

PENGARUH MEDIA GAWANG MENGGUNAKAN METODE *DRILL* TERHADAP HASIL BELAJAR *SHORT PASSING* PADA SISWA SMPN 3

Marjuin Efendi, Mimi Haetami, Andika Triansyah

Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak

Email : Fahrinasuha54@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is "is there any influence of wicket media using drill method to the result of learning short passing soccer. The purpose of this study is to improve learning outcomes short passing soccer learning. The population in this study were students in SMP Negeri 3 Sungai Raya class VIII amounted to 265 people. Sampling in this research using purposive sampling technique that is sample determination technique with certain consideration which amounted to 40 people where 20 people as experiment class and 20 person as control class. The method used in this research is experiment with true-experimental design. Data analysis was done by using t-test (analysis of variance). Based on result of t-test in experiment class got value from $t_{test} = 20,15$, while result of t-test on control class got value from $t_{test} = 16,25$ hence seen that experiment average value higher dari at mean value control with difference of mean value 3,90 and p value $0,000 < 0,05$ hence H_0 rejected (H_a accepted), meaning there is increasing influence of wicket media using drill method to result of learning short passing soccer.

Keywords: Short Passing and Goal Media.

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan jasmani terdiri dari berbagai aktivitas antara lain; aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan diri, aktivitas uji diri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air/aquatik dan aktivitas luar sekolah (*outdoor education*). Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya (Victor G Simanjuntak 2011: 5). Salah satu materi yang diajarkan dalam aktivitas permainan dan olahraga adalah sepak bola. Menurut Muhajir (2007: 1) sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Sedangkan Sucipto, (2000: 12) mengatakan bahwa: cabang olahraga sepak bola memiliki

keterampilan yang kompleks dan bersifat terbuka. Kompleksitas keterampilan sepak bola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar dan menangkap bola. Di dalam permainan sepak bola keterampilan teknik dasar merupakan materi wajib yang harus dikuasai oleh setiap pemain, karena dengan teknik dasar yang baik seorang pemain dapat menampilkan kualitas permainan yang baik pula.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pada proses pembelajaran olahraga menggunakan media yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi diperlukan adanya media media gawang dan

metode drill untuk memperbaiki *passing* kaki bagian dalam.

Menurut Samsudin (2008: 63), “media adalah suatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan siswa untuk melakukan kegiatan atau aktifitas di atasnya, di bawahnya, di dalam di antaranya, misalnya: bangku swedia, gawang, star block, mistar peralatan lompat tinggi, alat pemukul dan lainnya”. Jadi, media dapat dilakukan untuk menciptakan alat pembelajaran yang berbeda, misalnya memedia gawang dengan bahan paralon (plastik) dengan ukuran tinggi 40 cm dan lebar 50 cm. Sehingga peserta didik di tuntut untuk melakukan *passing* kaki bagian dalam dan bola melewati gawang.. Dengan demikian media pembelajaran ditujukan untuk mempermudah peserta didik dalam melakukan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam sepak bola.

Pemahaman materi teknik dasar *passing* tersebut tidak dapat dikuasai dengan baik disebabkan karena proses pembelajaran sepak bola di sekolah tersebut terkendala dengan metode pembelajaran. Dari hasil evaluasi yang dilakukan guru di lapangan terdapat hampir setengah dari setiap kelas tidak memenuhi KKM untuk sepak bola khususnya *short passing*. Pelaksanaan proses pembelajaran terkesan kaku dan tidak bervariasi, karena sering menggunakan metode dan model pembelajaran yang sama. Berdasarkan alasan yang telah dikemukakan di atas, penulis mencoba untuk meneliti pengaruh media gawang dan metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola. Seperti yang di ungkapkan Syaiful Sagala (dalam adhegora, 2012) bahwa “Metode drill adalah metode latihan, atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan”. Dengan media gawang dan metode *drill* memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran secara mudah, dikarenakan media gawang dapat membantu peserta didik melakukan *passing* kaki bagian dalam secara benar dan

tepat sasaran, sedangkan metode *drill* melakukan gerakan secara berulang-ulang.

