MODEL PEMBELAJARAN MENGGIRING SEPAKBOLA BERBASIS PERMAINAN SMP DI KOTA MATARAM TAHUN 2019

Soemardiawan & Susi Yundarwati
Dosen Pendidikan Olahraga FPOK IKIP Mataram
Email: Soemardiawan@ikipmataram.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan model pembelajaran Menggiring sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram. Selain itu, penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang pengembangan dan penerapan model menggiring sepakbola untuk usia SMP dan mengetahui efektivitas, efisiensi serta daya tarik anak terhadap model yang dibuat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan Research & Development (R & D) dari Borg and Gall. Subyek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah siswa-siswi SMP yang terdiri dari 60 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah angket, kuisioner, serta instrumen test menggiring Menggiring sepakbola yang digunakan untuk mengumpulkan anak usia SMP, adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah, pada tahap: (1) analisis kebutuhan, (2) evaluasi ahli (evaluasi produk awal); (3) ujioba terbatas (ujicoba kelompok kecil); dan (4) ujicoba utama (field testing). Uji efektifitas model menggunakan keterampilan menggirirng bola untuk mengetahui tingkat keterampilan menggiring sepakbola untuk usia SMP sebelum pemberian treatmen berupa model menggiring bola yang dikembangkan dan untuk mengetahui tingkat keterampilan menggiring bola setelah perlakuan atau treatmen model menggiring yang dikembangkan, dari tes awal yang dilakukan diperoleh tingkat mengiring bola siswa sebesar 750, kemudian setelah diberikan perlakuan berupa model mengiring bola diperoleh tingkat keterampilan menggiring bola siswa sebesar 940. Maka model menggirirng bola ini efektif dalam meningkatkan pembelajaran menggiring bola futsal untuk usia sekolah menengah pertama. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan bahwa: (1) Dengan model pembelajaran menggiring bola di sepakbola untuk usia SMP di kota Mataram dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah (2) Dengan model pembelajaran menggiring bola untuk usia sekolah menengah pertama yang telah dikembangkan, diperoleh bukti adanya peningkatan ini di tunjukan pada hasil pengujian data hasil *pretes* dan *posttest* adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah adanya perlakuan model.

Keywords: Pengembangan, Model, Menggiring, Sepakbola

Abstract: The purpose of this research and development is to produce a dribbling football learning model for middle school age in the city of Mataram. In addition, this research and development was carried out to obtain in-depth information about the development and application of a soccer dribbling model for middle school age and to know the effectiveness, efficiency and attractiveness of children towards the models made. This study uses research & development (R & D) research methods from Borg and Gall. The subjects in this research and development were junior high school students consisting of 60 children. The instruments used in this research and development were questionnaires, questionnaires, and the Dribbling football dribbling test instrument used to collect middle school age children, as for the stages in this research and development, at stages: (1) needs analysis, (2) expert evaluation (initial product evaluation); (3) limited testing (small group trials); and (4) main testing (field testing). Test the effectiveness of the model using ball rolling skills to determine the level of soccer dribbling skills for middle school age before giving the treatment in the form of a dribbling model that was developed and to determine the level of dribbling skills after the treatment or treatment of the dribbling model developed. students amounted to 750, then after being given a treatment in the form of a dribbling model obtained the students' dribbling skill level of 940. Then the model of drawing the ball was effective in improving futsal dribbling learning for junior high school age. Based on the results of the development it can be concluded that: (1) With the dribbling learning model in football for middle school age in the city of Mataram can be developed and applied in physical education learning in schools (2) With the junior high school dribbling learning model that has been developed, there is evidence that this increase is shown in the results of testing the results of pretest and posttest data with significant differences between before and after the treatment model.

Keywords: Development, Model, Dribbling, Football

PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan permainan beregu, yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain yang salah satunya adalah penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki. Adapun tujuan dari permainan ini adalah memasukkan bola sebanya-banyaknya ke dalam gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola. Permainan sepakbola merupakan salah satu olahraga yang sangat popular didunia. Hal ini dapat dilihat dari berjuta lebih memilih menyaksikan *World Cup* pertandingan

internasional dari pada menyaksikan pertandingan olahraga yang lain.

