

Pengaruh Pendekatan Keterampilan Proses terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo

Maziz Alfarisi*, Sudarso

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

Email: maziz.19049@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi apakah terdapat pengaruh yang signifikan terhadap teknik dribbling siswa berdasarkan standar media pembelajaran Randomized Control Group Pretest-Posttest dalam konteks permainan sepak bola di SMPN 2 Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak dari pendekatan yang berbeda terhadap hasil pengajaran dribbling sepak bola bagi siswa kelas VIII di SMPN 2 Sidoarjo.2.) Dalam rangka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sejauh mana pengaruh bakat terhadap hasil perolehan teknik dribbling dalam konteks sepak bola, Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peran bakat dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo dalam teknik dribbling. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode komparatif dengan menggunakan desain Randomized Control Group Pretest-Posttest Design. Menggunakan metode analisis statistika untuk menganalisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan melibatkan penggunaan tes dan pengukuran, dengan menggunakan MFT sebagai instrumen pengukurannya. Hasil penelitian ini berupa (1) data yang diperoleh dari penelitian terhadap populasi siswa SMPN 2 Sidoarjo khususnya kelas VIII D dan VIII H. (2) Hasil pembelajaran model pembelajaran Randomized Control Group Pretest-Posttest pada siswa kelas VIII D dan VIII H. siswa SMPN 2 Sidoarjo pada kelas VIII kelas VIII D dan VIII H. (3) Mempelajari signifikansi dari pengaruh model pembelajaran kooperatif yang dikenal dengan Randomized Control Group Pretest-Posttest terhadap peningkatan keterampilan dribbling dalam konteks sepak bola.

Kata Kunci: *Pendekatan, Pembelajaran Proses*

Abstract

The primary objective of this study is to ascertain the potential impact of utilizing a Randomized Control Group Pretest-Posttest learning medium in the context of soccer games at SMPN 2 Sidoarjo, specifically focusing on its influence on students' dribbling techniques. The primary objective of this research is to ascertain the ramifications of employing various pedagogical methodologies on the outcomes of instructing soccer dribbling to eighth-grade students at SMPN 2 Sidoarjo. 2.) In order to ascertain the magnitude of talent's influence on the outcomes of acquiring soccer dribbling techniques among eighth-grade students at SMPN 2 Sidoarjo. The research employed a comparative approach, utilizing a Randomized Control Group Pretest-Posttest Design as the chosen methodology. The field of data analysis employs the application of statistical analysis techniques. including the utilization of tests and measurements. In this context, the Multifactorial Test (MFT) serves as a valuable tool for measurement purposes. The findings of this study encompass the empirical data derived from a comprehensive investigation conducted on the student populace of SMPN 2 Sidoarjo, specifically focusing on the academic cohorts of classes VIII D and VIII H. The outcomes derived from the implementation of the Randomized Control Group Pretest-Posttest learning model among the students of SMPN 2 Sidoarjo in classes VIII D and VIII H. (3) Recognizing

the significant impact of the Randomized Control Group Pretest-Posttest model of cooperative learning on the acquisition of soccer dribbling skills.