Media gawang dan metode *drill* ditujukan agar peserta didik mampu memahami dan melakukan bagaimana keterampilan *passing* yang baik dan benar, sehingga tujuan dalam pembelajaran yang diberikan dari kompetensi yang ada dapat tersampaikan, selain itu dengan pembelajaran melalui media gawang dan metode *drill* peserta didik mampu mengembangkan kemampuan *afektif, kognitif, dan psikomotorik*. Maka penelitian ini mengambil judul “pengaruh media gawang menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada peserta didik kelas VIII SMPN 3 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya”.

Menurut Hambali Sumbara (2013) “modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan, namun secara khusus modifikasi adalah sesuatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik dan menarik”. Modifikasi disini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat atau sarana dan prasarana yang baru, unik dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar Pendidikan Jasmani.

Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru Pendidikan Jasmani sebagai salah satu alternative atau solusi dalam mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya.

Menurut Sudjana (dalam webnya Sarjanaku.com 2012) “metode *drill* adalah suatu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk memperkuat suatu asosiasi atau menyempurnakan suatu keterampilan agar menjadi bersifat permanen”. Metode *drill* yaitu suatu bentuk metode latihan dengan melakukan suatu gerakan secara berulang-ulang. Metode *drill* relatif mudah dilaksanakan dan dapat

merancang latihan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, sehingga banyak guru dan pelatih yang biasa menggunakan metode *drill* untuk melatih keterampilan gerak.

Setiap manusia sejak dilahirkan tidak lepas dari aktivitas belajar yang merupakan sebuah adaptasi untuk mengenal lingkungan sekitarnya. Belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang relatif menetap akibat latihan dan pengalaman, serta berhubungan ilmu pengetahuan.

Menurut Skinner (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 9) belajar adalah suatu perilaku. Pada saat orang belajar, maka responsnya menjadi baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responsnya menurun. Sedangkan menurut Dimiyanti dan Mutjiono (2006: 2) belajar adalah mengumpulkan sejumlah pengetahuan, dan pengetahuan tersebut diperoleh dari seseorang yang lebih tahu atau yang kita kenal sekarang sebagai guru. Sedangkan menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Sedangkan menurut Rusman (2013: 1) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen tersebut meliputi, tujuan, materi, metode, dan evaluasi.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 20), "hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Sedangkan menurut S.Nasution (dalam Kunandar 2012: 276), "hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi yang belajar". Sedangkan menurut Kunandar (2012: 276), hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran yang berupa data kuantitatif. Sedangkan menurut Rusmono (2014: 10) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan menurut H. Mohamad Surya (2004: 16) hasil belajar ialah perubahan

perilaku individu, individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari.

Menurut Muhajir (2007: 1) sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola dengan tujuan memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola. Sedangkan menurut Agus Salim (2007: 10) sepak bola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki. Tujuan utama dari permainan ini adalah untuk mencetak gol atau skor sebanyak-banyaknya yang tentunya harus dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya Sucipto (2000: 7) mengatakan sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Modifikasi gawang dan metode *drill* merupakan suatu langkah yang digunakan dalam sebuah proses pendidikan yang menekankan pada pemahaman *passing* kaki bagian dalam berdasarkan apa yang disampaikan melalui modifikasi media dan metode, dalam hal ini adalah modifikasi gawang dan metode *drill*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sugiyono (2014: 72) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Sedangkan menurut M. Subana dan Sudrajat (2011: 38) metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang melihat dan meneliti adanya akibat setelah subjek dikenakan perlakuan pada variable bebasnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang menyelidiki kemungkinan hubungan sebab

akibat. Maka dengan metode eksperimen, penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan ada tidaknya pengaruh modifikasi gawang dan metode drill terhadap hasil belajar passing kaki bagian dalam pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sungai Raya.

Menurut Sugiyono (2014: 112), "Bentuk *True Eksperimental Design* terbagi menjadi dua bentuk design, yaitu *Posttest-Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design*". Maka bentuk penelitian *True Eksperimental Design* dengan bentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Sugiyono (2014: 117) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya yang berjumlah 7 kelas dengan jumlah siswa 265 siswa.

Sugiyono (2014: 118) mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dapat didefinisikan sebagai anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Supangat (2007: 4), menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi, untuk dijadikan sebagai bahan penelaahan dengan harapan contoh yang diambil dari populasi dapat mewakili terhadap populasinya.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono 2014: 124). Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti mengambil sampel yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan sampel lain yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas eksperimen

Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes dan pengukuran. Tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi

karakteristik suatu objek. Menurut Widodo (2008: 53), "tes merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data sampel penelitian".

