

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN DALAM MENINGKATKAN TEKNIK *PASSING* PENDEK

(Studi Eksperimen pada Ekstrakurikuler Futsal Siswa MTs di Pesantren
Persatuan Islam Benda 67 Tasikmalaya)

FAJAR BAGUSTIADI P

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh jumlah waktu aktifitas belajar/berlatih (JWAB) yang tidak memadai pada setiap latihan. Masalah penelitian ini ingin mengetahui peningkatan *passing* pendek melalui pendekatan bermain dan latihan *passing* pendek tanpa menggunakan pendekatan bermain. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode *eksperimen*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Sampel berjumlah 30 orang siswa yang terdiri atas 15 orang yang melakukan latihan pendekatan bermain (MTs PPI Benda/Eksperimen) dan 15 orang siswa yang melakukan latihan tanpa pendekatan bermain (MTs PPI Al Muhajirin).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dalam bentuk tes praktik atau unjuk kerja, yaitu pelaksanaan *passing stoping*. Berdasarkan pengolahan data dengan menggunakan berbagai pendekatan statistik didapat hasil sebagai berikut: a) Pembelajaran pendekatan bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *passing* pendek pada permainan futsal di MTs PPI Benda. b) Pembelajaran tanpa melakukan pendekatan bermain memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *passing* pendek pada permainan futsal. c) Pendekatan bermain memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibanding dengan yang tidak melalui pendekatan bermain.

Menggunakan metode latihan dengan pendekatan bermain apabila ingin meningkatkan *passing* pendek dalam permainan futsal, hal tersebut dikarenakan pembelajaran/latihan pendekatan bermain dapat meningkatkan proses pembelajaran/jumlah waktu aktifitas belajar (JWAB), sehingga memberikan latihan yang lebih efektif.

Key Words : Pendekatan Bermain, Passing Pendek Pada Permainan Futsal

A. PENDAHULUAN

Generasi muda merupakan potensi bangsa yang perlu dibina untuk menciptakan tunas - tunas bangsa yang berpotensi, mandiri, kreatif, terampil dan berkualitas. Berbagai upaya telah di usahakan untuk meningkatkan potensi generasi muda sesuai dengan kemampuan dan bidangnya masing - masing, salah satunya adalah pembinaan dalam bidang keolahragaan.

Olahraga merupakan aspek kegiatan yang harus dikembangkan dalam usaha pembinaan bangsa, sehingga olahraga diharapkan akan menjadi kebutuhan hidup bagi segenap bangsa Indonesia, hal ini berarti bahwa kesempatan masyarakat untuk berprestasi dalam bidang olahraga juga sangat terbuka dan tidak mengenal golongan, terutamanya bagi para usia dini. Olahraga juga dapat membentuk manusia yang sehat fisik dan mental, serta menanamkan dan memupuk sportivitas.

Olahraga dapat dilakukan dimana saja kapan saja, dan dengan siapa saja. Seperti halnya di sekolah – sekolah, kini olahraga telah banyak diperkenalkan, bahkan dijadikan kegiatan tambahan di sekolah, seperti kita kenal dengan nama ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program kokurikuler dan intrakurikuler. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai wadah bagi siswa yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Melalui bimbingan dan pelatihan guru, kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti oleh para siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang menekankan kepada kebutuhan siswa agar menambah wawasan, sikap, dan keterampilan siswa walaupun di luar jam pelajaran wajib, serta kegiatannya dapat dilakukan di dalam maupun di luar sekolah.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Pesantren Persatuan Islam Benda 67 Tasikmalaya, banyak sekali ekstrakurikuler olahraga yang terdapat disana, diantaranya: ekstrakurikuler futsal, voli, bulutangkis, dan basket. Peneliti tertarik untuk meneliti kegiatan ekstrakurikuler futsal, karena futsal merupakan ekstrakurikuler terfavorit disana, banyak peminat, dan merupakan olahraga yang sudah memasyarakat. Namun banyak sekali kendala yang terlihat dalam pelaksanaannya. Seperti halnya latihan yang monoton dan tidak menarik, itu membuat kejenuhan dikalangan siswa meningkat. Apa lagi di lingkungan seperti pesantren, yang lebih mengutamakan pelajaran keagamaan dan waktu untuk berolahraga terbatas.

