

Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola Pada Siswa Kelas VIII SMPN 19 Surabaya

Muhammad Fahrudin *, Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga,

Universitas Negeri Surabaya

*muhammadfahrudin22@gmail.com

Abstrak

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah sesuai observasi di SMPN 19 Surabaya tidak adanya lahan untuk menyampaikan materi sepakbola. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 19 Surabaya dengan jumlah total 420 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas VIII-E yang berjumlah 24 siswa. Cara memperoleh data dengan cara melakukan *pre-test*, perlakuan dan *post-test* yang dilakukan 4 kali pertemuan. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20 dapat diketahui hasil *pre-test* dari 24 peserta memiliki rata-rata 57.04 nilai standar deviasi 5.521 dan nilai varian 30.476. Sedangkan untuk hasil *post-test* dari 24 peserta memiliki rata-rata 68.96 nilai standar deviasi 11.914 dan nilai varian 141.995. Adapun hasil penelitian yaitu pada uji t nilai signifikan pada $t_{hitung} (0,00) < t_{tabel} (0,05)$ berarti H_a dapat diterima dan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola di SMPN 19 Surabaya. Besarnya presentase peningkatan pada hasil belajar *dribbling* sepakbola kelas VIII E sebesar 21 % dan pada kelas VIII F sebesar -0,15 %. Dari hasil perhitungan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas VIII E SMPN 19 Surabaya.

Kata kunci : Model *Small Sided Games*, *dribbling*, sepakbola.

Abstract

Background implementation of this research is appropriate observation in SMPN 19 Surabaya absence of land to deliver material of football. The purpose of this study was to determine the effect of the application of models of small-side games on learning outcomes dribbling with inside feet football. This research uses quasi experiment with a quantitative approach. The research design used in this study is one group pretest-posttest design. The population in the study were all students of class VIII SMPN 19 Surabaya with total number of 420 students. while the research samples are class VIII E totaling 24 students. How to obtain data by doing a pre-test, treatment and post-tests conducted 4 times. Results of the analysis using SPSS version 20 can be seen the pre-test of the 24 participants had an average of 57.04 standard deviation 5.521 and variance 30.476 As for the post-test results of the 24 participants had an average of 68.96 standard deviation 11.914 and variance 141.995. The result of the research is the t-test significant value on $t_{count} (0,00) < t_{table} (0,05)$ means H_a is acceptable and there is application small sided games to learning result dribbling football at SMPN 19 Surabaya. The magnitude increase percentage of learning outcomes dribbling football class VIII E 21 % and in class VIII F - 0,15 %. From the above calculation results can be concluded that there is effect the use of application small sided games the results learning dribbling football on class VIII E SMPN 19 Surabaya.

Keywords : Small Sided Games, dribbling, football.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang dianggap penting di dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan baik seseorang, masyarakat maupun kehidupan berbangsa. Kualitas dari sebuah negara salah satunya diukur melalui sumber daya manusia yang berada di dalam negara tersebut, maju atau tidaknya sebuah bangsa juga salah satunya diukur melalui tingkat pendidikan pendudukannya. Pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap manusia,

karena pendidikan sendiri berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas hidup dimasa yang akan datang. Penggunaan model yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang dan gembira terhadap pembelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas maupun belajar kelompok, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Anurrahman, 2014:143). Dari keterangan diatas seorang guru diharapkan mampu memiliki pemahaman yang sangat luas dan baik serta

mampu mengambil keputusan secara baik untuk menerapkan model yang dipilih saat proses belajar yang sesuai dengan siswa dan lingkungan yang ada di sekitar. Menurut Komarudin (2013: 3) *small sided games* adalah permainan sepakbola dengan pemain yang lebih sedikit bersaing di lapangan berukuran lebih kecil. Ini adalah permainan yang menyenangkan yang melibatkan pemain lebih karena pemain lebih sedikit barbagi satu bola.

METODE

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif.

Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012: 95). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang terdapat tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan tes akhir (*posttest*) setelah dilakukan (*treatment*). Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 19 Surabaya, Jl. Arif Rahman Hakim No.103-B, Klampis Ngasem, Sukolilo, Kota Surabaya, Jawa Timur.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 19 Surabaya yang berjumlah 420 siswa. Sampel yang digunakan ialah *cluster random sampling*. Dalam hal ini kelompok yang dijadikan sampel adalah salah satu kelas VIII SMPN 19 Surabaya yang akan dilakukan dengan cara undian. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes pengisian angket pengetahuan tentang keterampilan teknik dasar *dribbling* sepakbola
2. Tes *dribbling* Bobby Charlton untuk gerak dasar *dribbling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil deskripsi data ini akan membahas tentang hasil penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan..