Sepakbola merupakan permainan beregu, yang masing-masing regunya terdiri dari sebelas pemain yang salah satunya sebagai penjaga gawang. Permainan ini hamper seluruhnya dimainkan dengan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan (penjaga gawang boleh menggunakan kedua tangannya, namun di daerah gawang). Sepakbola termasuk permainan bola besar di mana dalam sepakbola memerlukan kerjasama antara pemain yang satu dengan yang lainnya untuk dapat menciptakan gol ke dalam gawang lawan sebanyak-banyaknya dalam waktu dua kali empat puluh lima menit (90 menit). Tim yang mampu memasukkan bola ke dalam gawang lawan paling banyak maka tim itu di anggap sebagai pemenangnya. Permainan sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh 11 orang dalam setiap tim.

Dalam masyarakat *global* yang dipisahkan oleh perbedaan fisik dan idiologi, ketenaran sepakbola tidak terlihat oleh umur, jenis kelamin, dan kebudayaan. Gerakan pemain yang bebas dan terkontrol mengekspresikan individualitas dalam permainan beregu, kecepatan ,kekuatan, stamina, keterampilan, dan pengetahuan mengenai taktik semacamnya merupakan aspek yang penting dari penampilan. Berbagai tantangan yang dihadapi oleh pemain, menjadi daya tarik utama dari permainan ini.

Namun seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan sepak bola sangat pesat di Indonesia pada umumnya dan daerah kita pada khususnya, belum bisa diikuti dengan prestasi tingkat nasional maupun internasional, ini disebabkan beberapa faktor antara lain : faktor teknik, faktor taktik, faktor fisik, dan faktor yang paling mendasar yaitu faktor pendanaan dan kurangnya pelatih professional. Hendaknya faktor-faktor yang ada di atas perlu diperhatikan oleh para pemain, pelatih, pemerintah atau instansi-instansi yang terkait sehingga tercipta prestasi maksimal.

Untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar, biasanya akan dilakukan *drill* mengenai cara menendang (*kicking*), mengumpan (*passing*), mengontrol/menghentikanbola (*controling*), menggiring bola (*dribbling*), menyundul bola (*heading*) dan lainnya (Nurhasan, 2002: 17). Aspek latihan tersebut bertujuan untuk mengetahui dan meningkatkan kondisi tiap pemain, karena tanpa kemampuan gerak dasar bermain sepakbola yang baik maka seorang pemain tidak akan dapat mengembangkan permainannya. Biasanya seorang pelatih akan memberikan latihan pada para pemainnya dan setelah itu ia akan memberikan evaluasi mengenai hasil latihan yang diberikan berhasil atau tidak didalam meningkatkan kemampuan dasar para pemainnya.

Pemain sepak bola harus memiliki kemampuan kondisi fisik secara menyeluruh yang biasa disebut dengan *general motor ability* atau *motor ability*. Kondisi fisik dalam olahraga diartikan sebagai semua kemampuan jasmani yang menentukan prestasi yang realisasinya dilakukan melalui kesanggupan pribadi (kemampuan atau motivasi) (Donie, 2009:112). Komponen kondisi fisik yang dibutuhkan oleh atlet sepak bola adalah : daya tahan kardiovaskuler (*cardiovasculer endurence*), daya tahan otot (*muscule endurence*), kekuatan otot (*muscule strength*), *power*, kelentukan (*flexibility*), komposisi tubuh (*body composition*), kecepatan gerak (*speed of moment*), kelincahan (*agility*), keseimbangan (*balance)*, kecepatan reaksi (*reaction time*), dan koordinasi (*coordination*) (Donie, 2009:115).