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan tes keterampilan, dispesifikasi dengan tes *Short passing* pada masing-masing sampel dengan tujuan untuk mengukur keterampilan hasil belajar *short passing*.

Pretest merupakan tes yang diberikan pada siswa sebelum siswa diberi perlakuan, dimana *pretest* ini bertujuan mengetahui kemampuan awal siswa dalam melakukan *short passing* sepak bola.

Perlakuan yang diberikan adalah proses pembelajaran *short passing* dengan menggunakan media modifikasi gawang dan metode *drill*. *Short passing* ini mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Oleh karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dalam pembelajaran, maka disesuaikan dengan tujuan dari pembelajaran tersebut.

Menurut Djamarah dan Zain (2010: 105), "suatu proses belajar mengajar tentang bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan intruksional khusus (TIK)-nya dapat tercapai".

Posttest merupakan tes yang diberikan pada siswa setelah siswa diberikan perlakuan, ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan aktifitas *short passing*.

Adapun alat dalam pengumpul data adalah tes *short passing* sepak bola. Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan belajar dalam melakukan *passing* bola kaki bagian dalam menggunakan kisi-kisi *instrument* tes

Penelitian ini diawali dengan pengambilan data awal atau *pretest* dan apabila eksperimen telah berhasil dilakukan maka diakhiri dengan *posttest*, yang kemudian dilanjutkan dengan tabulasi. Untuk menjawab penelitian yaitu, apakah terdapat pengaruh modifikasi gawang dan metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Sungai Raya.

maka akan dilakukan penganalisis data dengan analisis data dilakukan dengan teknik *analysis of varians* (anova) menggunakan bantuan IBM SPSS *statistics 22*. Untuk memenuhi asumsi dalam teknik anova maka dilakukan uji prasyarat. Adapun langkah-langkah dari analisis data sebagai berikut :

1. Analisis statistik inferensial, uji prasyarat : (a) Uji normalitas menggunakan rumus *kolmogrov signov* dengan program IBM SPSS *statistics 22*. Nilai $p > 0.05$ menyatakan data berdistribusi normal. (b) Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi atau menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Dalam uji ini menggunakan anova *homogeneity variiances*. Nilai $p > 0,05$ menyatakan bahwa data *variens* homogen.
2. Uji hipotesis : jika data terbukti normal dan homogen maka akan dilanjutkan analisis menggunakan uji paired t-tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Penelitian

Adapun metode yang digunakan adalah, metode *drill* dengan bantuan media gawang. Dalam penelitian ini analisis statistik dikerjakan dengan aplikasi komputer menggunakan seri program IBM SPSS (*statistical package for the sciences*) versi 22 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

Hasil Penelitian

Hasil analisis deskripsi yang ditampilkan berupa jumlah sampel (N), rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (SD) dari variabel *short passing* sepak bola pada saat *pretest* dan *posttest* berdasarkan masing-masing perlakuan (*treatment*) yang digunakan adalah metode *drill* dengan bantuan media gawang. Hasil analisis deskripsi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Deskripsi Data Short Passing Sepak Bola

Kriteria penilaian	Jumlah nilai pretest eksperimen	Persentase	Jumlah Nilai Posttest eksperimen	Persentase
Sangat Baik	0	0%	3	15%
Baik	1	5%	11	55%
Cukup	4	20%	6	30%
Kurang	15	75%	0	0%
Rata-Rata	65.21		83.96	
Simpangan Baku	6.24		7.80	
Skor Maksimal	83		100	
Skor Minimal	58		71	