Keywords: *Approach, Learning, Process*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu usaha pendidikan yang meliputi segala aspek dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan holistik individu, baik dalam dimensi personal maupun sosialnya. Proses ini dijalankan dengan penuh kesadaran dan kecermatan metodologis, memanfaatkan berbagai aktivitas guna meningkatkan kecakapan fisik, memperluas kemampuan kognitif, serta membentuk karakter individu. Pendidikan jasmani merupakan sebuah inisiatif pendidikan yang melibatkan rangkaian kegiatan jasmani yang disusun secara teliti guna meningkatkan kesejahteraan fisik, mengembangkan kemampuan motorik, meningkatkan kecerdasan kognitif, serta menanamkan kecenderungan terhadap gaya hidup sehat dan aktif, sportivitas, dan kecerdasan emosional. According to Samsudin (2008: 2), Dalam pandangan Husdarta J.S. (2009:18), pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang mengaplikasikan aktivitas fisik, permainan, atau olahraga yang dipilih secara teliti dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Pencapaian tujuan pendidikan jasmani dapat terrealisasi melalui pertimbangan yang cermat dari berbagai unsur pendukung, yang meliputi peran pengajar sebagai fasilitator pengetahuan, peserta didik sebagai penerima pengetahuan tersebut, penyediaan sarana prasarana yang memadai, dan implementasi pedagogi yang efisien. Teknik dan metodologi adalah dua aspek penting dalam dunia ilmiah yang berperan dalam pengembangan pengetahuan dan pemecahan masalah. Pemilihan metodologi pembelajaran haruslah disesuaikan dengan konteks implementasinya, baik dalam memperoleh pengetahuan teoritis maupun mengembangkan keterampilan praktis. Hal ini bertujuan utamanya untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dari upaya pembelajaran yang dilakukan. Keefektifan proses pembelajaran dapat ditentukan berdasarkan sejauh mana perubahan perilaku siswa mencapai tingkat optimal yang telah ditetapkan. Pencapaian penanaman pola pikir dan perilaku yang kokoh di kalangan siswa dapat diperoleh melalui peningkatan partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan atletik, yang meliputi aktivitas berbasis permainan, latihan ritmis, upaya pengembangan di bidang akuatik, dan sejenisnya. Olahraga sepak bola memainkan peran yang signifikan dalam konteks pendidikan, sehingga menjadikannya sebagai elemen yang tak terpisahkan dalam kurikulum skolastik mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga menengah. Sepak bola, sebagai suatu disiplin olahraga yang ditandai oleh serangkaian aturan yang dapat disesuaikan dengan mudah, memiliki potensi untuk mengintegrasikan konten pendidikan yang umumnya terdapat dalam kurikulum pendidikan jasmani tingkat dasar. Tujuan utama dalam permainan sepak bola adalah untuk secara strategis mengarahkan bola ke gawang tim lawan, dengan tujuan mencapai tindakan mencetak gol. Selain itu, permainan ini juga melibatkan penggunaan taktik bertahan yang bertujuan untuk menghalangi upaya tim lawan dalam mencetak gol ke gawang sendiri. Menguasai teknik bermain merupakan fondasi yang krusial dalam keahlian seorang atlet sepak bola. Efektivitas suatu tim sepak bola, baik dalam kelas yang superior maupun inferior, tergantung pada kecakapan individu para pemainnya dalam mengimplementasikan berbagai teknik permainan. Terlibat dalam praktik olahraga sepak bola menuntut pemahaman yang mendalam terhadap berbagai komponen dasar yang saling terkait secara kompleks. Beberapa elemen esensial yang terdapat dalam seni sepak bola meliputi aksi menendang, menggenggam, menyundul, dan menggiring bola.

Pendekatan pembelajaran bermain, disebut juga Pendekatan Permainan, merupakan suatu metodologi pendidikan dimana kegiatan pembelajaran disusun dalam format dan konteks permainan. Terlibat dalam permainan adalah kegiatan yang menyenangkan dan menyenangkan. Anak-anak mempunyai ketertarikan yang kuat untuk terlibat dalam upaya berbasis permainan. Terlibat dalam permainan terstruktur menghasilkan keuntungan yang signifikan bagi pertumbuhan holistik dan pendewasaan siswa. Terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan dapat menawarkan siswa kesempatan berharga untuk belajar berdasarkan pengalaman. Pengalaman khusus ini memanifestasikan dirinya melalui pembentukan

hubungan interpersonal dengan kenalan dan ekspresi sadar dari emosi yang tertekan. Dengan memperoleh pengetahuan mengenai manfaat bermain, diharapkan para pendidik akan mampu memahami gagasan inovatif mengenai pemanfaatan upaya bermain untuk mendorong pertumbuhan multifaset pada siswa sekolah dasar. Aspek yang dikembangkan meliputi berbagai bidang, antara lain bakat fisik, motorik, sosial, emosional, kepribadian, kognitif, atletik.

Salah satu dari berbagai pendekatan pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan ini menggunakan konsep membangun hubungan antara materi dan penerapan praktisnya dalam ranah nyata. Dengan demikian, asimilasi pengetahuan oleh siswa harus diterapkan secara efektif dan saling berhubungan secara rumit dengan lingkungan sekitar. Hal ini akan memudahkan pengajar dalam menyampaikan pemahaman terhadap materi pelajaran. Pendekatan konstruktivisme, sebuah kerangka teoritis dalam bidang pendidikan, menyatakan bahwa individu secara aktif membangun pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri tentang dunia melalui pengalaman dan interaksi mereka. Dengan menerapkan metodologi ini, siswa akan memperoleh kemampuan untuk meningkatkan kreativitas mereka melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pemecahan masalah. Dengan menjelaskan metodologinya, sebuah wadah harus disediakan untuk merangkum setiap gagasan yang mungkin dipahami siswa. Oleh karena itu, konsep-konsep yang dikemukakan oleh siswa berfungsi sebagai saluran untuk pertumbuhan dan kemajuan pribadi. Pemanfaatan pendekatan deduktif merupakan kerangka metodologis yang melibatkan penalaran dari prinsip umum menuju kesimpulan khusus. Selanjutnya, kita akan mempelajari metodologi deduktif. Dalam metodologi khusus ini, pemanfaatan elemen logika lebih banyak digunakan. Dalam proses menarik kesimpulan, sangat penting untuk melakukan pertimbangan kognitif yang didasarkan pada penalaran logis yang kuat. Pemanfaatan metodologi ini secara inheren mencakup berbagai aspek, yang tidak diragukan lagi memiliki daya tarik menarik bagi siswa untuk menerapkannya.