Salah satu diantaranya yaitu dribbling, dribbling adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu mengusai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Danny Mielke, 2007: 1). dribbling diperlukan oleh seseorang pemain sepakbola dalam menghadapi situasi tertentu dan kondisi pertandingan yang menuntut unsur *agility* dalam bergerak untuk menguasai bola maupun dalam bertahan untuk menghindari benturan yang mungkin terjadi. Fokus masalah dalam penelitian ini ad

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari partisipasi siswa dalam program pembelajaran sepakbola adalah untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar, meningkatkan komponen kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, dapat memperkenalkan keterampilan menggiring dalam permainan futsal dan membantu meningkatkan kepercayaan diri siswa.Tujuan yang ingin dicapai melalui program pembelajaran sepakbola di sekolah berbeda dengan tujuan pada klub sepakbola prestasi. Pembelajaran sepakbola disekolah lebih menekankan pada pencapaian tiga aspek secara utuh yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Aspek kognitif yang ingin dicapai melalui pembelajaran futsal adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep gerak dasar menggiring bola. Selain itu keberanian, kerja keras, kepercayadirian siswa yang merupakan domain afektif juga dapat berkembang. Aspek psikomotor diharapkan pengalaman gerak menjadi bertambah dan jumlah waktu aktivitas belajar siswa meningkat sehingga berdampak terhadap keterampilan siswa.

Jim Lavin menyatakan "*Every child is capable of being creative. However, when pupils are forced to suppress their creativity by participating in an activity they dislike or which does not motivate them, then their response can lead to inappropriate behavior*". Menurut JIM Lavin (2008:5)Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa setiap anak memiliki kemampuan dalam mengembangkan kreativitas, tetapi ketika anak dipaksa untuk menekankan kreativitas mereka dengan berpasrtisipasi dalam suatu kegiatan yang tidak disukai atau yang tidak memotivasi

mereka, maka kreativitas sulit untuk dimunculkan. Kelemahan dalam pendidikan jasmani sering terjadi pengembangan model yang monoton sering membuat siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani.

Sehingga diharapkan dalam menggunakan model-model ini guru bisa menyelaraskan dengan kondisi dan situasi yang dihadapi oleh siswa. Pembuatan model pengembangan yang tepat di dalam materi menggiring bola yang tentu saja gerakannya harus mendukung yang berhubungan dengan menggiring bola (permulaan, perkenaan, dan gerakan lanjutan). Terkait dengan pernyataan-pernyataan yang telah dikemukakan di atas maka hal tersebut menunjukkan bahwa perlu dikembangkan model menggiring bola dalam permainan sepakbola, yang nantinya dapat dijadikan sebagai solusi untuk memudahkan siswa dalam belajar menggiring bola secara lebih efektif.

KARANGKA TEORITIK

1. Konsep Penelitian Pengembangan

Penelitian dapat dibagi menjadi beberapa bentuk yaitu peneiitian dasar, terapan, evaluasi, pengembangan dan mendesaak. Dalam pembagian penelitian didasarkan pada fungai dan penerapannya dalam pendidikan yang relevan dan dapat selalu digunakan. Salah satu model penelitian yang refevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan *(development research)* menemukan pola, urutan pertumbuhan, perubahan dan terutama memilikl maksud untuk mengembangkan bahan ajar.

Di bidang ilmu pendidikan dan khususnya di bidang ilmu olahraga, merupakan konsep yang relative masih baru. Ilmu pengetahuan dapat. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data untuk mencapai tujuan tertentu dan memperoleh kegunaan tertentu. Suatu teori dalam penelitian berfungsi sebagai argumentasi, pembahasan atau alasan. Teori biasanya membantu menjelaskan (atau memprediksi) fenomena yang muncul di dunia, (Craswell 2010:79).

Kerlinger mendefinisikan penelitian ilmiah adalah penyelidikan yang sistematis, terkontrol, empiris, dan kritis, tentang fenomena-fenomena alami, dengan dipandu oleh teori dan hipotesis-hipotesis,(Karlinger, 2013:17). Dalam dunia pendidikan, penelitian memiliki tujuan untuk memecahkan masalah yang terjadi dengan menjawab secara ilmiah, Setyosari menyebutkan "penelitian merupakan suatu cara yang tepat dan sangat berguna dalam memperoleh informasi yang sahih dan dapat dipertanggungjawabkan, (Punaji Setyosari, 2013:16).

