

**PENGARUH LATIHAN DENGAN MODEL *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK
DASAR *PASSING* SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER
SEPAKBOLA SMP NEGERI 33 PURWOREJO
KABUPATEN PURWOREJO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :
Erza Azriel Muhammad
19601241085

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

2023

PENGARUH LATIHAN DENGAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DASAR *PASSING* SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA SMP NEGERI 33 PURWOREJO KABUPATEN PURWOREJO

Oleh

Erza Azriel Muhammad

NIM 19601241085

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan dengan model *Teaching Games For Understanding (TGfU)* terhadap peningkatan keterampilan *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 33 Purworejo yang berjumlah 20 peserta. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes dari Arsil (2015). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan *paired t test* dengan signifikansi $p < 0,005$.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat diketahui hasil penelitian sebagai berikut: ada pengaruh latihan dengan model *TGfU* yang signifikan terhadap kemampuan *passing* dalam teknik dasar sepak bola. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis *paired t test* yang menunjukkan bahwa didapatkan skor signifikansi 0,00 atau $p < 0,05$. Adapun perbandingan hasil rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* adalah 1,15 detik.

Kata Kunci: *Teaching games for understanding*, keterampilan *passing*, sepakbola.

EFFECT OF TRAINING WITH THE TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING MODEL TOWARDS THE PASSING BASIC TECHNIQUE SKILLS OF THE FOOTBALL EXTRACURRICULAR MEMBERS OF SMP NEGERI 33 PURWOREJO, PURWOREJO REGENCY

By:
Erza Azriel Muhammad
NIM. 19601241085

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of training using the Teaching Games For Understanding (TGfU) model on the improvement of passing skills of the football extracurricular members of SMP Negeri 33 Purworejo (Purworejo 33 Junior High School).

The research population was the football extracurricular members of SMP Negeri 33 Purworejo, totaling 20 members. The data collection technique used a test from Arsil (2015). The data analysis technique used a paired t test with a significance of $p < 0.005$.

Based on the research results obtained, the results can be seen as follows: there is a significant effect of training with the TGfU model towards the passing skills in basic football techniques. This is proven by the results of the paired t test analysis which shows that a significance score of 0.00 or $p < 0.05$ is obtained. The comparison of the average score results between the pre-test and post-test is about 1.15 seconds.

Keywords: *Teaching games for understanding, passing skills, football*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Erza Azriel Muhammad

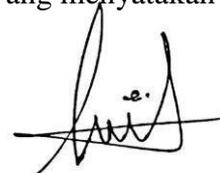
Nomer Mahasiswa : 19601241085

Progam Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Oktober 2023

Yang menyatakan



Erza Azriel Muhammad

NIM. 19601241085

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGARUH LATIHAN DENGAN MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DASAR *PASSING* SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA SMP NEGERI 33 PURWOREJO KABUPATEN PURWOREJO

Disusun Oleh:
Erza Azriel Muhammad
19601241085

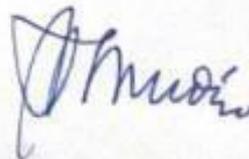
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh dosen Pembimbing untuk dilaksanakan ujian akhir tugas skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui, Koord. Prodi PJKR

Yogyakarta, 14 November 2023
Disetujui, Dosen Pembimbing



Dr. Hedi A. Hermawan, M. Or
NIP. 19770218 200801 1 002



Ahmad Rithaudin, M. Or
NIP. 19810125 200604 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

Pengaruh Latihan Dengan Model Teaching Games For Understanding Terhadap Keterampilan Teknik Dasar Passing Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo

Disusun Oleh:

**Erza Azriel Muhammad
19601241085**

Telah dipertahankan di depan TIM Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan

Universitas Negeri Yogyakarta.

Pada Tanggal: 20 Desember 2023

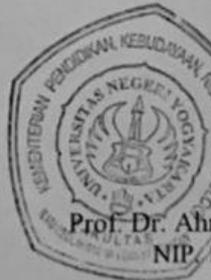
Tim Penguji:

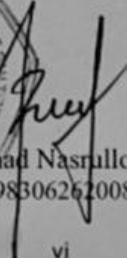
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas., M.Or. (Ketua Penguji/Pembimbing)		3/1/2024
Saryono, S.Pd. Jas., M.Or. (Sekretaris Penguji)		3/1/2024
Dr. Yudanto, M.Pd (Penguji Utama)		3/1/24

Yogyakarta, 4 Januari 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan




Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or, M.Or.
NIP. 198306262008121002 †

MOTTO

“Orang lain tidak akan paham *struggle*, dan masa sulit nya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *succes stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang mengapresiasi. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

(Erza Azriel Muhammad)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk:

1. Ibu Siti Soimatun dan bapak Amat Suparman yang tercinta dan yang tak pernah berhenti mendoakan, mengorbankan segalanya, memotivasi agar putranya mencapai sebuah cita-cita yang dia inginkan.
2. Kakak saya Galang Bramantio yang selalu memberikan doa, semangat, dan motivasinya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat Rahmat dan karunia-Nya. Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh model *teaching games for understanding* terhadap keterampilan teknik dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo” dapat disusun sesuai dengan harapan. Dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak lepas dari bantuan serta bimbingan, pengarahan, petunjuk, dan motivasi kemudian andil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati diucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menyediakan sarana dan prasarana di kampus Universitas Negeri Yogyakarta sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh S.Or., M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberi persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga sekaligus Koordinator prodi PJKR.
4. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas., M.Or. Pembimbing Skripsi, yang dengan sabar memberikan nasehat, saran, masukan serta stimulan sehingga tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak Galang Bramantio, S.Pd. pelatih dan juga tenaga pendidik di SMP N 33 Purworejo.
6. Seluruh dosen FIKK UNY yang telah memberikan pengajaran secara maksimal sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan kuliah.
7. Seluruh siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP N 33 Purworejo

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat imbalan yang melimpah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam bidang sepakbola.

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola	10
2. Hakikat Model Teaching Game For Understanding	16
3. Hakikat Ekstrakurikuler	25
4. Profil Ekstrakurikuler Sepak Bola di SMP Negeri 33 Purworejo	29
B. Penelitian yang relevan	31
C. Kerangka berpikir	34
D. Hipotesis Penelitian	35

BAB III.....	36
A. Desain Penelitian	36
B. Definisi Operasional Variabel	37
C. Populasi	37
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	37
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan	49
BAB V.....	51
A. Kesimpulan	51
B. Implikasi.....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
D. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hipotesis Penelitian	35
Tabel 2. Rancangan Penelitian	36
Tabel 3. Progam Latihan Dengan <i>Tgfu</i>	42
Tabel 4. Distribusi Frekuensi <i>Pre-Test</i>	45
Tabel 5. Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i>	45
Tabel 6. Statistik Deskriptif.....	46
Tabel 7. Uji Normalitas Shapiro Wilk.....	46
Tabel 8. Statistik <i>Paired Samples</i>	47
Tabel 9. <i>Paired Sample T-Test</i>	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gerakan Ayunan <i>Passing</i>	13
Gambar 2. Proses Pengambilan Keputusan Siswa Dalam <i>TGfU</i>	20
Gambar 3. Permainan 3 Lawan 3	24
Gambar 4. Denah Lokasi Smp Negeri 33 Purworejo	30
Gambar 5. Grid Dan Lapangan Tes.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Validasi Ahli.....	58
Lampiran 2. Lembar Izin Penelitian	59
Lampiran 3. Lembar Konsultasi	60
Lampiran 4. Lembar Persetujuan Judul Skripsi	61
Lampiran 5. Rancangan Progam <i>Pre-Test</i> , Intervensi, dan <i>Post- Test</i>	62
Lampiran 6. Data Hasil Tes <i>Passing</i> Sepakbola Secara Tepat dan Cepat.....	65
Lampiran 7. Data Kurva Uji Normalitas	66
Lampiran 8. Dokumentasi Saat <i>Pre-Test</i> , Intervensi, dan <i>Post-Test</i>	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Aktivitas belajar mengajar di sekolah, yang di dalamnya terdapat pembelajaran jasmani merupakan proses belajar yang menggunakan bermacam kegiatan jasmani ataupun rohani untuk mendapatkan tujuan pendidikan. Pembelajaran jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diiringi oleh siswa karena merupakan fasilitas untuk siswa guna dapat mengembangkan kemampuan diri lewat bermacam kegiatan olahraga. Kegiatan olahraga yang dimaksud ialah berupa kegiatan jasmani yang diajarkan di sekolah. Kegiatan tersebut yakni berolahraga *game* sehingga dalam penyampaian modul pembelajaran juga bisa dilakukan lewat kegiatan bermain. Salah satu materi pokok pembelajaran yang ada dalam kurikulum PJOK di sekolah yakni permainan bola besar yang salah satu diantaranya adalah sepak bola.

Materi pembelajaran permainan sepak bola yang ada dalam kurikulum pembelajaran jasmani tidak hanya mengarahkan siswa untuk belajar mengenai berbagai macam model bermain sepak bola, namun siswa bisa mengembangkan berbagai macam perilaku sosial dalam dirinya. Oleh karena itu, sepakbola mempunyai peran yang berarti dalam kurikulum PJOK di sekolah. Dalam pembelajaran tersebut alokasi waktunya terbatas oleh silabus yang hanya 2-3 kali pertemuan dalam 1 semester sehingga siswa yang berminat dapat menambah keterampilan dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu kegiatan atau aktivitas tambahan yang dilakukan di luar jam pelajaran yang dilakukan baik di sekolah atau

di luar sekolah dengan tujuan untuk bisa mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan serta wawasan dan juga membantu dalam membentuk karakter peserta didik sesuai dengan minat serta bakat tiap-tiap individu. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang paling banyak diminati oleh peserta didik pada level SMP maupun SMA adalah Sepakbola.

Sepak bola ialah permainan olahraga yang dimainkan beregu, masing masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya bertugas sebagai penjaga gawang.

Permainan sepakbola merupakan permainan yang hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan lengannya di dalam wilayah kotak penalti. Pada perkembangannya permainan ini bisa dimainkan di luar lapangan (*out door*) atau bisa juga di dalam

ruangan tertutup (*in door*). Tujuan utama dari permainan sepak bola adalah memasukan bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya serta berupaya menghindari lawan memasukan bola ke gawang yang di jaga secara sportif dan sesuai dengan peraturan yang ada, maka dari itu siswa yang berminat untuk lebih memahami cara bermain sepakbola yang benar dapat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak bola.

Ekstrakurikuler sepak bola pada umumnya memiliki beberapa faktor penting yang dapat mempengaruhi pelaksanaannya. Beberapa faktor tersebut adalah waktu pelaksanaan, sarana prasarana, pelatih, peserta ekstrakurikuler, peran serta guru lain, prestasi, evaluasi, minat, dan motivasi. Idealnya, dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler sepakbola perlu memperhatikan adanya perencanaan, persiapan ,dan pembinaan yang telah diperhitungkan secara matang sehingga program ekstrakurikuler dapat mencapai tujuan, namun faktanya faktor-faktor penting

tersebut masih jarang dilaksanakan dengan baik oleh sebagian besar ekstrakurikuler sepak bola dan juga para pemain yang kurang memperhatikan saat diberikan materi latihan. Masih banyak sekolah-sekolah yang belum memperhatikan adanya perencanaan, persiapan, dan juga pembinaan tersebut. Salah satu sekolah yang menyelenggarakan ekstrakurikuler olahraga di wilayah Purworejo adalah SMP Negeri 33 Purworejo.

SMP Negeri 33 Purworejo adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMP yang terletak di Kledung Kradenan, Kecamatan Banyu Urip, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 33 Purworejo berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Sekolah yang terletak di daerah perkotaan ini memiliki banyak prestasi yang dihasilkan oleh para peserta didiknya baik dibidang akademik maupun non akademik. Prestasi yang diperoleh dalam bidang non akademik tidak terlepas dari peranan kegiatan ekstrakurikuler yang terdapat di sekolah.