Jika dicermati kekurangan yang paling menonjol dalam permainan futsal di MTs Pesantren Persatuan Islam Benda 67 adalah dalam teknik – teknik permainan futsal tersebut, seperti teknik dasar *passing* pendek yang sangat dominan yang digunakan dalam permainan futsal. Hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing*, untuk menguasai keterampilan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Pada kenyataan yang terlihat dilapangan siswa kurang terampil menguasai teknik *passing* yang ada dalam permainan futsal sehingga mereka cenderung bermain individu tanpa melakukan *passing* (mengumpan) kepada temannya.

Oleh karena itu diperlukan kerja keras untuk melatih siswa – siswanya agar terampil melakukan teknik – teknik dasar yang benar serta tidak menjenuhkan, melalui permainan pada kegiatan latihan ekstrakurikuler tersebut. Kenyataan di lapangan para pelatih sering kali mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi dan program latihan yang sesuai. Pelatih harus pandai – pandai mencari dan menerapkan variasi – variasi dalam latihannya. Bentuk – bentuk latihan yang bervariasi akan membawa kegembiraan dalam berlatih, sehingga unsur – unsur daya tahan, koordinasi gerak, kelincahan, dan komponen – komponen kemampuan fisik lainnya akan tetap terpelihara.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dan program latihan yang dapat menarik perhatian siswa, diantaranya adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Dengan bermain, siswa dapat mengaktualisasikan potensi aktivitasnya dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat anak untuk belajar menjadi lebih tinggi, dan diharapkan akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Secara tidak disadari melalui permainan, siswa telah melakukan suatu gerakan latihan yang dianggap menyenangkan baginya. Dalam hal ini Sukintaka, (1983: 2) menyatakan bahwa:

“Permainan merupakan hal yang penting dan menjadi kebutuhan para individu, karena boleh dikatakan hampir setiap orang ingin mendapatkan kesenangan atau kepuasan, ingin menghilangkan ketegangan baik ketegangan fisik maupun mental, ingin mengekspresikan

sesuatu, ingin menyalurkan nafsu – nafsu dan sebagainya, yang semuanya itu dapat diperoleh melalui permainan.”

Menurut Wahjoedi (1999: 121) bahwa “pendekatan bermain adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan”. Sedangkan Subroto, T (2001: 3) mengatakan bahwa:

“Pendekatan taktik bermain merupakan pendekatan yang menekankan pada (1) bermain dan penempatan belajar keterampilan teknik dalam konteks bermain, (2) memberikan siswa kesempatan yang banyak untuk melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi bermain yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat di atas, nyata sekali betapa pentingnya permainan sebagai suatu pendekatan. Permainan juga merupakan salah satu bagian dari pendidikan olahraga, hendaknya diarahkan kepada penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Diharapkan, dengan adanya pendekatan bermain sebagai permainan penunjang dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal, dapat meningkatkan keterampilan *passing* pendek siswa – siswa yang melaksanakan pelatihan tersebut. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang ruh Pendekatan Bermain dalam Meningkatkan Keterampilan Teknik *Passing* Pendek.

B. IDENTIFIKASI dan PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di lapangan, peneliti menemukan beberapa masalah dalam penelitian, diantaranya:

1. Siswa kurang terampil menguasai teknik – teknik dasar *passing* pendek dalam permainan futsal.
2. Waktu untuk latihan futsal terbatas, karena dilingkungan pesantren yang lebih mengutamakan pelajaran keagamaannya.
3. Latihan yang monoton dan tidak menarik dapat membuat kejenuhan pada siswa.

Selanjutnya menjelaskan pada identifikasi di atas, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut: “Apakah pendekatan bermain dapat meningkatkan keterampilan teknik *passing* pendek pada permainan futsal?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran, mengkaji, menganalisis, dan mengevaluasi tentang peningkatan *passing* pendek pada permainan futsal dengan menggunakan pendekatan bermain.