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg & Gall (1983: 772) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Nusa (2011: 77) penelitian dan pengembangan adalah suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan atau penemuan baru, metode, dan produk atau jasa baru dengan menggunakan pengetahuan baru yang ditemukan untuk memenuhi kebutuhan pasar atau permintaan. Salah satu metode penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Winarno menjelaskan bahwa "penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berupaya mengembangkan produk tertentu sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini, (Winarno, 2011:76).

2. Model

Menurut wikipedia bahasa indonesia model adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu subjek, sistem atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (maket, bentuk prototipe), model citra (gambar rancangan,), atau rumusan matematis, (Wikipedia.org , Diunduh 20 November 2016). Model adalah sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif.Sebagai contoh model pesawat terbang yang terbuat dari kayu, palstik dan lem adalah model yang nyata dari pesawat terbang, (Trianto, 2013:21).

Madaus and Kellaghan mengutip pengertian model dari *Oxford English Dictionary* sebagai berikut, bahwa model adalah "....a summary, epitome, or abstract of the way a partcular one conceptualizes and describes...".[18] Model adalah suatu ringkasan atau abstrak atas cara atau konsep seseorang terhadap sesuatu. Sementara itu, Sanjaya mengutip pendapat Good dan Travers, bahwa:. Model bukanlah realistis, akan tetapi merupakan representative realistis yang dikembangkan dari keadaan, (Wina Sanjaya, 2010:82).

3. Deskripsi Sepakbola

Demikian paparan mengenai sejarah sepak bola di Indonesia. Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga sepak bola merupakan olahraga yang sangat digemari oleh semua kalangan atau lapisan masyarakat baik di Indonesia sendiri maupun di belahan dunia lainnya. Menurut komarudin (2011: 21) Sepkabola merupakan kegiatan fisik yang cukup banyak struktur gerakan. Dilihat dari taksonomi gerak umum, sepakbola bisa secara lengkap diwakili oleh gerakan-gerakan dasar yang membangun pola

gerak yang lengkap, dari mulai dari pola gerak lokomotor, nonlokomotor, sekaligus manipulative.

Dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang, secara lengkap diwakili oleh gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak yang kengkap, dari mulai gerak lokomotor, nonlokomotor,sekaligus manipulatif.

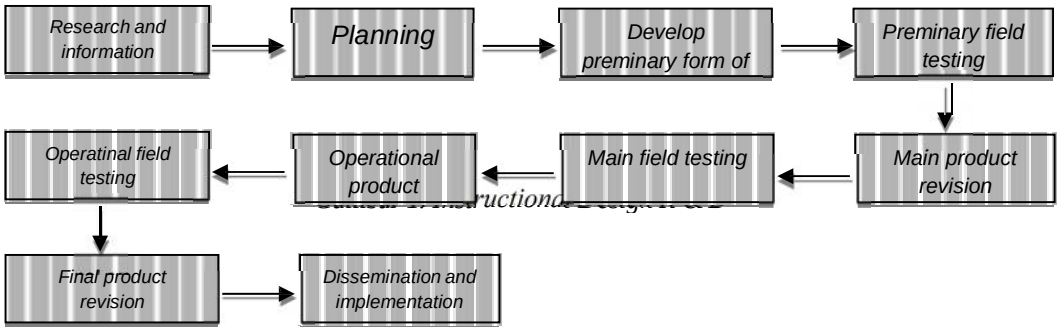
4. Menggiring Sepakbola

Menurut Sucipto dkk, (2000: 28) "pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola ". "Pada dasarnya menggiring bola adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berjalan, berlari, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan" (Danny Mielke 2007: 1). Bukan suatu kejadian yang kebetulan, bahwa pemain yang mempesona adalah pemain-pemain yang baik dalam menggiring bola. Lebih lanjut menurut Danny Mielke (2007: 2-5) "macam-macam cara menggiring bola (*dribbling*) dalam praktek bermain ada tiga yaitu: (1) *dribbling* menggunakan sisi kaki bagian dalam; (2) *dribbling* dengan sisi kaki bagian luar; dan (3) *dribbling* menggunakan kura-kura kaki".

