

**PERBANDINGAN METODE TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK
BOLA KELAS VIII SMPN 2 SUNGAI RAYA
KABUPATEN KUBU RAYA**

Kemas Ikral Akbar Permana, Victor G. Simanjuntak, Andika Triansyah

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fkip Untan

Email: akbarpermana94@gmail.com

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan kucing-kucingan dan metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Metode yang digunakan ialah penelitian deskriptif. Populasi peserta didik kelas VIII sebanyak 248 orang. Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampel*, sejumlah 72 peserta didik. Analisis data dengan analisis uji beda anova. Hasil penelitian diketahui taraf peningkatan penerapan *mean prettest* metode bermain adalah 16,3333 dan *posttest* 19,2917, sedangkan *prettest* metode *drill* 16,7083 dan *posttest* 18,8333, dan *prettest* kelompok kontrol 16,2083 sedangkan pada *posttest* kelompok kontrol 16,9583. Adapun persentase perbandingan penerapan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola metode bermain sebesar 17,18%, metode *drill* 12,7% dan kelompok *control* 4,66%.

Kata Kunci: Sepak Bola, Kucing-kucingan dan Drill

Abstract: The purpose of this study was to determine whether there are significant game of cat and mouse and method of passing drills on learning outcomes leg in a football game on the learner class VIII SMPN 2 Kubu Raya Sungai Raya. The method used is descriptive research. The population of students of class VIII as many as 248 people. Sampling using random samples, some 72 learners. Data were analyzed using ANOVA different test analysis. The survey results revealed the level of increase in the application of the method mean prettest play was 16.3333 and 19.2917 posttest, whereas prettest drill method and posttest 16.7083 18.8333 and 16.2083 prettest control group while the control group posttest 16.9583. As for the application of the comparative percentage passing leg in a football game play method amounted to 17.18%, 12.7% drill method and the control group was 4.66%.

Keywords: Football, Kucing-kucingan dan Drill

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. Hasil observasi yang dilakukan sebelumnya bahwa, SMPN 2 Sungai Raya merupakan salah satu sekolah menengah tingkat pertama yang berada di Jalan Adisucipto, Kabupaten Kubu Raya, sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang dengan aktif melakukan pembinaan bibit-bibit atlit melalui kegiatan ekstrakurikuler, begitu juga dengan kegiatan ekstakurikuler sepak bola. Berbeda dengan proses pembelajaran sepak bola, dalam proses pembelajaran sepak bola di SMPN 2 Sungai Raya peserta didik memiliki kendala tentang materi teknik dasar (*passing*). Menurut Abdul Rohim (2008: 7) *passing* ialah gerakan menendang bola dengan kaki bagian dalam, pada permainan sepak bola sering dilakukan para pemain terutama dipergunakan untuk mengoper dengan jarak yang pendek. Oleh sebab itu *passing* harus dilakukan dengan tepat dan akurat, hal ini dilakukan agar permainan tetap berjalan dan terciptanya suatu kerjasama di dalam suatu permainan. Berdasarkan pengamatan melalui observasi yang telah dilakukan kondisi yang dialami peserta didik adalah penguasaan teknik dasar yang masih tidak baik. Dalam penguasaan teknik *passing* khususnya kondisi yang dialami peserta didik kelas VIII adalah peserta didik tidak dapat mempraktikan gerak dasar yang seharusnya dilakukan, seperti posisi badan yang kaku, ayunan kaki yang tidak tepat dan posisi kaki tumpu tidak di samping bola, perkenaan antara kaki yang tidak tepat serta akurasi yang tidak akurat. Selain itu yang menjadi landasan utama kondisi yang dialami peserta didik khususnya kelas VIII adalah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang di bawah rata-rata atau tidak tercapai rata-rata peserta didik hanya mencapai nilai 65-70 dalam menampilkan aktivitas ini sedangkan standar ketuntasan adalah 75. Permasalahan ini muncul ketika peneliti melaksanakan praktik perkulihaan lapangan (PPL) di SMPN 02 Sungai Raya.