Kegiatan ekstrakurikuler yang diselenggarakan di SMP Negeri 33 Purworejo, terdiri dari ekstrakurikuler yang bersifat wajib seperti pramuka dan ekstrakurikuler pilihan seperti ekstrakurikuler olahraga, ekstrakurikuler pilihan seperti sepakbola, basket, futsal, saspala, voli dan badminton. Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan kurikulum. Kegiatan ini bertujuan untuk menyalurkan bakat dan minat siswa. Sehingga pelajaran yang didapat di dalam kegiatan ekstrakurikuler merupakan sarana untuk memperluas wawasan anak-anak, karena di dalam proses pembelajaran belum tentu anak mendapatkan pengetahuan yang bersangkutan.

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler unggulan di SMP Negeri 33 Purworejo adalah sepakbola. Ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 33 Purworejo ini merupakan salah satu tim pelajar yang diunggulkan di Kabupaten Purworejo. Prestasi yang pernah diraih yaitu juara 2 POPDA tingkat Kabupaten Purworejo sebanyak 4 kali berturut-turut yaitu di tahun 2018, 2019, 2020, dan 2021. Namun pada tahun 2022 tim SMP Negeri 33 Purworejo mengalami penurunan prestasi dikarenakan banyak pemain-pemain baru yang belum bisa memahami materi yang diberikan oleh pelatih maka dari itu pada tahun 2022 langsung tumbang saat pertandingan pertama. Pelatih juga masih kurang memberikan model latihan yang bervariasi dan juga melatih mental para pemain pada saat pertandingan final supaya bisa menjadi yang pertama di Kabupaten Purworejo. Untuk pelaksanaan latihannya setiap hari Senin dan Rabu sore di Lapangan SMP Negeri 33 Purworejo.

Ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo masih menggunakan metode latihan *drill* passing saja, maka dari itu banyak kekurangan dari metode latihan ini antara lain, peserta ekstrakurikuler sepakbola masih kesulitan dan belum memahami tentang latihan apa yang diberikan dari pelatih bahkan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo masih belum mempunyai mental bertanding saat pertandingan resmi, pelatih juga kurang memberikan porsi latihan yang bervariasi sehingga peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo kurang memahami sebagian teknik teknik dasar sepakbola terutama teknik dasar *passing*.

Peranan kegiatan ekstrakurikuler sepakbola di samping dapat memperdalam dan memperluas wawasan dan pengetahuan siswa yang berkaitan dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, juga akan dapat membantu upaya pembinaan,

pemantapan dan pembentukan nilai-nilai kepribadian siswa selain itu juga dapat menyalurkan dan meningkatkan bakat, minat, dan keterampilan serta prestasi siswa. Kegiatan ekstrakurikuler sepakbola ini mempunyai banyak fungsi selain yang telah diuraikan di atas, yaitu kegiatan ekstrakurikuler sepakbola dapat menjadi wahana pembinaan khusus untuk melatih siswa-siswa berinteraksi sosial antara sesama siswa dan juga orangtua siswa serta masyarakat sekitar. Dengan adanya interaksi sosial diharapkan akan membentuk sikap kepribadian yang baik. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler sepak bola bisa membantu siswa untuk mengerti bagaimana teknik-teknik dasar sepak bola seperti *passing*.

Passing merupakan salah satu teknik dasar menendang dalam permainan sepakbola. Selain harus menguasai teknik menggiring bola yang baik seorang pemain juga harus menguasai teknik mengoper bola. Teknik mengoper bola atau *passing* yaitu memindahkan bola dari pemain satu ke pemain lain dalam satu tim dengan tepat. Teknik *passing* yang baik sangat diperlukan pada saat pertandingan karena sangat mempengaruhi baik buruknya sebuah tim. Berdasarkan hasil observasi, pada saat latihan Ekstrakurikuler Sepak Bola para siswa banyak yang sudah bisa melakukan teknik *passing* dengan baik, akan tetapi pada saat permainan masih ada beberapa siswa yang melakukan kesalahan dalam *passing*. Kesalahan yang sering dilakukan oleh siswa yakni bola yang ditendang tidak akurat dan terlalu pelan sehingga mudah di rebut lawan. Hal ini tentu perlu diperbaiki menggunakan latihan dengan model latihan yang bervariasi, salah satu diantaranya yang dapat digunakan adalah *TGFU*.

TGfU adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pengajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran permainan taktik tersebut dapat menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknik yang diperlukan untuk penampilan permainan. *TGfU* juga merupakan model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa untuk lebih bisa mendalami teknik dasar *passing* yang baik dan benar.

Griffin (2005:1) menyatakan bahwa model pembelajaran *TGfU* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Pambudi, (2021:4) *TGfU* merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan kegiatan jasmani. *TGfU* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *TGfU* berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. *TGfU* tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih

menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri. Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *TGfU* memfokuskan pada penyelesaian masalah taktik melalui permainan yang dilakukan oleh peserta didik.

Berdasarkan penelitian Kevin (2013) diketahui bahwa *TGfU* dapat meningkatkan kemampuan dasar anak dalam bermain sepakbola terutama *passing*. Melalui filosofi humanis dan penanaman pengajaran yang bersifat konstruktivistik di dalam model *TGfU* merupakan media yang potensial bagi anak untuk mengembangkan keterampilan (*skill*), pengetahuan dan sikap untuk membentuk pola hidup sehat dan menjadi seseorang yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat data tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh latihan dengan model *TGfU* terhadap keterampilan teknik dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya dukungan faktor mental para pemain saat pertandingan final POPDA antar SMP se- Kabupaten Purworejo.
2. Peserta mengalami kesulitan memahami materi latihan ekstrakurikuler.
3. Kurangnya variasi metode latihan yang diberikan oleh pelatih.
4. Belum diketahuinya pengaruh latihan dengan model (*TGfU*) terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* peserta ekstrakurikuler sepak bola.

C. Pembatasan Masalah

Dari permasalahan yang tercantum di atas, tidak semua permasalahan akan diteliti, karena peneliti memiliki batasan waktu, tenaga, dan biaya. Hal ini ditujukan bahwa peneliti akan memfokuskan permasalahan pada: Belum diketahuinya pengaruh latihan dengan model *Teaching Games For Understanding (TGfU)* terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: “Adakah pengaruh latihan dengan model *TGfU* terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo?”.

E. Tujuan Penelitian

Selaras dengan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh peranan latihan model *Teaching Games For Understanding (TGfU)* terhadap peningkatan keterampilan *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo?

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap berbagai pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi siswa dalam bidang olahraga sepakbola, khususnya mengenai pengaruh penggunaan model *Teaching Game For Understanding (TGfU)* terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* ekstrakurikuler sepak

bola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti Sebagai bahan acuan untuk penggunaan model *Teaching Game for Understanding (TGfU)* pada topik yang lain dan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya dan tambahan pengalaman dalam membantu peneliti dalam merancang suatu pendidikan yang lebih baik dimasa yang akan datang.
- b. Bagi siswa Diharapkan dapat meningkatkan hasil keterampilan siswa dan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran sepak bola.
- c. Bagi pelatih Memberikan wawasan baru dan masukan bagi guru tentang model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* pada ekstrakurikuler permainan sepak bola yang dapat meningkatkan keterampilan serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola

Pendapat dari Ma'mun dan Saputra (2000: 57), "keterampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif dan efisien". 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. Dalam permainan sepakbola keterampilan dasar pemain sangat penting. Menurut Komarudin (2011:21), "sepakbola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Dilihat dari taksonomi gerak umum, sepakbola bisa secara lengkap, dari mulai gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari mulai pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerakan manipulatif. Keterampilan dasar ini dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi pengembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks". Menurut Sucipto, dkk. (2000: 8) keterampilan dasar dalam sepakbola terdiri atas tiga macam keterampilan, meliputi keterampilan lokomotor, yaitu gerakan berpindah tempat seperti lari kesegala arah, meloncat atau melompat dan meluncur, sedangkan Keterampilan non lokomotor adalah gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, meliuk, dan yang ke tiga ada keterampilan manipulatif adalah gerakan-gerakan yang termasuk ke dalam rumpun gerak manipulatif yang meliputi gerakan menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, dan menangkap bola. Ditinjau

dari jenis keterampilannya, dalam bermain sepakbola terdiri atas tiga jenis keterampilan yaitu keterampilan diskrit, kontinyu dan serial (Ma'mun dan Saputra, 2000: 66).

Menurut Komarudin (2011: 21) sepakbola bisa dimasukkan menjadi beberapa kelas keterampilan. Bila dilihat dari jelas tidaknya awal dan akhir gerakan yang mendasari berbagai keterampilan permainan sepakbola, seperti berlari, meloncat, melompat, menendang dan menembak, keterampilannya bisa dikategorikan sebagai keterampilan diskrit. Jika dilihat dari pola lingkungan dimana sepakbola dilakukan, sepakbola merupakan permainan yang mengandalkan keterampilan terbuka (*open skills*). Artinya sepakbola dimainkan dalam lingkungan yang tidak mudah diduga, selalu berubah-ubah setiap waktu.

Menurut Schmidt dalam Amung Ma'mun dan Saputra (2000: 64) "keterampilan terbuka adalah keterampilan yang ketika dilakukan lingkungan yang berkaitan dengan bervariasi dan tidak dapat diduga". Pendapat yang dikemukakan para ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan merupakan kesanggupan dan kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan mendasar atau teknik dasar dalam permainan sepakbola secara efektif dan efisien. Keterampilan dasar bermain sepakbola dilihat dari keterampilan gerak dasarnya meliputi: pola gerak lokomotor, pola gerak nonlokomotor dan pola gerak manipulatif.

a. Teknik Dasar Sepakbola

Teknik dasar bermain sepakbola merupakan keterampilan untuk melakukan gerakan-gerakan dari permainan sepakbola. Menurut Herwin (2006: 21-49),

permainan sepakbola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi:

1.) Gerak atau teknik tanpa bola

Selama dalam sebuah permainan sepakbola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba.

2.) Gerak atau teknik dengan bola

Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throwin*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*).

Menurut Sucipto, dkk. (2000: 17), “teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan bola (*stopping*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*), merampas bola 13 (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*)”.

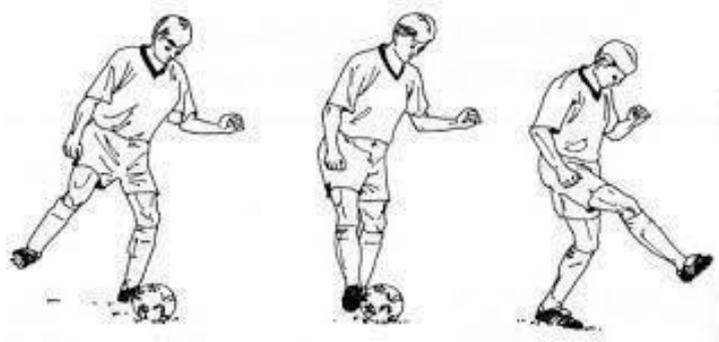
(a) Menendang (*Kicking*)

Menendang bola merupakan teknik dasar bermain sepakbola yang paling banyak digunakan dalam permainan sepakbola. Maka teknik dasar menendang bola merupakan dasar dalam permainan sepakbola. Seorang pemain sepakbola yang tidak menguasai teknik menendang bola dengan sempurna tidak mungkin menjadi pemain

yang baik (Sukatamsi, 2001:14). Dilihat dari perkenaan bola dengan bagian kaki, menendang dapat dibedakan menjadi beberapa macam antara lain menggunakan kaki bagian dalam (*inside*), kaki bagian luar (*outside*), punggung kaki (*instep*), dan punggung kaki bagian dalam (*inside of the instep*). Menurut Herwin (2004: 29-31), “yang harus diperhatikan dalam teknik menendang adalah kaki tumpu dan kaki ayun (*steady leg position*), bagian bola, perkenaan kaki dengan bola (*impact*), dan akhir gerakan (*follow-through*)”. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan untuk menyapu menggagalkan serangan lawan (*sweeping*) (Sucipto, dkk.2000: 17).

(b) Mengumpan (*Passing*)

Mengumpan (*Passing*) Passing atau mengumpan bola yaitu memindahkan bola dari pemain satu ke pemain lain dalam satu tim dengan tepat. Teknik ini biasanya digunakan untuk mendekatkan bola ke gawang lawan dengan cara kerja sama.