Berdasarkan kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa dribbling adalah digunakan dalam beberapa situasi yang tepat dan terkadang membuat keuntungan dan juga kerugian bagi sebuah tim sehingga seorang atlit harus dapat menggunakannya dengan baik. Kemampuan dalam memindahkan bola dari suatu tempat ketempat lain dengan menggunakan sentuhan kaki dan menggulirkan bola secara terus menerus ini dilaksanakan dengan berbagai kecepatan, guna mempertahankan bola dari rebutan lawan dengan bola, dan untuk melewati lawan, serta untuk mencari kesempatan memberikan umpan ke teman agar bisa mencetak gol.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang merupakan pendekatan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui rumusan masalah yang telah dirumuskan dalam bab I yaitu pembelajaran Menggirirng bola dalam sepakbola SMP di Kota Mataram tahun 2019. Hasil akhir penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran menggiring bola dalam sepakbola berbasis permainan untuk usia sekolah menengah pertama ini akan menghasilkan produk berupa metode pembelajaran yang lengkap dengan spesifikasi produknya sekaligus menguji keefektifan dari model pembelajaran yang di buat yang dibuat, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat juga digunakan sebagai pegangan guru untuk meningkatkan pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta menggunakan model pengembangan *Research & Development (R &D)* dari Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah atau dapat juga digambarkan dalam bentuk skema tahapan pengembangan seperti pada gambar dibawah ini



Sumber: Walter R. Borg and Meredith D. Gall, *Educational Research: An Introduction*, 4th Edition. (New York: Longman Inc., 1983)

PEMBHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bahwa ada 33 dari 35 bentuk model pembelajaran yang telah dikembangkan, Berdasarkan uji ahli yang dilakukan tentang model pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Berdasarkan uji ahli yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa variasi model 10 dan 25 merupakan model pembelajaran yang tidak layak diberikan pada siswa SMP. (2) Untuk variasi model pembelajaran 33 dilihat memiliki tingkat kesulitan yang sedang sehingga dapat memudahkan siswa dalam melakukan gerakan, akan tetapi untuk dapat lebih meyakinkan lagi variasi ini akan dilihat efektifitas dan kelayakannya setelah ujicoba kelompok kecil. (3) Berdasarkan uji ahli yang

dilakukan dari 35 variasi pembelajaran menyisakan 33 variasi pembelajaran yang akan di ujicobakan pada tahap selanjutnya. (4) Petunjuk pelaksanaan harus dibuat secara jelas supaya mudah untuk dipahami

Efektifitas Model

1. Hasil Tahap Pertama/Ujicoba Kelompok Kecil

Tahap uji coba kelompok kecil pada siswa SMPN 2 Mataram yang berjumlah 15 orang. Model pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019, yang peneliti buat setelah dievaluasi ahli, kemudian mengalami revisi tahap I. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam melakukan revisi pada tahap pertama selanjutnya yaitu ujicoba tahap II.

Berdasarkan evaluasi ujicoba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pada dasarnya semua variasi dapat diterapkan, akan tetapi harus disesuaikan dari tingkatan yang mudah ke yang sulit agar kemampuan anak dapat meningkat. (2) Pada saat melakukan uji coba kelompok kecil bahwa dari semua model harus diurut dari model pembelajaran menggiring bola yang mudah ke tingkat yang lebih sulit.

2. Hasil Tahap Kedua/Ujicoba Kelompok Besar

Setelah hasil pengembangan produk model pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019, diujicobakan dalam jumlah kecil dan telah direvisi, maka tahap selanjutnya adalah melakukan ujicoba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba terbatas (ujicoba kelompok kecil) yang telah dievaluasi oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan revisi produk awal dan memperoleh 33 model pembelajaran menggiring bola berbasis permainan yang akan digunakan dalam ujicoba kelompok besar.

Langkah selanjutnya setelah model mengalami revisi tahap II dari ahli maka dilanjutkan dengan menguji cobakan produk kepada kelompok besar dengan menggunakan subyek penelitian sebanyak 60 orang yang terdiri dari 20 Siswa SMPN 1 Mataram, 20 Siswa SMPN 4 mataram dan 20 Siswa SMPN 6 Mataram.