D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis dapat dijadikan sumbangan informasi dan keilmuan yang berarti atau sebagai bahan referensi dan rujukan bagi atlet, pelatih, guru – guru di sekolah – sekolah terhadap pengembangan pendidikan pada umumnya dan cabang olahraga futsal khususnya.
2. Secara praktis dapat memberikan sumbangan dan dijadikan acuan dalam pembinaan prestasi cabang olahraga futsal khususnya mengenai pengaruh pendekatan bermain

terhadap peningkatan keterampilan teknik *passing* pendek dalam ekstrakurikuler futsal. Sehingga penelitian ini diharapkan dapat dijadikan landasan dalam proses pembinaan pemain futsal yang dipandang mempunyai hubungan erat sekali dengan pencapaian prestasi.

E. TINJAUAN TEORITIS

1. Futsal

Olahraga futsal merupakan modifikasi dari permainan sepakbola. Modifikasi yang dilakukan berupa pengurangan pada ukuran lapang, bentuk dan ukuran peralatan yang digunakan, jumlah pemain dan aturan permainan.

Sedangkan futsal menurut Lhaksana (2011: 5) adalah :

“Permainan yang sangat cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relatif kecil hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. Maka dari itu diperlukan kerjasama antar pemain lewat *passing* yang akurat, bukan mencoba untuk melewati lawan.”

Tujuan permainan ini, sama dengan permainan sepakbola, yaitu memasukkan bola sebanyak – banyak ke gawang lawan. Lapangan futsal dibatasi garis. Setiap regu dalam futsal memiliki lima orang pemain, yang salah satu diantaranya adalah penjaga gawang. Selain itu memiliki pemain cadangan maksimal tujuh orang pemain. Regu yang dinyatakan menang adalah regu yang sampai akhir permainan atau pertandingan lebih banyak memasukkan bola ke dalam gawang lawannya.

2. Teknik Dasar Futsal

Dalam permainan futsal ada beberapa teknik yang harus dikuasai. Lhaksana (2005: 8) menjelaskan teknik dasar futsal sebagai berikut: a) Teknik dasar mengumpan (*passing*), b) Teknik dasar menahan bola (*control*), c) Teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*), d) Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), dan e) Teknik dasar menembak (*shooting*).

Kelima teknik dasar tersebut merupakan salah satu unsur yang dapat menentukan menang kalahnya suatu tim dalam pertandingan futsal. Salah satu unsur yang paling dominan dalam permainan futsal adalah menendang (*passing*). Hampir sepanjang permainan futsal pemain menggunakan *passing*, dikarenakan ukuran lapang yang relative kecil, permukaan lapangan rata, dan bola futsal lebih bantet (pantulan tidak terlalu besar dibanding bola lapangan besar) sehingga pemain lebih sering menggunakan umpan – umpan pendek/*passing* pendek dibandingkan teknik – teknik yang lainnya, seperti mengumpan lambung dan menggiring. Oleh karena itu pada penelitian ini akan dibahas salah satu teknik dasar dalam permainan futsal, yaitu teknik dasar mengumpan (*passing*).

Seperti yang telah dibahas diatas *passing* adalah unsur yang paling dominan dalam permainan futsal. Menendang merupakan salah satu usaha untuk memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kaki, dan arah bola yang ditendang harus tepat pada orang yang dituju. Sukintaka, (1992: 67) mengatakan bahwa:

“*Passing*/menendang merupakan keterampilan manipulatif yang menggunakan kaki untuk menggerakkan objek. Menendang bola diam ditempat merupakan dasar untuk menendang bola bergerak atau bola yang dijatuhkan

(*dropkick*). Penguasaan keseimbangan dinamika dengan baik, akan mendukung pengembangan keterampilan menendang bola selanjutnya”.

