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola.

### B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut mengenai hasil-hasil analisis data yang telah ditemukan dalam penelitian ini. Berdasarkan pengujian hipotesis maka dalam penelitian ini membuktikan bahwa,

1) terdapat peningkatan yang signifikan teknik passing dan shooting dalam permainan sepakbola para siswa SMP, setelah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain dan metode pembelajaran kooperatif. Dengan demikian kedua metode yang digunakan dalam penelitian ini terbukti meningkatkan keterampilan para siswa SMP tentang teknik melakukan passing dan shooting dalam permainan sepakbola.

Permainan sepakbola merupakan permainan yang sering kita jumpai di desa maupun di kota-kota besar. Permainan sepakbola ini merupakan permainan beregu karena dimainkan oleh 11 orang dari masing-masing regunya, dari anak-anak sampai orang dewasa menggemari dan menyenangi permainan ini, karena untuk bermain sepakbola tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya dan dapat dilaksanakan di tempat-tempat terbuka sekalipun bukan lapangan sebenarnya. Sepakbola merupakan cabang olahraga permainan beregu yang pelaksanaannya dilakukan oleh 2 tim. Jumlah permainan yang bertanding setiap tim 11 orang termasuk penjaga gawang. Setiap pemain boleh memainkan bola dengan seluruh anggota badan kecuali dengan lengan atau tangan. Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang yang dapat memainkan bola bebas menggunakan seluruh anggota badannya di dalam daerah penalti. Permainan ini dilakukan di atas lapangan rumput yang rata, berbentuk persegi panjang yang panjangnya 100 meter sampai 110 meter dan lebarnya 64 meter sampai 75 meter. Pada kedua garis batas lebar lapangan (garis gawang) ditengah-tengahnya masing-masing didirikan sebuah gawang yang berhadapan.

Dalam permainan digunakan sebuah bola yang bagian luarnya terbuat dari kulit. Masingmasing regu menempati separuh lapangan. Permainan dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu 2 orang asisten wasit sebagai penjaga garis. Pelaksanaan permainan sepakbola dilakukan 2 babak selama 2 x 45 menit. Tujuan masing-masing kesebelasan adalah berusaha memasukkan bola ke dalam gawang lawan dan mencegah lawan memasukkan bola ke gawang.

Sepakbola merupakan olahraga permainan, untuk itu supaya dapat bermain dengan baik dan benar maka kemampuan dasar bermain sepakbola harus diketahui, dimengerti dan dipelajari terlebih dahulu. Oleh karena itu, seorang pemain harus menguasai keterampilan dasar bermain sepakbola yang meliputi: *stop ball* (menghentikan bola), *shooting* (menendang bola ke gawang), *passing* (mengumpan), *heading* (menyundul bola), dan *dribbling* (menggiring bola). Khusus dalam *passing* dan *shooting* pemain harus menguasai kedua teknik tersebut dengan baik, karena teknik *passing* dan *shooting* sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dari sebuah permainan sepakbola. Penerapan dan penguasaan kemampuan dasar tersebut merupakan salah satu landasan yang sangat penting agar dapat meningkatkan prestasi dalam bermain sepakbola.

Menurut Luxbacher (1998:2) bahwa sepakbola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim 14 mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas (11) pemain termasuk seorang penjaga gawang.

Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badanya, baik dengan kaki maupun tangan. Jenis permainan ini bertujuan untuk menguasai bola dan memasukkan ke dalam gawang lawanya sebanyak mungkin dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola (Abdul Rohim, 2008:1.3).

*Passing* dan *shooting* merupakan dua teknik dasar yang sangat penting dalam permainan sepakbola. Kedua teknik ini akan memberikan dampak yang besar terhadap hasil akhir dari sebuah pertandingan dan memberikan dampak terhadap teknik dasar yang lain misalnya kontrol, menghentikan bola, menggiring bola dll. *Passing* merupakan memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. *Passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki, tetapi bagian tubuh lain juga bisa digunakan. *Passing* membutuhkan kemampuan teknik yang sangat penting agar dapat tetap menguasai bola. Dengan *passing* yang baik seorang pemain bisa berlari ke ruang terbuka dan mengendalikan permainan saat membangun strategi penyerangan. *Passing* dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang di antara lawan dengan bergerak dan membuka ruang di sekeliling pemain. Adapun kegunaan teknik *passing* (mengumpan) bola adalah 1) Untuk melewati musuh dengan melakukan operan secara tepat kepada rekan setim. 2) membuka ruang kosong serta mencari kesempatan memberikan umpan kepada kawan dengan

tepat. 3) Untuk menahan bola tepat dalam penguasaan, menyelamatkan bola apabila terdapat kemungkinan untuk segera memberikan umpan kepada kawan dan menciptakan serangan.

Metode bermain merupakan suatu cara yang dilakukan dalam pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk bermain untuk mendatangkan kesenangan bagi orang yang melakukannya. Menurut Beltasar Tarigan (2001:17) bahwa, “Pengajaran melalui metode bermain adalah meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan sesungguhnya”. Sedangkan Depdiknas (2003:28) menjelaskan, “metode bermain bertujuan untuk mengajarkan permainan agar anak memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak yang dilakukan dalam pembelajaran yang konsep dalam bentuk permainan, adapun bentuk permainan yang digunakan dalam pembelajaran passing dalam permainan sepak bola dengan kaki bagian dalam. Menurut Alnedral (2015:108) menyatakan bahwa metode bermain ini diarahkan agar tujuan belajar atau latihan dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit dan berat. Menurut Darwis (1999:59) menyatakan bahwa metode bermain digunakan dalam usaha pencapaian tujuan melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks yang dapat mencerminkan terjadinya suatu permainan antara dua regu yakni regu penyerangan dan regu bertahan. Menurut Kurniawan (2015:59) yaitu metode bermain memberikan pengaruh signifikan terhadap

temuan, bahwa metode bermain juga memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan *passing* dalam olahraga permainan sepak bola. Menurut Anggraeni (2012:59) bahwa permainan yang memiliki arah jelas bagi proses pembelajaran, oleh sebab itu pemain menjadi kreatif, dan mengembangkan gagasan, dan mampu beradaptasi semakin terbiasa melakukan gerakan teknik *passing* dan *shooting* dalam permainan sepak bola.

Pembelajaran kooperatif dengan istilah model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Slavin (dalam Asma, 2006: 11) mendefinisikan belajar kooperatif sebagai berikut “Cooperative learning methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as well as their own”. Definisi ini mengandung pengertian bahwa dalam belajar kooperatif siswa belajar bersama, saling menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.

