

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *DRILL* TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA PUTRA KELAS V SD NEGERI KARANG LAYUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Sihabudin*¹, Dadang Budi Hermawan², Zaenal Arifin³
Universitas Sebelas April¹²³

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 4 Februari 2025
Disetujui 12 Februari 2025
Dipublikasikan 28 Februari 2025

Kata kunci:

Metode *Drill*, *Passing*, Sepak Bola

ABSTRAK

Banyak hal yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola, di antaranya metode pembelajaran yang digunakan seorang guru. Metode pembelajaran yang digunakan harus mampu membuat siswa lebih kritis dalam berfikir dan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak selalu berpusat kepada guru namun pembelajaran harus lebih berpusat kepada siswa. Dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa perlu adanya alternatif perbaikan, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan metode *drill*. Adapun tujuan dalam penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pengaruh metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola dan mengetahui besarnya pengaruh metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa kelas V SD Negeri Karang Layung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen sebagai cara untuk memecahkan masalah, dan mencari jawaban atas hipotesis yang diajukan. Instrumen yang digunakan melalui tes *passing* dalam permainan sepak bola. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah siswa kelas V SD Negeri Karang Layung yang berjumlah 20. Penulis menggunakan 20 sampel dimana teknik pengambilan sampel menggunakan proporsi. Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan statistik terhadap data-data yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis dapat menyimpulkan bahwa: (1) Metode *drill* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar *passing*. Dari nilai rata-rata tes awal yaitu 8,9 dan tes akhir yaitu 11,7, Maka selisih antara tes awal dan tes akhir cukup signifikan. (2) Besarnya pengaruh metode *drill* terhadap hasil belajar *passing* adalah dengan uji peningkatan, ternyata nilai $t_{hitung}=15,300$ lebih besar dari t_{tabel} pada tingkat kepercayaan atau signifikansi taraf nyata (α)= 0,05 dengan db (n-1)= 19 berada di daerah penolakan hipotesis yang $> t_{tabel}=2,093$. Dengan demikian, nilai peningkatan hasil belajar *passing* bawah dalam permainan sepak bola pada siswa kelas V SD Negeri Karang Layung sangat berarti (signifikan). Oleh karena itu, penulis menyarankan untuk menggunakan metode *drill* sebagai alat dalam pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola.



Copyright © 2025 Universitas Sebelas April
All rights reserved

*Corresponding Author:

Sihabudin,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas April,
Jalan Angkrek Situ No 19 Sumedang,
Email: sihabudin050403@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Bagi para penggemar sepak bola, sejarah sepak bola menjadi pembahasan yang penting untuk diketahui. Sejarah sepak bola dunia kali pertama dimulai pada abad ke-19 di tanah Britania Raya yakni Inggris. Pada saat itu, sepak bola telah berkembang dan

menjadi salah satu cabang olahraga yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat dari berbagai penjuru dunia. Permainan sepak bola sering dimainkan oleh masyarakat untuk kebugaran, rekreasi dan prestasi. Tak heran olahraga ini sudah populer sejak dulu dan semakin disukai sampai sekarang. Sepak bola adalah olahraga beregu/tim yang dimainkan oleh masing-masing tim terdiri dari 11 pemain termasuk seorang penjaga gawang yang berusaha untuk mencegah gol masuk gol ke gawang. Pengertian sepak bola menurut (Sudjarwo, Iwan, 2017:1) “Sepak bola ialah olahraga beregu yang di dasari atas teknik, pengolahan bola, dan pengertian setiap pemain terhadap permainan”.

Permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak. Lama waktu pada setiap babak adalah 45 menit, dengan waktu istirahat tidak lebih dari 15 menit. Pada pertandingan yang menentukan misalnya pada pertandingan final, apabila terjadi nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan 10 diberikan babak tambahan waktu selama 2 x 15 menit tanpa ada waktu istirahat. Jika dalam waktu tambahan 2 x 15 menit nilai masih sama, maka akan dilanjutkan dengan tendangan dari titik penalti untuk menentukan tim mana yang menang. Tujuan dari olahraga sepak bola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri, agar tidak kemasukkan (Sucipto, dkk. 2000: 7).