Jadi menendang merupakan dasar dari penguasaan teknik – teknik dasar permainan futsal selanjutnya, sedangkan tahapan – tahapan menendang bola ada tahap dasar dan tahap matang, seperti yang dijelaskan oleh Sukintaka, (1992: 68) yaitu:

a. Tahap Dasar

Tahap dasar menendang bola ditandai dengan tiadanya gerakan ayunan kebelakang, tendangan akan dilaksanakan dengan kaki untuk menendang di hentakan ke depan untuk mendorong bola. Lengan tetap tinggal disamping badan untuk menjaga keseimbangan. Karena lengan untuk menjaga keseimbangan maka tidak ada gerakan lanjutan.

b. Tahap Matang

Tendangan pada tahap matang, kaki tumpu diletakkan disamping bola, dan kaki yang diayunkan ditekuk pada lutut dan diayunkan dengan pangkal gerak dari pinggul, mengayun kearah bola untuk melaksanakan tendangan. Kaki segera diluruskan sesaat kaki bersentuhan dengan bola dan badan sedikit condong ke belakang untuk menjaga keseimbangan. Kaki ayun melanjutkan gerakannya searah dengan larinya bola. Mata selalu melihat kearah bola sejak sebelum melaksanakan sampai sesudah melaksanakan tendangan, dan lengan rileks, serta bergerak dengan arah yang berlawanan dengan gerakan kaki.

3. Pendekatan Bermain

Bermain adalah merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang atau sungguh – sungguh (tanpa paksaan), dan menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan. Sesuai dengan sifat bermain yang dijelaskan oleh Sukintaka (1992: 7) bahwa:

1. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
2. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
3. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih, kadang – kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Pendekatan bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsept dalam bentuk permainan. Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam bentuk permainan. Melalui permainan diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Model pembelajaran dengan pendekatan bermain akan memotivasi belajar siswa dan mengubah situasi lingkungan belajar menjadi lebih meriah/menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran permainan terdapat dua pendekatan yaitu pendekatan teknis dan pendekatan taktis. Seperti yang dijelaskan Subroto (2001: 2) mengenai pendekatan pembelajaran konsep bermain yang menekankan kepada drill

keterampilan teknik (teknis) dan menekankan pada pelaksanaan permainan bermain (taktis).

4. Fungsi Permainan

Bermain mempunyai banyak fungsi atau manfaat diantaranya adalah dalam segi fisik, emosi, sosial, dan intelektual. Seperti yang dijelaskan oleh Maxim (1985) dalam kurniati (2010) peran bermain terhadap perkembangan anak sebagai berikut:

1. Fisik, mengembangkan otot – otot besar dan kecil.
2. Keterampilan intelektual, mengembangkan aktivitas berfikir anak.
3. Keterampilan social, mengembangkan aktivitas interaksi anak dengan yang lain.
4. Emosi, mengembangkan ekspresi anak, mengendalikan emosi.

Bermain juga akan dapat membuat siswa mendapatkan kesenangan serta kepuasan, sebab pada dasarnya orang melakukan kegiatan bermain untuk mencari kesenangan. Hal ini akan membantu perkembangan siswa ke arah lebih baik dikemudian hari. Permainan ini juga dapat membuat siswa kreatif, sebab dalam bermain siswa akan berusaha untuk menemukan hal yang baru dan menciptakan sesuatu.

5. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pengayaan dan perbaikan yang berkaitan dengan program kokurikuler dan intrakurikuler. Kegiatan ini dapat dijadikan sebagai wadah bagi siswa yang memiliki minat mengikuti kegiatan tersebut. Melalui bimbingan dan pelatihan guru, kegiatan ekstrakurikuler dapat membentuk sikap positif terhadap kegiatan yang diikuti oleh para siswa.

Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti dan dilaksanakan oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah, bertujuan agar siswa dapat memperkaya dan memperluas diri. Memperluas diri ini dapat dilakukan dengan memperluas wawasan pengetahuan dan mendorong pembinaan sikap atau nilai-nilai.

Pengertian ekstrakurikuler menurut Poerwadarminto (2001: 291) yaitu: "suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa". Kegiatan ekstrakurikuler sendiri dilaksanakan diluar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberi keleluasaan waktu dan memberikan kebebasan pada siswa, terutama dalam menentukan jenis kegiatan yang sesuai dengan bakat serta minat mereka. Menurut Lutan (1986: 72) ekstrakurikuler adalah:

Program ekstrakurikuler merupakan bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya tidak dapat dipisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjangan pelengkap atau penguat kegiatan intrakurikuler untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi anak didik mencapai tarap maksimum.