Permainan pada umumnya dilakukan di luar rumah, di dalam alam terbuka dengan hawanya yang segar dan bersih. Bermain dan permainan adalah dua istilah yang sering di pakai secara bergantian, bermain adalah kata kerja dan permainan adalah kata benda, anak bermain berarti melakukan suatu permainan (Matakupan 2002: 1). Sedangkan menurut Lawrence Jacks (dalam Soetoto Pontjopoetro 2002: 4) bahwa kepentingan, bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan. Sedangkan menurut Gustsmuths dkk, (dalam Soetoto Pontjopoetro 2002: 10) menganjurkan, supaya permainan itu menjadi alat pendidikan yang utama, untuk menuntun pertumbuhan jasmani dan rohani. Manfaat permainan bagi anak-anak tidak dapat diragukan lagi menurut Soetoto Pontjopoetro (2002: 18) manfaat permainan ialah (1) permainan merupakan alat penting untuk menumbuhkan sifat sosial untuk hidup bermasyarakat, dengan bermain anak dapat mengenal bermacam-macam aturan dan tingkah laku, (2) permainan merupakan alat untuk mengembangkan fantasi, bakat dan kreasi, (3) permainan dapat mendatangkan berbagai macam perasaan, antara lain perasaan senang dalam melakukan permainan, (4) permainan bersama dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dan disiplin. Permainan merupakan bagian dari pada bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya pada kegiatan olahraga pada umumnya. 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”. Sedangkan menurut Rusmono (2014: 10) hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 20),”hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Berdasarkan alasan yang telah dikemukakan di atas, penulis mencoba untuk meneliti permainan kucing-kucingan dan metode *drill* terhadap hasil belajar passing kaki bagian dalam permainan sepak bola. Dengan permainan kucing-kucingan dan metode *drill* memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran secara mudah, dikarenakan permainan kucing-kucingan mengajak seseorang untuk bermain dan tanpa disadarinya sedangkan metode *drill* melakukan gerakan secara berulang-ulang. Permainan kucing-kucingan 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 juga dengan pembelajaran melalui permainan kucing-kucingan dan metode *drill* peserta didik mampu mengembangkan kemampuan *afektif, kognitif, dan psikomotorik*. Maka penelitian ini mengambil judul “pengaruh permainan kucing-kucingan dan metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola pada peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya”.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *deskriptif*. Menurut Sugiyono (2005: 21) menyatakan bahwa metode *deskriptif* adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Bentuk penelitian ialah penelitian *komparatif*. Menurut Sugiyono (2005: 11) penelitian *komparatif* adalah suatu penelitian yang bersifat membandingkan. Untuk desain dasar penelitian *komparatif* ialah melibatkan pemilihan kedua kelompok yang berbeda pada beberapa variabel bebas dan membandingkan mereka pada variabel terikat.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya yang berjumlah 248 orang.

Dalam penelitian teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampel* yaitu teknik penentuan sampel dengan mencampur subjek-subjek didalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Teknik ini biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga, dan dana. (Suharsimi Arikunto, 2010: 177). sampel yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 2 Sungai Raya yang berjumlah 72 orang, dari peserta didik yang berjumlah 248 dari 8 kelas, dengan pertimbangan menggunakan undian. Adapun alat dan bahan yang digunakan peneliti adalah: (1) Lapangan untuk pemberian materi dan tes uji praktik. (2) Peluit digunakan untuk mempermudah dalam pengorganisasian peserta didik. (3) Perlengkapan sepak bola. Digunakan sebagai media pembelajaran dan pelaksanaan tes. (4) Kamera digunakan untuk dokumentasi serta membantu dalam evaluasi gerak uji praktik peserta didik. (5) Formulir tes dan alat tulis digunakan untuk mencatat hasil yang dicapai dalam pelaksanaan uji tes. (6) *Assisten/* rekan untuk membantu dalam melakukan proses penelitian. (7) Kapur tulis sebagai alat pembuatan media permainan kucing-kucingan dan *drill*.

Teknik dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu; observasi partisipatif dan dokumentasi didalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2013: 310). Adapun alat dalam pengumpul data adalah tes *passing* sepak bola. Tes yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil kemampuan belajar dalam melakukan *passing* bola kaki bagian dalam menggunakan kisi-kisi *instrument* tes. (1) Untuk mengetahui ada tidaknya Terdapat peningkatan penerapan metode bermain, metode *drill*, dan *class control* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola. (2) Terdapat perbedaan efektifitas antara metode bermain, metode *drill*, dan *class control* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola.