Team Games Tournament (TGT) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, ini merupakan model pembelajaran pertama dari Johns Hopkins. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana peserta didik berkompetensi sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara mereka. Metode TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada

perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (reinforcement). Metode TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Hal ini harus dilakukan oleh para guru olahraga untuk menciptakan media pembelajaran yang sederhana, menyenangkan dan memberikan dampak yang besar terhadap hasil akhir dari sebuah latihan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan dalam sebuah penelitian merupakan hal yang tidak terpisahkan dalam penelitian-penelitian ilmiah. Keterbatasan penelitian dalam penelitian ini yang dialami langsung oleh peneliti diantaranya menemukan sekolah-sekolah SMP di DIY yang memiliki ekstrakurikuler sepakbola, kriteria subjek dalam penelitian ini yang meliputi umur, tingkat pengetahuan dan keterampilan dalam olahraga sepakbola. Adapun keterbatasan lain adalah segi waktu, jarak tempuh yang cukup jauh, material.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan peneliti, kemudian peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada pengaruh yang signifikan latihan menggunakan metode pembelajaran bermain dan TGT terhadap keterampilan *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola siswa SMP.
2. Ada pengaruh yang signifikan model latihan pembelajaran bermain dan TGT berpengaruh meningkatkan minat siswa SMP untuk berlatih teknik *passing* dan *shooting* dalam permainan sepakbola.
3. Ada pengaruh yang signifikan pembelajaran keterampilan dasar sepakbola (*passing* dan *shooting*) melalui dua metode yang digunakan dalam penelitian dengan cara memberikan perlakuan secara sistematis dan terprogram di setiap perlakuan.

#### B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut.

##### 1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran bermain dan TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar bermain sepakbola. Hal ini memberi petunjuk bahwa dalam latihan keterampilan dasar bermain sepakbola, penerapan metode yang tepat lebih tepat dalam meningkatkan keterampilan dasar bermain sepakbola. Metode pembelajaran bermain dan TGT telah terbukti mampu memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan dasar bermain sepakbola (*passing* dan *shooting*).

## **2. Implikasi Praktis**

Hasil penelitian secara praktis dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi para guru olahraga dalam membuat program pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain sepakbola. Dengan demikian pembelajaran akan efektif dan akan mendapatkan hasil sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pelatih.

## **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian maka kepada para guru-guru SMP dan para peneliti lain, diberikan saran-saran sebagai berikut.

### **1. Guru-guru Olahraga**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan membuktikan bahwa metode pembelajaran bermain dan TGT lebih efektif digunakan

untuk proses pembelajaran teknik *passing* dan *shooting* dalam olahraga sepakbola. Disarankan kepada para guru, untuk menggunakan metode metode pembelajaran bermain dan TGT dalam meningkatkan keterampilan dasar olahraga sepakbola.

## **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian ini merupakan kajian yang empirik yang dapat dipakai oleh para peneliti di bidang kepelatihan sepakbola dalam melakukan inovasi untuk perbaikan cara pelatihan keterampilan dasar bermain sepakbola. Untuk para peneliti yang bermaksud melanjutkan atau mereplikasi penelitian ini disarankan untuk memperhatikan secara ketat para calon subjek dan di club-club profesional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Williams, C., Hulse, M., Strudwick, A., Reddin, J., Howarth, L., Eldred, J., Hirst, M., & McGregor, S. (2007). Reliability and validity of two tests of soccer skill. *Journal of Sports Sciences*. <https://doi.org/10.1080/02640410601150470>
- Aminudin, A., Sugiyanto, S., & Liskustyawati, H. (2020). Contribution Leg Muscle Strength, Dynamic Balance and Hip Joint Flexibility to the Accuracy of Football Shooting. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.985>
- Argolo, J. S. (2015). Temporal analysis of goals in woman's football London Olympics game 2012. *Revista Brasileira De Futsal E Futebol*.
- Bartkus, K. R., Nemelka, B., Nemelka, M., & Gardner, P. (2012). Clarifying The Meaning Of Extracurricular Activity: A Literature Review Of Definitions. *American Journal of Business Education (AJBE)*. <https://doi.org/10.19030/ajbe.v5i6.7391>
- Beltrán, H. C., Reigal, R. E., Uribe, S. F., Reyes, F. V., & Ríos, L. J. C. (2018). Motivación autodeterminada y estado de flow en un programa extraescolar de Small Sided Games. *Anales de Psicología*. <https://doi.org/10.6018/analesps.34.2.258621>
- Bentley-Edwards, K. L., Smith, L. V., Robbins, P. A., & Adams-Bass, V. N. (2019). Out of the Hood, But Not Out of the Woods: The School Engagement and Cohesion of Black Students Based on Exposure to Violence and Victimization. *Urban Review*. <https://doi.org/10.1007/s11256-019-00517-2>
- Blondeau, J. (2021). The influence of field size, goal size and number of players on the average number of goals scored per game in variants of football and hockey: The Pi-theorem applied to team sports. *Journal of Quantitative Analysis in Sports*. <https://doi.org/10.1515/jqas-2020-0009>

- Boone, S., Schuler, K. R., Basu, N., & Smith, P. N. (2021). College extracurricular involvement as a suicide prevention and wellness promotion strategy: Exploring the roles of social support and meaning. *Journal of American College Health*. <https://doi.org/10.1080/07448481.2021.1904952>
- Bozkurt, S., Çoban, M., & Demircan, U. (2020). The effect of football basic technical training using unilateral leg on bilateral leg transfer in male children. *Journal of Physical Education (Maringa)*. <https://doi.org/10.4025/JPHYSEDUC.V31I1.3164>
- Bullough, S., & Jordan, J. (2017). Youth academy player development in english football: The impact of regulation since 2006. *Sport, Business and Management: An International Journal*. <https://doi.org/10.1108/SBM-10-2016-0059>
- Byrne, H. (2020). Digital Football Cultures: Fandom, Identities and Resistance. *Internet Histories*. <https://doi.org/10.1080/24701475.2019.1678910>
- Chapman, R., Richardson, D., Cope, E., & Cronin, C. (2020). Learning from the past; a Freirean analysis of FA coach education since 1967. *Sport, Education and Society*. <https://doi.org/10.1080/13573322.2019.1654989>
- Coskun, A., Dinc, M. S., & Tetik, S. (2021). Strategic performance management for soccer clubs: A quantitative model proposal. *Journal of Human Sport and Exercise*. <https://doi.org/10.14198/jhse.2021.164.08>
- da Costa, Y. P., Marques Junior, N. K., Soares da Silva, E. L., & Batista, G. R. (2019). Comparison between the numbers of goals achieved in the Brazilian football championship 2017 in game time function. *REVISTA BRASILEIRA DE FUTSAL E FUTEBOL*.
- Darmawan, A. G., & Suharjana, S. (2019). The Physical Fitness Gap between Strikers and Defenders in Football Extracurricular Programs. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i2.18678>