6. Tujuan Ekstrakurikuler

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan, pasti tidak lepas dari aspek tujuan. Karena suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, maka kegiatan itu akan sia – sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995: 2) sebagai berikut:

1. Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan keterampilan mengenai hubungan antara berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia yang seutuhnya.

2. Siswa mampu memanfaatkan pendidikan kepribadian serta mengaitkan pengetahuan yang diperolehnya dalam program kurikulum dengan kebutuhan dan keadaan lingkungan.

Dari penjelasan di atas pada hakekatnya tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa. Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai – nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya.

F. METODE PENELITIAN

“Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan”. (Sugiyono, 2011: 2).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment*. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa bersifat *experimental*, yaitu mencobakan sesuatu untuk mencari pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan atau *treatment*. Sugiyono, (2011: 72) mengatakan bahwa: “penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Metode eksperimen merupakan metode yang cocok untuk penelitian yang akan dilaksanakan karena ingin mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan.

Dengan demikian, penulis beranggapan bahwa metode eksperimen tepat digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain dalam meningkatkan keterampilan teknik *passing* pendek dalam ekstrakurikuler futsal siswa MTs Pesantren Persatuan Islam Benda 67 Tasikmalaya.

G. POPULASI dan SAMPEL

Sugiyono, (2011: 80) mengemukakan 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 kesimpulannya”. Setelah itu, lanjut Sugiyono, (2011: 80) “Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda – benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu”.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MTs di Pesantren Persatuan Islam Benda 67 Tasikmalaya dan siswa MTs Pesantren Persatuan Islam Al - Muhajirin yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yaitu berjumlah 30 orang.

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yang disebut dengan teknik *sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu “*sampling purposive*, yang merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2011: 85). Penentuan sampel ini dilakukan karena materi yang diberikan oleh peneliti adalah materi untuk kelas VII MTs, maka sampel yang menjadi obyek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs yang mengikuti ekstrakurikuler futsal, yang berjumlah 30 orang.

Setelah penulis mendapatkan sampel, dilakukan *pre-test*, selanjutnya penulis menentukan satu kelompok yang dijadikan kelompok eksperimen dan satu kelompok yang

dijadikan kelompok kontrol. Penentuan kelompok ini dilakukan secara proposional dengan menggunakan *sampling sistematis*. Menurut Sugiyono, (2011: 84) mengatakan bahwa: “Teknik pengambilan sampel berdasarkan urutan dari anggota populasi yang telah diberi nomor urut”. Jadi kedua kelompok tersebut diambil sebagai sampel. Penentuan sampel ini dimaksudkan untuk memperoleh sampel yang refresentatif, yaitu sampel yang benar – benar mencerminkan populasi. Secara lebih rinci tentang pembagian sampel disajikan dalam bentuk kelompok sebagai berikut:

TABEL 1. Sampel Penelitian

Nama Kelompok	Jumlah
Kelompok Eksperimen (MTS PPI Benda)	15 Orang
Kelompok Kontrol (MTS PPI Al-Muhajirin)	15 Orang
JUMLAH	30 Orang

H. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen atau alat ukur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes *passing – stoping*. Adapun tujuannya untuk mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menyepak dan menahan bola. Alat ukur *passing stoping* dalam permainan futsal telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh Budiman (2004: 52). Hasil pengujiannya diperoleh nilai validitas tes sebesar 0,95 dan reliabilitas tes sebesar 0,72.

I. HASIL PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA

Hasil pengolahan data dan analisis data diuraikan pada tabel – tabel di bawah ini.

