ABSTRAK

Efektivitas Metode Latihan *Fun Games* terhadap Kemampuan Teknik *Smash* Sepak Takraw (Studi Eksperimen pada Atlet ATC Ambancang Takraw Club)

Oleh: Syuhada Ardhana

Masalah dalam penelitian ini yaitu kemampuan *smash* yang dimiliki pemain sepaktakraw masih terbilang rendah. Variabel dalam penelitian ini latihan *fun games* terhadap kemampuan teknik *smash*. Tujuan dari penelitian ini adalah utuk melihat pengaruh dari latihan *fun games* terhadap kemampuan teknik *smash* sepak takraw atlet ATC Ambacang Takraw. Jenis penelitian ini adalah eksperimen *(eksperimen semu)* yang bertujuan untuk melihat pengaruh perlakuan terhadap variabel. Adapun perlakuan dalam penelitian ini adalah latihan *fun games*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 11 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan total *sampling*. Dengan demikian jumlah sampel di dalam penelitian ini adalah 11 orang atlet ATC Ambacang Takraw. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis uji t (uji beda mean) dengan taraf siginifikan a = 0,05 Hasil penelitian diperoleh skor rata-rata *pre test* diperoleh 13 dan skor rata-rata setelah *post test* 17, berdasarkan uji t diperoleh nilai t_{hitung}= 2,23, dengan taraf kepercayaan a = 0,05. Hasil penelitian menunjukkan, terdapat pengaruh yang signifikan dari metode latihan *fun games* terhadap kemampuan teknik *smash* sepak takraw atlet ATC Ambacang Takraw Club. Artinya salah satu metode latihan yaitu *fun games* dapat digunakan untuk memberikan pengaruh pada kemampuan teknik *smash* sepak takraw atlet sepaktakraw.

Kata kunci: *Fun games*, Kemampuan Teknik *Smash* Sepak Takraw.