Pendekatan proses, berbeda dengan metodologi alternatif yang berpusat pada analisis dan pemahaman, menekankan pada kemajuan berkelanjutan dari suatu upaya tertentu. Melalui perolehan pemahaman mengenai prosedur tertentu, siswa akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang beragam konstituen yang melekat dalam kesulitan yang mereka hadapi. Tidak diragukan lagi, hal ini akan terbukti sangat menguntungkan. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan berorientasi proses, karena sejalan dengan persyaratan dan tujuan spesifik penelitian yang ada.

Mengendalikan bola, sebuah keterampilan fundamental yang esensial dalam konteks sepak bola, memainkan peran yang sangat signifikan karena menuntut setiap pemain untuk secara terampil memanipulasi bola dalam situasi bergerak, diam, maupun dalam proses mengatur umpan atau melaksanakan tembakan. Apabila seorang atlet berhasil mencapai tingkat kecakapan yang luhur dalam seni mengendalikan bola, tidak dapat disangkal bahwa dampaknya terhadap permainan akan menjadi sangat signifikan. Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan, dapat diamati bahwa siswa laki-laki kelas VIII SMPN Sidoarjo secara keseluruhan menunjukkan kekurangan dalam mengaplikasikan teknik dribbling bola dengan efektivitas yang memadai. Umumnya, para pelajar cenderung memilih untuk mengutamakan pemanfaatan aspek interior ekstremitas bawah mereka dalam melaksanakan manuver menggiring bola. Salah satu kesalahan yang sering terlihat saat melakukan penggiringan bola adalah kecenderungan untuk secara tidak sengaja memukul bola daripada melakukan gerakan mendorong yang terkontrol. Sebagai konsekuensinya, bola dilontarkan dengan jarak yang signifikan ke arah depan tubuh pemain, menghasilkan kehilangan kendali yang berdampak negatif, sementara perhatian visual individu terus terfokus secara eksklusif pada bola. Manifestasi dari penurunan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif dan penurunan minat siswa secara signifikan berdampak pada pencapaian pendidikan siswa yang dapat diamati secara nyata.

Berdasarkan analisis kondisi pembelajaran dan hasil evaluasi yang dilakukan, tampak jelas terdapat kebutuhan yang mendesak untuk mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses penguasaan keterampilan menggiring bola dalam konteks pendidikan sepak bola bagi

siswa kelas VIII di SMPN 2 Sidoarjo. Permasalahan ini muncul akibat kekurangan penguasaan keterampilan menggiring bola di kalangan siswa, yang disebabkan oleh berbagai faktor termasuk keterbatasan sumber daya seperti keterbatasan jumlah bola yang tersedia di lingkungan sekolah. Hal ini mengakibatkan ketidakseimbangan antara jumlah siswa dan ketersediaan peralatan yang ada. Di samping itu, kecemasan yang ditunjukkan oleh sejumlah siswa terhadap bola semakin memperparah permasalahan tersebut. Di samping itu, kecuaiannya instruktur dalam menyampaikan teknik dasar menggiring bola secara efektif telah menyebabkan kurangnya kesadaran dan pemahaman di antara siswa mengenai pelaksanaan yang benar dari keterampilan ini. Melalui pengamatan terhadap kelemahan yang terdapat dalam keterampilan dasar menggiring bola di antara sekelompok siswa kelas delapan, instruktur dengan kecerdikan merancang serangkaian permainan sepak bola yang mengintegrasikan modifikasi khusus guna meningkatkan kemampuan menggiring bola para pelajar ini selama sesi pengajaran. Bagi seseorang yang ingin memaksimalkan kemampuan mereka dalam seni menggiring bola dalam konteks pertandingan sepak bola, sangatlah krusial untuk menginternalisasi perubahan yang direkomendasikan. Pemberian yang telah dimodifikasi kepada siswa memiliki potensi yang signifikan dalam memfasilitasi pelaksanaan gerakan-gerakan dasar dalam konteks pengajaran dribbling sepak bola.