- A. Uji pra syarat analisis
1. Analisis ststistik inferensial, uji persyaratan:
 - a. Uji normalitas menggunakan rumus Kolmogrov Smirnov dengan program IBM SPSS Statistics 21. Nilai $P > 0,05$ menyatakan data berdistribusi normal.
 - b. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variasi atau menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang *homogen*. Dalam uji ini menggunakan anova *homogenety variances*. Nilai Nilai $P > 0,05$ menyatakan bahwa data *varians* homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 02 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya yang berjumlah 72 orang. Sebagaimana sampel 72 orang tersebut dibagi menjadi tiga kelompok yaitu: 1. Kelompok metode bermain, 2. Kelompok metode *drill*, 3. Kelompok *control*. Yang dimana setiap kelompoknya berjumlah 24 sampel. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan perbandingan metode bermain dan metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam peserta didik. Dalam penelitian ini analisis statistik dikerjakan dengan amplikasi komputer menggunakan seri program IBM *SPSS statistics* 21 dengan taraf signifikansi 5%. Hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

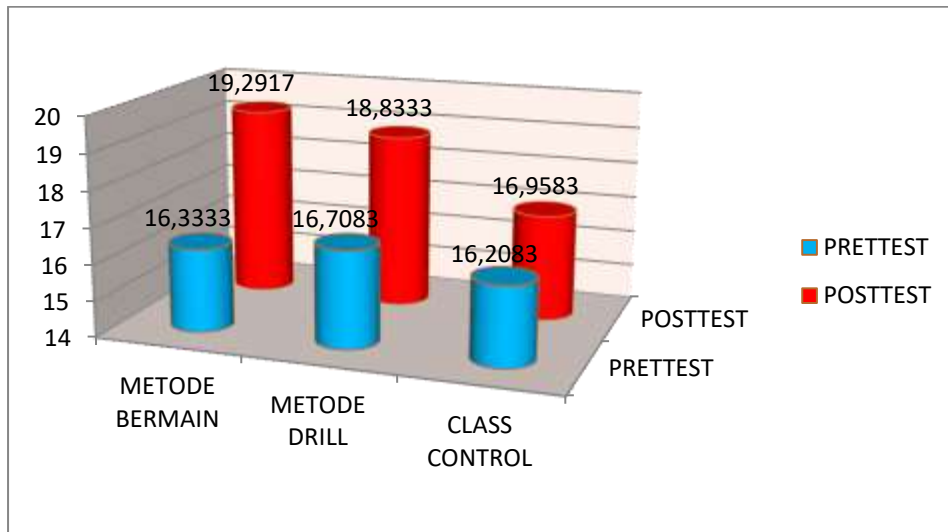
Hasil analisis deskripsi yang ditampilkan berupa jumlah sampel (N), rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (SD) dari variabel *passing* kaki bagian dalam pada saat *pretest* dan *posttest* berdasarkan masing-masing perlakuan (*treatment*) yang digunakan, yang terdiri dari metode bermain, metode *drill*, *class control*. Hasil analisis deskripsi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1
Deskripsi Data *Passing* Kaki Bagian Dalam

Metode	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Bermain	24	19,2917	1,42887	16	23
Drill	24	18,8333	1,92617	16	23
Class control	24	16,9583	1,68056	14	21

(Sumber: Pengolahan data lampiran 14 halaman 96).

Dari tabel di atas, dapat dilihat dalam grafik diagram 1 dibawah ini:



Grafik 1: Deskripsi Data *Passing Kaki Bagian Dalam*

1) Uji Normalitas Data

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 *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2
Uji Normalitas *Posttest Kolmogrov-Smirnov*

<i>Test of Normality</i>			
<i>Frettest passing kaki bagian dalam</i>	<i>Kolmogrov-Smirnov</i>		
	Signifikansi	Keterangan	Status
Metode bermain	0,261	$P > 0,05$	Normal
Metode drill	0,796	$P > 0,05$	Normal
Class control	0,301	$P > 0,05$	Normal

(Sumber: Pengolahan data lampiran 14 halaman 96).

Dari hasil uji normalitas data *posttest* menggunakan *Kolmogrov-Smirnov Test* dapat diketahui seluruh nilai *P* lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data dari masing-masing kelompok perlakuan terdapat hasil pengukuran *passing* kaki bagian dalam berdistribusi normal sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis data *parametik* uji beda anova.