1. Deskripsi Data

Tabel 1. Distribusi Data Pre-test Hasil Belajar Penerapan Model Small Sided Games Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	24	17.92	338.949	18.411	0	60
Keterampilan	24	57.04	30.476	5.521	48	75

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest “Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola”, yaitu:

Pada ranah kognitif memiliki nilai mean sebesar 17.92, nilai varian sebesar 338.949, nilai standar deviasi

18.411, nilai paling rendah sebesar 0 dan yang paling tinggi sebesar 60.

Pada ranah psikomotor memiliki nilai mean sebesar 57.04, nilai varian sebesar 30.476, nilai standar deviasi 5.521, nilai paling rendah sebesar 48 dan yang paling tinggi sebesar 75

Tabel 2. Distribusi Data Pre-test Penerapan Small Sided Games Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	23	29.57	86.166	9.283	10	40
Keterampilan	23	57.26	16.111	4.014	52	69

Berdasarkan tabel 2 maka dapat diketahui bahwa distribusi data pretest “Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola”, yaitu:

Pada ranah kognitif memiliki nilai mean sebesar 29.57, nilai varian sebesar 86.166, nilai standar deviasi 9.283, nilai paling rendah sebesar 10 dan nilai paling tinggi sebesar 40.

Pada ranah psikomotor memiliki nilai mean sebesar 57.26, nilai varian sebesar 16.111, nilai standar deviasi 4.014, nilai paling rendah sebesar 52 dan nilai paling tinggi sebesar 69.

Tabel 3. Distribusi Data Post-test Hasil Belajar Small Sided Games Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	24	42.29	226.042	15.035	5	70
Keterampilan	24	68.96	141.955	11.914	52	88

Berdasarkan tabel 3 maka dapat diketahui bahwa distribusi data posttest “Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola”, yaitu:

Pada ranah kognitif memiliki nilai mean sebesar 42.29, nilai varian sebesar 226.042, nilai standar deviasi 15.035, nilai paling rendah sebesar 5 dan yang paling tinggi sebesar 70.

Pada ranah psikomotor memiliki nilai mean sebesar 68.96, nilai varian sebesar 141.955, nilai standar deviasi 11.914, nilai paling rendah sebesar 52 dan yang paling tinggi sebesar 88.

Tabel 4. Distribusi Data Post-test Hasil Belajar Penerapan Small Sided Games Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Min	Max
Pengetahuan	23	33.48	69.170	8.317	20	40
Keterampilan	23	57.17	16.514	4.064	52	65

Berdasarkan tabel 4 maka dapat diketahui bahwa distribusi data posttest “Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola”, yaitu:

Pada ranah kognitif memiliki nilai mean sebesar 33.48, nilai varian sebesar 69.170, nilai standar deviasi 8.317, nilai paling rendah sebesar 20 dan yang paling tinggi sebesar 40.

Pada ranah psikomotor memiliki nilai mean sebesar 57.17, nilai varian sebesar 16.514, nilai standar deviasi

4.064, nilai paling rendah sebesar 52 dan yang paling tinggi sebesar 65.

2. Uji Hipotesis

a. Uji normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas *Pre-test* Dan *Post-test* Data Hasil Belajar Penerapan *Small Sided Games*

Variabel	Statistic	Sig	Ket
Hasil belajar pengetahuan <i>pre-test</i> kelompok Eksperimen	1.028	0.242	Normal
Hasil belajar pengetahuan <i>post-test</i> kelompok eksperimen	0.909	0.380	Normal
Hasil belajar keterampilan <i>pre-test</i> kelompok eksperimen	0.838	0.484	Normal
Hasil belajar keterampilan <i>Post-test</i> kelompok eksperimen	1.021	0.248	Normal
Hasil belajar pengetahuan <i>Pre-test</i> kelompok kontrol	1.042	0.227	Normal
Hasil belajar pengetahuan <i>post-test</i> kelompok kontrol	1.673	0.007	Tidak normal
Hasil belajar keterampilan <i>Pre-test</i> kelompok kontrol	0.904	0.387	Normal
Hasil belajar keterampilan <i>Post-test</i> kelompok kontrol	0.764	0.603	Normal