- de Melo, I. G., Bernaldino, E. de S., & de Barba, C. H. (2021). Extracurricular Activity and Vocational Technical training: Meetings and meanings in Integrated Technical Teaching. *International Journal of Advanced Engineering Research and Science*. <https://doi.org/10.22161/ijaers.82.9>
- Dobrowolski, H., Karczemna, A., & Włodarek, D. (2020). Nutrition for female soccer players—recommendations. In *Medicina (Lithuania)*. <https://doi.org/10.3390/medicina56010028>
- Gabriele, R. (2008). Orientations to Happiness : Do They Make a Difference in a Student ' s Educational Life ? *American Secondary Education*.
- Gemael, Q. A., Kurniawan, F., & Izzuddin, D. A. (2020). Hubungan Kemampuan Passing Dengan Ketepatan Shooting Dalam Pembelajaran Sepak Bola Di Kelas Xi Sma Negeri 1 Cikarang Utara. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*. <https://doi.org/10.26858/com.v12i1.13528>
- Guest, A. M. (2018). The social organization of extracurricular activities: Interpreting developmental meanings in contrasting high schools. *Qualitative Psychology*. <https://doi.org/10.1037/qup0000069>
- Huang, G., Lan, Z., & Huang, G. (2021). Football Players' Shooting Posture Norm Based on Deep Learning in Sports Event Video. *Scientific Programming*. <https://doi.org/10.1155/2021/1552096>
- Inan, T. (2021). Using poisson model for goal prediction in European football. *Journal of Human Sport and Exercise*. <https://doi.org/10.14198/jhse.2021.164.16>
- Junaidi, A., Sugihartono, T., Sutisyana, A., & Defliyanto, D. (2019). Pengaruh Latihan Variasi Shooting Ke Arah Gawang Terhadap Akurasi Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Pada Pemain U-14 Ssb Tunas Muda Bengkulu. *Kinestetik*. <https://doi.org/10.33369/jk.v2i2.6490>

- Kempe, M., & Memmert, D. (2018). "Good, better, creative": the influence of creativity on goal scoring in elite soccer. *Journal of Sports Sciences*. <https://doi.org/10.1080/02640414.2018.1459153>
- Kostić Pahnoglu, T., & Cvetković, T. (2021). The Role Of Football In The Greek Post War Society Through The Prism Of Andreas Frangias' Novel People And Houses. *Facta Universitatis, Series: Physical Education and Sport*. <https://doi.org/10.22190/fupes200709052k>
- Kuncoro Darumoyo, Arief Nur Wahyudi, & Andy Widhiya Bayu Utomo. (2021). Sosialisasi Pembinaan Sepakbola Usia Muda Dan Peranan Orangtua Bagi Pemain Sepak Bola. *Ijce (Indonesian Journal of Community Engagement)*. <https://doi.org/10.37471/ijce.v2i1.217>
- Kunrath, C. A., Cardoso, F. da S. L., Calvo, T. G., & da Costa, I. T. (2020). Mental fatigue in soccer: A systematic review. In *Revista Brasileira de Medicina do Esporte*. <https://doi.org/10.1590/1517-869220202602208206>
- Kunzel, R., Barcellos Crescente, L. A., Siqueira, O. D., & Garlipp, D. C. (2018). Analysis of goals scored in the male football of the 2016 olympic games. *Revista Brasileira De Futsal E Futebol*.
- McGuine, T., Post, E., Pfaller, A. Y., Hetzel, S., Schwarz, A., Brooks, M. A., & Kliethermes, S. A. (2020). Does soccer headgear reduce the incidence of sport-related concussion? A cluster, randomised controlled trial of adolescent athletes. *British Journal of Sports Medicine*. <https://doi.org/10.1136/bjsports-2018-100238>
- Mulyana, D., & Rubiana, I. (2021). Perbandingan Pengaruh Latihan Uphill Dengan Interval Training Terhadap Peningkatan Kecepatan Lari. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*. <https://doi.org/10.37058/sport.v5i1.2899>
- Muslimin, M., & Hidayat, A. (2017). Evaluasi Program Pembinaan Tim Sepakbola

- Sekolah Olahraga Negeri Sriwijaya Sumatera Selatan Tahun 2016. *JOURNAL SPORT AREA*. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2\(2\).776](https://doi.org/10.25299/sportarea.2017.vol2(2).776)
- Mustafa, P. S. (2021). Implementation Of Behaviorism Theory-Based Training Learning Model In Physical Education In Class Vii Junior High School Football Game Materials. *Competitor: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*. <https://doi.org/10.26858/cjpko.v13i1.18131>
- Nguyen, Q. (2021). Poisson Modeling and Predicting English Premier League Goal Scoring. *The New England Journal of Statistics in Data Science*. <https://doi.org/10.51387/21-nejsds1>
- Nugroho, W. A. (2017). Pembinaan Prestasi Olahraga Sepakbola Di Pusat Pendidikan Dan Latihan Putra Batang. *JUARA : Jurnal Olahraga*. <https://doi.org/10.33222/juara.v2i2.43>
- Octavianti, R., & Hutapea, B. (2018). Kontribusi Peran Gender Dan Konformitas Terhadap Agresivitas Remaja Putri Suporter Sepakbola. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*. <https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v1i2.927>
- Oliveira, C. C., Ferreira, D., Caetano, C., Granja, D., Pinto, R., Mendes, B., & Sousa, M. (2017). Nutrition and supplementation in soccer. In *Sports*. <https://doi.org/10.3390/sports5020028>
- Onyenwenyi, A. O. C., & Mchunu, G. G. (2019). Primary health care workers' understanding and skills related to cervical cancer prevention in Sango PHC centre in south-western Nigeria: a qualitative study. *Primary Health Care Research & Development*. <https://doi.org/10.1017/S1463423619000215>
- Putukian, M., Echemendia, R. J., Chiampas, G., Dvorak, J., Mandelbaum, B., Lemak, L. J., & Kirkendall, D. (2019). Head Injury in Soccer: From Science to the Field; summary of the head injury summit held in April 2017 in New York City, New York. *British Journal of Sports Medicine*. [57](https://doi.org/10.1136/bjsports-2018-</a></p>
</div>
<div data-bbox=)