Dalam sepak bola, ada beberapa macam teknik dasar yang harus dikuasai, yaitu menendang, menggiring bola, menghentikan bola, menyundul bola, dan lainnya (Reki, 2020: 28). Terdapat 3 macam cara mengumpan (*passing*) dalam sepak bola, yaitu mengumpan menggunakan kaki bagian dalam, mengumpan dengan menggunakan kaki bagian luar dan mengumpan dengan cara menggunakan punggung kaki. Kebanyakan orang melakukan teknik mengumpan (*passing*) bola menggunakan kaki bagian dalam karena pada kaki bagian dalam terdapat permukaan yang lebih luas bagi pemain untuk menendang bola. Selain itu, akurasi umpan dengan menggunakan kaki bagian dalam lebih akurat dibanding bagian lainnya. Namun kenyataan yang banyak terjadi di lapangan masih banyak peserta didik di SDN Karang Layung khususnya siswa putra kelas V yang belum mampu melakukan *passing* dengan tepat hal ini di tunjukkan pada saat bermain masih banyak melakukan kesalahan saat *passing*, seperti *passing* tidak sampai ke teman, *passing* yang terlalu keras sehingga teman sulit untuk mengontrol bola, *passing* yang tidak jelas kemana bola akan di berikan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka metode yang tepat dilakukan adalah metode *drill*. Menurut (Aprinova dan Hariadi, 2016:67) Metode *drill* merupakan suatu metode latihan yang sesuai dengan masalah yang terjadi dikarenakan metode *drill* adalah salah satu metode untuk meningkatkan kesadaran tentang berbagai faktor yang berhubungan dengan gerak, yaitu kesadaran waktu, gaya dan ruang.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan olahraga sepak bola yaitu kemampuan fisik, teknik, taktik, dan mental, khususnya ketika melakukan *passing*. Sebagian siswa SD Negeri Karang Layung putra kelas V mengalami kesalahan pada teknik dasar *passing* sepak bola. Teknik yang mereka pelajari saat pembelajaran, tidak keseluruhan mereka terapkan dalam permainan sepak bola yang sebenarnya. Hal tersebut juga menjadi faktor menurunnya kemampuan teknik dasar *passing* siswa SD Negeri Karang Layung.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode Pembelajaran *Drill* terhadap Hasil Belajar *Passing* dalam Permainan Sepak Bola pada Siswa Putra Kelas V SD Negeri Karang Layung Tahun Pelajaran 2024/2025.

1.1. Permainan Sepak Bola

Permainan sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan

mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola", (Muhajir, 2007: 22). Dalam permainan sepak bola diperbolehkan menggunakan semua anggota tubuh terutama kaki, tetapi tidak boleh menggunakan tangan kecuali penjaga gawang. Menurut Sucipto, dkk. (2000: 7) "Tujuan dari olahraga sepak bola adalah pemain memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha mempertahankan gawangnya sendiri, agar tidak kemasukan".

Permainan ini dimainkan antara dua regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang dan dimainkan dengan kaki, kecuali penjaga gawang, boleh menggunakan tangan. Permainan ini dilakukan selama 2x45 menit. Di dalamnya melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental. Menurut Sucipto (2000: 17) Teknik-teknik yang harus dimiliki oleh seorang pemain sepak bola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*).

Berdasarkan pendapat di atas penulis dapat menjelaskan sepak bola adalah permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang supaya tidak kebobolan.

1.2 Passing

Sepak bola merupakan permainan beregu. Tim sepak bola terdiri dari 10 pemain lapangan dan satu penjaga gawang. Teknik dasar dalam permainan sepak bola terdiri dari *passing*, *dribbling*, *heading* dan *shooting*. Tujuan utama dari *passing* adalah mengalirkan bola agar tercipta peluang untuk mencetak gol serta agar pemain lawan tidak mudah merebut penguasaan bola karena bola terjauhkan dari lawan dengan *passing*. Keterampilan dasar *passing* merupakan hal penting yang menghubungkan kesebelas pemain dalam satu unit yang berfungsi lebih baik dari pada bagian-bagiannya. Ketepatan, langkah, dan waktu pelepasan bola merupakan bagian yang penting dari kombinasi pengoperan bola yang berhasil. Keterampilan mengoper bola (*passing*) yang kurang baik akan mengakibatkan lepasnya bola dari pemain dan membuang kesempatan untuk menciptakan gol. Menurut operan bola dibedakan menjadi dua yaitu mengoper saat bola ada di permukaan lapangan dan mengoper bola saat melayang di udara. Mengoper pada saat bola berada di atas permukaan lapangan akan lebih mudah dibandingkan mengoper bola saat bola di udara. 10 Teknik mengoper (*passing*) bola di atas permukaan, Menurut Luxbacher (2011: 11) Meliputi tiga teknik yaitu *Inside-of-the-Foot* (dengan kaki bagian dalam), *Outside-of-the-Foot* (dengan kaki bagian samping luar), dan *Instep* (dengan kura-kura kaki). *Inside the-Foot* merupakan keterampilan mengoper bola yang paling dasar yang harus dimengerti dan dikuasai seorang pemain sepak bola.