Tabel 3
Hasil Uji Homogenitas
Box's Test Equality of Covariance Matrices

Box's M	2,024
F	Approx. ,993
	df1 2
	df2 10712,250
	Sig. ,371

(Sumber: Pengolahan data lampiran 14 halaman 97)

Tests null hypothesis of equal population covariance matrices.

Design: metode bermain+ metode drill+ class control

Analisis selengkapnya ada pada halaman 97, lampiran 14. Untuk memenuhi asumsi homogenitas dalam multivariat nilai dari P harus lebih besar dari nilai α atau sig Box's M > 0,05. Hasil dari perhitungan didapat nilai $P > 0,05$ atau $0,371 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa masing-masing *varians* terhadap hasil *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola dalam penelitian ini adalah homogeny

a. Uji hipotesis 1

Tabel 4
Hasil Uji Beda Anova

<i>Kemampuan Passing</i>					
Metode	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
metode bermain,	73,361	2	36,681	12,831	0,000
metode drill, dan class control	197,250	69	2,859		
Total	270,611	71			

(Sumber: Pengolahan data lampiran 14 halaman 98)

- b. Analisis selengkapnya ada pada halaman 98, lampiran 14. Berdasarkan dari tabel 4.4, diketahui nilai signifikansi *sig* sebesar 0,000 yang berarti $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis yang berbunyi ada peningkatan penerapan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola menggunakan metode bermain, metode *drill*, dan *class control*.

- c. hasil uji lanjut *Games-Howell* pada tabel berikut ini:

TABEL 5
Hasil *DESCRIPTIVE STATISTICS*

Perlakuan	N	Mean	Std. Deviation
metode bermain	24	19,2917	1,42887
metode <i>drill</i>	24	18,8333	1,92617
<i>class control</i>	24	16,9583	1,68056
Total	72	18,3611	1,95229

(Sumber: Pengolahan data lampiran 14 halaman 98)

- d. Berdasarkan analisis *descriptive statistics* dapat disimpulkan bahwa metode bermain adalah metode yang paling efektif untuk digunakan dibandingkan metode *drill* dan *class control*. Dengan rata-rata *mean* Metode bermain =19,2917, dan metode *drill*= 18,8333 mampu meningkatkan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola peserta didik SMPN 02 Sui Raya, sedangkan *class control* rata-rata *mean* 16,9583. Adapun persentase peningkatan kemampuan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola metode bermain sebesar 17,18%, metode *drill* 12,7% dan kelompok control 4,66%.
- e. Uji Hipotesis 2

Tabel 6
Hasil *Multiple Comparisons*

	(I) metode latihan	(J) metode latihan	Mean Difference (I-J)	Sig.
<i>Games – Howell</i>	metode bermain	metode <i>drill</i>	0,45833	0,621
		<i>class control</i>	2,33333	0,000
	metode <i>drill</i>	metode bermain	-,45833	0,621
		<i>class control</i>	1,87500	0,002
	<i>class control</i>	metode bermain	-2,33333	0,621
		metode <i>drill</i>	-1,87500*	0,002

(Sumber: Pengolahan data lampiran 14 halaman 98)

Dengan uji beda statistik anova pada teknik dasar *passing* kaki bagian dalam menggunakan metode bermain dan *drill* diperoleh $sig= 0,621$ dengan *mean difference*= 0,45833. Oleh karena $P<0,05$ maka terdapat perbedaan efektivitas antara metode bermain dan metode *drill* sama baiknya, karena $sig= 0,621>0,05$. Dengan rata-rata perbedaan sebesar 0,45833. Dengan uji beda statistik anova pada teknik dasar *passing* kaki bagian dalam menggunakan metode bermain dan *class control* diperoleh $sig= 0,000$ dengan *mean difference*= 2,33333. Oleh karena $P<0,05$ maka terdapat pengaruh perbedaan efektivitas teknik *passing* kaki bagian dalam menggunakan perlakuan metode bermain dan *class control* karena $sig= 0,000<0,05$. dengan rata-rata perbedaan sebesar 2,33333. Dengan uji beda statistik anova pada teknik dasar *passing* kaki bagian dalam menggunakan metode *drill* dan *class control* dan diperoleh $sig= 0,002$ dengan *mean difference* = 1,87500. Oleh karena $P<0,05$ maka terdapat pengaruh perbedaan efektivitas dalam melakukan teknik *passing* kaki bagian dalam menggunakan perlakuan metode *drill* dan *class control* karena $sig= 0,002<0,05$ dengan rata-rata perbedaan sebesar 1,87500.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *deskriptif* dengan bentuk penelitian komparatif untuk mengetahui efektivitas dan penerapan peningkatan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola, yaitu dengan menggunakan proses pembelajaran dengan metode bermain dan metode *drill* yang dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMPN 02 Sungai Raya.