METODE

Pemilihan metodologi penelitian yang menerapkan penerapan metode penelitian eksperimental dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memancarkan dampak dari pendekatan proses keterampilan terhadap pencapaian akademik dalam konteks Dribbling Sepak Bola pada kelas VIII D dan VIII H di SMPN 2 Sidoarjo. Metode penelitian dapat didefinisikan sebagai serangkaian prosedur yang didasarkan pada prinsip-prinsip ilmiah yang digunakan untuk memperoleh, mengembangkan, dan menguji validitas suatu pengetahuan (Sahir, 2022).

Pertimbangan yang melekat dalam metode pengambilan sampel acak ini menunjukkan tingkat variabilitas yang bergantung pada persyaratan spesifik dari upaya penelitian yang sedang dilakukan. Contoh penelitian ini melibatkan populasi siswa kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo yang secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran sepak bola. Populasi yang dicari oleh peneliti adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sidoarjo. Dengan merujuk pada data yang tersedia, sebanyak 70 siswa yang berasal dari kelas VIII D dan VIII H terdapat di SMPN 2 Sidoarjo yang telah terpilih untuk mengambil bagian dalam program pembelajaran sepak bola.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam segmen khusus bab ini, peneliti akan menggali lebih dalam dalam pemeriksaan terhadap temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian, yang telah diuraikan melalui penggunaan data yang diperoleh dari hasil penyelidikan yang terkait dengan kemajuan pendidikan di bidang jasmani, olahraga, dan pendidikan kesehatan, terutama dalam konteks teknik dribbling dalam permainan sepak bola. Penelitian ini dilakukan terhadap kelompok subjek yang terdiri dari siswa kelas VIII yang secara spesifik diidentifikasi sebagai Kelas VIII D. Kemudian, sekelompok individu yang terdiri dari 35 siswa kelas VIII, dengan penekanan pada kelas H, dipindahkan dari kelompok kontrol ke kelompok eksperimen di SMPN 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil komputasi yang diperoleh melalui pemanfaatan perangkat lunak IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) Statistics untuk Windows 25, temuan penelitian dapat diungkapkan melalui pendekatan berikut ini:

Tabel 1. Distribusi Data Pre-test Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	35	60,40	28,48	5,33	48,00	71,00
Keterampilan	35	66,94	9,05	3,00	63,00	75,00

Dalam analisis tabel 4.1, kita memperoleh informasi mengenai distribusi data pre-test hasil belajar dribbling sepak bola pada kelompok kontrol.

1. Pertama, dalam ranah pengetahuan, ditemukan bahwa nilai mean adalah 60,40. Selanjutnya nilai varian tercatat sebesar 33,28,48, dan standar deviasi adalah 5,33. Selain itu, nilai terendah yang ditemukan adalah 48,00, sementara nilai tertinggi adalah 71,00.
2. Hasil perhitungan pada domain keterampilan menunjukkan nilai mean sebesar 66,94, variance sebesar 9,05, standar deviasi sebesar 3,00, nilai minimum sebesar 63,00, dan nilai maksimum sebesar 75,00.

Tabel 2. Distribusi Data Post-test Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	35	74,65	29,70	5,45	62,00	81,00
Keterampilan	35	81,08	13,08	3,61	75,00	94,00

Dalam konteks yang diberikan, tabel 4.2 memberikan informasi yang relevan mengenai distribusi data post-test hasil belajar dribbling sepak bola pada kelompok kontrol.

1. Dalam ranah pengetahuan, ditemukan bahwa nilai mean adalah 74,65, nilai varian adalah 29,70, nilai standar deviasi adalah 5,45, nilai terendah adalah 62,00, dan nilai tertinggi adalah 81,00.
2. Pada domain keterampilan diperoleh nilai mean sebesar 81,08, varians sebesar 13,08, standar deviasi sebesar 3,61, nilai terendah sebesar 75,00, dan nilai tertinggi sebesar 94,00.

Tabel 3. Distribusi Data Pre-test Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	35	61,80	21,63	4,65	52,00	71,00
Keterampilan	35	68,14	9,24	3,04	63,00	75,00

Dalam konteks yang diberikan, tabel 4.3 memberikan informasi yang relevan mengenai distribusi data pre-test hasil belajar dribbling sepak bola pada kelompok eksperimen. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam ranah pengetahuan, terdapat beberapa nilai statistik yang signifikan.