1.3 Metode Pembelajaran Drill

Menurut Mulyana (2016: 13) Metode adalah Cara yang digunakan oleh guru dalam mengerjakan satuan atau unit materi pembelajaran dengan memusatkan pada keseluruhan proses atau situasi belajar untuk mencapai tujuan. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi secara berlanjut.

Dapat penulis jelaskan bahwa metode pembelajaran adalah suatu proses untuk memperoleh informasi sehingga suatu rencana yang sistematis dalam menyajikan suatu bahan pengajaran sehingga tujuan yang diinginkan oleh guru tercapai.

Menurut Roestiyah (2012: 125) "Metode *drill* adalah suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari". Metode *drill* merupakan cara yang digunakan ketika pembelajaran guru memberikan latihan yang berulang-ulang kepada siswanya dalam hal ini peneliti menerapkan pada pembelajaran pendidikan jasmani

khususnya teknik *passing* dalam permainan sepak bola. Metode ini memberikan pengulangan yang berulang-ulang sehingga mereka menjadi biasa dalam melakukan suatu teknik *passing* dan membuat menjadi mahir dalam meningkatkan suatu bentuk keterampilan gerakanya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *drill* adalah latihan dengan praktek yang dilakukan berulang kali atau kontinyu untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis tentang pengetahuan yang dipelajari. Menurut Sumiati dan Asra (2011: 105) Langkah-langkah penerapan metode *drill* sebagai berikut.

- a. Guru memberi penjelasan singkat tentang konsep, prinsip, atau aturan yang menjadi dasar dalam melaksanakan pekerjaan yang akan dilatihkan.
- b. Guru mempertunjukkan bagaimana melakukan pekerjaan itu dengan baik dan benar sesuai dengan konsep dan aturan tertentu. Pada bentuk pelajar verbal yang dipertunjukkan adalah pengucapan atau penulisan kata atau kalimat.
- c. Jika belajar dilakukan secara kelompok atau klasikal, guru dapat memerintah salah seorang siswa untuk menirukan apa yang telah dilakukan guru, sementara siswa lain memperhatikan.
- d. Latihan perseorangan dapat dilakukan melalui bimbingan dari guru sehingga dicapai hasil belajar sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran *drill* diharapkan dapat memberikan hasil terhadap keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola khususnya bagi siswa.

Metode pembelajaran *drill* memiliki kelebihan dan kelemahan, dijelaskan menurut Endang Pratiwi (2020: 123) sebagai berikut.

a. Kelebihan

- 1) Siswa memperoleh kecakapan motoris, contohnya melempar, menangkap, membuat dan menggunakan alat-alat.
- 2) Siswa memperoleh kecakapan mental, contohnya dalam perkalian, penjumlahan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda/symbol dan sebagainya.
- 3) Dapat membentuk kebiasaan siswa dan menambah ketepatan dan kecepatan pelaksanaan.
- 4) Siswa memperoleh ketangkasan dan kemahiran dalam melakukan sesuatu sesuai dengan yang dipelajarinya.
- 5) Dapat menimbulkan rasa percaya diri bahwa siswa yang berhasil dalam belajar telah memiliki suatu keterampilan khusus yang berguna kelak dikemudian hari.

b. Kelemahan

- 1) Menghambat bakat dan inisiatif anak didik karena anak didik lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan kepada jauh dari pengertian.
- 2) Dapat menimbulkan verbalisme, terutama pengajaran yang bersifat menghafal. Dimana peserta didik dilatih untuk dapat menguasai bahan pelajaran secara hapalan dan secara otomatis mengingatkannya bila ada pertanyaan yang berkenaan dengan hapalan tersebut tanpa suatu proses berfikir secara logis.
- 3) Membentuk kebiasaan yang kaku, artinya seolah-olah peserta didik melakukan sesuatu secara mekanis, dalam memberikan stimulus peserta didik bertindak secara otomatis.
- 4) Menimbulkan penyesuaian secara statis kepada lingkungan, dimana peserta didik menyelesaikan tugas secara statis sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru.