Gambar 1. Gerakan Ayunan *Passing*

1. Operan *inside of the foot*

Merupakan keterampilan pengoperan bola yang paling dasar biasanya disebut dengan *push pass* (operan dorong). Teknik pengoperan ini digunakan untuk menggerakkan bola sejauh 5 hingga 15 *yard* (4-14 meter). Menurut Joseph A. Luxbacher (2012:12-13), Cara pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- (1) Berdirilah menghadap target dengan bahu lurus saat mendekati bola
- (2) Letakan kaki yang menahan keseimbangan tubuh di samping bola dan arahkan ke target
- (3) Tempatkan kaki yang akan menendang dalam posisi menyamping dan jari kaki ke atas menjauh dari garis tengah tubuh Anda
- (4) Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki Anda
- (5) Pastikan kaki tetap lurus pada gerak lanjutan dari tendangan tersebut.

Teknik ini adalah teknik passing yang diajarkan pertama kali di sekolah sepakbola. Selain mudah dalam melakukannya teknik ini tidak membutuhkan banyak tenaga.

2. Operan *Outside of the Foot*

Teknik ini biasa digunakan untuk menggerakkan bola pada jarak pendek atau menengah. Teknik mengoper dengan bagian samping luar kaki bisa digunakan juga sebagai gerak tipu karena terkadang lawan tidak menduga gerakan mengoper ini. Menurut Joseph A. Luxbacher (2012:13), Cara pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- (1) Letakan kaki yang menahan keseimbangan sedikit di samping belakang bola
- (2) Julurkan kaki yang akan menendang ke bawah dan putar sedikit ke arah dalam

- (3) Gunakan gerakan menendang terbalik saat Anda menendang setengah bagian bawah bola dengan bagian samping luar dari instep Anda.
- (4) Jaga kaki agar tetap lurus
- (5) Untuk menggerakkan bola sejauh 5-10 *yard* (4-10 meter), gunakan gerakan menendang yang pendek dan seperti menyentak pada kaki Anda
- (6) Untuk operan yang lebih panjang gunakan gerakan akhir yang penuh untuk mendapatkan jarak yang lebih jauh dan cepat.

Teknik ini juga bisa dikombinasikan dengan teknik *dribbling*. Dibutuhkan *skill* yang lebih untuk melakukan teknik kombinasi *passing* ini. Teknik ini biasanya digunakan untuk menipu lawan yang mencoba merebut bola.

3. Operan *Instep*

Teknik ini biasa digunakan untuk mengoper bola pada jarak 25 *yard* atau lebih (23 meter atau lebih). Kura-kura kaki adalah bagian dari kaki yang ditutupi tali sepatu. Menurut Luxbacher (2012:13), Cara pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

- (1) Dekati bola dari posisi sedikit menyudut
- (2) Letakan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola dengan lutut sedikit ditekukkan
- (3) Bahu dan pinggul dalam posisi lurus dengan target yang dituju
- (4) Saat Anda mengayunkan kaki yang akan menendang ke belakang, luruskan dan mantapkan posisi kura-kura kaki
- (5) Jaga kepala agar tidak bergerak dan fokuskan perhatian pada bola
- (6) Gunakan gerakan akhir yang penuh saat Anda menggerakkan kura-kura kaki pada titik kontak dengan bola.

Teknik ini sering digunakan untuk melambungkan bola ke arah gawang yang bertujuan untuk menciptakan peluang di depan gawang lawan. Teknik ini biasanya dikuasai oleh pemain wing yang bertugas mengirim umpan matang ke arah *striker*.

2. Hakikat Model *Teaching Game For Understanding*

a. Konsep *TGfU*

Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Linda L. Griffin (2005: 1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. Para ahli seperti Griffin, Mitchell, dan Osilin (2006:4) berpendapat bahwa suatu pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktik dalam pembelajaran akan membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyelesaikan masalah dalam permainan. Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* memfokuskan pada penyelesaian masalah taktik melalui permainan yang dilakukan oleh peserta didik.

Model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Selanjutnya beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan *TGfU* seperti pada *The Tactical Games Model dan Games Sense*. Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran

permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Para ahli pendidikan jasmani tersebut mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

TGfU menurut Pambudi, (2011:36) *TGfU* merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. *TGfU* tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik permainan itu sendiri.

Barba-Martín et al., (2020:4) menyatakan bahwa *TGfU* didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah:

- (1) *Transfer*, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan *global*, menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda;
- (2) *Modifikasi-representasi*, terdiri dari adaptasi *game* sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis;

(3) Modifikasi berlebihan, prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama;

(4) Kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

Menurut Saryono & Nopembri (2009:2) di dalam loka karya *model Teaching Games for Understanding (TGfU)* menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para peserta didik memecahkannya. Mengenai komponen model *TGfU* menjelaskan sebagai berikut :

a. Permainan atau *game* permainan diperkenalkan dengan cara permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan peserta didik.

b. Apresiasi permainan atau *Game appreciation* peserta didik diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

c. Pertimbangan taktik atau *tactical awareness* peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

d. Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*. Peserta didik harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Peserta didik

dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

e. Eksekusi keterampilan atau *Skill execution* Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

f. Penampilan atau *Performance* Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

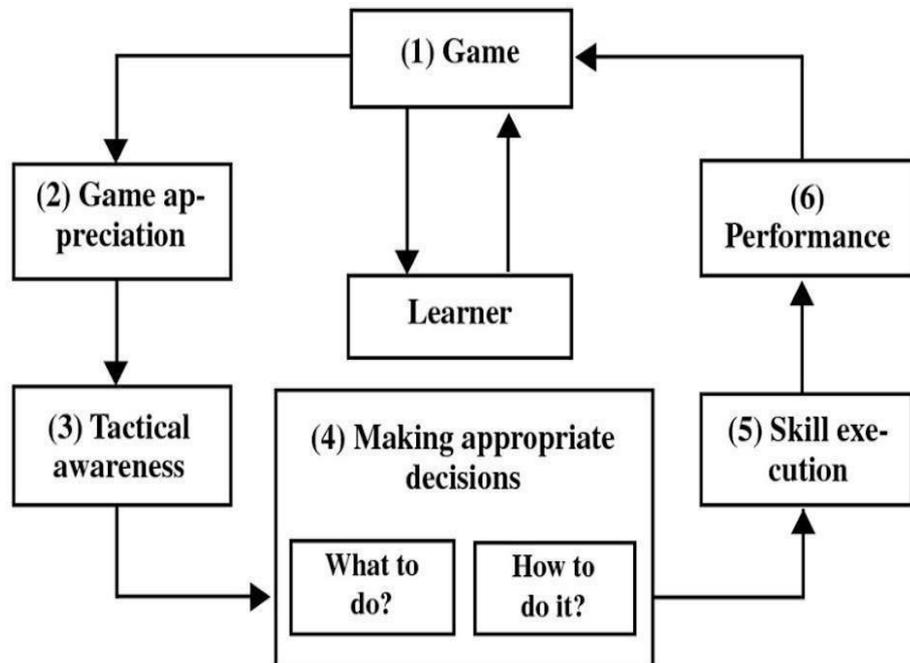
Urutan pembelajaran model *TGFU* berdasarkan pendapat Saryono & Nopembri, (2009:1) adalah sebagai berikut:

(a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

(b) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

(c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

(d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.



Gambar 2. Proses Pengambilan Keputusan Siswa Dalam *TGfU*

Model *TGfU* didahului dengan penekanan pada teknik apa yang digunakan dan kapan dan di mana untuk menggunakannya. Peserta didik harus didorong untuk melaksanakan strategi atau prinsip main yang menyeluruh seperti penggunaan kedalaman dalam permainan net seperti badminton. Masalah taktis seperti mengatur serangan dengan menciptakan ruang di sisi lawan gawang dapat diatasi dengan efektif atau keterampilan bergerak tanpa bola (Ward & Griggs, 2011:271). Model *TGfU* berpotensi: (1) untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan teknis dan pengetahuan taktis; (2) memberdayakan anak-anak untuk belajar sendiri dan bertanggung jawab; (3) untuk menilai transfer taktis di seluruh permainan; dan (4) untuk meningkatkan kesenangan dan kesenangan dalam bermain *game* (Wang & Ha, 2013:5).

Tidak seperti pendekatan berorientasi teknik, *TGfU* berkontribusi untuk meningkatkan taktis peserta didik kesadaran dan kinerja (Dania et al., 2017:11).

Bersama dengan perasaan mereka otonomi, kompetensi, dan kemandirian diri dalam permainan sisi kecil (Mitchell et al., 2013:4). Ciri khas dasar *TGfU* adalah bahwa peserta didik memahami, apa yang harus dilakukan sebelum belajar, bagaimana melakukannya dan menghargai nilai dari keterampilan yang dibutuhkan untuk mempertahankannya aliran kinerja mereka. *TGfU* tidak hanya menekankan aspek psikomotor namun juga aspek kognitif dan aspek afektif. Kemampuan peserta didik memahami apa yang mereka lakukan dan bagaimana mereka mengatasi masalah dan mengambil keputusan. Semua kemampuan itu akan mampu didapatkan oleh peserta didik tanpa disadari dikarenakan peserta didik merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung (Rahayu, 2013:22).

Pengalaman lain menunjukkan bahwa *TGfU* meningkatkan pemindahan positif ke pendidikan jasmani lain konten, dan akibatnya untuk aktivitas fisik latihan (O'Leary, 2016). Mesquita et al. (2012:4) menunjukkan bahwa implementasi *TGfU* meningkatkan kapasitas keputusan peserta didik dan keterampilan motorik dalam konteks yang berbeda. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur pendekatan taktik tanpa menghilangkan pendekatan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Model pembelajaran *TGfU*, meletakkan keterampilan dalam konteks permainan. Permainan merupakan titik fokus model pembelajaran pendekatan taktik,

maka perlu melihat permainan dan sifat permainan untuk memahami lebih baik bagaimana cara mengajarkannya dan memberi nilai peserta didik.

Pembinaan ekstrakurikuler merupakan program yang relatif berbeda dengan program pembelajaran pendidikan jasmani. *TGfU* seperti dalam bahasan di atas memungkinkan untuk bisa diangkat dalam sebuah model pembinaan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Menurut penelitian yang terdahulu oleh Kevin Satriani Nusapatuah pada tahun 2013 menerangkan bahwasanya *TGfU* tidak hanya untuk meningkatkan sebuah taktik namun juga dapat untuk meningkatkan teknik para siswa dan juga olahraga prestasi.

b. Model-Model latihan keterampilan sepak bola dengan model *TGfU*

Salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (*TGfU*). *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. *TGfU* tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan *TGfU*.

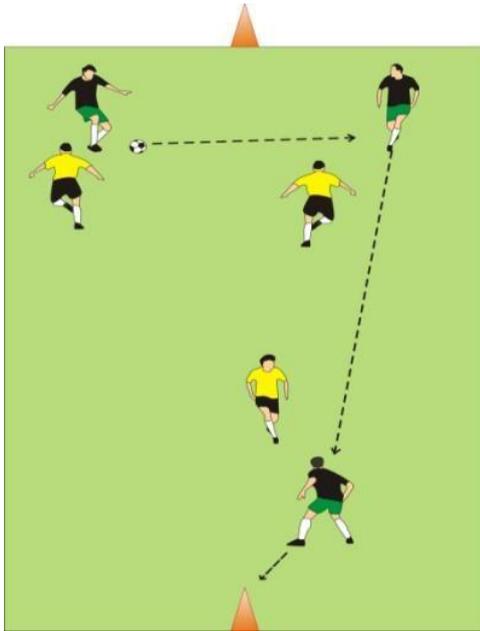
Pendekatan Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mepedulikan teknik yang digunakan, bermain dalam segala posisi dalam permainan, mengembangkan kreativitas bermain, kecepatan pengambilan keputusan dalam permainan dan menekankan berbagai macam variasi bermain. Pendekatan pembelajaran ini cocok untuk berbagai

tingkatan anak sekolah. Pendekatan ini akan memicu perubahan paradigma pembelajaran yang bermuara pada peningkatan kualitas pendidikan jasmani sehingga tujuan pendidikan jasmani yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Perbedaan antara *TGfU* sebagai metode pembelajaran dan *TGfU* sebagai metode dalam kepelatihan adalah tergantung pada daya saing dan kecepatan dalam adaptasi. Dalam sesi latihan pelatih lebih dimungkinkan menggunakan metode *inquiry* dan pertanyaan yang kompleks yang berhubungan dengan taktik dan strategi dibandingkan dengan penggunaan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih sederhana. (Wenning, C. J. 2011). Selain itu oleh Kidmann & Lombardo, (2010: 177) dinyatakan bahwa rasionalisasi dari pembelajaran dengan menggunakan konteks permainan olahraga berkaitan dengan pembelajaran yang bersifat konstruktivistik, tetapi pelatihan yang humanistik memungkinkan atlet membangun pengalaman olahraga secara autentik dan memotivasi diri mereka untuk mendapatkan hasrat pribadi untuk meningkatkan kemampuan gerak mereka sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang konstruktivistik. Seperti layaknya model pengembangan aktivitas pembelajaran penjas dengan *TGfU* seperti yang disajikan oleh Bunker & Thorpe, Souza dan Mitchell juga menyajikan model pengembangan konsep *TGfU* sebagai metode untuk kepelatihan.

