

ABTRAK

Imam Sujagad NIM. 1102880. Skripsi : Pengaruh Pembelajaran *Soccer Like Game* Terhadap Kemampuan Bermain Sepakbola (Studi Eksperimen di SMA Negeri 2 Banjar). Skripsi ini di bimbing oleh Pembimbing Dra. Hj. Oom Rohmah, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *soccer like game* terhadap kemampuan bermain sepakbola di SMA Negeri 2 Banjar. metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Penelitian ini adalah siswa yang aktif dalam ekstrakurikuler sepakbola, sedangkan sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 orang dengan 20 orang sebagai kelompok control dan 20 orang sebagai kelompok eksperimen yang di ambil melalui pertimbangan pengumpulan data dengan (*purposive sampling*). Desain penelitian ini *pretest* dan *posttest One Group Design*. Instrumen yang digunakan GPAI sedangkan treatment yang diberikan berupa program latihan *soccer like game*. Hasil pengujian data-data di peroleh angka t-hitung kemampuan bermain(4,819)dan t-tabel (1,729), maka lebih besar dari t-tabel pada tingkat kepercayaan atau taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengandk $(n1-1) = 19$, harga $t_{1-0,05}(1,729)$. Di karenakan hasil t-hitung lebih besar dari pada t-tabel, maka pengujian tersebut signifikan. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, di simpulkan bahwa pembelajaran *soccer like game* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan bermain sepakbola dalam pembelajaran sepakbola.

Kata kunci : *soccer like games*, bermain, kemampuan bermain sepakbola

ABTRAK

Imam Sujagad NIM. 1102880. Thesis: *The Effects of Learning Soccer Game Like To Play Soccer Ability (Experimental Study in SMAN 2 Banjar)*. This thesis is guided by Supervisor Dra. Hj. Oom Rohmah, M.Pd.

The purpose of this study was to determine whether there is a game like soccer learning effect on the ability to play football at SMAN 2 Banjar. the method used in this study is experimental. The population in this study is that students who are active in extracurricular football, while samples in this study were 40 to 20 people as a control group and an experimental group of 20 people as taken through the consideration of data collection (purposive sampling). This study design pretest and posttest One Group Design. Instruments used GPAI while the treatment is given in the form of training programs like soccer game. The test result data obtained t count numbers playing ability (4.819) and t-table (1.729), it is bigger than t-table on the level of confidence or significance level $\alpha = 0.05$ with dk $(n1-1) = 19$, $t_{1-0,05}$ price (1,729). Due to the results of t-count is greater than t-table, the test is significant proficiency level. Based on the results of data processing and analysis, concluded that the learning soccer game like a significant effect on the ability to play football in a football lesson.

Keywords: soccer like games, play, ability to play football