1. Nilai mean dari distribusi data tersebut adalah sebesar 61,80, menunjukkan rata-rata dari hasil belajar dribbling sepak bola pada kelompok eksperimen. Selain itu, nilai varian sebesar 21,63 menunjukkan tingkat variasi atau penyebaran data tersebut. Standar deviasi, yang memiliki nilai sebesar 4,65, memberikan gambaran tentang sejauh mana data disebar dari nilai rata-rata. Selain itu, terdapat nilai paling rendah sebesar 52,00 dan nilai paling tinggi sebesar 71,00, yang menunjukkan rentang data dari nilai terendah hingga tertinggi dalam distribusi tersebut.
2. Pada domain keterampilan diperoleh nilai mean sebesar 68,14, varians sebesar 9,24, standar deviasi sebesar 3,04, nilai terendah sebesar 63,00, dan nilai tertinggi sebesar 75,00.

Tabel 4. Distribusi Data Post-test Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	35	76,65	25,82	5,08	67,00	86,00
Keterampilan	35	85,94	12,87	3,58	81,00	94,00

Dalam konteks yang diberikan, tabel 4.4 memberikan informasi yang relevan mengenai distribusi data post-test hasil belajar *dribbling* sepak bola pada kelompok eksperimen.

1. Dalam ranah pengetahuan, terdapat beberapa nilai statistik yang dapat diperoleh dari tabel tersebut. Pertama, nilai mean atau rata-rata dari distribusi data adalah sebesar 76,65. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, kelompok eksperimen mencapai tingkat pengetahuan yang relatif tinggi dalam hal *dribbling* sepak bola. Selanjutnya, nilai varian atau sebaran data dari distribusi adalah sebesar 25,82. Varian ini menggambarkan tingkat variasi atau perbedaan antara nilai-nilai individu dalam kelompok eksperimen. Semakin tinggi nilai varian, semakin besar variasi dalam hasil belajar *dribbling* sepak bola. Selain itu, nilai standar deviasi dari distribusi adalah sebesar 5,08. Standar deviasi ini merupakan ukuran statistik yang menggambarkan tingkat penyebaran atau penyebaran data di sekitar nilai rata-rata. Semakin tinggi nilai standar deviasi, semakin besar variasi atau perbedaan antara nilai-nilai individu dalam kelompok eksperimen. Selanjutnya nilai terendah dari distribusi adalah sebesar 67,00, sedangkan nilai tertinggi adalah sebesar 86,00. Hal ini menunjukkan rentang nilai dari hasil belajar *dribbling* sepak bola dalam kelompok eksperimen, dimana nilai terendah adalah 67,00 dan nilai tert
2. Pada ranah keterampilan, nilai mean tercatat sebesar 85,94 dengan variansi 12,87 dan standar deviasi 3,58. Nilai terendah yang tercatat adalah 81,00, sedangkan nilai tertinggi berada pada 94,00.

Uji Normalitas

Dengan adanya uji normalitas yang bertujuan data yang akan didapatkan pasti dan berdistribusi normal. Dari uji normalitas ini mempunyai ketentuan bahwa $p\text{-value} > \alpha$ (5%) atau 0,05 jadi dapat dipastikan berdistribusi normal. Sebaliknya apabila $p\text{-value} < \alpha$ (5%) atau 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Ket
Pengetahuan <i>Dribbling</i>	Kontrol	Pre	0,22	0,00	Normal
		Post	0,20	0,00	Normal
	Eksperimen	Pre	0,19	0,00	Normal
		Post	0,20	0,00	Normal
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Kontrol	Pre	0,16	0,01	Normal
		Post	0,13	0,08	Normal
	Eksperimen	Pre	0,16	0,02	Normal
		Post	0,23	0,00	Normal

Dari tabel 4.5 yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa dengan mengetahui nilai signifikansi (sig) dari distribusi data, kita dapat menentukan apakah data tersebut mengikuti distribusi normal atau tidak. Selanjutnya, akan dilaksanakan pengujian perbedaan dengan menggunakan metode uji beda non-parametrik Wilcoxon. Hal ini dipilih karena distribusi data

yang tidak mengikuti pola normal. Menguji perbedaan sampel berpasangan antara pre-test dan post-test.