100232

- Reineke, A., Duda, H., & Fiedor, M. (2020). Recognition of the game and cooperation by players when scoring goals in football based on the goals scored during the selected matches of the UEFA champions league and the european league. *Journal of Physical Education and Sport*. <https://doi.org/10.7752/jpes.2020.s6417>
- Ricatti, F., & Klugman, M. (2020). Football is life: the loves and madness of Roma Tifosi. *Continuum*. <https://doi.org/10.1080/10304312.2020.1811206>
- Rodrigues, A. C., Lima, M. D. M., de Souza, L. C., Furtado, C., Marques, C. E., Gonçalves, L., Lima, M. V., Lasmar, R. P., & Caramelli, P. (2019). No Evidence of Association Between Soccer Heading and Cognitive Performance in Professional Soccer Players: Cross-Sectional Results. *Frontiers in Neurology*. <https://doi.org/10.3389/fneur.2019.00209>
- Rohendi, A., Rustiawan, H., Rustandi, E., & Sudrazat, A. (2020). Perbandingan Latihan Pass and Drill Circle dengan Pass and Follow Drill Square terhadap Peningkatan Passing Pendek pada Cabang Olahraga Sepakbola. *Jurnal Kepelatihan Olahraga*. <https://doi.org/10.17509/jko-upi.v12i1.24011>
- Rosado-Cubero, A., Freire-Rubio, T., & Hernández, A. (2021). Understanding triggering skills for ENTREPRENEURS: The case of ESIC. *Technological Forecasting and Social Change*. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2020.120380>
- S, A., & Soniawan, V. (2021). Development of Football technique Skills Test Instruments for U-17 Players. *Jurnal Patriot*. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i1.774>
- S, J. (2021). Analisis Komponen Fisik Terhadap Kemampuan Shooting. *Jurnal Porkes*. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3493>
- Sadigursky, D., Braid, J. A., De Lira, D. N. L., Machado, B. A. B., Carneiro, R. J. F.,

- & Colavolpe, P. O. (2017). The FIFA 11+ injury prevention program for soccer players: A systematic review. *BMC Sports Science, Medicine and Rehabilitation*. <https://doi.org/10.1186/s13102-017-0083-z>
- Saputro, T., Kurniawan, A. W., & Yudasmara, D. S. (2022). Survei Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani di SMA, MA dan SMK. *Sport Science and Health*. <https://doi.org/10.17977/um062v2i92020p456-463>
- Siregar, N. P., Santosa, S., & Arfian, N. (2019). Pengaruh Latihan Keseimbangan Metode Vladimir Janda Terhadap Risiko Cedera Olahraga Basket Pada Pelajar Laki-Laki Smp Negeri 15 Medan. *Jurnal Penelitian Kesmasy*. <https://doi.org/10.36656/jpkisy.v1i2.86>
- Sukendro, S., & Ihsan, M. (2018). Identifikasi Bakat Cabang Olahraga Dengan Metode Sport Search Pada Ektrakurikuler Sepakbola SMP Negeri 16 Kota Jambi. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v14i1.19980>
- Sulistiyono, Sugiyanto, Kristiyanto, A., & Purnama, S. K. (2021). Improving skills and character youth football player through games experience coaching model. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090202>
- Suwignyo, H., & Utomo, A. W. B. (2021). Pendekatan model role play dalam upaya meningkatkan hasil belajar teknik passing sepak bola. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*. <https://doi.org/10.36706/altius.v10i1.14135>
- Tamir, I., & Bar-eli, M. (2021). The Moral Gatekeeper: Soccer and Technology, the Case of Video Assistant Referee (VAR). *Frontiers in Psychology*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.613469>
- Tamozhanskaya, A. V., & Shkola, O. M. (2016). On program of extracurricular mini-football training program for university girl students. *Pedagogics, Psychology, Medical-Biological Problems of Physical Training and Sports*.

<https://doi.org/10.15561/18189172.2016.0406>

- Tan, R. M., Yangco, R. T., & Que, E. N. (2020). Students' conceptual understanding and science process skills in an inquiry-based flipped classroom environment. *Malaysian Journal of Learning and Instruction*. <https://doi.org/10.32890/mjli2020.17.1.7>
- Taryana, T., Budiman, A., Karyati, D., & Julia, J. (2021). Enhancing students' understanding and skills on dance music: An action research. *Cypriot Journal of Educational Sciences*. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6334>
- Tessari, A. (2020). Verona and the myth of Romeo and Juliet: love affair or merely affairs? *Journal of Tourism History*. <https://doi.org/10.1080/1755182X.2020.1830189>
- Tuyls, K., Omidshafiei, S., Muller, P., Wang, Z., Connor, J., Hennes, D., Graham, I., Spearman, W., Waskett, T., Steele, D., Luc, P., Recasens, A., Galashov, A., Thornton, G., Elie, R., Sprechmann, P., Moreno, P., Cao, K., Garnelo, M., ... Hassabis, D. (2021). Game plan: What AI can do for football, and what football can do for AI. In *Journal of Artificial Intelligence Research*. <https://doi.org/10.1613/JAIR.1.12505>
- Woodman, S., Bearman, C., & Hayes, P. (2021). Understanding skill decay and skill maintenance in first responders. *Australian Journal of Emergency Management*. <https://doi.org/10.47389/36.4.44>

# LAMPIRAN



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
**SMP NEGERI 6**

ꦱꦩꦥꦤꦺꦒꦼꦂꦶꦒꦺꦴꦏꦿꦠ

Jl. RW. Monginsidi No. 1 Yogyakarta Kode Pos : 55233 Telp. (0274) 512268 Fax (0274) 512268

HOTLINE SEKOLAH : (0274) 512268 EMAIL : smpn6@jogjakota.go.id  
HOTLINE SMS UPIK : 085640056681 HOTLINE EMAIL : smpn6yk@yahoo.com  
WEBSITE : smpn6yogya.sch.id

---

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 070/350

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Y. Niken Sasanti, M.Pd.  
NIP : 19650704 199003 2 004  
Pangkat, Golongan : Pembina Tk. I/IVb  
Jabatan : Plt. Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan:

Nama : Christoporus Tatag Hariatmoko  
NIM : 21633251058  
Prodi : Pendidikan Jasmani - S2

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 6 Yogyakarta dengan judul "Pengaruh Metode Bermain dan Metode Pembelajaran Kooperatif Type Team Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Ketrampilan Passing Shooting Dalam Permainan Sepakbola" pada tanggal 15 s.d. 16 Mei 2023.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Mei 2023  
Plt. Kepala Sekolah  
  