Konsep latihan berbasis *TGfU* juga lebih menekan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Contoh proses

pengambilan keputusan yang dilakukan oleh siswa dalam *TGfU* melalui beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar 3 (tiga) dibawah ini:



1. Dimainkan oleh 6 siswa (3 *deffense* : 3 *offense*)
2. Dalam permainan ini maksimal 3x sentuhan
3. Siswa diharuskan untuk mencari posisi kosong untuk memudahkan teman satu tim untuk mengumpan.

Gambar 3. Permainan 3 Lawan 3

Berdasarkan gambar diatas permainan tersebut bertujuan untuk mengembangkan sikap kognitif, afekif dan psikomotor pada diri siswa. Siswa akan dilatih untuk memahami pola permainan, memutuskan ke arah mana bergerak dan kepada siapa bola harus diumpan. 1) Dari segi kognitif 19 siswa mampu memahami apa yang di sampaikan oleh guru. 2) Dari segi afektif siswa mampu malakukan kerjasama dengan baik karena dalam permainan ini siswa tidak boleh menggiring bola lebih dari 3x sentuhan dan diharuskan untuk mencari ruang kosong supaya rekan satu tim mudah mengumpan bola. 3) Dari segi psikomotor siswa mampu melakuan keterampilan *passing* dan *control* dengan baik karena dalam permainan ini siswa diharuskan bisa mengumpan keteman maksimal 3x sentuhan.

3. Hakikat Ekstrakurikuler

a. Pengertian Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau universitas, umumnya di luar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan- kegiatan ini ada pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai universitas. Pengertian ekstrakurikuler menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 yaitu Kegiatan Ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan. Satuan pendidikan adalah Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah (SMA/MA), dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).

Menurut Tri Ani Hastuti (2008:63), “ekstrakurikuler merupakan program sekolah, berupa kegiatan siswa, optimasi pelajaran terkait, menyalurkan bakat dan minat, kemampuan dan keterampilan untuk memantapkan kepribadian siswa”. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut memperoleh manfaat dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kegiatan yang diikuti. Di sekolah, ekstrakurikuler terdiri dari ekstrakurikuler wajib dan ekstrakurikuler pilihan. Biasanya di sekolah-sekolah, ekstrakurikuler olahraga masuk dalam kategori pilihan. Untuk membentuk pribadi seutuhnya sesuai dengan tingkat perkembangan siswa menurut jenjang atau tingkatan sekolah dikaitkan dengan kehidupan sebagai suatu bangsa berdasarkan pandangan hidup Pancasila. Menurut Suryosubroto (2002:270), “kegiatan ekstrakurikuler adalah

kegiatan tambahan, di luar struktur program yang pada umumnya merupakan kegiatan pilihan”. Ekstrakurikuler akan bertambah jenis dan macam seiring kebutuhan siswa dan tuntutan perkembangan jaman, serta ekstrakurikuler akan tetap eksis dan diakui keberadaanya di sekolah tergantung oleh beberapa faktor antara lain: guru, pelatih, sarana dan prasarana serta minat siswa itu sendiri. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah merupakan wadah pembinaan olahraga siswa sehingga memperluas pengetahuan siswa mengenai hal-hal yang berkaitan dengan mata pelajaran yang sesuai dengan program kurikulum sekolah. Berdasarkan keterangan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran yang di gunakan sebagai sarana untuk menggali bakat minat siswa lebih dalam di luar dari pelajaran sekolah. Dengan bimbingan dan pelatihan ekstrakurikuler siswa dapat mengembangkan bakatnya secara positif.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan untuk memenuhi penguasaan bahan kajian dan pelajaran dengan alokasi waktu yang diatur secara tersendiri berdasarkan pada kebutuhan. Kegiatan ekstrakurikuler dapat berupa kegiatan pengayaan dan kegiatan perbaikan yang berkaitan dengan program kurikuler atau kunjungan studi ke tempat-tempat tertentu yang berkaitan dengan esensi materi pelajaran tertentu (Depdiknas, 2003: 16). Ekstrakurikuler sendiri memiliki arti sebagai kegiatan pendidikan yang terdapat disekolah dan dilakukan diluar kelas untuk menunjang minat maupun bakat serta untuk menambah wawasan peserta didik. Sejalan dengan pendapat Aqib & Sujak (2011:68) yang menyampaikan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang dilakukan untuk membantu perkembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan

potensi, bakat serta minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidikan dan atau tenaga pendidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah.

Berdasarkan pengertian ekstrakurikuler yang telah diuraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang diselenggarakan oleh lembaga pendidikan untuk mengembangkan dan mengarahkan potensi, bakat dan minat peserta didik serta menambah wawasan peserta didik. Dibimbing oleh tenaga pendidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di sekolah. Munculnya kegiatan ekstrakurikuler tidak mungkin tidak mempunyai tujuan tertentu, pasti memiliki tujuan tertentu, yang pastinya untuk menunjang peningkatan pendidikan yang ada. Banyak sekali tujuan kegiatan ekstrakurikuler diantaranya adalah menurut Syifa (2017:18) menyampaikan bahwa kegiatan ekstrakurikuler dilakukan diluar jam pembelajaran dengan bimbingan dari pihak tertentu yang bertujuan untuk memperluas wawasan dan mengembangkan kemampuan peserta didik.

b. Tujuan Ekstrakurikuler

Tujuan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama yakni agar siswa dapat menambah keterampilan-keterampilan tertentu atau pengetahuan-pengetahuan lain di luar jam pelajaran sekolah. Dengan demikian kegiatan ekstrakurikuler akan sangat bermanfaat bagi siswa. Tujuan kegiatan ekstrakurikuler menurut Depdikbud (1996: 3) yang dikutip oleh Murhadiyanto (2000: 7-8) sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan mengenal hubungan antar berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat, serta melengkapi upaya

pembinaan manusia seutuhnya dalam arti :

- i. Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
 - ii. Berbudi pekerti yang luhur.
 - iii. Memiliki pengetahuan dan keterampilan.
 - iv. Sehat jasmani dan rohani.
 - v. Berkepribadian yang mantap dan mandiri.
 - vi. Memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan bangsa
- 2) Untuk lebih memantapkan pendidikan dan kepribadian dan untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan.

c. Manfaat Kegiatan Ekstrakurikuler

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ekstrakurikuler olahraga sebagaimana yang diharapkan (Depdikbud, 1994: 21) dalam Putro (2004: 16) adalah sebagai berikut : Melalui kegiatan ekstrakurikuler olahraga siswa memperoleh kesempatan melakukan aktivitas jasmani yang 15 lebih luas karena dilakukan diluar jam tatap muka. Hal yang mendukung dalam pencapaian pendidikan jasmani adalah penanaman sikap mental dalam hal disiplin, kemampuan bekerjasama dengan orang lain, kejujuran, sportivitas, menaati peraturan yang berlaku dan percaya diri terutama diterapkan pada saat latihan dan saat bermain olahraga. Sebagaimana pernyataan berikut bahwa: Tujuan olahraga untuk membentuk manusia indonesia yang pancasila yang fisiknya kuat dan sehat serta berprestasi tinggi yang memiliki kemampuan mental dan kemampuan kerja yang kritis, kreatif dan sejahtera.

Jadi, olahraga adalah salah satu usaha untuk mendorong, membangkitkan, mengembangkan dan membina kekuatan jasmaniah dan rokhaniah pada tiap manusia (Engkos Kosasih, 1993: 9).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ekstakurikuler adalah kegiatan yang diadakan oleh pihak sekolah dengan tujuan untuk, menambah pengetahuan, wawasan dan kegiatan yang bersifat positif baik untuk sekedar menyalurkan hobi atau untuk mengisi waktu luang dengan hal-hal positif di luar jam sekolah.

4. Profil Ekstrakurikuler Sepak Bola di SMP Negeri 33 Purworejo

SMP Negeri 33 Purworejo adalah salah satu sekolah menengah pertama negeri yang terletak di Jalan Tentara Pelajar 92, Kecamatan Banyuurip, Purworejo, Jawa Tengah. Lokasi yang terletak di Kecamatan Banyuurip membuat SMP Negeri 33 Purworejo menjadi tujuan utama orang Banyuurip untuk mendaftarkan ke sekolah ini karena jarak yang dekat. Bangunan ini awalnya didirikan untuk SMK Negeri 1 Purworejo (Dulu STM Perkapalan Purworejo). Setelah SMK Negeri 1 mendirikan bangunan di Jl. Tentara Pelajar 127 Purworejo, bangunan ini digunakan untuk SMPN 8 Banyuurip yang sekarang bernama SMP Negeri 33 Purworejo. SMP Negeri 33 didirikan pada tanggal 23 April 1996 .Sekolah ini mempunyai kelas A sampai F dari setiap angkatannya dan juga terdapat 32 pengajar dan 19 orang bekerja sebagai staff di SMP Negeri 33 Purworejo. SMP Negeri 33 Purworejo mempunyai berbagai fasilitas dan ekstrakurikuler akademik maupun non akademik, diantaranya yaitu ekstra pramuka yang wajib diikuti bagi kelas 7 dan 8.



Gambar 4. Denah Lokasi Smp Negeri 33 Purworejo

SMP Negeri 33 Purworejo juga mempunyai visi yaitu unggul dalam prestasi dan mulia dalam pribadi, selain itu juga terdapat beberapa misi antara lain :

1. Mewujudkan peserta didik dan pendidik yang unggul dalam bidang akademik.
2. Mewujudkan peserta didik yang unggul dalam bidang olahraga.
3. Mewujudkan peserta didik yang unggul dalam bidang kesenian dan kebudayaan.
4. Mewujudkan peserta didik yang unggul dalam bidang kepramukaan.
5. Mewujudkan peserta didik dan pendidik yang unggul dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi.
6. Mewujudkan peserta didik dan pendidik yang berbudi luhur.
7. Mewujudkan peserta didik dan tenaga pendidik yang mempunyai keimanan dan ketakwaannya kepada Tuhan yang maha Esa.
8. Mewujudkan peserta didik yang menunjukkan karakter Profil Pelajar Pancasila.
9. Menyediakan sarana dan prasarana yang memadai.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain:

1. Kevin Satriani Nusapatuah (2013) yang berjudul “Pengaruh Latihan dengan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* Terhadap Kemampuan *Passing* dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa yang Tergabung dalam Tim Sepakbola di SMP Negeri 2 Wanadadi Kab. Banjarnegara Jawa Tengah”. Penelitian ini akan mencoba mengaplikasikan model aktivitas pembinaan kegiatan ekstrakurikuler dengan *TGfU*. Model *TGfU* yang akan dijadikan

sebagai materi perlakuan berupa berbagai macam bentuk latihan dengan fokus yaitu penguasaan bola (*ball possession*). Sedangkan tujuan yang ingin dikembangkan dari materi tersebut adalah kemampuan untuk membuka ruang sehingga dapat dilakukan passing mendatar secara sempurna. Untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh latihan dengan pendekatan *TGFU* terhadap kemampuan *passing* siswa yang tergabung dalam tim sepakbola SMP Negeri 2 Wanadadi Banjarnegara Jawa Tengah, maka dilakukan Uji-t. Dari hasil Uji-t dapat dilihat bahwa t hitung sebesar 6,175 > 2,09 (t -tabel) dan besar nilai signifikansi probability $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan Hipotesis diterima, bisa dikatakan "Ada pengaruh latihan dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* terhadap kemampuan passing dalam permainan sepakbola pada siswa yang tergabung dalam tim sepakbola di SMP Negeri 2 Wanadadi Kab.Banjarnegara Jawa Tengah".