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian perbedaan rata-rata menggunakan metode analisis uji non-parametrik. Untuk dapat merespons hipotesis yang telah diajukan, dikarenakan data yang tidak mengikuti distribusi normal, dalam penelitian ini digunakan uji analisis non-parametrik Wilcoxon pada nilai pre-test dan post-test dari setiap kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Perhitungan statistik disajikan menggunakan programme komputer IBM Statistical Product and Service Solution (SPSS) Statistics for Windows 25. Hasil perhitungan uji non-parametrik Wilcoxon adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Beda Data Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Persentase	Z	Sig	Ket
Pengetahuan	Kontrol	Pre	60,40	14,21	23%	-5,03	0,00	Signifikan
		Post	74,05					
Dribbling	Eksperimen	Pre	61,80	14,85	24%	-5,34	0,00	Signifikan
		Post	76,65					
Keterampilan	Kontrol	Pre	66,94	14,14	21%	-5,17	0,00	Signifikan
		Post	81,08					
Dribbling	Eksperimen	Pre	68,14	17,8	26%	-5,16	0,00	Signifikan
		Post	85,94					

Berdasarkan hasil pengujian disparitas, dapat dilihat bahwa distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, guna melakukan analisis data secara akurat, metode uji Wilcoxon non-parametrik digunakan. Berdasarkan data yang terlampir dalam tabel 4.6, dapat disimpulkan bahwa:

Variabel yang mewakili pengetahuan dribbling kelompok kontrol menunjukkan rata-rata skor pre-test sebesar 60,40. Setelah dilakukan evaluasi pasca-tes, tercatat skor telah mengalami peningkatan signifikan menjadi 74,65, dengan selisih sebesar 14,21. Konsekuensinya, terjadi peningkatan yang signifikan sebesar 23% pada variabel yang ditentukan. Nilai Z hitung sebesar -5,03 dengan tingkat signifikansi 0,00 lebih kecil dari ambang batas yang telah ditentukan yaitu 0,05 menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan.

Variabel yang mewakili pengetahuan menggiring bola pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 61,80, kemudian meningkat menjadi 76,65 pada post-test, sehingga diperoleh selisih sebesar 14,14. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 24%. Angka Z yang terkalkulasi dengan nilai -5,34 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dari rata-rata. Kemudian, tingkat signifikansi sebesar 0,00 yang lebih rendah dari ambang batas yang telah ditetapkan sebesar 0,05 memperkuat keberadaan pengaruh yang signifikan.

Variabel keterampilan menggiring bola pada kelompok kontrol mempunyai rata-rata skor pre-test sebesar 66,94, kemudian meningkat menjadi 81,08 pada post-test sehingga diperoleh selisih sebesar 13,97. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 21%. Nilai Z yang dihitung, yaitu -5,17, menunjukkan adanya deviasi yang signifikan dari nilai rata-rata. Kemudian, nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih rendah dari ambang batas yang telah ditentukan, yaitu 0,05, memperkuat keberadaan pengaruh yang signifikan.

Variabel keterampilan menggiring bola pada kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata nilai pre-test sebesar 68,14 dan nilai post-test sebesar 85,94, menunjukkan perbedaan sebesar 17,80. Perbedaan ini menggambarkan penambahan sebesar 26% dalam bentuk persentase yang setara. Selain itu, terdapat sebuah nilai Z yang terkait dengan data ini, yakni -5,16, yang menunjukkan adanya penyimpangan yang signifikan dari hasil yang diharapkan. Selain itu, nilai signifikansi (sig) yang tercatat sebesar 0,00, yang secara signifikan lebih kecil dari ambang batas konvensional sebesar 0,05, mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik.

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 4.6, kami dapat menguraikan proses pengujian hipotesis sebagai berikut:

Pengaruh model pembelajaran kooperatif Randomized Control Group Pretest-Posttest

Design terhadap perkembangan kognitif dan psikomotorik anggota kelompok dalam rangka perolehan keterampilan menggiring bola sepak bola. Hasil eksperimen menunjukkan nilai signifikansi yang sangat rendah, yaitu 0,00, yang jauh di bawah ambang batas yang telah ditetapkan sebesar 0,05. Mengindikasikan adanya implikasi yang signifikan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi dampak dari penerapan model pembelajaran kooperatif Randomized Control Group Pretest-Posttest Design terhadap peningkatan keterampilan dribbling sepak bola pada siswa kelas VIII di SMPN 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis pre-test dan post-test yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat dipastikan bahwa model pembelajaran kooperatif Randomized Control Group Pretest-Posttest Design memberikan dampak yang signifikan. Di sisi lain, permainan dan turnamen yang diadakan oleh peneliti untuk siswa telah terbukti mendorong perkembangan intelektual. Kegiatan tersebut tidak hanya memperkuat afeksi positif dan menghindari terjadinya kebosanan dalam proses pembelajaran, tetapi juga membangkitkan semangat persaingan yang sehat di antara para siswa. Di samping itu, penerapan model pembelajaran kooperatif Randomized Control Group Pretest-Posttest Design yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mengembangkan kerjasama antar teman sebaya. Sebagai konsekuensinya, berdasarkan data yang terlampir dalam tabel 4.6, dapat diamati bahwa model pembelajaran kooperatif Randomized Control Group Pretest-Posttest Design menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar.

