

Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dan Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Sepakbola

Rahmawati Al Adha Nikmah*, Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*rahmawatinikmah@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penggunaan *small sided games* dalam penerapan pembelajaran materi sepakbola dengan ukuran lapangan yang lebih kecil dan sedikit jumlah pemain dari aturan sepakbola yang sebenarnya, diharapkan dapat meningkatkan situasi peserta didik untuk melakukan aktif bergerak, dapat bermain dengan antusias tinggi, dan merasa senang mendapatkan kesempatan lebih banyak bermain, bersentuhan dengan bola. Sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan materi *passing* peserta didik dalam melakukan teknik dasar *passing* dengan menggunakan kecepatan reaksi dan ketepatan perkenaan bola pada saat menerima dan memberi bola dalam memberikan umpan kepada rekan dalam satu tim, serta dapat meningkatkan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola dengan diberikan. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari hasil belajar *passing* sepakbola dan motivasi siswa yang diberikan perlakuan *small sided games*, diperoleh hasil distribusi data pada kelompok eksperimen ranah pengetahuan saat *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 70,02 meningkat menjadi 75,23 saat *posttest*, dengan *sig* (0,002), ranah keterampilan diperoleh rata-rata sebesar 61,11 meningkat menjadi 78,54 dengan *sig* (0,000), menggunakan uji non parametrik (*Wilcoxon*). Sedangkan pada aspek motivasi diperoleh rata-rata sebesar 138,70 meningkat menjadi 158,07 dengan *sig* (0,000), menggunakan uji parametrik *T-test Dependent Sample (Paired Sample Test)*. Dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa lebih kecil daripada 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan *small sided games*, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar *passing* sepakbola dan motivasi siswa antara kelompok eksperimen yang diberi perlakuan *small sided games* dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan, uji beda pengaruh yang dilakukan dengan menggunakan uji non parametrik *Mann-Whitney Test*. Kriteria pengujianya adalah jika *p value* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sedangkan jika *p value* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil uji beda pengaruh pada hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol ranah pengetahuan menunjukkan bahwa nilai *p value* (0,006), ranah keterampilan nilai *p value* (0,000), dan motivasi nilai *p value* (0,000) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa lebih kecil daripada 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kontrol, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan model *small sided games* pada kelompok eksperimen ranah pengetahuan sebesar 7,40%, keterampilan sebesar 28,50%, dan dalam ranah motivasi sebesar 14,4%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa penerapan *small sided games* pada kelompok eksperimen memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada kelompok kontrol.

Kata Kunci: *Small Sided Games, Sepakbola, Passing.*

Abstract

Application of *Small Sided Games* in the football learning designed with smaller field size and few players from the actual football rule, is expected to improve students to more active, be able to play with high enthusiasm, and enjoy to get more learning opportunities to touch the ball. So that it can enhance the knowledge and skill of passing technique using speed reaction and ball accuracy when they receive and give the ball in a team. If will able to increase student the motivation to take part in football learning by giving games in the small sided games. Learning outcome of passing and motivation of students given treatment for the small sided games, according the distribution data from the pretest and posttest, score the experimental group known that the average of knowledge score is 70,02 increased to 75,23 with *sig* (0,002), the skill aspect 61,11 increased to 78,54 *sig* (0,000), this research with used Non Parametric (*Wilcoxon*). In the other aspect, that is known of the motivation is 138,70 increased to 158,07 *sig* (0,000), this research with used Parametric T-Test dependent sample (*Paired Sample Test*). This research used Non Parametric (*Mann-Whitney Test*). The result criteria is, if *p value* < 0,05, means H_0 rejected and H_1 accepted. According to the learning result from experiment and control group, the knowledge aspect show that *p value* (0,006), skill (0,000) and motivation (0,006). With significance 0,05, it means smaller

than 0,05. It can decide that there is difference effect test significance influence to the experiment and control group, means H_0 rejected and H_1 accepted. Result of the application Small Sided Games in the experiment group, which the following score are, knowledge 7,40%, skill 28,50%, and motivation 14,4%.

Keywords: Small Sided Games, Passing, Football.

PENDAHULUAN

Kebutuhan hidup manusia tidak bisa lepas dari pendidikan, pendidikan pada umumnya dilakukan di sekolah-sekolah yang telah disediakan oleh pemerintah. Dalam pendidikan itu sendiri memuat sebuah proses pembelajaran yang subjek utamanya adalah seorang peserta didik dan subjek penunjangnya adalah seorang guru yang memberikan ilmu, pengetahuan, dan wawasan. Sehingga dengan mendapatkan pendidikan peserta didik dapat mengembangkan potensi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Seperti yang diungkapkan oleh Isam, et al (2014), pendidikan pada umumnya merupakan inisiatif terencana yang terkait dengan proses belajar mengajar untuk menghasilkan peserta didik yang aktif dalam mengembangkan potensi mereka, untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri dan masyarakat.

