

PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* SEPAKBOLA (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek)

Dimas Wisnungkoro

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, njre_vs_budi@ymail.com

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu ataupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak atau karakter. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan oleh peran guru sebagai pendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan gerak pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik.

Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar dribble. Akan tetapi dalam kenyataan dan praktik di lapangan masih terdapat banyak siswa yang masih belum paham akan materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu diperlukan sebuah metode pembelajaran lain yang dirancang dengan menitik beratkan pada pengalaman yang akan diperoleh siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh metode simulasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa. 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar dribble sepakbola kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek ini, dengan jumlah sampel 31 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode tutor sebaya terhadap hasil belajar dribble sepakbola yang dibuktikan dari nilai thitung 14,18 > ttabel 1,69 dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 24,08%.

Kata kunci: Metode simulasi, hasil belajar, dribble sepakbola

Abstract

Physical education is a process of one as individual or society member who done consciously and systematically, through a variety of activities in order to acquire the physical ability and skills, development, intelligence, dan character building. In physical education, either the success or failure of learning is determined by the role of the teacher as an educator, which means to continue and develop student's motor skills, so that the learning process of physical education can run well.

Many learning methods are used in order to enhance the student's ability to master the basic football dribble motion. However, in fact and practically, there are many student who still do not understand the subject conveyed by the teacher. Therefore, the need of another learning method which designed by focusing on the experiences gained by the 8th grader in State Junior High School 3 Trenggalek.

The aim of the study are (1) to examine whether the influence of simulation method is able to increase student's learning outcomes. (2) to examine how much influence of simulation method given toward football dribble learning outcomes of 8th grader in State Junior High School 3 Trenggalek, with sample of 31 students consisting 17 male students and 14 female students.

Based on the study that has been done, it is can be concluded that there is a significant influence of peer tutoring method on student's learning outcomes as proven from 14.16 $t_{value} > t_{table}$ 1.68 with significance level of 0.05. while the greatest influence is found to be 24.08%.

Keywords: simulation method, learning outcomes, football dribble

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan modern manusia tidak dapat dipisahkan dari olahraga, baik sebagai arena adu prestasi maupun sebagai kebutuhan untuk menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Olahraga mempunyai peranan yang penting dalam kehidupan manusia. Melalui olahraga dapat dibentuk manusia yang sehat jasmani, rohani serta

mempunyai kepribadian, disiplin, sportifitas yang tinggi sehingga pada akhirnya akan terbentuk manusia yang berkualitas. Suatu kenyataan yang bisa diamati dalam dunia olahraga, menunjukkan kecenderungan adanya peningkatan prestasi olahraga yang pesat dari waktu ke waktu baik ditingkat daerah, nasional maupun internasional.

Dengan pengertian bahwa olahraga sangat penting bagi kehidupan manusia, maka sangatlah berguna apabila pendidikan tentang olahraga yang bertujuan untuk kesehatan dapat diberikan dengan benar dan maksimal. Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat mempengaruhi kualitas suatu bangsa di masa depan. Ketika suatu bangsa mengalami keterpurukan dan diperburuk dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang rendah biasanya sering dikaitkan dengan lemahnya peran pendidikan dalam membentuk manusia yang unggul. Saat ini sudah semakin disadari bahwa pendidikan sangat penting bahkan dimulai sejak anak lahir. Awal mula pendidikan dimulai dari seseorang adalah ketika seseorang tersebut dilahirkan, sedangkan pendidikan akan berakhir manakala seseorang tersebut telah meninggal dunia

Pendidik disini dituntut untuk memberikan ilmu pada semua siswa dengan berbentuk materi bermuatan jasmani, kesehatan, olahraga, dan rekreasi. Metode adalah prosedur atau operasi untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karena itu, kegiatan yang paling strategis dalam proses belajar-mengajar adalah pemilihan metode pembelajaran sebelum proses belajar mengajar tersebut dilaksanakan. Penggunaan metode yang benar dalam penyampaian pembelajaran adalah faktor yang berperan penting bagi seorang guru. Karena apabila seorang guru tidak menjalankan metode tersebut dengan benar maka suatu proses pembelajaran akan berlangsung dengan tidak efektif.