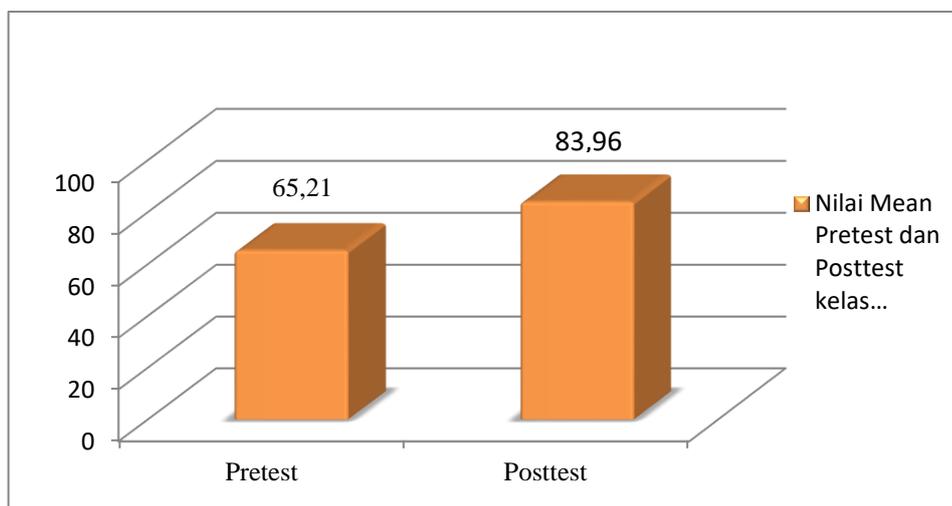
Sumber: Pengolahan data peneliti

Berdasarkan table 1 telah terlihat diskripsi hasil *Pretest* dengan kreteria nilai sangat baik adalah 0 dengan persentase 0%, nilai baik adalah 1 dengan persentase 5%, nilai cukup adalah 4 dengan persentase 20%, nilai kurang adalah 15 dengan persentase 75% dan dengan nilai rata-rata

65,21, nilai tertinggi yang didapat sebesar 83, nilai terendah sebesar 58, simpangan baku 6,24. sedangkan diskripsi hasil *Posttest* dengan kreteria nilai sangat baik adalah 3 dengan persentase 15%, nilai baik adalah 11 dengan persentase 55%, nilai cukup adalah 6 dengan persentase 30%, nilai kurang adalah 0

dengan persentase 0% dan dengan nilai rata-rata 83,96, nilai tertinggi yang didapat sebesar 100, nilai terendah sebesar 71, simpangan baku 7,80. Analisis selengkapnya ada pada halaman 73, lampiran 13. Adapun bentuk histogram dari hasil *passing* kaki bagian

dalam pada saat pretest dan posttest dengan menggunakan metode *drill* dengan bantuan media gawang dapat dilihat pada grafik histogram berikut ini:



Grafik 1 Nilai Pretest dan Posttest

Pengujian Prasyarat Analisis Statistik

Untuk memenuhi prasyarat analisis statistik terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat terhadap data penelitian. Uji prasyarat yang dimaksud meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas *varians*.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya distribusi

data atau dengan kata lain untuk mengetahui kepastian sebaran data yang diperoleh normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data di gunakan uji *kolmogorov-smirnov*. Jika diperoleh nilai *P* lebih besar dan $\alpha = 0,05$ maka yang diuji normalitas data variabel *short passing* permainan sepak bola dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov

TES	Uji Normalitas		
	Signifikansi	Keterangan	Status
<i>Pretest eksperimen</i>	0,141	<i>Sig</i> >0,05	Normal
<i>Posttest eksperimen</i>	0,109	<i>Sig</i> >0,05	Normal

Sumber: Pengolahan data peneliti

Dari hasil uji normalitas data *posttest* menggunakan *Kolmogrov-Smirnov Test* dapat diketahui seluruh nilai *P* lebih besar dari 0,05. Dengan taraf signifikansi nilai pretest sebesar 0,141 lebih besar dari 0,05 dan taraf signifikansi nilai posttest sebesar

0,109 lebih besar dari 0,05 maka distribusi data statistik 20 siswa tersebut dapat dinyatakan normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov

TES	Uji Normalitas		
	Kolmogrov-Smirnov		
	Signifikansi	Keterangan	Status
<i>Pretest control</i>	0,139	<i>Sig</i> >0,05	Normal
<i>Posttest control</i>	0,056	<i>Sig</i> >0,05	Normal

Sumber: Pengolahan data peneliti

Dari hasil uji normalitas data *posttest* menggunakan *Kolmogrov-Smirnov Test* dapat diketahui seluruh nilai *P* lebih besar dari 0,05. Dengan taraf signifikansi nilai *pretest* sebesar 0,139 lebih besar dari 0,05 dan taraf signifikansi nilai *posttest* sebesar 0,056 lebih besar dari 0,05 maka distribusi data statistik 20 siswa tersebut dapat dinyatakan normal. Sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis data *parametik* uji beda anova.

b. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogen atau tidaknya data dalam penelitian. Uji homogenitas dilakukan dengan melihat perbandingan nilai signifikansi dari setiap variabel yang tertera dalam kolom *signifikan tes of homogeneity* menggunakan SPSS versi 22. Adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Uji Homogenitas

Indikator	Signifikansi	Keterangan
Pretest Kontrol - Eksperimen	0,296>0,05	Homogen
Posttest Kontrol - Eksperimen	0,288>0,05	Homogen

Sumber: Pengolahan data peneliti

Berdasarkan hasil tabel 4 tersebut terlihat nilai signifikansi tiap variabel lebih besar dari 0.05, maka dapat disimpulkan data tersebut berdistribusi homogen.

c. Uji Pengaruh

Adapun uji pengaruh yang dilakukan apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak yaitu dengan menggunakan analisis *uji-t*. Berdasarkan hasil penghitungan melalui pengaplikasian rumus *uji-t* didapatkan data pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Uji T-tes Hasil Belajar

<i>Posttest</i>	Mean	Selisih Nilai Mean	df	Sig	Ket
Kontrol	67,71	16,25	19	0,000	Sig
Eksperimen	83,96				

Sumber: Pengolahan Data peneliti

Berdasarkan data pada tabel 5 maka terlihat bahwa nilai rata-rata eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kontrol dengan selisih nilai mean 16,25 dan nilai Sig 0,000 <0,05 maka H_0 ditolak (H_a diterima),

artinya terdapat pengaruh media gawang menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar *short passing* permainan sepak bola.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan bentuk penelitian metode *drill* dengan bantuan media gawang untuk mengetahui efektivitas dan penerapan peningkatan hasil belajar *short passing* sepak bola dalam permainan sepak bola, yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMPN 03 Sungai Raya.

Pada penelitian ini, proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar peserta didik melalui tes awal (*pretest*) selanjutnya diberikan proses pembelajaran pada materi *short passing* sepak bola menggunakan metode *drill* dengan bantuan media gawang. Proses pembelajaran atau *treatment* dilakukan dengan pembelajaran di pagi hari, dan disesuaikan dengan jam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebanyak 6 (enam) kali pertemuan, yaitu dengan *frekuensi* satu minggu 1 kali pertemuan dan disetiap pertemuan diadakanlah evaluasi.. Maka dari itu, pada pertemuan ke enam, penelitian melihat perkembangan peserta didik cukup signifikan, lalu dilakukan tes akhir (*posttest*). Tes akhir dilakukan bertujuan untuk membandingkan kemampuan dasar dan kemampuan akhir setelah pembelajaran.

Setelah proses penelitian dilakukan maka tahapan selanjutnya yaitu menganalisis uji pengaruh antar tes awal dan tes akhir, dimana berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dapat dinyatakan bahwa pada tes awal diperoleh nilai kemampuan yang lebih rendah dibandingkan tes akhir. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis uji pengaruh yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media gawang menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar *short passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 03 Sungai Raya yang signifikan.

Adapun perbandingan penerapan hasil belajar *short passing* menggunakan metode *drill* dengan bantuan gawang antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terdapat perbedaan. Pada proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar siswa melalui tes awal (*pretest*). *Pretest* pada siswa kelas kontrol adalah 64,58 sedangkan pada

posttest adalah 67,70 dengan peningkatan hasil belajar *short passing* sepak bola sebesar 3,12 dengan persentase sebesar 15,6%. *Pretest* pada siswa kelas eksperimen adalah 65,21 sedangkan pada *posttest* adalah 83,96 dengan peningkatan hasil belajar *short passing* sepak bola sebesar 18,75 dengan persentase sebesar 93,75%. Pada kelas eksperimen persentase peningkatan lebih tinggi dari pada kelas kontrol, hal ini tentunya dipengaruhi oleh media modifikasi pembelajaran yang diterapkan pada proses belajar mengajar.