Dari tabel 3 tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (Kolmogorof – Smirnof Z) dan signifikan dari data pretest dan posttest lebih besar dari nilai α (5%) atau 0.05 sehingga diputuskan H_a diterima yang berarti data memenuhi asumsi normal. Sedangkan dijelaskan bahwa nilai signifikan dari data posttest keterampilan *dribbling* bahwa lebih kecil dari nilai α (5%) atau 0.05 sehingga berdistribusi tidak normal maka penghitungan dilakukan dalam statistik non-parametrik Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Uji T dependent

Tabel 6. Independent Sample Test

	F	t	Sig (2-tailed)
Equal variances assumed	26.551	-4.498	0.000
Equal variances not assumed		-4.576	0.000

Hasil Uji statistik signifikan didapatkan nilai $0.000 < 0.05$ maka dapat disimpulkan H_a diterima sehingga mempunyai pengaruh yang signifikan tentang penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Sepakbola Pada Siswa Kelas VIII SMPN 19 Surabaya.

<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penerapan model *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola. Dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai p value (0,000) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai p value lebih kecil dari pada 0,05 sehingga dapat dikaitkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Besarnya pengaruh penerapan model *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan model *small sided games* dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan sebesar 136%, aspek keterampilan sebesar 21%. Sedangkan kelompok kontrol aspek pengetahuan sebesar 13%, aspek keterampilan sebesar -0,15%.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah:

1. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan metode yang tepat dan sesuai untuk materi bola besar permainan sepakbola yang didukung materi lainnya guna meningkatkan teknik dasar sepakbola.
2. Bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan bermain sepakbola dalam melakukan keterampilan *dribbling* sepakbola berdasarkan analisa dalam penelitian ini.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung:Alfabeta.
- Aguiar, Marco. *A review on the effects of soccer small sided games*. Journal of human kinetics volume 33/2012 hal 103-113 (diakses dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.793.5875&rep=rep1&type=pdf>).

- B.Suyosubroto. 2010. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Beale, Michael. 2008. 64 *Small-Sided Soccer Games*. Green star media. (online)
- Cooper, Paul. *Small sided games learning thorligh play sportacilities and media* BV.diambil dari <https://grifkfotbollfbin.directo.fi/@Bin/application/pdf/274809/small-sided-games-book-layout-1.pdf> (diakses pada tanggal 21 februari 2018)
- Erman. 2009. *Metodologi Penelitian Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2017. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nazir, Moh.2011. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia Pengertian Sepakbola (online) <http://kbbi.web.id/sepak%20bola> (diakses tanggal 15 Desember 2017)
- Pengertian sepak bola (online) <http://kbbi.web.id/sepak%20bola> (diakses pada tanggal 19 Desember 2017)
- Physical education* www.shapeamerica.org the essential components of physical education (diakses pada tanggal 21 februari 2018)
- Small Sided Games* manual <http://www.usyouthsoccer.org/assess/Small-sided-games-manual.pdf> (diakses tanggal 16 Desember 2017)
- Tim. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.
- UU No.20 Tahun 2003 <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU/20-2003-sisdiknas.pdf> (diakses pada tanggal 11 Desember 2017)
- UU No.2 Tahun 1989 tentang Sisdiknas <http://polsri.ac.id> panduan umum UU Republik Indonesia No.2 Tahun 1989 Tentang Pendidikan Nasional (diakses tanggal 11 Desember 2017)
- 64 *Small Sided Games* (online) <http://coginchauhsoccer.org/Text/Documents.pdf> (diakses tanggal 17 Desember 2017)
- T.Laakso, B.Travassos (2017) “*Field Location an Player Roles as Contraints on Emergent 1-vs-1 Interpersonal patterns of Play in Football*” Vol. 54, August 2017, pages 347-353
- Jim Emery, Heather F, David M.James “*A Method for Characterizing HighAcceleration Movements in Small-Sided Football*” Volume 147, 2016 pages 718-723
- Luis Bernabe, Anna Volossovitch, Ricardo Duarte “*Age-related effects of practice on collective behaviours of football players in small-seded games Research article*” Volume 48, August 2016, Pages 74-81
- Takuo Sugaya, Alexander Wolitzky “*Bounding payoffs in repeated games with private monitoring: n-player games*” journal of economic theory, Vol 175, May 2018, Pages 58-87
- David L mann, Nima Dehhansai, Joseph Baaker “*Searching for The elusive gift: advances in talent identification in sport*” *review article*” Current Opinions in Psychology, Volume 16 August 2017, Pages 128-133
- Owen M.Lennon, Trifins Totlis “*Rehabilitation and Return to Play Following Meniscal Repair*” Operative Tecniquers in Sport Medicine, Vol 25, Issue 3, Sempتمبر 2017, Pages 194-207