Sedangkan menurut Muslich (2007) (dalam Suprihatiningrum 2013:154) metode pembelajaran sebagai cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri atas pendidikan dan siswa untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pembelajaran tercapai

Jenis-jenis metode disini ada bermacam-macam seperti metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode kerja kelompok, metode sosiodrama dan metode Pemilihan metode yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dari sekian banyak metode penulis memilih menggunakan metode simulasi. Metode simulasi adalah suatu metode yang mengkondisikan siswa dengan mendekati keadaan sebenarnya. Dalam melakukan permainan siswa akan mendapatkan pengalaman dan wawasan yang banyak. Ketika melakukan pembelajaran dengan metode ini siswa dapat merasakan kesulitan dan dapat memecahkan masalah dalam materi ini. Ini akan menjadi pengalaman yang berkesan sehingga akan mudah diingat. Dalam metode ini siswa ditekankan pada pengalaman yang di dapat dari pembelajaran yang seolah-olah dibuat

menyerupai kondisi sebenarnya. Jadi siswa akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan metode simulasi ini penulis mengharapkan siswa mendapatkan pengalaman dan dapat mengatasi masalah yang akan dihadapi dalam keadaan sebenarnya.

Kata *simulation* artinya tiruan atau perbuatan yang pura pura. Dengan demikian simulasi dalam metode mengajar dimaksudkan sebagai cara untuk menjelaskan suatu (bahan pelajaran) melalui perbuatan yang bersifat pura-pura atau melalui proses tingkah laku imitasi, atau bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan seolah-olah dalam keadaan yang sebenarnya (Sudjana 2013:89)

Masalah yang biasanya muncul adalah ketika penyampaian materi hanya sebagian siswa saja yang memahami materi yang sudah diajarkan, juga biasanya siswa merasa jenuh dengan pembelajaran dikarenakan pembelajaran terkesan statis dan monoton. Dengan pemilihan metode simulasi yang mempunyai ciri khas memainkan peran diluar dirinya maka siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang mendekati situasi nyata dan diharapkan siswa semakin semangat dan antusias dikarenakan ada sesuatu yang berbeda dan cenderung positif.

Dengan dasar latar belakang seperti diatas maka penulis menyusun suatu penelitian yang berjudul : pengaruh metode simulasi terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola (studi pada kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek).

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan diskriptif kuantitatif. Eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabelnya. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan ke subjek penelitian (Maksum, 2012: 13).

Penelitian ini dilaksanakan 4 kali pertemuan, dimulai pada tanggal 10 Mei 2014 sampai 31 Mei 2014. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Trenggalek, Jalan K.H Hsyim Ashari Nomor 2, Kecamatan Surondakan Kabupaten Trenggalek. Sampel yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas VIII-B SMPN 3 Trenggalek yang terdiri dari 31 siswa

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti yang juga sebagai guru. Data *pre-test* pada pertemuan ke 1 dan data *post-test* pada pertemuan ke 4 dikumpulkan.

Kemudian peneliti menganalisis menggunakan format penilaian *dribble* bawah dari Frank M. Verducci.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam perhitungan analisis data ini peneliti menggunakan teknik jenis perhitungan statistik terhadap hasil penelitian dalam program SPSS (*Statistic Package of Social Sciences*) for windows 20 yaitu *software* yang berguna untuk mengolah dan menganalisis data penelitian statistik versi 20. Hal tersebut dimaksudkan agar perhitungan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* *Passing* Bawah Bolavoli

Deskriptif	Kelas VIII-D		
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Nilai Beda
Rata-rata	24,20	18,53	5,88
Standart Deviasi	6.5778	4.9086	1,6492
Varian	43,27	24,09	19,17
Nilai Terendah	16,31	13,04	3,27
Nilai Tertinggi	36,71	28,56	8,15
Peningkatan	24,078%		

