

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada keterampilan teknik dasar *shooting* dalam permainan sepakbola siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh dengan model pembelajaran *roleplaying*. Data-data didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* keterampilan *shooting* sepak bola. Sampel penelitian ini terdiri dari 26 siswa sebagai responden. Sesuai dengan penjelasan sebelumnya, data eksperimental yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini telah diolah serta dianalisis secara statistik guna menghasilkan suatu kesimpulan. Hasil temuan dari penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Analisis deskriptif hasil keterampilan *shooting*

a. Hasil keterampilan *shooting* siswa *pretest*

Dari analisis statistik terhadap data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, informasinya dapat dipaparkan melalui sebuah tabel seperti yang tertera di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil keterampilan *shooting* siswa *pretest*

Statistik	Nilai
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	20
Rata-rata	47,69
Standart deviasi	13,06
N	26

Dari hasil analisis data yang diperoleh diatas, dapat di deskripsikan bahwa hasil keterampilan *shooting* siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh sebelum di berikan perlakuan memiliki skor rata rata sebesar 47,69 dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 20, serta memiliki standart deviasi sebesar 13,06.

b. Hasil keterampilan *shooting* siswa *posttest*

Dari analisis statistik terhadap data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, informasinya dapat dipaparkan melalui sebuah tabel seperti yang tertera di bawah ini:

Tabel 4.2 Hasil keterampilan *shooting* siswa *posttest*

Statistik	Nilai
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	40
Rata-rata	64,23
Standart deviasi	13,61
N	26

Dari hasil analisis data yang diperoleh diatas, dapat di deskripsikan bahwa terdapat perbedaan bahwa hasil keterampilan *shooting* siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh. Setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa memiliki skor rata rata sebesar 64,23 dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 20, serta memiliki standart deviasi sebesar 13,61.

4.1.2 Hasil uji prasyarat

Sebelum menerapkan analisis statistik, langkah awal dilakukan dengan melakukan uji asumsi atau uji prasyarat analisis. Uji ini mencakup pengujian normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menilai apakah distribusi data yang dikumpulkan berbentuk normal atau tidak. Sementara itu, uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel penelitian berasal dari populasi yang memiliki karakteristik homogen.

a. Uji normalitas

Pemeriksaan normalitas dilakukan dengan menerapkan uji *Kolmogorov Smirnov* menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS 22. Uji normalitas dijalankan dengan tujuan untuk menilai apakah sampel dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal atau tidak. Untuk menilai hasilnya, kriteria yang digunakan adalah jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka hipotesis diterima. Namun, jika nilai Sig. tidak memenuhi kriteria tersebut, maka hipotesis akan ditolak. Detail lebih lanjut mengenai hasil uji normalitas dapat ditemukan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Hasil uji normalitas

Hasil keterampilan <i>shooting</i>	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,200	Normal
<i>Posttest</i>	0,200	Normal

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel di atas, nilai Sig. dari kedua kelompok (*pretest dan posttest*) menunjukkan angka yang melebihi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis yang menyatakan bahwa sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal diterima. Berdasarkan temuan ini, data variabel dalam penelitian ini memiliki kemampuan untuk dianalisis menggunakan pendekatan statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Lavene dengan dukungan perangkat lunak SPSS 22. Tujuan dari uji homogenitas ini adalah untuk menguji apakah varian antara kelompok yang dibandingkan adalah sama atau tidak. Jika varian kelompok tersebut sebanding, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut memiliki karakteristik homogen. Persyaratan homogenitas terpenuhi jika nilai Sig. $> 0,05$, tetapi jika nilai Sig. $< 0,05$, maka data dianggap tidak homogen. Informasi lebih lanjut mengenai hasil uji homogenitas dapat ditemukan dalam tabel yang tertera berikut ini:

Tabel 4.4 Uji homogenitas

Hasil keterampilan <i>shooting</i>	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,650	Homogen
<i>Posttest</i>	0,650	Homogen

Berdasarkan hasil tabel, dapat disimpulkan bahwa nilai Sig. untuk kedua kelompok (*pretest dan posttest*) adalah sama yaitu 0,650. Karena nilai Sig. untuk kedua kelompok melebihi ambang batas signifikansi yang umumnya ditetapkan pada 0,05, kita dapat menyimpulkan bahwa varian antara kedua kelompok adalah homogen.