Dra. Y. Niken Sasanti, M.Pd.  
NIP 19650704 199003 2 004



**SEGORO AMARTO**  
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA  
KEMANDIRIAN - KEDISIPLINAN - KEPEDULIAN - KEBERSAMAAN



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA  
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
**MADRASAH TSANAWIYAH MUHAMMADIYAH  
KARANGKAJEN YOGYAKARTA**  
TERAKREDITASI : A  
Jl. Sisingamangaraja Gg. Kalijaga No. 4 Yogyakarta ☎ (0274) 412236, 412458

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 235/SK/Adm/MTs-KK/IV/2023

Yang tersebut dan bertanda tangan di bawah ini :

Nama : BADRUDIN ARK, S.Ag., MSI.  
NBM : 845.871  
Jabatan : Kepala Madrasah  
Unit Kerja : MTs. Muhammadiyah Karangkajen  
Alamat : Jl. Sisingamangaraja Gg. Kalijaga No. 4 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

N a m a : CHRISTOPORUS TATAG HARIATMOKO  
NIM : 21633251058  
Prodi : Pendidikan Jasmani-S2.

Yang bersangkutan telah melakukan observasi/penelitian pengumpulan data dalam rangka penulisan tesis dengan judul : "PENGARUH METODE BERMAIN DAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TYPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN PASSING DAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA".

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Mei 2023

Kepala Madrasah,



**BADRUDIN ARK, S.Ag., M.S.I.**  
NBM. 845.871

## **INSTRUMEN TEAM GAMES TURNAMENT**

- Sasaran Program : Anak Usia 13-14 tahun
- Judul Penelitian : PENGARUH METODE BERMAIN DAN METODE PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN PASSING DAN SHOOTING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA
- Peneliti : Christoporus Tatag Hariatmoko, S.Or.
- Validator : Dr. Yudanto, M.Pd

### **A. Tujuan**

Tujuan Instrumen untuk mengetahui apakah model latihan dan pembelajaran bermain dan TGT berpengaruh meningkatkan keterampilan, minat siswa SMP untuk berlatih teknik passing dan shooting dalam sepak bola.

## **INSTRUMEN VALIDASI AHLI**

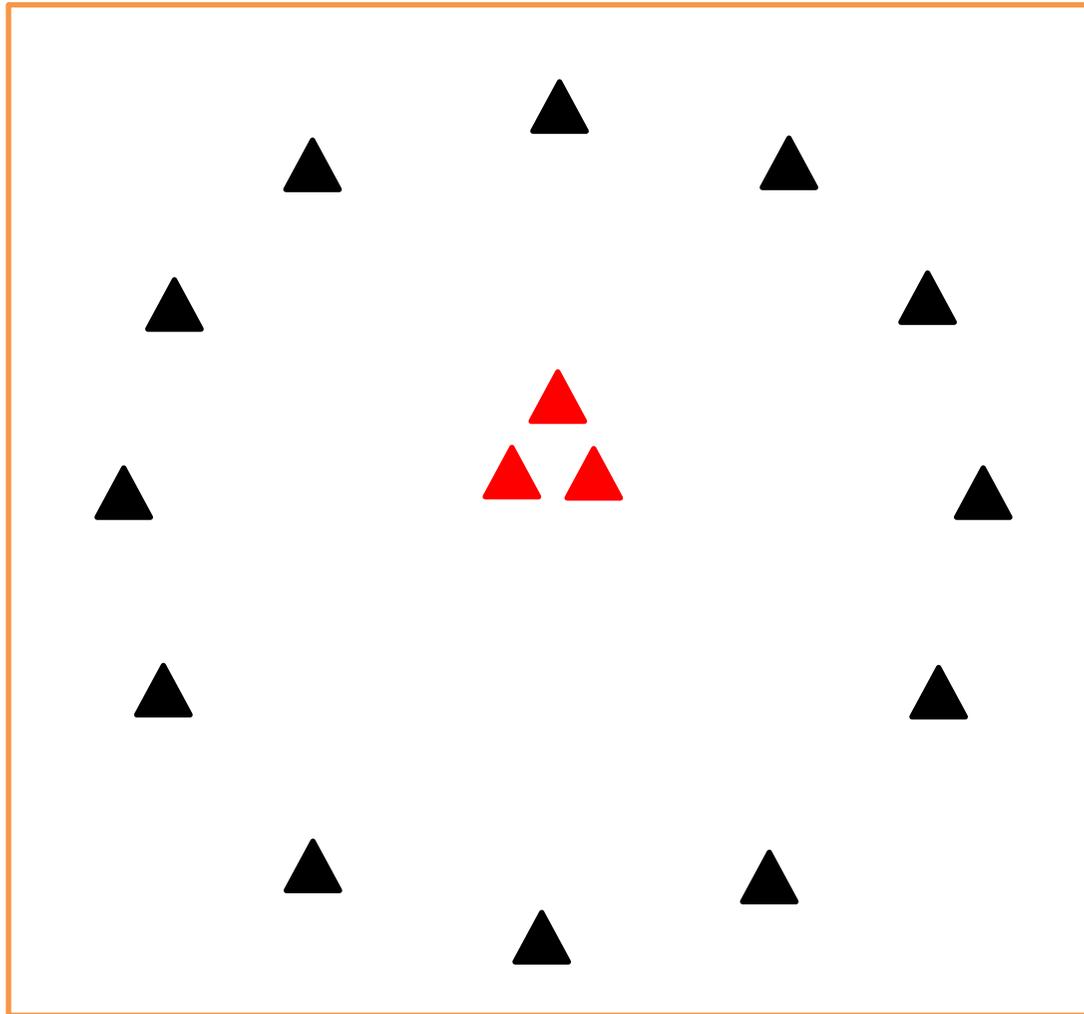
**Nama : Dr. Yudanto, M.Pd**

## INSTRUMEN

Pertemuan ke-	Sesi	Model	Time	Repetisi	Waktu recovery antar set	Jumlah Set	Jumlah Peserta	Total Durasi 1 Sesi Latihan	Peralatan
1	Observasi dan treatment sederhana								
2	1	<b>TGT: Passing</b>	15 menit : pemanasan  60 menit inti  15 menit : pendinginan	3	<b>2 menit</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang Pembatas
3	1	<b>TGT: Dribbling</b>	15 menit : pemanasan  60 menit inti  15 menit : pendinginan	3	<b>1 menit 45 detik</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang Pembatas
4	1	<b>TGT: Passing</b>	15 menit : pemanasan  60 menit inti  15 menit : pendinginan	3	<b>1 menit 30 detik</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang Pembatas
5	1	<b>BERMAIN Dribbling</b>	15 menit : pemanasan	3	<b>1 menit 15 detik</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang

			60 menit inti 15 menit : pendinginan						Pembatas
6	1	<b>BERMAIN: Passing</b>	15 menit : pemanasan  60 menit inti  15 menit : pendinginan	3	<b>1 menit</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang Pembatas
7	1	<b>Post-Test TGT dan Bermain:</b>  <b>1. Passing x TGT</b> <b>2. Dribbling x TGT</b> <b>3. Passing x Bermain Dribbling x Bermain</b>	15 menit : pemanasan  60 menit inti  15 menit : pendinginan	3	<b>1 menit – 1 menit 30 detik</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang Pembatas
8	1	<b>Post-Test Bermain dan TGT:</b>  <b>1. Passing x Bermain</b> <b>2. Dribbling x Bermain</b> <b>3. Passing x TGT Dribbling x TGT</b>	15 menit : pemanasan  60 menit inti  15 menit : pendinginan	3	<b>1 menit – 1 menit 30 detik</b>	3	<b>20 Orang</b>	90 menit	Peluit, Stopwatch, Bola, Cone, Mini Gawang, Tiang Pembatas

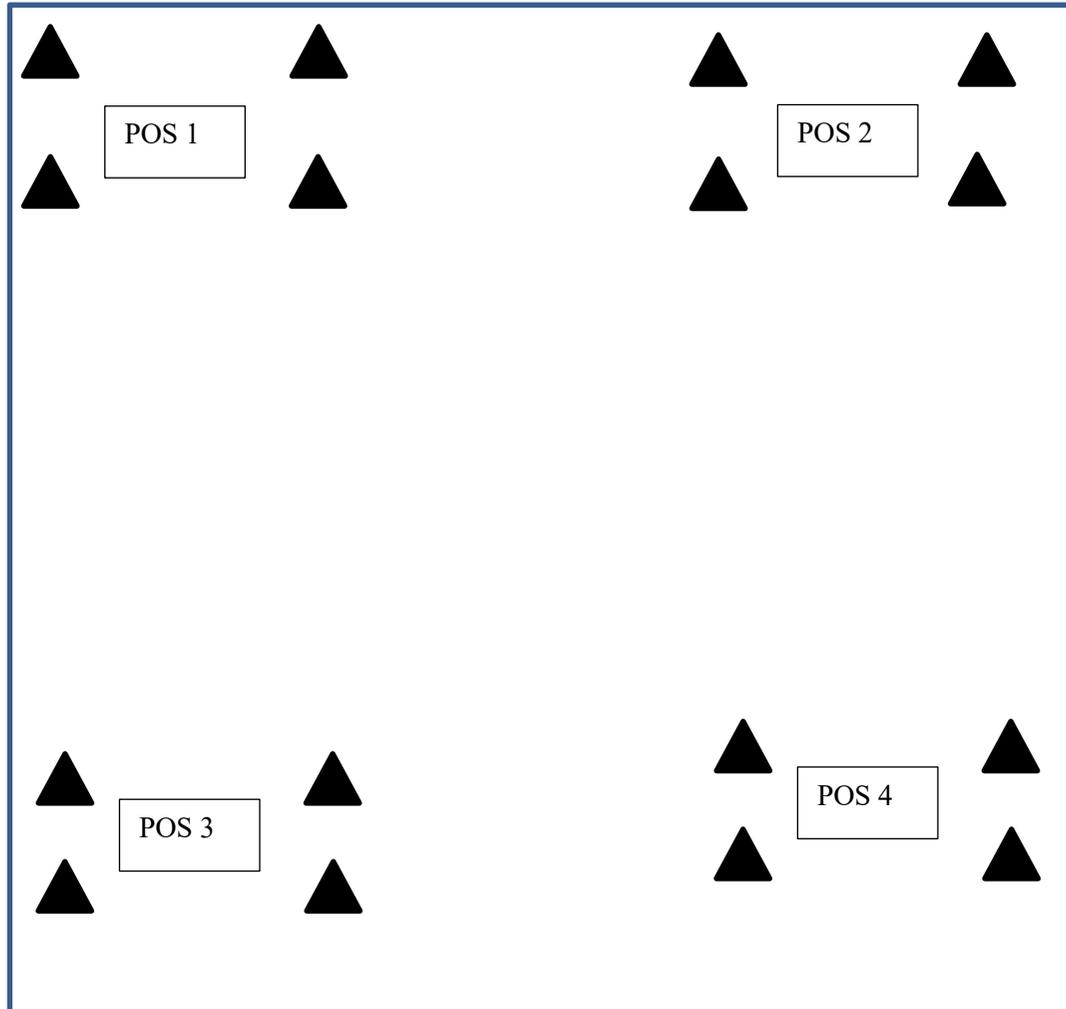
**FORMASI**  
**WARMING UP**



Note:

1. Warming Up Statis dan Dinamis dilakukan selama 15 Menit.
2. Bentuk posisi melingkar dan pemimpin berada ditengah lingkaran