2. Yunantha Eka Prasetya (2009) yang berjudul "Kemampuan Dasar Sepakbola Siswa SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul yang mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola". Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler yang berjumlah 30 siswa. Metode yang digunakan adalah survei dan pengumpulan datanya menggunakan tes dan pengukuran. Tingkat kemampuan dasar sepakbola siswa diukur menggunakan *The David Lee Soccer Potential Circuit Test* yaitu tes teknik dengan bola. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan dasar sepakbola siswa SMP

Negeri 1 Paliyan Gunungkidul yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola sebagai berikut: baik sekali sebanyak 1 anak atau 3,3%, kategori baik sebanyak 10 anak atau 33,33%, kategori cukup sebanyak 12 anak atau 40%, kategori kurang sebanyak 4 anak atau sebesar 13,3% dan kategori kurang sekali sebanyak 3 anak atau 10%.

3. Adam Sudrajat (2014) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* terhadap keterampilan bermain bola voli” tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Pengaruh penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* dalam pembelajaran permainan bola voli. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen kuasi, sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Angkasa Lanud Adi Sumarno menggunakan random sampling satu kelompok yaitu pengambilan sampel yang diperoleh berdasarkan suatu kelompok intak yang ada. Data hasil belajar permainan bola voli yang diperoleh dari penilaian *Game performance assessment instrument (GPAI)* dari Oslin, Mitchell, & Giriffin 1998 (Mitchell & Oslin, 1999) kemudian dianalisis menggunakan computer program SPSS Versi 16.0. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan model *Teaching Gamesfor Understanding (TGFU)* terhadap peningkatan hasil belajar permainan bola voli. Peningkatan tersebut terlihat pada hasil analisis uji T test. Uji T test menunjukkan hasil dengan nilai probabilitas 0,776 dengan pengambilan kesimpulan hipotesis jika nilai probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika nilai probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak. Berdasarkan

pengambilan kesimpulan hipotesis tersebut maka hasil analisis uji T test menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0,776 > 0,05$ maka dengan hasil analisa tersebut menyatakan bahwa H_0 diterima.

C. Kerangka berpikir

Ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran, bertujuan untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya diberbagai bidang studi. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga merupakan salah satu kegiatan ekstrakurikuler di sekolah sebagai wahana untuk menampung, menyalurkan, dan pembinaan minat, bakat, dan kegemaran siswa dalam cabang olahraga.

Keterampilan dasar bermain sepakbola sangat diperlukan dalam bermain sepakbola, untuk menguasai keterampilan yang baik maka harus menguasai unsur-unsur yang terkandung dalam sepakbola tersebut. Adapun unsur-unsur yang harus dikuasai antara lain: gerakan- gerakan tanpa bola (lari dan merubah arah, melompat, gerak tipu tanpa bola atau badan), gerakan dengan bola (menendang bola, menerima bola, menyundul bola, menggiring bola, gerak tipu dengan bola, merebut bola, melempar bola, teknik penjaga gawang atau bertahan dan menyerang. Salah satu upaya untuk meningkatkan teknik dasar passing dalam sepak bola, perlu diterapkan model latihan yang tepat dalam hal ini peneliti menggunakan model latihan *TGfU*

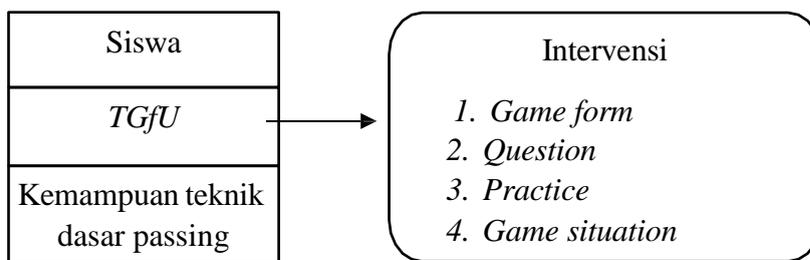
Model latihan *TGfU* adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan

para peserta didik memecahkannya atau lebih tepatnya dengan memodifikasi permainan. Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan latihan yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari model yang diterapkan. Yang mana pembukuan tersebut adalah perwujudan penulis penelitian ekstra sepak bola dalam rangka meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo.

D. Hipotesis Penelitian

Melalui uraian singkat ini, penulis menjelaskan kerangka kerja yang akan digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1 Hipotesis Penelitian



Hipotesis adalah jawaban sementara untuk ekspresi pertanyaan. Atas dasar kerangka di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut: ada pengaruh model *teaching games for understanding* terhadap keterampilan teknik dasar passing siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo. Dalam penelitian ini, asumsi statistik yang diajukan adalah sebagai berikut:

Hipotesis: Ada pengaruh latihan dengan model *TGfU* terhadap keterampilan teknik dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo.

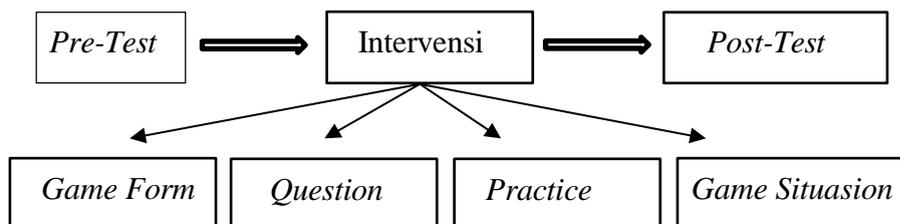
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan jenis *one groups pretest and posttest design*. Eksperimen *one group pretest-posttest design* adalah kegiatan penelitian yang melakukan tes sebanyak dua kali, yaitu tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan intervensi dan tes akhir (*post-test*) setelah diberikan intervensi (Arikunto, 2020:124). Kedua tes dilakukan agar dapat membandingkan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan (intervensi). Jadi yang dimaksud dengan intervensi adalah segala bentuk perbuatan atau kondisi yang diketahui pengaruhnya. Perbedaan antara sebelum perlakuan (O_1) dan setelah perlakuan (O_2), yakni $(O_2) - (O_1)$ diasumsikan sebagai efek dari perlakuan itu sendiri (Arikunto, 2020:124). Adapun rancangan penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2 Rancangan Penelitian



Keterangan :

Pretest : Tes awal akurasi *passing*.

Intervensi : Latihan dengan *TGfU*

Posttest : Tes akhir akurasi *passing*

B. Definisi Operasional Variabel

Penelitian Sesuai dengan desain penelitian tersebut, maka variabel dalam penelitian ini adalah tingkat keterampilan gerak dasar passing dalam permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: tingkat kemahiran yang dimiliki seseorang dalam menguasai teknik *passing* dalam bermain sepakbola yang diukur dengan kecepatan *passing* yang diperoleh dari unsur-unsur yang ada dalam butir tes keterampilan gerak dasar bermain sepakbola yang meliputi: Tes sepak dan menendang bola (*Passing*) dalam 2x tes yaitu *Pre Test* dan *Post Test*. Setelah mendapatkan perlakuan berupa latihan dengan model *TGfU*.

C. Populasi

Menurut Sugiyono (2007:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo yang berjumlah 20 orang.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2014: 148). Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat maka diperlukan alat pengukur yang bisa dipertanggung jawabkan yaitu alat ukur atau instrumen penelitian yang valid dan reliabel. Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel independen (bebas) dan satu variabel dependen

(terikat). Variabel penelitian merupakan sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut lalu dibuat kesimpulan (Sugiyono, 2015:2).

Penelitian ini dilaksanakan selama 14 kali pertemuan (*pretest & posttest*, dan 12 kali intervensi). Penelitian ini menggunakan tes sebagai metode untuk memperoleh data. Tes ialah serentetan latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2020:193). Tes yang dipakai dalam penelitian ini adalah tes *short pass*. Berikut langkah-langkah yang akan digunakan dalam penelitian ini sesuai gambar di atas:

- a. Pelaksanaan *Pretest* dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat awal akurasi *passing* pemain sebelum dilakukan *treatment*.
- b. Memberikan Intervensi menggunakan model latihan *TGfU* yang dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan.
- c. Melaksanakan *posttest* dengan tujuan mengetahui hasil akurasi *passing* setelah seluruh pertemuan *treatment* dilakukan.

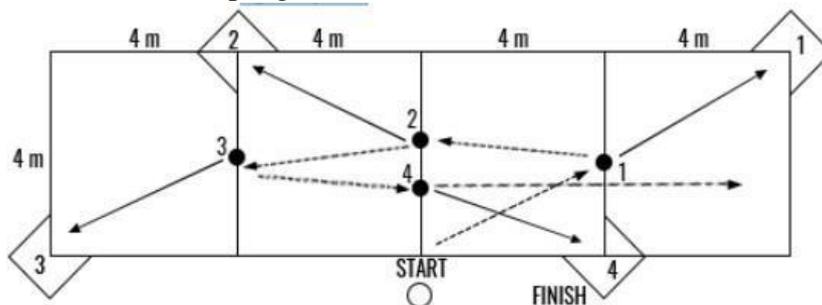
Dengan terlaksananya langkah-langkah di atas, penelitian ini akan melihat seberapa besar pengaruh model latihan *TGfU* dalam meningkatkan akurasi *passing* ekstrakurikuler sepakbola siswa SMP Negeri 33 Purworejo.

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil akurasi *passing* diperlukan instrumen pengumpulan data. Tes akurasi *passing* yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes *short pass* (Arsil, 2015:29). Validitas tes ini 0,66 dan reliabilitas 0,69 (Kamil, Damrah & Indika, 2018:46).

2. Teknik Pengumpulan data

Untuk mengetahui hasil akurasi *passing* diperlukan instrumen pengumpulan data. Tes akurasi *passing* yang digunakan dalam penelitian ini ialah tes *short pass* (Arsil, 2015:29). Validitas tes ini 0,66 dan reliabilitas 0,69 (Kamil, Damrah & Indika, 2018:46). Tujuan Untuk mengetahui kemampuan *passing* sepakbola secara tepat dan cepat. Adapun penjelasan mengenai tes *short pass* sebagai berikut:

- a. Tujuan Untuk mengetahui kemampuan *passing* sepakbola secara tepat dan cepat.
- b. Peralatan Tes Alat ukur (meteran), *cones* dan *markers*, *stopwatch*, 4 bola, peluit, alat tulis, dan blangko penelitian.
- c. Grid dan Lapangan Tes.



Sumber: Arsil (2015)

Gambar 5. Grid Dan Lapangan Tes

Keterangan :

-  : Peserta tes
-  : Bola
-  : Target/Sasaran tendangan 1 m
-  : Arah bola (tendangan)
-  : Arah lari

- d. Prosedur Pelaksanaan Tes

1. Peserta bersiap dan berdiri di belakang garis *start*.

2. Pada saat aba-aba “ya” peserta tes lari ke arah bola 1 dan menendang bola ke sasaran 1.
3. Lalu berlari menuju bola 2 dan tendang bola ke sasaran 2.
4. Kemudian, lari menuju bola 3 dan tendang bola ke sasaran 3.
5. Setelah itu, lari menuju bola 4 dan tendang bola ke sasaran 4.
6. Dan yang terakhir *sprint* menuju *finish*.

E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran realita yang ada tentang tingkat keterampilan gerak dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Statistik ini dilakukan untuk mengumpulkan data, menyajikan data dan menentukan nilai. Penilaian dihitung setelah peserta menendang semua bola ke sasaran dengan waktu semaksimal mungkin.