Setelah dilakukan pre-test, kedua kelompok diberikan pembelajaran mengenai teknik dribbling dengan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua kali pertemuan tatap muka, terdiri dari satu kali pemberian pre-test dan satu kali pengambilan nilai post-test. Peningkatan rata-rata hasil belajar terjadi pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Dapat disimak dari data statistik bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata hasil belajar pre-test pada kelompok kontrol, yang mencapai 60,40, dan setelah diberikan treatment, yang meningkat menjadi 74,05. Sementara itu, pada kelas eksperimen, terlihat bahwa rata-rata hasil belajar sebelum diberikan treatment adalah sebesar 61,80, yang kemudian meningkat menjadi 76,65 setelah diberikan treatment.

Sebelum melakukan uji hipotesis, peneliti biasanya melakukan uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan SPSS 26.0 for Windows. Dalam penelitian ini, kami telah melakukan uji normalitas terhadap kedua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, pada tahap pre-test dan post-test. Hasil dari uji normalitas ini menunjukkan adanya signifikansi yang dapat diamati. Variabel yang mewakili tingkat pengetahuan dalam menggiring bola pada kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 23%. Perubahan tersebut di atas disertai dengan nilai Z sebesar -5,03 dan tingkat signifikansi sebesar 0,00, lebih rendah dari ambang batas yang telah ditentukan sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variabel yang disebutkan sebelumnya.

Setelah dilakukan uji perenang, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, digunakan metode uji hipotesis berupa uji paired sample t test. Variabel yang terkait dengan pengetahuan dalam menggiring bola pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 24%. Peningkatan tersebut diiringi dengan nilai Z sebesar -5,34 dan tingkat signifikansi (sig) sebesar 0,00, lebih kecil dari ambang batas konvensional sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disarikan bahwa terdapat pengaruh yang memiliki tingkat signifikansi yang bermakna secara statistik. Variabel yang mewakili keterampilan menggiring bola dalam kelompok kontrol menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 21%, yang dapat direpresentasikan dengan nilai Z. Perlu dicatat bahwa nilai yang ditemukan adalah -5,17 dengan tingkat signifikansi (sig) sebesar 0,00, yang lebih kecil dari ambang batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam hal ini. Variabel keterampilan menggiring bola pada kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan

sebesar 26%. Hal ini terlihat dari nilai Z sebesar -5,16 dan tingkat signifikansi (sig) sebesar 0,00, kurang dari ambang batas yang telah ditentukan sebesar 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan komprehensif yang diperoleh dari penyelidikan mengenai dampak pembelajaran Randomised Control Group Pretest-Posttest Design terhadap perolehan keterampilan menggiring bola sepak bola, dapat disimpulkan bahwa:

Model pembelajaran Randomised Control Group Pretest-Posttest Design secara signifikan mempengaruhi hasil pendidikan. Mengenai aspek teknik dribbling dalam konteks sepak bola yang diterapkan kepada siswa kelas VIII di SMPN 2 Sidoarjo. Hal ini dapat diperkuat dengan adanya nilai signifikansi statistik (nilai sig) yang teramati pada kelompok eksperimen yang mencapai angka 0,00. Angka ini menggambarkan implikasi yang layak untuk diperhatikan, karena berada di bawah tingkat signifikansi konvensional sebesar 0,05.