Tabel 2.1

Hasil Perhitungan Nilai Rata – Rata dan Simpangan Baku Tes *Passing Stoping*

KELOMPOK	TES AWAL		TES AKHIR		GAIN	
	\bar{X}	S	\bar{X}	S	\bar{X}	S
Eksperimen	17,53	1,64	19,47	2,03	1,6	0,78
Kontrol	17,07	1,48	18,4	1,68	1,27	0,48

Data pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata – rata tes awal kelompok A (eksperimen) sebesar 17,53 dan untuk kelompok B (kontrol) sebesar 17,07. Sedangkan simpangan baku untuk kelompok A adalah 1,64 dan kelompok B adalah 1,48. Nilai rata – rata tes awal kedua kelompok hampir sama disebabkan pembagian sampel sebelum latihan menjadi kedua kelompok dengan kemampuan yang sama. Sedangkan untuk tes akhir, kelompok A adalah 19,47 dengan simpangan baku 2,03 sedangkan kelompok B tes akhir adalah 18,4 dengan simpangan baku adalah 1,68.

Tabel 2.2

Hasil Pengujian Kesamaan Dua Variansi Kedua Kelompok

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
F_{awal}	1,22	2,48	Homogen
F_{akhir}	1,46	2,48	Homogen

Atas dasar pengujian kesamaan dua variansi pada tabel 4.2 di atas diketahui bahwa hasil $F_{hitung} = 1,22$ dan $F_{akhir} = 1,46$ yang lebih kecil dari $F_{tabel} = 2,48$ pada dk (14) dengan taraf nyata = 0,05. Kesimpulan dari hasil pengujian kesamaan dua variansi adalah kedua kelompok homogen.

Langkah selanjutnya adalah menghitung normalitas dengan menggunakan uji kenormalan liliefors. Adapun hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.3
Hasil Penghitungan Uji Normalitas Kedua kelompok Sebelum Eksperimen

Kelompok	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Kelompok A (Eksperimen)	0,2049	0,220	Normal
Kelompok B (Kontrol)	0,1826	0,220	Normal

Kemudian menghitung normalitas kedua kelompok tersebut setelah eksperimen dilakukan. Hasil penghitungannya dapat dilihat pada tabel 2.4

Tabel 2.4
Hasil Penghitungan Uji Normalitas Kedua kelompok Setelah Eksperimen

Kelompok	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Kelompok A	0,0379	0,220	Normal
Kelompok B	0,0049	0,220	Normal

Berdasarkan tabel 2.3 dan 2.4 di atas dapat diketahui bahwa semua nilai harga mutlak tertinggi (L_0) adalah 0,2049 itu lebih kecil dari harga nilai tabel (L_α) adalah 0,220 maka kesimpulannya semua sampel berdistribusi normal.

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian dari hasil data tes dari kedua hasil tes terhadap sampel (pengujian dan analisis ini untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil latihan yang signifikan dari kedua kelompok sampel). Hasil analisis statistik dapat dilihat pada tabel 2.5 berikut ini:

Tabel 2.5
Hasil Uji Signifikan dari Kedua Bentuk Latihan

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Kelompok A	7,84	2,14	Normal
Kelompok B	10,24	2,14	Normal

Langkah selanjutnya adalah menghitung dan menganalisa perbedaan pengaruh kedua pembelajaran/latihan tersebut terhadap peningkatan ketepatan tembakan. Untuk itu

dibutuhkan data berupa selisih dari hasil tes awal dan tes akhir masing – masing kelompok latihan sebagai data peningkatan hasil latihan. Data hasil perhitungan selisih tersebut dapat dilihat pada tabel 2.6 dibawah ini:

Tabel 2.6
Data Hasil Uji Signifikan Perbedaan Pengaruh Kedua Kelompok Latihan

Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
Kelompok A-B	1,37	2,05	Signifikan

Dari pengujian tersebut diperoleh bahwa t_{hitung} sebesar 1,37 berada diantara -2,05 dan 2,05. Kriteria pengujiannya adalah terima H_0 jika $-t(1 - \frac{1}{2}\alpha) < t < t(1 - \frac{1}{2}\alpha)$ dk $(n_1 + n_2 - 2)$, pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan dk = 28. Dalam hal ini t_{hitung} berada pada daerah penerimaan H_0 , maka hipotesisnya (H_0) diterima.