Ini berarti bahwa perbedaan variabilitas antara kelompok *pretest* dan *posttest* tidak signifikan secara statistik. Oleh karena itu, dalam analisis lebih lanjut, Anda dapat mengasumsikan bahwa varian dari hasil keterampilan *shooting* siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh pada kedua waktu pengukuran adalah sebanding atau serupa.

c. Uji hipotesis

Setelah melakukan pemeriksaan terhadap asumsi, termasuk pengujian normalitas dan homogenitas data, langkah berikutnya adalah melakukan pengujian terhadap hipotesis. Berikut adalah hasil dari pengujian hipotesis:

- 1) **H₀** = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil pembelajaran tehnik dasar shooting sepak bola SMP Pemuda Taruna Ngraseh.
- 2) **H₁** = Terdapat pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil pembelajaran tehnik dasar shooting sepak bola SMP Pemuda Taruna Ngraseh.

Untuk menguji serta merespons hipotesis tersebut, dilakukan perhitungan dengan menerapkan uji paired t-test. Berikut merupakan hasil perhitungan yang diperoleh:

Tabel 4.5 Hasil uji hipotesis

	t	df	Sig.
Hasil belajar siswa	-5,854	25	0,000

Berdasarkan output tabel uji-t, nilai Sig. diperoleh sebesar 0,000, yang menunjukkan nilai tersebut lebih kecil dari ambang batas α (signifikansi) sebesar 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Maka dapat disampaikan bahwa model pembelajaran role playing memberikan pengaruh terhadap hasil pembelajaran tehnik dasar *shooting* sepak bola kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh.

4.2 Pembahasan

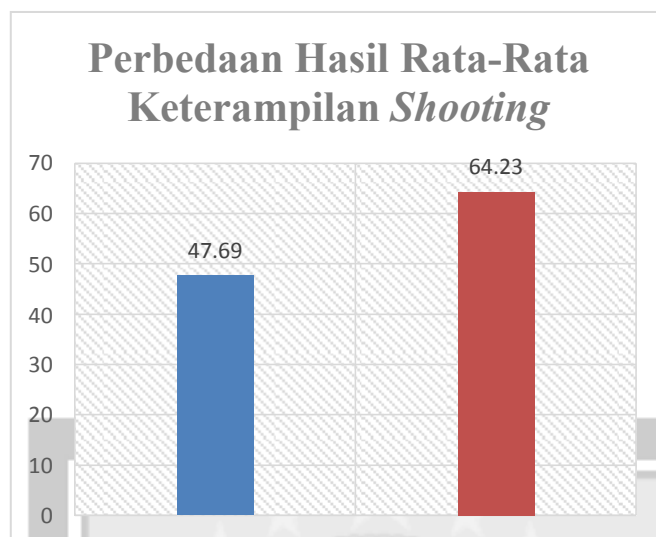
Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada keterampilan tehnik dasar *shooting* dalam permainan sepakbola siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh dengan model pembelajaran *roleplaying*. Analisis data penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kelompok yang diteliti. Penerapan model pembelajaran *roleplaying* memiliki efek yang positif terhadap keterampilan tehnik dasar *shooting* dalam permainan sepakbola siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh. Berikut adalah urutan

langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai kesimpulan:

- a. Dilakukan *pretest* dengan tujuan untuk mengukur tingkat keterampilan siswa sebelum pemberian perlakuan dilakukan.
- b. Diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran *roleplayin*.
- c. Langkah terakhir adalah melaksanakan *posttest*, yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah ada peningkatan hasil keterampilan teknik dasar *shooting* dalam permainan sepakbola siswa kelasVII SMP Pemuda Taruna Ngraseh.

Untuk menguji adanya perbedaan atau pengaruh dari penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa, dilakukan pengujian menggunakan uji-t. Uji-t akan memberikan nilai signifikansi yang menunjukkan sejauh mana perbedaan yang signifikan. Selanjutnya, perbedaan hasil keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola siswa kelasVII SMP Pemuda Taruna Ngraseh dengan model pembelajaran *roleplaying* dapat diidentifikasi dari nilai rata-rata pretest dan posttest pada uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola siswa kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh dengan model pembelajaran *roleplaying pretest* dan *posttest*. Hal ini sesuai dengan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistics versi 22. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai Sig = 0,000. Hal ini berarti bahwa nilai signifikansi yang diperoleh, yaitu 0,000, lebih kecil dari ambang batas 0,05 (5%). Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Terdapat pengaruh model pembelajaran *roleplaying* terhadap hasil keterampilan *shooting* sepak bola kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh. Dilihat dari nilai rata-rata, rata-rata pretest adalah 47,69, sementara rata-rata posttest adalah 64,23. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran *roleplaying* mampu memberikan perbaikan sebesar 25% dalam hasil hasil keterampilan *shooting* sepak bola kelas VII SMP Pemuda Taruna Ngraseh. Berikut hasil perbedaan rata-rata apabila disajikan dalam bentuk diagram:



Gambar 4.1 Perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest*