Data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh melalui tes *short pass* dengan waktu semaksimal mungkin dikumpulkan ke dalam blanko penelitian. *Posttest* dilakukan setelah diberikan intervensi sebanyak 12 kali pertemuan dengan tes yang sama seperti *pretest*. Data ini berupa kecepatan *short pass* siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 33 Purworejo, yaitu jumlah bola masuk dan seberapa cepat (waktu) pemain memasukkan 4 bola ke sasaran hingga ke garis *finish*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan manual dan *programs* komputer Ms excel serta SPSS. Data penelitian ini ialah data kuantitatif. Data kuantitatif adalah jenis data yang berupa angka (Sugiyono, 2015:149). Berdasarkan jenis data dalam penelitian ini maka dapat digunakan

analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan dalam menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2015:149).

Uji normalitas adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dengan jumlah sampel yang kurang dari 50 maka uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *Shapiro Wilk*. Pengambilan keputusannya, yakni jika nilai $p \text{ Sig. (2-tailed)} > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika nilai $p \text{ Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi dengan normal.

Data penelitian dianalisis secara statistik parametrik menggunakan *Paired Sample T-Test*, dengan taraf penolakan hipotesis pada $\alpha = 0,05$. *Paired T-Test* adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). Ciri-ciri yang paling sering ditemui pada kasus yang berpasangan adalah menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh 2 macam data sampel, yaitu data *pretest* dan data *posttest*. Analisis data penelitian diawali dengan melakukan uji prasyarat distribusi data (uji normalitas) menggunakan *Shapiro Wilk*. Data dikatakan normal apabila taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 atau data dapat dikatakan normal jika sebaran datanya membentuk atau mendekati kurva normal.

Tabel 3. Progam Latihan Dengan *TGfU*

Pertemuan	Kegiatan	Durasi latihan
1	<i>Pre-Test</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
2	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
3	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
4	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
5	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
6	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
7	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
8	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
9	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
10	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
11	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
12	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
13	Latihan dengan model <i>TGfU</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)
14	<i>Post Test</i>	Pkl 14:00 – 15:30 (1 jam 30 menit)

Dari tabel diatas maka perlu disusun dengan rancangan perencanaan latihan supaya lebih terstruktur ketika melaksanakan kegiatan latihan antara lain sebagai berikut: Pertama yaitu melaksanakan *pre-test* terlebih dahulu dengan menyiapkan berbagai macam alat dan lapangan, kemudian mempersiapkan data-data siswa ekstrakurikuler yang terdaftar sebagai pemain SMP Negeri 33 Purworejo, dan mencatat hasil yang diperoleh tiap pemain. Kedua ada rangkaian latihan dengan model *TGfU* selama 12 kali pertemuan, dimana permainan pemanasan berupa *game* 10 lawan 10 akan tetapi hanya dilakukan dengan 2 sentuhan saja dan menggunakan gawang yang lebih kecil, kemudian ada *question* yaitu tanya jawab singkat ke pelatih lalu ada *practice* menggunakan *el-rondo* dan *passing 1&2 combination*, *el-rondo* sendiri merupakan dasar latihan untuk meningkatkan keterampilan dasar *passing* agar semakin meningkat, karena ada 20 peserta maka dibagi menjadi 2 kelompok dan 1 kelompok ada 2 orang yang jaga. Sedangkan latihan *passing 1-2 combination* yaitu latihan dengan berupa variasi *passing* antara lain dengan *passing* sekali sentuh dan berpindahtempat latihan ini juga untuk meningkatkan kombinasi *passing* pemain dan juga kreativitas pemain setelah itu dilakukan *game* situasi yang dimana para peserta mengevaluasi kesalahan kesalahan dalam teknik dasar *passing*. Dan yang terakhir yaitu dengan melaksanakan *post-test*, cara melakukan *post-test* sebenarnya sama dengan *pre-test* hanya saja tes ini untuk menilai peningkatan dari hasil latihan atau intervensi yang telah diberikan selama 12 kali pertemuan, sehingga ada hasil kenaikan yang signifikansi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan selama 1 bulan 1 minggu di SMP Negeri 33 Purworejo, dengan melibatkan 20 siswa ekstrakurikuler sepak bola. Maka penelitian dilaksanakan selama 14 kali pertemuan di lapangan SMP Negeri 33 Purworejo & lapangan Permadi Sucen yaitu pada hari senin, Rabu, dan Jumat. Pengambilan *pre-test* atau tes awal pada tanggal 4 September 2023 dan *post-test* atau tes akhir pada tanggal 4 Oktober 2023, sedangkan proses latihan dilakukan pada tanggal 6 September 2023 hingga tanggal 2 Oktober 2023 sebanyak 12 kali latihan.

Menurut data penelitian, tes akurasi *passing* dari sebagian besar siswa telah meningkat. Dapat dilihat bahwa nilai sebagian besar siswa sangat bervariasi. Perbedaan skor diperoleh dengan mengurangkan skor *post-test* dari skor *pre-test*. Di antara 20 anak, hanya 2 anak yang tidak meningkatkan akurasi tembakan setelah 2 intervensi dalam 12 kali pertemuan. Tabel distribusi frekuensi *pre-test* dan *post-test* berikut menjelaskan hasil uji kecepatan akurasi *passing*, sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Pre-Test*

<i>Pre-Test Score</i>	Frekuensi	Persentase
13 dtk.	4	20 %
14 dtk.	5	25 %
15 dtk.	5	25 %
16 dtk.	4	20 %
17 dtk.	2	10 %
Jumlah	20	100 %

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Post-Test*

<i>Pre-Test Score</i>	Frekuensi	Persentase
11 dtk.	1	5 %
12 dtk.	3	15 %
13 dtk.	7	35 %
14 dtk.	6	30 %
15 dtk.	1	5 %
16 dtk.	1	5 %
19 dtk.	1	5 %
Jumlah	20	100 %

Table 6. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>PreTest Eksperimen</i>	20	13	17	14.75	1.293
<i>PostTest Eksperimen</i>	20	11	19	13.60	1.698
<i>Valid N (listwise)</i>	20				

Deskripsi data statistik diperoleh hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) keterampilan *passing* yaitu 14,75. Nilai paling rendah (*minimum*) diperoleh 17 dan nilai paling tinggi (*maximum*) diperoleh 13 dengan *standard deviasi* sebesar 1,293. Hasil *posttest* menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) keterampilan *passing* diperoleh 13,60. Nilai paling rendah (*minimum*) diperoleh 19 dan nilai paling tinggi (*maximum*) diperoleh 11 dengan *standard deviasi* sebesar 1,698 Pada tabel 6

Table 7. Uji Normalitas *Shapiro Wilk*

	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>PRE TEST</i>	.916	20	.082
<i>POST TEST</i>	.838	20	.003

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS menggunakan uji *paired sample t-test* atau menggabungkan kedua sampel yang menghasilkan peningkatan signifikan. Jenis tes normalitas ini menggunakan *Shapiro Wilk*. Data dikatakan normal apabila taraf signifikansi lebih besar dari 0,05 atau data dapat dikatakan normal jika sebaran datanya membentuk atau mendekati kurva normal. Data *pre-test* memiliki signifikansi 0,082 atau lebih besar dari 0,05, sedangkan *post-test* memiliki signifikansi 0,003 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal, karena *pre-test* bersignifikansi 0,082.

Table 8. Statistik *Paired Samples*

	<i>Mean</i>	<i>N</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>
<i>Pair 1 Pre Test</i>	14,75	20	1.293	0.289
<i>Post Test</i>	13,60	20	1.698	0.380

Tabel *Paired Sample Statistics* menunjukkan nilai deskriptif hasil *pretest* mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 14,75 dari 20 data. Sebaran data (*standard deviation*) yang diperoleh 1,293 dengan *standart error* 0,289. Tabel *Paired Sample Statistics* menunjukkan nilai deskriptif hasil *posttest* mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 13,60 dari 20 data. Sebaran data (*standard deviation*) yang diperoleh 1,698 dengan *standart error* 0,380. Hal ini menunjukkan hasil *posttest* lebih tinggi dari pada hasil *pretest*, dengan kata lain terdapat peningkatan keterampilan *passing* setelah diberi perlakuan variasi latihan model *TGfU* dengan frekuensi 3 kali seminggu dan berlangsung selama 5 minggu.

Table 9. Paired Sample T-Test

	Paired Differences					<i>t</i>	<i>df</i>	Sig. (2-tailed)
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	95% Confidence Interval of the Difference				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1 Pre Test - Post Test</i>	1.150	1.089	0.244	0.640	1.660	4.721	19	0.000

Persyaratan menggunakan *Paired Sampel T-Test* adalah data berdistribusi normal. Hasil *Paired Sampel T-Test* merupakan tabel utama dari *output* yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (2-tailed) pada tabel. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Sehingga hasil *pretest* ke *posttest* mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan setelah diberikan treatment variasi latihan model *TGfU* terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 33 Purworejo. Pada tabel 9

Dari hasil pengolahan data yang dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan *TGfU* terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 33 Purworejo.

B. Pembahasan

Konsep pembelajaran berbasis *TGfU* lebih menekankan pada keaktifan siswa. Siswa mampu mengembangkan tidak hanya sebagian besar psikomotornya tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik. Linda L. Griffin (2005:1) menyatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa untuk mempelajari permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif.

TGfU menurut Pambudi, (2011:36) merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada peserta didik yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan.

Peningkatan kemampuan yang terjadi dikarenakan adanya asosiasi pengetahuan yang diperoleh anak pada pertemuan sebelumnya dengan pengetahuan yang baru dan asosiasi tersebut semakin kuat ketika dilakukan secara berulang. Hal ini berdasarkan pada teori belajar *law of exercise* yang dikemukakan oleh Rahyubi (2012:164) yang menyatakan bahwa “prinsip hukum latihan menunjukkan bahwa prinsip utama dalam belajar adalah pengulangan, semakin sering diulangi materi pelajaran akan semakin dikuasai”.

Dalam usaha peningkatan keterampilan teknik dasar *passing* siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 33 Purworejo diberikan latihan dengan metode latihan *teaching games for understanding* dengan *practice* menggunakan *passing* 1-2 kombinasi & *el rondo*.

Sebelum dilaksanakannya penelitian ini, banyak siswa Ekstrakurikuler Sepakbola yang melakukan *passing* belum akurat dan masih melenceng dari sasaran pemain yang akan dituju. Sehingga untuk mengetahui tingkat akurasi *passing* siswa dilakukanlah pengambilan data pertama kali atau yang dinamakan *Pre test*.

Pre test ini bertujuan untuk melihat keterampilan awal *passing* bola pemain. Dari data *pre test* didapatkan hasil keterampilan *passing* bola pemain dengan waktu rata-rata 14,75. Hal ini terlihat jelas bahwa para siswa kurang baik dalam melakukan *passing*. Kurang baiknya *passing* yang dilakukan oleh siswa ini didasari karena minimnya fokus dan konsentrasi siswa selama melakukan *passing*.

Untuk membuat para siswa dalam melakukan *passing* selalu mengedepankan fokus dan konsentrasi maka digunakanlah metode latihan 1-2 kombinasi & *el rond* yang dikemas dalam bentuk model *TGfU* dan membuktikan bahwa *TGfU* tidak hanya meningkatkan taktik tetapi juga dapat meningkatkan teknik. Hal ini dilakukan karena dalam melakukan 1-2 kombinasi dan *el rondo*, siswa akan dituntut lebih banyak untuk berpikir jauh lebih cepat dan tepat dalam mencapai tujuannya. Sehingga setelah diberikan latihan dengan model *TGfU* yang mengedepankan fokus dan konsentrasi dalam melakukan sebuah *passing*, keterampilan *passing* siswa ekstrakurikuler SMP Negeri 33 Purworejo meningkat menjadi rata-rata 13,60.