Adapun hasil perhitungan uji t-tes dengan menggunakan SPSS Versi 22 untuk tes t *short passing* sepak bola memiliki nilai $p\text{ value} = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak (H_a diterima), artinya terdapat peningkatan yang signifikan dari kegiatan *pretest* dan *posttest* karena pengaruh media gawang menggunakan metode *drill*. Hal ini berarti ada pengaruh media gawang menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar *short passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMPN 03 Sungai raya. Berdasarkan hasil pengolahan data melalui analisis statistik dapat dilihat bahwa setelah membandingkan antara tes awal dan tes akhir sebagian besar hasil yang diperoleh peserta didik mengalami peningkatan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2012: 44) bahwa metode *drill* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syahrul (2011) tentang pengaruh metode *drill* dengan menggunakan media gawang mini dalam pembelajaran *passing* bawah sepak bola pada siswa kelas VII SMPN 5 Tangerang. Namun, ada beberapa hal yang menjadi kendala dalam penelitian ini yaitu guru harus mampu menciptakan situasi yang menggembirakan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak merasa bosan, kurangnya komunikasi peneliti dengan guru mata pelajaran yang mengajar sekaligus yang memberikan perlakuan terhadap peserta didik dan kendala terakhir yaitu lapangan yang digunakan tidak begitu luas sehingga menghambat proses pembelajaran atau

proses perlakuan meskipun demikian peneliti dan guru dapat mengatasi masalah tersebut. Sehingga penelitian dapat berjalan dengan baik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan serta hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh media gawang menggunakan metode *drill* terhadap hasil belajar *short passing* sepak bola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Pada penelitian ini didapat data *Pretest* pada siswa kelas kontrol adalah 64,58 sedangkan pada *posttest* adalah 67,70 dengan peningkatan hasil belajar *short passing* sepak bola sebesar 3,12 dengan persentase sebesar 15,6%. *Pretest* pada siswa kelas eksperimen adalah 65,21 sedangkan pada *posttest* adalah 83,96 dengan peningkatan hasil belajar *short passing* sepak bola sebesar 18,75 dengan persentase sebesar 93,75%. Pada kelas eksperimen persentase peningkatan lebih tinggi dari pada kelas kontrol, hal ini tentunya dipengaruhi oleh media modifikasi pembelajaran yang diterapkan pada proses belajar mengajar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 03 Sungai Raya, penelitian ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut: (1) Metode *drill* dengan bantuan gawang dapat dijadikan pembelajaran dalam *short passing* sepak bola dalam secara kreativitas, inisiatif dan dalam pendekatan guru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beraneka ragam dan menyenangkan, sehingga peserta didik responsif, guna pendidikan penjas agar dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya dibidang olahraga. (2) Penerapan metode pembelajaran metode *drill* dengan bantuan media gawang dapat digunakan sebagai acuan untuk referensi guru dalam pembelajaran penjasorkes cabang khususnya sepak bola.

DAFTAR RUJUKAN

- Adhegara. (2012). **Media Pembelajaran**. Jakarta: Cerdas jaya Indonesia.
- Azhar, Arsyad. (2011). **Media Pembelajaran**. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zain. 2010. **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhajir. (2007). **Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**. Jakarta: Erlangga.
- Kunandar. (2013) . **Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: PT.R Grafindo Persada.
- Salim, Agus. (2007). **Buku Pintar Sepak Bola**. Bandung: Jembar.
- Simanjuntak, G, Victor. (2011). **Analisis Sistem Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani**. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Sucipto. (2000). **Sepak Bola**. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sudjana, N. 2012, **Metode Drill**: Pengertian prinsip, tujuan, syarat, kelemahan serta macam-macamnya. <http://www.sarjanaku.com/2012/04/metode-drill-pengertian-prinsip-tujuan.html> di akses pada tanggal 12 maret 2016 pada pukul 21. 15.
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d**. Bandung: alvabeta.
- Sumbara, Hambali. (2013). **Modifikasi dalam Pembelajaran Penjas**. (online).(<http://sumbarahambali.blogspot.com/> di akses pada tanggal 12 maret 2016 pada pukul 21. 15).
- Surya, H. Mohamad. (2004). **Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran**. Bandung: Pustaka Bumi Quaraisy.
- Widodo T. (2008). **Metode Penelitian Kuantitatif**. Surakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) UNS

dan UPT Penerbitan dan Pencetakan
UNS.