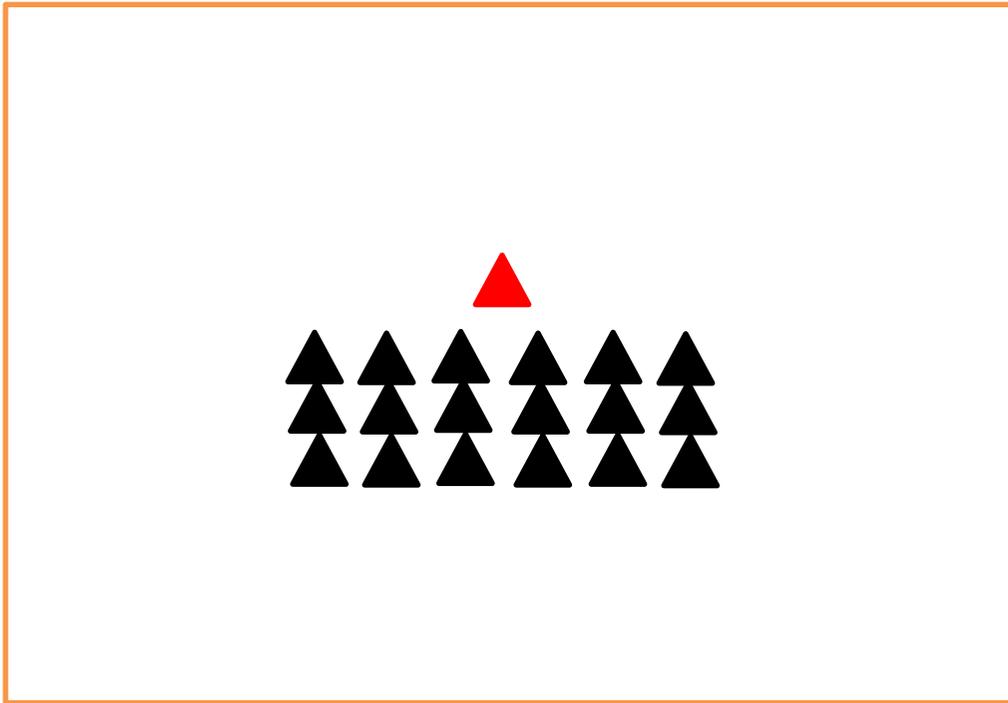
## TREATMENT



### Note:

1. Pemberian treatment dilakukan dengan membagi 5 pos yang telah diberi marked
2. Setiap pos mempunyai treatment yang berbeda
3. Pada saat treatment dilakukan secara berantai

## COLLING DOWN



Note:

1. Cooling Down dilakukan selama 15 Menit.
2. Bentuk posisi banjar dan pemimpin didepan untuk memandu cooling down

**LEMBAR VALIDASI**

No.	Teknik	Indikator	Pernyataan	Klarifikasi Nilai					Keterangan
				1	2	3	4	5	
<b>A. Teknik Drbbling Model Latihan TGT (Team Games Tournament)</b>									
1.	Dribbling	a) Tahap penyajian materi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet mempersiapkan diri.</li> <li>• Atlet melakukan <i>jogging</i> dan <i>streaching</i> sebelum treatment diberikan.</li> <li>• Mendemonstrasikan teknik dasar <i>dribbling</i> dengan model latihan TGT</li> </ul>	1. Penerapan model <i>team games tournament</i> dapat meningkatkan dan mengembangkan teknik dasar <i>dribbling</i> sepakbola.						
		b) Belajar Dalam Kelompok ( <i>Team</i> ) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok diarahkan untuk dapat menunjuk salah satu rekannya untuk dijadikan sebagai kapten dalam kelompok.</li> <li>• Setelah terbagi kelompok, atlet diarahkan ke lokasi pos-pos yang</li> </ul>	2. Penerapan model <i>team games tournament</i> terhadap keterampilan <i>dribbling</i> sepakbola mempermudah atlet SSB baturetno dalam melaksanakan materi teknik dasar <i>dribbling</i> sepakbola.						

		telah dipersiapkan.							
		<p>c) Permainan (<i>Games</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet berkumpul di pos-pos yang telah disediakan.</li> <li>• Atlet berbris dengan cara berbanjar sesuai arahan peneliti.</li> <li>• Atlet melakukan dribbling halang rintang dengan cara melewati serta meloncati marker.</li> <li>• Setelah dribbling ke marker terakhir, dilanjutkan modifikasi passing ke rekan yang dibelakang.</li> <li>• Dan seterusnya dilakukan hingga durasi waktu dan repetisi yang ditentukan selesai</li> </ul>	<p>3. Penerapan model tipe TGT menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan beragam fakta konsep <i>dribbling</i> dan keterampilan <i>dribbling</i></p>						
		<p>d) Pertandingan (<i>Tournament</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan arahan</li> </ul>	<p>4. Penerapan model <i>team games tournament</i> terhadap keterampilan</p>						

		<p>kepada atlet untuk membagi menjadi 2 kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, dilakukannya pertandingan selama 2x15 menit</li> <li>• Peneliti memberikan intruksi agar atlet dapat memaksimalkan komponen teknik dasar yang telah ditentukan, yaitu <i>dribbling</i> dan <i>passing</i>.</li> </ul>	<p><i>dribbling</i> memungkinkan atlet dapat lebih rileks, dan termotivasi</p>						
		<p>e) Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan kepada team yang telah bekerja secara maksimal dengan memberikan jajanan berupa snack</li> <li>• Dan peneliti memberikan saran, masukan, serta dorongan motivasi terhadap atlet agar dapat</li> </ul>	<p>5. Penerapan model TGT terhadap keterampilan <i>dribbling</i> berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar atlet, harga diri, dan sikap penerimaan pada atlet lain yang berbeda.</p>						

		lebih giat kembali dalam berlatih.							
<b>B. Teknik Passing Model Latihan TGT (Team Games Tournament)</b>									
2.	Passing	<p>a) Tahap penyajian materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet mempersiapkan diri.</li> <li>• Atlet melakukan <i>jogging</i> dan <i>streaching</i> sebelum treatment diberikan.</li> <li>• Mendemonstrasikan teknik dasar passing dengan model latihan TGT</li> </ul>	<p>1. Penerapan model <i>team games tournament</i> dapat meningkatkan dan mengembangkan teknik dasar <i>passing</i> sepakbola.</p>						
		<p>b) Belajar Dalam Kelompok (<i>Team</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok diarahkan untuk dapat menunjuk salah satu rekannya untuk dijadikan sebagai kapten dalam kelompok.</li> <li>• Setelah terbagi kelompok, atlet diarahkan ke lokasi pos-pos yang</li> </ul>	<p>2. Penerapan model <i>team games tournament</i> terhadap keterampilan <i>passing</i> sepakbola mempermudah atlet SSB baturetno dalam melaksanakan materi teknik dasar <i>passing</i> sepakbola.</p>						

		telah dipersiapkan.							
		<p>c) Permainan (<i>Games</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet berkumpul di pos-pos yang telah disediakan.</li> <li>• Atlet berbris dengan cara berbanjar sesuai arahan peneliti.</li> <li>• Atlet melakukan passing halang rintang dengan cara melewati serta meloncati marker.</li> <li>• Setelah dribbling ke marker terakhir, dilanjutkan modifikasi passing ke rekan yang dibelakang.</li> <li>• Dan seterusnya dilakukan hingga durasi waktu dan repetisi yang ditentukan selesai</li> </ul>	<p>3. Penerapan model tipe TGT menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan beragam fakta konsep <i>passing</i> dan keterampilan <i>passing</i></p>						
		<p>d) Pertandingan (<i>Tournament</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan arahan</li> </ul>	<p>4. Penerapan model <i>team games tournament</i> terhadap keterampilan</p>						