Data pada tabel di atas adalah hasil *Pre Test* dan hasil *Post Test* yang diperoleh uji coba kelompok besar yang sebelumnya dilakukan *Pre Test* atau tes awal dan *Post Test* yang dilakukan pada siswa, sebelum penerapan model-model pembelajaran yang di terapkan kepada siswa. Peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui hasil pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019, yang dimiliki oleh subjek yang akan diteliti, setelah treatmen diberikan maka subjek di tes lagi dengan tes yang sama dengan pre-tes menggiring bola, sebelumnya tes ini dinamakan *post test* yang digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil pembelajaran menggiring setelah pemberian treatmen berupa mode-model pembelajaran menggiring.

Untuk menghitung uji efektifitas menggunakan (uji t) dengan analisis perbedaan dua rerata untuk sampel tak bebas seperti pendapat pada Kadir (2010: 198) tentang sampel tak bebas adalah sampel yang keberadaannya saling mempengaruhi (berkorelasi). Dalam perhitungan menggunakan SPSS 16 dengan analisis paired sample *t-test.*

3. Nilai Rata-rata

Tabel 4.5. Nilai Rata-rata

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	**Tes Awal**	12.50	60	4.339	.560
	Tes Akhir	15.67	60	4.237	.547

Berdasarkan hasil *output* dengan menggunakan SPSS 16 bahwa nilai rata-rata hasil pembelajaran servis bawah bola voli sebelum diberikan model pembelajaran adalah 12.50 dan setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran 15.67 artinya bahwa nilai rata-rata dribling futsal adanya peningkatan.

4. Koefisien Korelasi

Tabel 4.6. Koefisien Korelasi

Correlations

		Awal	Akhir
T. Awal	Pearson Correlation	1	.910**
	Sig. (2-tailed)		.000

	N	60	60
T. Akhir	Pearson Correlation	.910**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	60	60

Berdasarkan hasil *ouput* tabel di atas bahwa koefisien korelasi pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan model servis bawah adalah p-value 0.00 < 0.05 jadi kesimpulannya singnifikan

5. Signifikansi Perbedaan

Tabel 4.7. Signifikansi Perbedaan

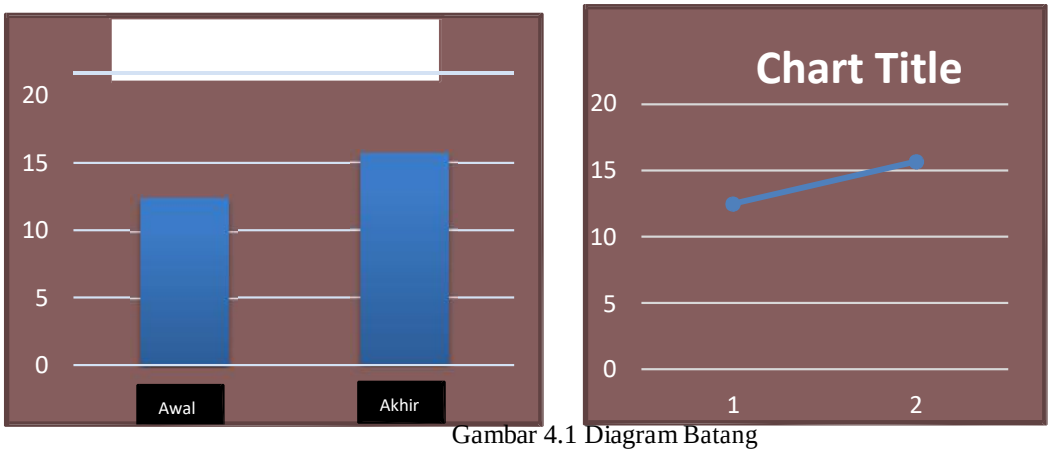
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Tes awal Tes Akhir	-3.167	1.824	.236	-3.638	-2.695	-13.446	59	.000

Dalam uji signifikansi perbedaan dengan SPSS 16 didapat hasil t-hitung = 13.446, df = 59 dan p-value = 0.00 < 0.05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan pembelajaran servis bawah siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan model pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019.