The magnitude of the influence of the instructional model known as Randomised Control Group Pretest-Posttest Design on the acquisition of football dribbling skills can be substantiated through the calculation of its impact percentage. Analisis yang dilakukan mengungkapkan bahwa model Randomised Control Group Pretest-Posttest Design memberikan kontribusi yang signifikan sebesar 24% terhadap peningkatan pengetahuan dalam menggiring bola. Selain itu, model ini juga memiliki pengaruh yang penting sebesar 26% terhadap pengembangan keterampilan dalam menggiring bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Saleh. 2006. Peranan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Kegemaran Membaca dan Menulis Masyarakat, Bogor. Cibirong. Abidin. Akros. 2003. Pendidikan Jasmani, olahraga dan Kesehatan, Jakarta. SMP kelas VII. Penerbit Erlangga.
- Abdul Rohim. 2008. Bermain Sepakbola, Semarang: CV. Aneka Ilmu
- Agus Kristianto. 2010. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani & Keolahragaan, Surakarta. Cetakan 1. UNS Pres.
- Agus Salim. 2008. Buku Pintar Sepakbola, Bandung: Nuansa.
- Alwi Hasan, dkk. 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka.
- Alwi, Hasan. 2003. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka.
- Amung Ma'mun dan Toto Subroto. 2001. Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Permainan Bola Voli, Jakarta : Dirjen Olahraga.
- Arikunto, S. (2011). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta : Rineka Cipta.
- Bakir, Suyoto. 2006 . Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Batam. Edisi Terbaru. Karisma Publishing Group.
- Burton, W. 2001. Diktat Strategi Belajar Mengajar. FIP Unimed
- Danny Mielke. 2003. Dasar-Dasar Sepakbola, Jakarta: Human Kinetics.
- Danny Mielke. 2007. Dasar-dasar Sepakbola, Bandung: Pakar Raya. Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Jakarta :
- Desmita. 2009. Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Dimayanti, Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta penerbit Renika Cipta. Eko Purwanto. 2006. Perbedaan Pendekatan Pembelajaran Teknis dan Taktis Terhadap Kemampuan Tendangan Lambung Sepakbola, Surakarta. Universitas Surakarta
- Gagne dan Berlin. 1984. Educational Psychology 3th Edition, Boston: Houghton.
- Harmiel. 2001. Gerak dasar sepak bola, Jakarta: Jaya Putra
- Heryana, D. & Verianti, G. (2010). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Jakarta: CV. Cakra .

- Hidayat, W. (2017). Buku pintar sepak bola. Jakarta: Anugrah.
- Hoedaya Danu. 2001. Pendekatan Taktis Pada Pembelajaran Bola Basket. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga, Depdiknas
- Husdarta dan Saputra Y.M. 2002. Belajar dan Pembelajaran Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Dikjen Olahraga
- Joko Purwanto. 2004. Hoki, Yogyakarta FIK UNY.
- Koger, R. (2007). Latihan dasar andalan sepakbola remaja. Klaten: PT. Saka Mitra Kompetensi.
- Komrudin. 2011. Hubungan Level Kecemasan dan Akurasi Passing dalam Permainan Sepakbola, Yogyakarta: UNY.
- Kurniawan, F. (2011). Buku pintar olahraga. Jakarta : Laskar Aksara
- Lampung, Universitas. 2012. Format Penulisan Karya Ilmiah, Bandar Lampung Universitas Lampung.
- Lukman Hakim. 2013. Pengaruh Model Pendekatan Taktis dan Modifikasi Alat Terhadap Hasil Belajar Bola Voli Pada Siswa Kelas X MAN Surade Kabupaten Sukabumi, Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mielke, D. (2007). Dasar-dasar sepakbola. Bandung: Pakar Raya.
- Mu'arifin. 2001. Pengembangan Sikap Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani se-Kota Malang, Surabaya. UNESA.
- Muhajir. 2006. Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan Untuk SMA, Jakarta ; Erlangga.
- Muhajir. 2007. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Jakarta: Jilid 1.
- Muhammad Muhyi Faruq. 2009. Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bolabasket, Surabaya: PT Gra Widiasarana Indonesia
- Nurhasan. (2007). Tes pengukuran dalam pendidikan jasmani dan olahraga.
- Nurhasan. 2001. Tes dan Pengukuran dalam Pendidikan Jasmani, Jakarta : Depdikbud
- Rohim, A. (2008). Dasar-Dasar Sepak Bola. Demak: Aneka Ilmu.
- Sagala, Syaiful. 2009. Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan, Bandung: Alfabeta.
- Simon & Saputra. (2007). Pendidikan jasmani dan olahraga. Bandung: UPI PRESS.
- Subroto, Toto. 2010. Permainan Besar (bola voli dan sepak bola), Jakarta: Universitas Terbuka
- Sucipto. (2000). Sepakbola. Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sucipto. 2004. Pembelajaran Sepakbola, Jakarta: Direktorat TK dan SD, Dirjen Dikdasmen, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana. 2001. Metode Statistika, Bandung: Edisi Revisi. Cet. 6. Tarsito.
- Sudjarwo dan Nurdin, Enur. 2005. Permainan Sepakbola, Diktat, Tasikmalaya: PJKR FKIP Universitas Siliwangi.
- Sugiyono. (2017). Statistik Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan (Pendikatan, Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D), Bandung: Alfabeta.
- Sujarwadi, D., S. (2010). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional
- Syaifuddin Iskandar. 2008. Materi Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran. Universitas Samawa
- Yuyun Yudiana. 2010. Implementasi Model Pendekatan Taktik dan Teknik Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Pada Pendidikan Jasmani Siswa SMP, Bandung