Artinya model *TGfU* dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepak bola di SMP Negeri 33 Purworejo. Hal ini terlihat dari kualitas *passing* yang dilakukan siswa dari mulai *pre-test* saat belum mengenal model latihan *TGfU* sampai kualitas *passing* siswa setelah mendapatkan materi 1-2 kombinasi dan *el rondo* dan dilakukan *post-test*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada pengaruh latihan dengan model *TGfU* terhadap teknik keterampilan dasar *passing* siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 33 Purworejo Kabupaten Purworejo. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis *paired t test* yang menunjukkan bahwa didapatkan skor signifikansi 0,00 atau $p < 0,05$. Adapun perbandingan hasil rata-rata skor antara *pre-test* dan *post-test* adalah 1,15 detik.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi khususnya para pelatih ekstrakurikuler sepak bola SMP Negeri 33 Purworejo, diantaranya:

1. Bagi pelatih, sebagai sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam melatih keterampilan dasar sepak bola (khususnya keterampilan *passing*). Ini dapat digunakan sebagai referensi untuk memberi pemain latihan keterampilan *passing* yang lebih mendalam.
2. Memampukan siswa untuk meningkatkan keterampilan *passing* dan terus belajar serta mengembangkan keterampilan *passing* khususnya sepak bola.
3. Bagi siswa, bisa untuk memahami dan melaksanakannya dalam pertandingan dengan latihan model *teaching games for understanding*.
4. Pemain mempunyai jiwa bertanding yang gigih dan mental juara.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan disini antara lain:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.
2. Peneliti sudah berusaha mengontrol kesungguhan tiap-tiap pemain dalam berlatih namun masih ada pemain yang tidak serius.

D. Saran

Berdasarkan keterbatasan penelitian diatas, maka peneliti menyarankan agar peneliti yang mengajukan topik penelitian yang sama dimasa yang akan datang juga harus memperhatikan kondisi kognitif, emosional dan biologisnya, agar data yang terkumpul dapat lebih komprehensif dan dapat mengarah pada yang baru, lebih inovatif dan kreatif.

Peneliti menyarankan agar guru atau pelatih dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber refleksi dan referensi saat memberikan modul ajar, sehingga dapat belajar tentang latihan teknik dasar sepak bola yang inovatif. Guru atau pelatih harus dapat memilih materi pembelajaran atau rencana pelatihan pada tahap yang tepat.

Peneliti menyarankan kepada instansi tersebut agar kajian tersebut dapat dijadikan acuan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya. Peneliti berharap jenis penelitian serupa di masa mendatang akan menghasilkan penelitian yang lebih

dapat menggambarkan keadaan sebenarnya. Kemudian berdasarkan hasil penelitian dapat dilakukan evaluasi dan pelatihan, sehingga penelitian yang dilakukan dapat memberikan bantuan yang berguna bagi organisasi untuk mengembangkan berbagai penelitian yang dapat dipahami secara luas.

Peneliti menyarankan kepada pembaca agar penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan sumber informasi sehingga dapat memahami secara garis besar bagaimana meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Amung Ma'mun, Yudha. M. Saputra (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- AqibZainal, Sujak. (2011). *Panduan dan Aplikasi Pendidikan Karakter” untuk SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK*. Bandung: YRAMA WIDYA.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Aris Fajar Pambudi. (2011). *Pendidikan Olahraga :TGfU*.
- Arsil. (2015). *Evaluasi Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Malang: Wineka Media.
- Barba-Martín, R. A. (2020). *After nearly a decade of Bolonia, have we really improved teaching quality*.
- Christie E. J. C. Montolalu ; Yohanes A.R. Langi. (2018). *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test)*. Jurnal Matematika dan Aplikasi deCartesiaN, Vol.7, No.1.
- Dania, A. (2017). *Effecs Of A Teaching Games For Understanding Program On Primary School Students 'Physical Avtifty Patterns*.
- Depdikbud. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Depdiknas. (2004). *Kurikulum Pendidikan Dasar*. Jakarta.
- Engkos, Kosasih. (1993). *Olahraga, Teknik dan Program Latihan*, Akademika
- Griffin ; Mitchell ; Oslin. (1997). *Pembelajaran Dalam Permainan*.
- Griffin. Linda. L. (2005). *Model Pembelajaran Pendekatan Taktik: Teori, Penelitian, dan Praktik*. (Alih Bahasa: Soni Nopembri, Saryono, & Ahmad Rithaudin). Yogyakarta: FIK UNY.
- Herwin. (2004). *Keterampilan Sepakbola Dasar*. Diklat. Yogyakarta: FIK UNY.
- Herwin. (2006). *Keterampilan Sepakbola Dasar*. Yogyakarta : FKIP UNY.
- Joseph A. Luxbacher. (2012). *Sepak Bola*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Kidman, L., & Lombardo, B. J. (2010). *Athlete-centered coaching: Developing decision makers* (2nd ed.). Worcester: IPC Press Resources.
- Komarudin. (2011). *Diktat Pembelajaran Dasar Gerak Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Latifah. (2016). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Teaching Game for Understanding (TGfU) Materi Bola Voli Di Kelas XI MIA.1 SMA Negeri 2 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat*.
- Mesquita et al. (2012). *The impact of a hybrid sport-education-invasion games competence model soccer unit on students decision making skill execution and overall game performance*. European Physical Education Review.
- Nurhasan. (2001). *Tes dan Pengukuran*. Departemen Pendidikan Nasional Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Nusapatuah. (2013). *Pengaruh Latihan Dengan Pendekatan Teaching Games For Understanding Terhadap Kemampuan Passing Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Yang Tergabung Dalam Tim Sepakbola Di SMP Negeri 2 Wanadadi Kabupaten Banjarnegara Jawa Tengah*
- O’Leary, (2016). *Learning Informally to Use the “Full Version” of Teaching Games for Understanding*. European Physical Education Review.
- Prasetya. (2009). *Kemampuan Dasar Sepakbola Siswa SMP Negeri 1 Paliyan Gunungkidul Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola*.
Presindo, Jakarta.
- Rahayu, D. P., (2013). “Analisis Karakteristik Kelompok dengan Menggunakan ClusterEnsemble” *Jurnal Matematika, Sains, dan Teknologi*”.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Saryono & Soni Nopembri. (2009). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Jakarta.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud.
- Sudrajat. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli*.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Kamil, Damrah & Indika, (2018).
- Sukatamsi. (2001). *Permainan Sepakbola*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Suryosubroto. (2002). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Syifa. (2017:18). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Pada Materi Usaha Dan Energi Dengan Strategi Writing To Learn*.
- Tri Ani Hastuti. (2008). *Kontribusi Ekstrakurikuler Bola Basket Terhadap Pembibitan Atlet dan Peningkatan Kesegaran Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (nomor 1, April tahun 2008).
- Wang, L., & Ha, A. S. (2013). *Three groups of teachers views, learning experiences, and understandings of teaching games for understanding Physical Education and Sport Pedagogy*.
- Ward, G., & Griggs, G. (2011). *Principles of Play: A proposed framework to wards a holistic overview of games in primary physical education*.
- Wenning, C. J. (2011b). *The Levels of Inquiry Model of Science Teaching*. *Journal Physics Teacher Education Online*

LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran. 1

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Galang Bramantio, S.Pd
NIP 19961119 2022211 1 003
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Jabatan : Guru dan pelatih ekstrakurikuler sepakola SMP Negeri 33
Purworejo.

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Erza Azriel Muhammad
NIM 19601241085
Judul : PENGARUH LATIHAN DENGAN MODEL TEACHING
GAMES FOR UNDERSTANDING TERHADAP
KETERAMPILAN TEKNIK DASAR PASSING SISWA
PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA SMP NEGERI
33 PURWOREJO KABUPATEN PURWOREJO.

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai *instrument* untuk penilaian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran berikut ini :

Purworejo, 4 September 2023



Galang Bramantio, S.Pd

NIP. 19961119 2022211 1 003

Lampiran 2. Lembar Izin Penelitian

SURAT IZIN OBSERVASI

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-observasi>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/296/UN34.16/DL.16/2023

26 Juni 2023

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala Sekolah SMP N 33 Purworejo
Jl. Tentara Pelajar No.92, Rw. II, Kledung Kradenan, Kec. Banyuurip, Kabupaten
Purworejo, Jawa Tengah 54114

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir Skripsi" atas nama :

Nama : Erza Azriel Muhammad
NIM : 19601241085
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Waktu Pelaksanaan Observasi : Senin - Sabtu, 17 - 22 Juli 2023
Judul / Keperluan : Izin Penelitian Ekstrakurikuler Sepak Bola SMP N 33 Purworejo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Lembar Konsultasi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Erza Azriel Muhammad
 NIM : 19601241085
 Program Studi : Pendidikan Jasmani - Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing : Ahmad Rihaudin, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	9/6/2023	- Konfirmasi: prota bimbingan. - Revisi: Bab I	Rei
2.	16/6/2023	Revisi Bab I & Bab II	Rei
3	26/6/2023	Revisi Bab I & II	Rei
4.	11/7/2023	Revisi: Bab II - III	Rei
5.	8/8/2023	Revisi Bab II - III (Mencantumkan nama Latrihan.)	Rei
6.	22/8/23	Revisi proposal ul. persetujuan. penelitian.	Rei
7.	13/10/23	Revisi hasil penelitian (Bab 14)	Rei
8	20/10/23	Revisi hasil penelitian.	Rei
9.	30/10/23	Revisi lampiran	Rei
10.	10/11/23	Revisi lembar persetujuan	Rei

Ketua Departemen POR

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
 NIP. 19770218 200801 1 002



Lampiran 4. Lembar Persetujuan Judul Skripsi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAH RAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 020/POR/III/2023
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

9 Maret 2023

Yth. Ahmad Rithaudin, M.Or.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Erza Azriel Muhammad
NIM : 19601241085
Judul Skripsi : PENGARUH MODEL *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* TERHADAP KETERAMPILAN TEKNIK DASAR PASSING SISWA PESERTA EKSTRAKURIKULER SEPAKBOLA SMP NEGERI 33 PURWOREJO KABUPATEN PURWOREJO

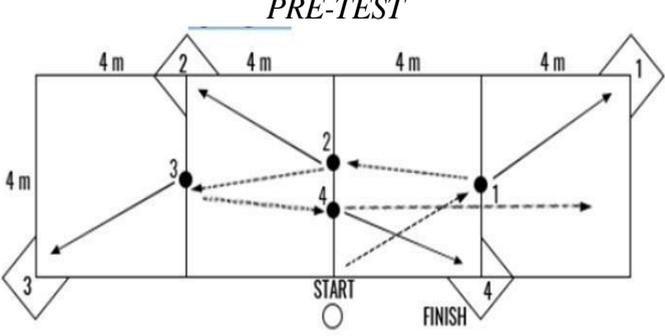
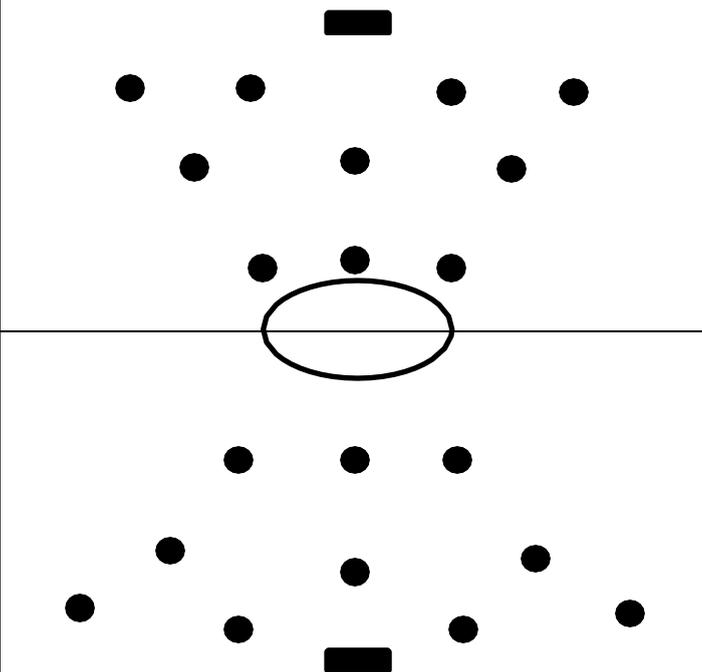
Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