Berdasarkan keterangan tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran mengirirng bola futsal untuk usia sekolah menengah pertama yang dikembangakan, efektif dapat meningkatkan pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019.

Berikut perbandingan rata-rata dari tingkat keterampilan mengiring bola sebelum pemberian treatmen dan sesudah pemberian perlakuan dengan model-model pembelajaran mengirirng futsal dengan diagram batang pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Diagram Batang
(Uji Coba Kelayakan Produk)

Hasil ujicoba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa model Model menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019. dapat digunakan dalam proses pembelajaran menggiring sepakbola SMP serta layak dan efektif untuk meningkatkan pembelajaran menggiring bola futsal siswa.

6. Pembahasan

Berdasarkan perolehan angka pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019. dapat dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah serta efektif untuk meningkatkan kemampuan menggiring

sepakbola. Terdapat perbandingan angka yang menunjukan hasil dari tes awal dan tes akhir mengalami perkembangan, dari tes awal yang berjumlah 750 kemudian diberikan perlakukan berupa model-model menggiring bola yang sudah dikembangkan kemudian baru diadakan tes akhir atau *post test* untuk mengetahui efektivitas model yang dikembangkan dan diperoleh data berjumlah 940 jadi model pembelajaran menggirirng bola efektif untuk pengembangan pembelajaran menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019. Melihat kekurangan dan kelebihan dari produk yang dibuat terdapat masukan yang akan peneliti sampaikan demi tercapainya penyempurnaan produk ini, adapun masukannya adalah sebagai berikut:

a. Dalam model ini perlu adanya penyesuaian gerakan terhadap siswa yang belajar dengan model menggiring bola dalam sepakbola.
b. Penggunaan peralatan yang lebih banyak dan memperhatikan kenyamanan serta keamanan dapat membuat anak lebih maksimal dalam melakukan model-model menggiring bola futsal yang di berikan oleh guru.
c. Karakteristik dan pemahaman siswa, mengharuskan guru memberikan praktik langsung kepada siswa untuk mempelajari gerak-gerak yang dirasakan baru untuk dilakukan.

7. Pembahasan Produk

Model menggiring bola futsal yang di buat oleh peneliti merupakan produk yang bertujuan untuk membantu guru atau pelatih dalam menyampaikan materi pembelajaran menggiring dalam sepakbola, meningkatkan kemampuan menggiring siswa, dan sebagai referensi bahan pembelajaran. Model pembelajaran mengiring dalam sepakbola dibuat berdasarkan tingkat kebutuhan anak dalam aktvitas pendidikan jasmani khususnya dalam kegiatan belajar mengajar menggiring menggirirng bola dalam sepakbola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019.

Produk ini setelah dikaji mengenai beberapa kelemahan yang perlu pembenahan, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan produk ini antara lain:

a. Meningkatkan keterampilan menggiring bola futsal siswa.
b. Model ini dapat menjadikan siswa lebih aktif, dan antusias dalam latihan dan belajar menggiring bola dalm Sepakbola.
c. Siswa dapat merasakan kenyamanan dan keamanan dalam proses pembelajaran menggiring bola bola dalm Sepakbola..
d. Model menggiring bola dalm Sepakbola. berbasis permainan lebih efektif dan efisien
e. Dapat membantu guru/pelatih dalam proses pembelajaran di sekolah.
f. Sebagai referensi pembelajaran di sekolah.
g. Sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya pendidikan jasmani di sekolah.
h. Model menggiring bola sepakbola berbasis permainan ini dilakukan secara sistematis dari hal yang mudah ke yang sulit.
i. Siswa juga dituntut untuk berpikir secara cepat, tepat.
j. Model yang digunakan sangat bervariatif yang dapat meningkatkan tingkat antusias siswa dalam pembelajaran.