1.4 Belajar dan Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dari tidak tau menjadi tau dari tidak bisa menjadi bisa. Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan aturan yang terkandung di dalamnya. Hasil perubahan tingkah laku yang terjadi akibat proses belajar ini lah yang

disebut hasil belajar. Menurut Husdarta dan Saputra (2013: 2). "Belajar dimaknai dengan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya".

Menurut Husdarta dan Saputra (2013: 5) Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar. Tujuan belajar sangat penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain intruksional guru merumuskan tujuan intruksional khusus atau sasaran belajar siswa. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan siswa. Siswa mengalami suatu proses belajar. Dalam proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuan-kemampuan mentalnya untuk mempelajari tentang bahan belajar. Kemampuan-kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* yang dibelajarkan dengan bahan belajar menjadi semakin lebih rinci dan menguat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis jelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar membutuhkan pengukuran *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Menurut Husdarta dan Saputra (2013: 3) Hasil belajar, tidak semua perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Ada juga perubahan itu yang disebabkan oleh bukan hasil belajar melainkan faktor kematangan. Kedua faktor ini satu sama lain saling mengisi guna meraih hasil belajar yang lebih baik.

Oleh karena itu, hasil belajar mempunyai hubungan yang erat dengan belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan oleh skor yang diperoleh siswa mengenai tes dari jumlah materi tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat penulis jelaskan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian yang sudah dicapai baik secara nilai maupun penghargaan dalam ranah *afektif*, *kognitif* dan *psikomotor* yang diperoleh dari usaha siswa dari adanya kegiatan belajar yang dinilai dalam periode tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2017: 2) "Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu". Keberhasilan suatu penelitian ditentukan oleh metode yang digunakan. Untuk itu pemilihan metode yang tepat bagi peneliti agar penelitiannya berhasil dan memuaskan.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Alasan penulis mengambil metode eksperimen karena metode ini ada perlakuan terhadap sampel yang akan diteliti untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola. "Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali", (Sugiyono, 2017: 72).

Berdasarkan kutipan di atas, dapat penulis jelaskan bahwa dalam metode penelitian yang akan dilakukan untuk membandingkan beberapa peristiwa yang berbeda. Penelitian yang akan dilakukan penulis adalah ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar *passing* permainan sepak bola. Penulis beranggapan bahwa metode eksperimen lebih tepat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan bentuk *One Group Pretest and Posttest Design*. Desain ini membandingkan tes awal dan tes akhir yang dapat digambarkan sebagai berikut.

$O_1 \times O_2$

Gambar 1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*
(Sugiyono, 2017: 74)

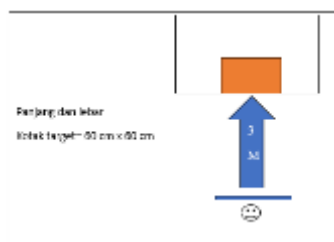
Menurut Sugiyono (2017: 80) “Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 173) “Populasi adalah keseluruhan objek penelitian”. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah siswa putra kelas V SDN Karang Layung tahun pelajaran 2024/2025 berjumlah 20 orang.

Menurut Sugiyono (2018: 81) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi". Untuk menentukan jumlah sampel yang diteliti penulis menggunakan teknik sampling jenuh menurut Sugiyono (2018: 85) “Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Sesuai dengan pernyataan di atas, maka penulis mengambil sampel dalam penelitian ini seluruh populasi yaitu sebanyak 21 orang. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang dimaksud adalah tes *passing* bawah dalam permainan bola voli. Variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas: model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sedangkan variabel terikat: *passing* bawah dalam permainan bola voli. Analisis data menggunakan statistik uji-t. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes *passing* bawah yang disusun oleh Winarno (2006: 81). Sampel dalam penelitian adalah sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sugiyono (2017: 83) mengemukakan, “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Mengenai jumlah sampel yang akan digunakan Faenkel & Wallen (Indrawan dan Yuniawati 2014: 103) menjelaskan, “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representatif meskipun demikian mereka merekomendasi sejumlah petunjuk sebagai berikut”.