		<p>kepada atlet untuk membagi menjadi 2 kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, dilakukannya pertandingan selama 2x15 menit</li> <li>• Peneliti memberikan intruksi agar atlet dapat memaksimalkan komponen teknik dasar yang telah ditentukan, yaitu dribbling dan passing.</li> </ul>	<p><i>passing</i> memungkinkan atlet dapat lebih rileks, dan termotivasi</p>						
		<p>e) Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan kepada team yang telah bekerja secara maksimal dengan memberikan jajanan berupa snack</li> <li>• Dan peneliti memberikan saran, masukan, serta dorongan motivasi terhadap atlet agar dapat</li> </ul>	<p>5. Penerapan model TGT terhadap keterampilan <i>passing</i> berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar atlet, harga diri, dan sikap penerimaan pada atlet lain yang berbeda.</p>						

		lebih giat kembali dalam berlatih.							
<b>C. Teknik Dribbling Model Latihan Bermain</b>									
3.	Dribbling	<p>a) Tahap penyajian materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet mempersiapkan diri.</li> <li>• Atlet melakukan <i>jogging</i> dan <i>stretching</i> sebelum treatment diberikan.</li> <li>• Mendemonstrasikan teknik dasar passing dengan model latihan Bermain</li> </ul>	<p>1. Penerapan model Bermain dapat meningkatkan dan mengembangkan teknik dasar <i>dribbling</i> sepakbola.</p>						
		<p>b) Belajar Dalam Kelompok (<i>Team</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok diarahkan untuk dapat menunjuk salah satu rekannya untuk dijadikan sebagai kapten dalam kelompok.</li> <li>• Setelah terbagi kelompok, atlet diarahkan ke lokasi pos-</li> </ul>	<p>2. Penerapan model Bermain terhadap keterampilan <i>dribbling</i> sepakbola mempermudah atlet SSB baturetno dalam melaksanakan materi teknik dasar <i>dribbling</i> sepakbola.</p>						

		pos yang telah dipersiapkan.							
		<p>c) Permainan (<i>Games</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet berkumpul di pos-pos yang telah disediakan.</li> <li>• Atlet berbris dengan cara berbanjar sesuai arahan peneliti.</li> <li>• Atlet melakukan passing halang rintang dengan cara melewati serta meloncati marker.</li> <li>• Setelah dribbling ke marker terakhir, dilanjutkan modifikasi passing ke rekan yang dibelakang.</li> <li>• Dan seterusnya dilakukan hingga durasi waktu dan repetisi yang ditentukan selesai</li> </ul>	<p>3. Penerapan model tipe Bermain menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan beragam fakta konsep <i>dribbling</i> dan keterampilan <i>dribbling</i></p>						
		<p>d) Pertandingan (<i>Tournament</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti memberikan</li> </ul>	<p>4. Penerapan model Bermain terhadap keterampilan <i>dribbling</i></p>						

		<p>arahan kepada atlet untuk membagi menjadi 2 kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, dilakukannya pertandingan selama 2x15 menit</li> <li>• Peneliti memberikan intruksi agar atlet dapat memaksimalkan komponen teknik dasar yang telah ditentukan, yaitu <i>dribbling</i> dan <i>passing</i>.</li> </ul>	<p>memungkinkan atlet dapat lebih rileks, dan termotivasi</p>						
		<p>e) Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan kepada team yang telah bekerja secara maksimal dengan memberikan jajanan berupa snack</li> <li>• Dan peneliti memberikan saran, masukan, serta dorongan motivasi terhadap atlet</li> </ul>	<p>5. Penerapan model Bermain terhadap keterampilan <i>dribbling</i> berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar atlet, harga diri, dan sikap penerimaan pada atlet lain yang berbeda.</p>						

		agar dapat lebih giat kembali dalam berlatih.							
<b>D. Teknik Dribbling Model Latihan Bermain</b>									
4.	Passing	<p>a) Tahap penyajian materi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet mempersiapkan diri.</li> <li>• Atlet melakukan <i>jogging</i> dan <i>streaching</i> sebelum treatment diberikan.</li> <li>• Mendemonstrasikan teknik dasar passing dengan model latihan Bermain</li> </ul>	1. Penerapan model Bermain dapat meningkatkan dan mengembangkan teknik dasar <i>Passing</i> sepakbola.						
		<p>b) Belajar Dalam Kelompok (<i>Team</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setiap kelompok diarahkan untuk dapat menunjuk salah satu rekannya untuk dijadikan sebagai kapten dalam kelompok.</li> <li>• Setelah terbagi kelompok, atlet diarahkan ke</li> </ul>	2. Penerapan model Bermain terhadap keterampilan <i>Passing</i> sepakbola mempermudah atlet SSB baturretno dalam melaksanakan materi teknik dasar <i>Passing</i> sepakbola.						

		lokasi pos-pos yang telah dipersiapkan.							
		<p>c) Permainan (<i>Games</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Atlet berkumpul di pos-pos yang telah disediakan.</li> <li>• Atlet berbris dengan cara berbanjar sesuai arahan peneliti.</li> <li>• Atlet melakukan passing halang rintang dengan cara melewati serta meloncati marker.</li> <li>• Setelah dribbling ke marker terakhir, dilanjutkan modifikasi passing ke rekan yang dibelakang.</li> <li>• Dan seterusnya dilakukan hingga durasi waktu dan repetisi yang ditentukan selesai</li> </ul>	3. Penerapan model tipe Bermain menggabungkan kelompok belajar dan kompetisi tim digunakan untuk meningkatkan beragam fakta konsep <i>Passing</i> dan keterampilan <i>Passing</i>						
		<p>d) Pertandingan (<i>Tournament</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peneliti</li> </ul>	4. Penerapan model Bermain terhadap keterampilan						

		<p>memberikan arahan kepada atlet untuk membagi menjadi 2 kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Setelah terbagi menjadi 2 kelompok, dilakukannya pertandingan selama 2x15 menit</li> <li>• Peneliti memberikan intruksi agar atlet dapat memaksimalkan komponen teknik dasar yang telah ditentukan, yaitu dribbling dan passing.</li> </ul>	<p><i>Passing</i> memungkinkan atlet dapat lebih rileks, dan termotivasi</p>						
		<p>e) Penghargaan Kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan penghargaan kepada team yang telah bekerja secara maksimal dengan memberikan jajanan berupa snack</li> <li>• Dan peneliti memberikan saran, masukan, serta dorongan motivasi</li> </ul>	<p>5. Penerapan model Bermain terhadap keterampilan <i>Passing</i> berhasil meningkatkan skill-skill dasar, pencapaian, interaksi positif antar atlet, harga diri, dan sikap penerimaan pada atlet lain yang berbeda.</p>						

		terhadap atlet agar dapat lebih giat kembali dalam berlatih.							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--