8. Keterbatasan Produk

Penelitian pengembangan ini telah diupayakan secara maksimal sesuai dengan kemampuan dari peneliti, namun dalam penelitian ini masih terdapat beberapa keterbatasan yang harus diakui dan dikemukakan sebagai bahan pertimbangan dalam menggeneralisir hasil dari penelitian yang dicapai. Adapun keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut:

a. Uji coba lapangan penelitian ini akan lebih baik lagi apabila dilakukan pada lingkup yang lebih luas lagi.
b. Produk yang digunakan masih jauh dari sempurna.
c. Sarana dan prasaran yang digunakan masih terbatas.
d. Penjelasan serta peraturan dalam model menggiring bola sepakbola yang masih jauh dari kata sempurna.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Dengan model menggiring bola futsal berbasis permainan untuk anak untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019.

1. secara efektif dan efisien.
2. Dengan materi menggiring bola yang telah peneliti kembangkan, anak usia SMP dapat memahami materi menggiring dengan cepat dan benar.

IMPILKASI

Model pembelajaran menggiring bola sepakbola berbasis permainan dapat memberikan kantribusi yang positif dalam menunjang pencapaian tujuan dalam pembelajaran, karena selain dapat meningkatkan kemampuan menggiring, siswa dapat termotivasi untuk melakukan suatu pembelajaran yang bervariasi. Dengan demikian tidak menutup kemungkinan model pembelajaran ini dapat pula diterapkan oleh guru-guru untuk meningkatkan kemampuan menggiring siswa.

SARAN

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan produk yang dikembangkan. Adapun saran-

saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran deseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut.

Saran Pemanfaatan

Model ini dapat digunakan oleh guru penjasorkes dimana dalam penggunaannya hendaknya memperhatikan situasi maupun kondisi baik lingkungan maupun anak yang akan dibrikan model pembelajaran. Sarana prasarana yang belum dapat ditemukan secara utuh juga menjadi pertimbangan dalam penerapan model pembelajaran ini.

Saran Deseminasi

Dalam penyebarluasan produk pengembangan kesasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran, antara lain:

a. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini disusun kembali menjadi lebih baik, baik itu tentang kemasan tampilan maupun isi dari materi produk yang dikembangkan, Agar model menggiring bola untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019.
b. ini dapat digunakan, maka sebaiknya dicetak lebih banyak lagi, sehingga nantinya para pengguna dapat mengetahui dan mampu menguasai menggiring bola dengan baik.

Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, sebagai berikut :

a. Untuk subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas, baik itu di sekolah menengah pertama maupun di klub-klub elain yang digunakan sebagai kelompok ujicoba. Hasil pengembangan model menggiring untuk usia SMP di Kota Mataram Tahun 2019.
b. ini dapat disebarluaskan ke sekolah menengah pertama maupun klub.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, deseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan model menggiring bola futsal berbasis permainan

DAFTAR PUSTAKA

Borg. W. R & Gall. M. D. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman, 1983.

Creswell, John W. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Danny Mielke. (2007). *Dasar-dasar Sepak Bola*. Bandung: PT. Intan Sejati.

Decaprio, Richard. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press, 2013.

Hulfian Lalu. 2015. *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.Lotim : Garuda Ilmu

Hulfian, Lalu. 2014. *Kondisi Fisik dan Tes Pengukuran dalam Olahraga*. Mataram: Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) MANDALA

Husdarta. *Manajemen Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabeta, 2011.

Jim Lavin. *Creative Approaches to Physical Education Helping Children to Achieve Their True Potensial.* Canada: Routledge, 2008.

Kadir. *Statistik Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial,* Jakarta: Resamata Sampurna, 2010.

Kerlinger, Fred N. *Asas-asas Penelitian Behavioral.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013.

Kemenegpora. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional.* Jakarta: Kemenegpora, 2011.

M.E.,Winarno, *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*. Malang: Media Cakrawala Utama Press, 2011.

Muhajir. *Pendidikan Jasmani Olahraga & Kesehatan,* Bandung: Ghalia Indonesia Printing, 2007.

Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 16.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabeta, 2013.

Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan,* Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005.

Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran tnovatif Progresif* Jakarta : Kencana, 2011.

Wikipedia.org. Pengertian Model. Diunduh 20 November 2016

[1] Wina Sanjaya. Kurikulum dan Pembelajaran. (Jakarta: Kencana, 2010).h.82