Jumlah Penelitian	Minimal Jumlah Sampel
Deskriptif/Survei	100 subjek
Korelasi	50 subjek
Eksperimen	30 atau 15 subjek

Sesuai dengan pernyataan di atas, maka penulis mengambil sampel dalam penelitian ini seluruh populasi yaitu sebanyak 20 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total *sampling*, karena seluruh populasi dijadikan sampel. “Total *sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel semua”, (Sugiyono, 2017: 140).

Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah tes. Tes yang dimaksud adalah tes *passing* dalam permainan sepak bola. Teknik pengolahan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik dari Suherman (2011: 87). Menurut Sugiyono (2017: 148) “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Berdasarkan pengertian di atas, untuk memperoleh data penelitian digunakan instrumen penelitian berupa tes *passing* dalam permainan sepak bola dari Nurhasan dan Cholil (2013: 211).



Gambar 2. Tes *passing* sepak bola ke dinding
 (Nurhasan dan Cholil, 2013: 211).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran drill terhadap hasil belajar passing dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas V SD Negeri Karang Layung Tahun Pelajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui tes praktik passing sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) dengan metode drill, diperoleh data bahwa terdapat peningkatan skor hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode drill yang diberikan selama proses pembelajaran memberikan dampak terhadap peningkatan keterampilan teknik dasar passing siswa. Data hasil tes awal dan tes akhir dianalisis untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar passing sebelum dan sesudah perlakuan. Peningkatan nilai tersebut menjadi indikator awal bahwa terjadi perubahan hasil belajar setelah diberikan metode drill secara konsisten. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah hasil perhitungan nilai rata-rata dan simpangan baku hasil tes passing sebelum dan sesudah diberikan perlakuan:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Nilai Rata-rata dan Simpangan Baku
 Tes *Passing* dalam Permainan Sepak Bola

Data	Rata-rata	Simpangan Baku
Tes awal	8,9	2,98
Tes akhir	11,7	3,57
Selisih	2,85	0,82

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata tes awal *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas V SD Negeri Karang Layung tahun pelajaran 2024/2025 adalah 8,9, nilai rata-rata tes akhir 11,7, serta nilai rata-rata selisih sebesar 2,85. Sedangkan simpangan baku tes awal 2,98, tes akhir 3,57, dan simpangan baku selisih 0,82.

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas Data
 Tes *Passing* dalam Permainan Sepak Bola

Jenis Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil
Tes awal	0,1094	0,190	Normal
Tes akhir	0,1681	0,190	Normal

Berdasarkan daftar tabel di atas, diperoleh hasil perhitungan data tes awal dan tes akhir dengan uji normalitas (liliefors) dimana didapat $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf nyata (α) = 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi normal, dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ dengan taraf nyata (α) = 0,05 yang berarti data tersebut berdistribusi tidak normal. L_{hitung} didapat dari perhitungan uji normalitas yang menggunakan tabel distribusi Z, tabel standar normal *cumulative probability* pada taraf nyata 0,05.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan banyak sampel 20 pada taraf nyata (α) = 0,05 diperoleh hasil tes awal L_{hitung} 0,1094, jika dibandingkan L_{hitung} 0,1094 < L_{tabel} 0,190 maka tes awal berdistribusi normal. Sedangkan hasil tes akhir diperoleh L_{hitung} 0,1681 jika dibandingkan L_{hitung} 0,1681 < L_{tabel} 0,190 maka tes akhir berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Peningkatan (Signifikansi)

t_{hitung}	t_{tabel}	Hasil
15,300	2,093	Signifikan

Dari daftar tabel diatas, dapat dianalisis bahwa nilai t_{hitung} pada taraf nyata 0,05 berada diluar batas interval t_{tabel} . Maka dari data tersebut diketahui adanya peningkatan antara tes awal dan tes akhir setelah diberikan *treatment* berupa metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola.