Adapun perbandingan penerapan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam menggunakan metode bermain adalah 16,3333 dan *posttest* 19,2917, sedangkan *pretest* metode *drill* 16,7083 dan *posttest* 18,8333. Sedangkan *pretest* kelompok control 16,2083 sedangkan pada *posttest* kelompok control 16,9583. Adapun perbandingan penerapan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola metode bermain sebesar 17,18%, metode *drill* 12,7% dan kelompok control 4,66%.

Adapun terdapat perbedaan efektivitas pengaruh hasil belajar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola peserta didik menggunakan metode bermain dan metode *drill* ialah sama baik antara kedua metode tersebut dengan $sig= 0,621$. Sedangkan terdapat pengaruh perbedaan efektivitas antara metode bermain dan *class control* memiliki pengaruh yang signifikan dengan $sig= 0,000$. Sedangkan terdapat pengaruh perbedaan efektivitas antara metode *drill* dan *class control* memiliki pengaruh yang signifikan dengan $sig= 0,002$. 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. Hal ini tentunya tidak lepas dari pengaruh permainan kucing-kucingan dan metode *drill discovery* yang cenderung lebih mudah, murah, dan aman digunakan peserta didik serta dapat membantu mengefektifkan proses belajar mengajar. 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 cukup baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilaksanakan serta hasil yang diperoleh, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut: (1) Adapun peningkatan penerapan antara metode bermain, metode *drill*, terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 02 Sungai Raya. Adapun persentase sebagai berikut: Metode bermain =19,2917, dan metode *drill*= 18,8333 mampu meningkatkan *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola peserta didik SMPN 02 Sui Raya,. Adapun persentase peningkatan kemampuan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam permainan sepak bola metode bermain sebesar 17,18%, metode *drill* 12,7% . (2) Terdapat perbedaan efektifitas antara metode bermain, metode *drill*, terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 02 Sungai Rayaadapun analisisnya sebagai berikut: Perbedaan efektivitas antara metode bermain dan metode *drill* sama baiknya, karena $sig= 0,621 > 0,05$. Dengan rata-rata perbedaan sebesar 0,45833. Adapun pengaruh perbedaan efektivitas *teknik passing* kaki bagian dalam menggunakan perlakuan metode bermain dan *class control* karena $sig= 0,000 < 0,05$. dengan rata-rata perbedaan sebesar 2,33333. Sedangkan terdapat perbedaan efektifitas pengaruh dalam melakukan *teknik passing* kaki bagian dalam menggunakan perlakuan metode *drill* dan *class control* karena $sig= 0,002 < 0,05$ dengan rata-rata perbedaan sebesar 1,87500.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 02 Sungai Raya, penelitian ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut:(1) Metode bermain dan *drill* dapat dijadikan pembelajaran dalam *passing* kaki bagian 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 dengan menggunakan metode bermain dan metode *drill* dapat digunakan sebagai acuan untuk referensi guru dalam pembelajaran penjasorkes cabang khususnya sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2013). **Suatu Pendekatan Praktik**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta : Rineka Cipta.
- Matakupan. (2002). **Materi Pokok Bermain Matakupan**. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Indonesia.
- Muhajir. (2007). **Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**. Jakarta: Erlangga.
- Pontjopoetro, Soetoto. (2002). **Permainan Anak, Tradisional dan Aktifitas Ritmik**. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional.
- Rohim, Abdul. (2008). **Bermain Sepak Bola**. Semarang: CV. Aneka Ilmu.
- Rusmono. (2014). **Strategi Pembelajaran Problem Based Learning: untuk meningkatkan profesionalisme guru**. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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> (08-03-2016).
- Sugiyono. (2013). **Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d**. Bandung : alvabetta.