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas maka telah tercantum hasil data yang diperoleh memiliki nilai rata-rata *pre-test* 24,20 sedangkan hasil rata-rata *post-test* 18,53 dengan standar deviasi *pre-test* 6,557 dan standar deviasi *post-test* 4.908 yang memiliki nilai varian *pre-test* 43,27 dan nilai varian *post-test* 24,09. Dengan nilai terendah *pre-test* sebesar 16,31 dan nilai *post-test* sebesar 13,04. Untuk nilai tertinggi *pre-test* sebesar 36,71 dan nilai *post-test* sebesar 28.56.

Beda rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata beda sebesar 5,88; standart deviasi sebesar 1,649; varian sebesar 19,17; serta beda nilai tertinggi dan terendah masing-masing sebesar 3,27 dan 8,15; dengan persentase peningkatan untuk hasil belajar *passing* bawah bolavoli saat sebelum dan sesudah penerapan pengaruh pendekatan permainan kelompok yaitu sebesar 24,078%.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Trenggalek sebagai kelompok yang diberi *treatment* berupa metode simulasi.

Berikut ini dapat dilihat Tabel 2 Uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan pada skor awal dari masing-masing sampel. Untuk mengetahui suatu data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan statistik uji *One-Sample*

Kolmogorov-Smirnov Test dalam program SPSS for Windows 20, bila hasil uji signifikan (*p value* > 0,05) maka data distribusi normal. Hasil perhitungan untuk normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Mean	Sd	KS-Z	Sig.
Hasil Belajar <i>dribble</i> seoakbola					
<i>Pre-test</i>	31	24.4019	6.57779	0,877	0,425
<i>Post-test</i>	31	18.5265	4.90862	1,014	0,255

Dari hasil tabel 2 di atas untuk *pre-test* dan *post-test* keterampilan *passing* bawah mempunyai harga *p value* > α , berdasarkan kriteria pengujian maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*). Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *dependent sample t test* (uji t sampel sejenis).

Sebelumnya akan dijelaskan mengenai rumusan hipotesis statistik, nilai kritis t tabel, nilai statistik t hitung dan hasil uji t sebagai berikut: Menentukan nilai kritis (t tabel), dipilih *level of significant*: 0,05 (5%), derajat bebas pembagi (df) = N - 1 = 31-1 = 30, nilai t tabel = 1,69. Hasil uji t *dependent sample* dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Perhitungan *Dependent Sample t Test*

Uji <i>Dependent Sample T Test</i>	t_{hitung}	t_{tabel}	Keterangan
		14,18	1,69

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai t_{hitung} 14,18 > nilai t_{tabel} 1,69. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test dribble* sepakbola pada penerapan metode simulasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek.

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan data yang sudah terkumpul, diperoleh data sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode simulasi terdapat pengaruh terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Trenggalek. Besarnya pengaruh untuk hasil belajar *dribble* sepakbola

pada saat sebelum dan sesudah penerapan pendekatan permainan kelompok yaitu sebesar 24,078%

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti memiliki beberapa saran yaitu sebagai berikut:

Berdasarkan dari permasalahan yang ada dan hasil penelitian terdapat pengaruh penerapan metode simulasi ini dapat dijadikan acuan bagi guru pendidikan jasmani, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas belajar di sekolah khususnya pada *dribble* sepakbola.

Pembelajaran menggunakan penerapan metode simulasi, sebaiknya tidak hanya dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* sepakbola melainkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *passing*, *shooting*, *control* dengan perencanaan dan penerapan pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Maksum, A. (2009). Statistik Dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, A. (2012). Metodologi Penelitian. Surabaya: Unesa University Press
- Sucipto, dkk. (2000). Sepak bola. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjana, N. (2010). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprihatiningrum, J. (2013). Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Verduci, Frank. 1980. Measurement Concept in Physical Education. St.Louis: C.V Mosby company.