Adapun besarnya persentase peningkatannya adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Uji Peningkatan} &= \frac{MD}{Mpre} \times 100\% \\ &= \frac{2,8}{8,9} \times 100\% \\ &= 0,3146 \times 100\% \\ &= 31,46\% \end{aligned}$$

Jadi besarnya pengaruh metode pembelajaran *drill* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas V SD Negeri Karang Layung tahun pelajaran 2024/2025 adalah sebesar 31,46%.

3.2. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas V SD Negeri Karang Layung tahun pelajaran 2024/2025, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode pembelajaran *drill*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan rata-rata tes awal *passing* dalam permainan sepak bola sebesar 8,9 dengan simpangan baku 2,98, dan rata-rata tes akhir *passing* dalam permainan sepak bola menggunakan metode pembelajaran *drill* sebesar 11,7 dengan simpangan baku 3,57.

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji normalitas L_{tabel} dengan taraf nyata (α) = 0,05 = 0,190 menunjukkan uji liliefors L_{hitung} tes awal 0,1094 < 0,190 dan L_{hitung} tes akhir 0,1681 < 0,190, sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Pada uji signifikansi (peningkatan) menggunakan uji t dengan db $(n-1) = 19$ pada taraf nyata (α) = 0,05 adalah 2,093. Setelah perhitungan uji signifikansi, diperoleh t_{hitung} sebesar 15,300 dan t_{tabel} sebesar 2,093, dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 15,300 > 2,093. Karena data t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya metode pembelajaran *drill* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* pada siswa putra kelas V SD Negeri Karang Layung tahun pelajaran

2024/2025. Adapun besarnya persentase hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola adalah sebesar 31,46 %.

4. SIMPULAN

Setelah melakukan proses dalam penelitian ini, penulis dapat menarik kesimpulan yang didukung dengan data yang telah diuji secara statistik sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *drill* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas V SDN Karang Layung tahun pelajaran 2024/2025. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada sampel dengan $db = 19$ pada taraf nyata (α) = 0,05 adalah 2,093. Jika dibandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,300 > 2,093$). Maka H_0 ditolak dan H_a diterima kesimpulannya adalah signifikan.
2. Metode pembelajaran *drill* memberikan pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa putra kelas V SDN Karang Layung tahun pelajaran 2024/2025 yaitu sebesar 31,46%.

5. SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, penulis menyampaikan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi siswa, diharapkan agar bisa menjadi tolak ukur dalam pencapaian hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola untuk proses pembelajaran dan pencapaian prestasi peserta didik serta dalam memberikan wawasan yang lebih luas mengenai belajar *passing* dalam permainan sepak bola.
2. Bagi guru, agar menerepkan prinsip-prinsip tentang teknik dasar sepakbola didalam pembelajaran sepak bola, khususnya komponen keterampilan *passing* dalam permainan sepak bola.
3. Bagi penelitian selanjutnya, sebaiknya sampel diambil dalam jumlah yang lebih besar dan dengan jumlah pertemuan dan frekuensi yang lebih banyak, sehingga dapat dilihat bahwa terdapat adanya perbedaan yang lebih berpengaruh.

REFERENSI

- Aprinova & Hariadi (2016). *Metode Drill untuk Meningkatkan Teknik Dasar Menggiiring Bola (Dribbling) dalam Permainan Sepak bola Pada Siswa Sekolah Sepak Bola Usia 13-15 Tahun*. Bojonegoro: Putra Zodiac.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Endang, P. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Husdarta, J.S. & Saputra, Y. M. (2013). *Belajar dan Pembelajaran: Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Indrawan, R., & Yuniawati, P. R. (2014). *Metodologi Penelitian*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Luxbacher, J. (2011). *Sepak Bola Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali.
- Muhajir. (2007) *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, Jakarta: Erlangga. Dkk.
- Mulyana, D. (2016). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Remaja Rosdakarya.
- Nurhasan dan Cholil, H. (2013). *Tes dan Pengukuran Keolahragaan*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Reki, S. A. (2020). *Buku Jago Sepak Bola*. Pamulang: Cemerlang Media Publishing.

- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sucipto, dkk (2000). *Sepak Bola*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D- III.
- Sudjarwo & Iwan (2017). *Permainan Sepak Bola*. Tasikmalaya: PJKR FKIP UNSIL.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suherman. (2011). *Penelitian pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sumiati & Asra (2011). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.