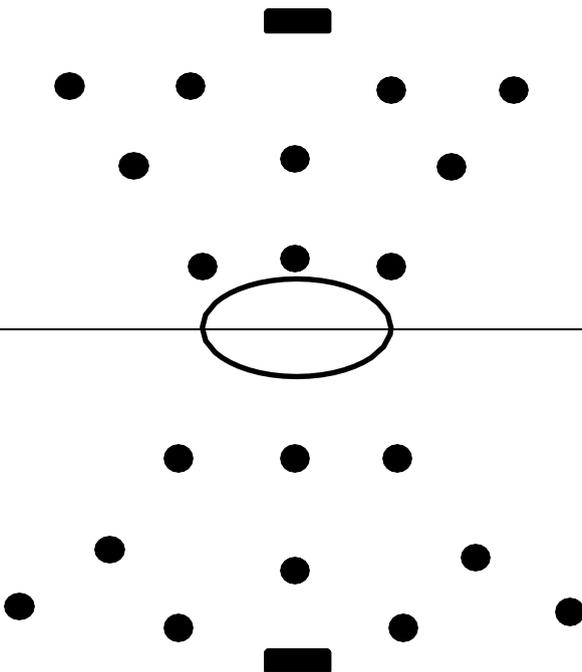
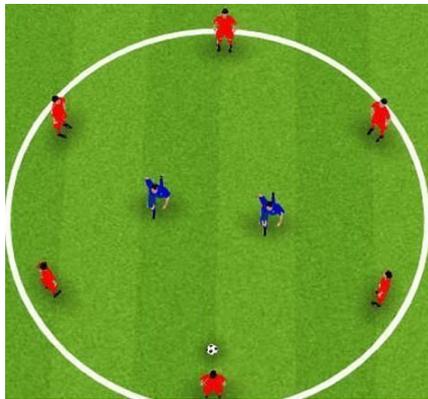
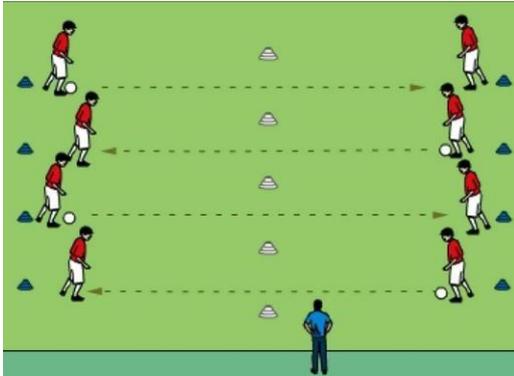
Ketua Departemen POR,

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 5. Rancangan Progam *Pre-Test*, Intervensi, Dan *Post-Test*

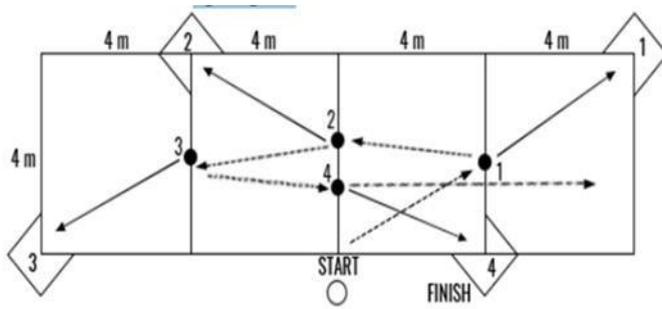
TEST	REGULASI	WAKTU & TEMPAT
	<p>Diawali dengan berdoa, presensi, dan pemanasan, kemudian membariskan peserta di belakang garis <i>start</i> sesuai presensi dan diawali dengan test yaitu peserta bersiap dan berdiri di belakang garis <i>start</i>. Pada saat aba-aba “ya” peserta tes lari ke arah bola 1 dan menendang bola ke sasaran 1. Lalu berlari menuju bola 2 dan tendang bola ke sasaran 2. Kemudian, lari menuju bola 3 dan tendang bola ke sasaran 3. Setelah itu, lari menuju bola 4 dan tendang bola ke sasaran. Dan yang terakhir sprint menuju <i>finish</i>. Hasil tes ini di catat.</p>	<p>Tanggal 4-9-2023, Pkl. 14:00 – 15:30 (Lapangan SMP Negeri 33 Purworejo)</p>
	<p>Diawali dengan berdoa, presensi kemudian dilakukan permainan pemanasan 10 lawan 10 tanpa kiper dan menggunakan gawang kecil dengan peraturan hanya boleh dilakukan 2 kali sentuhan tiap pemain setelah itu ada sesi tanya jawab antara peserta dan pelatih lalu dilakukan <i>practice</i> yang berupa <i>passing 1-2 combination</i> dan <i>el-rondo</i>, <i>passing 1-2 combination</i> yaitu diawali dengan berbaris di tempat yang disediakan dan berbaris ke belakang lalu pertama dimulai dengan <i>passing</i> ke teman didepannya dan setelah <i>passing</i> berpindah tempat yang ada didepannya tetapi di baris paling belakang dan yang kedua sama seperti sebelumnya hanya saja ditambah <i>dribbling</i> kecil lalu setelah sampai tengah di</p>	<p>Tanggal 6,8,11,13,15,18,20,22,25,27,29 September, 2 Oktober Pkl. 14:00 – 15:30 (Lapangan Permadi Sucen & SMP Negeri 33 Purworejo)</p>

Passing 1-2 Combination Dan EL-Rondo



passing ke depannya dan pindah tempat di depannya dibaris paling belakang dan dilakukan 5 repetisi. Kemudian *el-rondo* yaitu Diawali dengan berdo'a, presensi, dan pemanasan, kemudian diawali dengan pembagian 2 kelompok menjadi 10 per 1 kelompok dan 2 penjaga, kemudian dilakukan *el rondo* dengan peraturan 2 kali sentuh dan jika melebihi atau keluar arena termasuk gagal dan gantian menjadi penjaga. Dan terakhir dilakukan *game* situasi dimana pemain melakukan game seperti diawal dan mengevaluasi kesalahan kesalahan dalam teknik dasar *passing*.

Post-Test



Sama halnya dengan *pre-test* hanya saja ini dilakukan setelah diberikan intervensi. Diawali dengan berdoa, presensi, dan pemanasan, kemudian membariskan peserta di belakang garis *start* sesuai presensi dan diawali dengan *test* yaitu peserta bersiap dan berdiri di belakang garis *start*. Pada saat aba-aba “ya” peserta tes lari ke arah bola 1 dan menendang bola ke sasaran 1. Lalu berlari menuju bola 2 dan tendang bola ke sasaran 2. Kemudian, lari menuju bola 3 dan tendang bola ke sasaran 3. Setelah itu, lari menuju bola 4 dan tendang bola ke sasaran. Dan yang terakhir sprint menuju *finish*. Hasil tes ini di catat.

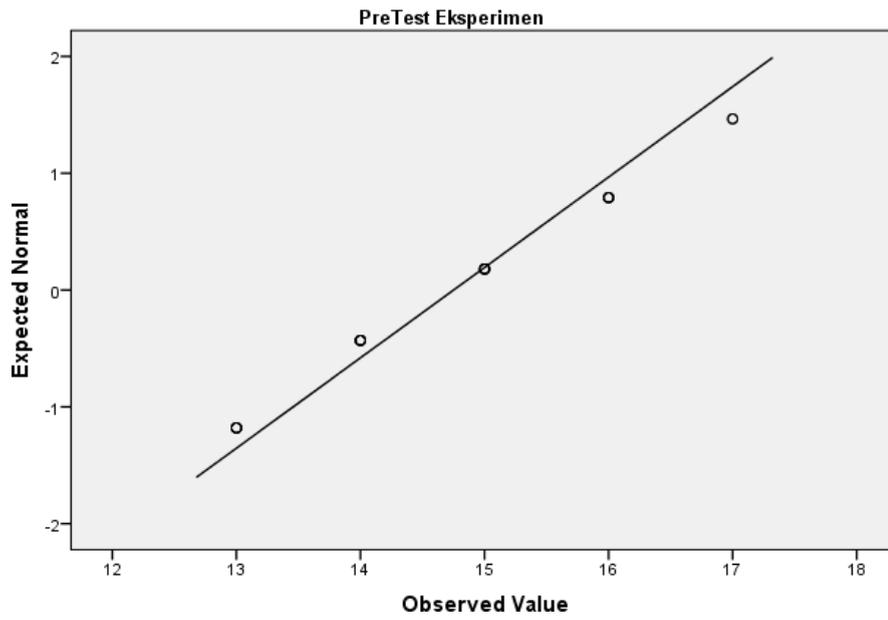
4 Oktober
2023, Pkl.
14:00 – 15:30 (Lapangan SMP Negeri 33 Purworejo)

Lampiran 6. Data Hasil Tes *Passing* Sepakbola Secara Tepat Dan Cepat.

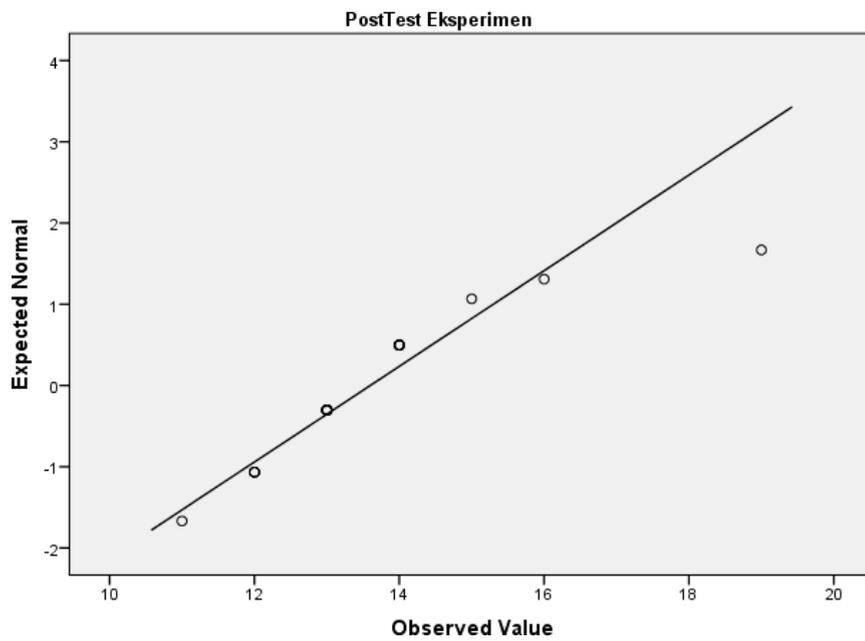
No	No Sampel	Pre-Test	Post-Test	Selisih
1	001	16 dtk	14 dtk	2 dtk
2	002	17 dtk	15 dtk	2 dtk
3	003	15 dtk	14 dtk	1 dtk
4	004	16 dtk	14 dtk	2 dtk
5	005	13 dtk	13 dtk	0 dtk
6	006	13 dtk	12 dtk	1 dtk
7	007	16 dtk	14 dtk	2 dtk
8	008	15 dtk	16 dtk	-1 dtk
9	009	14 dtk	13 dtk	1 dtk
10	010	15 dtk	14 dtk	1 dtk
11	011	16 dtk	14 dtk	2 dtk
12	012	15 dtk	13 dtk	2 dtk
13	013	14 dtk	13 dtk	1 dtk
14	014	14 dtk	12 dtk	2 dtk
15	015	13 dtk	12 dtk	1 dtk
16	016	17 dtk	19 dtk	-2 dtk
17	017	14 dtk	13 dtk	1 dtk
18	018	14 dtk	13 dtk	1 dtk
19	019	13 dtk	11 dtk	2 dtk
20	020	15 dtk	13 dtk	2 dtk

Lampiran 7. Data Kurva Uji Normalitas

Normal Q-Q Plot of Hasil Test



Normal Q-Q Plot of Hasil Test



Lampiran 8. Dokumentasi Saat *Pre-Test*, *Intervensi*, Dan *Post-Test*



Gambar 1. Intervensi.



Gambar 2. Intervensi



Gambar 3. *Pre-Test.*



Gambar 4. *Pre-Test.*



Gambar 5. *Post-Test.*



Gambar 6. *Post-Test.*