Kesimpulannya adalah terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara latihan yang menggunakan pembelajaran/latihan pendekatan bermain dan yang menggunakan pembelajaran/latihan tanpa melakukan pendekatan bermain terhadap peningkatan *passing* pendek dalam permainan futsal. Hal ini berarti bahwa pembelajaran/latihan pendekatan bermain pengaruhnya lebih baik dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran/latihan tanpa pendekatan bermain dalam hal peningkatan *passing* pendek pada permainan futsal, dilihat dari rata – rata selisih peningkatan kelompok pembelajaran/latihan pendekatan bermain lebih besar dari rata – rata selisih peningkatan kelompok pembelajaran/latihan tanpa pendekatan bermain

J. DISKUSI PENEMUAN

Mengamati hasil analisis yang diperoleh, penggunaan pembelajaran/ latihan dengan pendekatan bermain dan yang tidak menggunakan pendekatan bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *passing* pendek pada permainan futsal. Akan tetapi, diantara kedua pembelajaran/latihan tersebut pembelajaran pendekatan bermain memberikan pengaruh yang lebih signifikan dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan pendekatan bermain. Hal ini terlihat dari rata – rata selisih hasil penggunaan pembelajaran pendekatan bermain (eksperimen) yang lebih besar dibandingkan dengan nilai rata – rata selisih kelompok kontrol yang tidak menggunakan pendekatan bermain. Perbedaan rata – rata selisih kedua kelompok tersebut kemudian diuji dengan menggunakan uji perbedaan dua rata – rata sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada hasil latihan antara kedua pembelajaran/latihan tersebut.

Hasil penelitian ini pun dapat menjelaskan bahwa pembelajaran dengan pendekatan bermain dengan pembelajaran pendekatan konvensional merupakan suatu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan teknik *passing* pendek cabang olahraga futsal pada siswa kelas VII MTs Pesantren Persatuan Islam Benda 67 Tasikmalaya. Peneliti menganjurkan untuk menggunakan pembelajaran dengan pendekatan bermain, karena latihan dengan pendekatan bermain memberikan hasil yang lebih signifikan dalam meningkatkan teknik *passing* pendek pada permainan futsal pada siswa.

K. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Bandung: PT Rineka Cipta.
Aulia, R. (2009). *Futsal*. Bandung: PT Indah Jaya Adiprama.

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1995). *Petunjuk Teknis Kegiatan Ekstrakurikuler*. Jawa Barat: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2012). *Pedoman Karya Ilmiah*. Bandung: FPOK UPI.
- <http://mari-berkawand.blogspot.com/2011/08/pengertian-pendekatan-bermain.html> [5 Oktober 2012]
- Kurniati, E. (2010). *Main Yuk! 30 Permainan Tradisional Jawa Barat*. Bandung: PG – PAUD FIP UPI.
- Lhaksana, J. (2011). *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Lutan, R. (1986). *Pengelolaan Interaksi Belajar Mengajar Intrakurikuler dan Ekstrakurikuler*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Terbuka.
- Lutan, R. Sumardiyanto. Dkk. (2009). *Modul Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Lutan, R. *et al.* (1997). *Manusia dan Olahraga*. Bandung: ITB dan FPOK/IKIP
- Luxbacher, J. (1999). *Sepakbola: Taktik dan Teknik Bermain*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nurhasanah, H. Hasanudin, D. Hidayah, N. (2008). *Modul Mata Kuliah Statistik*. Bandung: FPOK UPI.
- Poerwadarminto. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia.
- Rahmanhadi. (2013). *Inilah Sejarah Futsal Menurut FIFA*. [Online]. Tersedia:<http://rahmanhadi19.blogspot.com/2013/04/inilah-sejarah-futsal-menurut-fifa.html> [31Mei 2013]
- Satriya. Japar Sidik, D. Imanudin, I. (2007). *Modul Metodologi kepelatihan Olahraga*. Bandung: FPOK UPI.
- Subroto, T. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis*. Bandung: DEPDIKNAS.
- Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: PT Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsono. Sukintaka. (1983). *Permainan dan Metodik*. Bandung: DEPDIKBUD.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Bandung: DEPDIKBUD.S
- ukintaka. Rijal, T. Suprijo, B. (1979). *Permainan dan Metodik Buku II*. Bandung: DEPDIKBUD.
- Supandi. (1997) *Manusia dan Olahraga* Bandung: ITB dan FPOK/IKIP.