Untuk memenuhi kebutuhan mereka sendiri dan masyarakat tujuan pendidikan nasional dalam kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran wajib yang salah satu didalamnya terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Implementasi mata pelajaran PJOK mulai dari tingkat SD, SMP, dan SMA pada dasarnya memiliki tujuan yang sama yaitu mengembangkan kebugaran jasmani dengan merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas gerak di luar kelas. Pada tingkat satuan dasar yang ada di kurikulum 2013 memiliki tujuan yang berbeda-beda, berdasarkan Silabus yang ditetapkan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2016 tujuan mata pelajaran Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tingkat SMA/MA/SMK/MA yaitu PJOK merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui pembekalan pengalaman belajar menggunakan aktivitas jasmani terpilih dan dilakukan secara sistematis yang dilandasi nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa. Seperti yang dikemukakan oleh Warburton and Spray (2017), dengan adanya Pendidikan Jasmani dapat meningkatkan potensi perubahan motivasi pada anak usia muda terlebih anak SMA yang dapat menikmati proses pembelajaran yang diperoleh. Sehingga dengan adanya Pendidikan Jasmani dapat bermanfaat untuk mengeksplorasi perubahan tingkat individu, dan

menciptakan peserta didik selalu termotivasi untuk melakukan gerak.

Pengembangan kebugaran jasmani serta peningkatan keaktifan gerak siswa dapat melalui permainan bola besar salah satunya adalah permainan sepakbola. Bentuk olahraga yang umum dan tidak asing terdengar dalam seluruh penjuru dunia salah satunya adalah olahraga sepakbola. Menurut Goral (2015), sepakbola adalah bentuk olahraga paling populer di dunia, dimainkan di setiap negara tanpa kecuali.

Masa anak-anak maupun remaja, sepakbola tidak hanya dimainkan dalam masyarakat saja karena dalam faktanya permainan sepak bola merupakan permainan yang tidak asing bagi semua kalangan. Dalam lingkungan sekolah pembelajaran sepak bola juga harus diterapkan sesuai teknik dan panduan yang benar. Namun dalam kenyataannya dalam proses pembelajaran materi sepakbola di sekolah cenderung tidak memiliki prasarana yang standar. Banyak sekolah kota mulai dari SD, SMP, dan SMA mayoritas tidak memiliki lapangan sepakbola karena membutuhkan tempat atau lahan yang besar untuk mempunyai lapangan sepakbola. Salah satu sekolah yang tidak memiliki tempat atau lahan yang besar (lapangan sepakbola) adalah SMA Negeri 11 Surabaya. Dalam proses pembelajaran di SMAN 11 materi sepakbola tidak diberikan, akan tetapi guru PJOK di SMAN 11 memodifikasi dengan menggunakan materi futsal. Dan dalam hal ini hasil belajar siswa kelas XI dalam menerima materi sepakbola yang diaplikasikan dalam materi futsal, pada sub materi teknik dasar *passing* peserta didik masih rendah dibandingkan sub materi sepakbola *dribbling*, *heading* dan *shooting*. Maka dari itu setiap guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah, salah satunya dengan menggunakan *small sided games*.

Penerapan *small sided games* sangat bermanfaat pada proses pembelajaran, salah satunya dapat digunakan ketika memberikan pembelajaran PJOK materi sepakbola yang tidak memiliki lapangan seperti permainan yang sesungguhnya. Menurut Capranica et al 2001 (dalam Katis and Kellis 2009), pembelajaran sepakbola dengan menggunakan *Small Sided Games* dengan area yang lebih kecil dan semakin sedikit jumlah peserta selama permainan kecil-kecil, setiap pemain akan lebih bersentuhan dengan bola dan bertanding dengan sering menggunakan situasi permainan umum untuk

meningkatkan keterampilan teknik dasar yang ada dalam sepakbola.

Katis, and Kellis (2009), juga mengemukakan dalam permainan yang ada dalam *small sided games* pemain akan mendapatkan keterampilan teknik yang baik seperti *passing*, *dribbling* dan *kicking*, keterampilan taktis seperti berlari tanpa bola dan kerjasama dengan pemain lain, serta melalui SSG juga dapat membentuk konfigurasi permainan sepakbola sesuai apa yang menjadi guru/pelatih harapkan. Dengan menggunakan lapangan yang lebih kecil akan memunculkan situasi dimana peserta didik akan merasa senang karena akan mendapatkan kesempatan lebih banyak belajar bermain dan bersentuhan dengan bola sehingga diharapkan peserta didik mampu membuat keputusan selama melakukan selama permainan berlangsung, seperti dalam memberi dan menerima bola dengan menggunakan teknik dasar *passing* kaki bagian dalam peserta didik harus bergerak dengan cepat, berkonsentrasi dan berpikir karena bola selalu di dekat mereka dan harus siap menerima bola dari teman dalam regunya dengan menggunakan kontrol kaki yang baik kemudian meneruskan mengumpan kepada teman dalam regunya dengan cepat dan tepat sehingga memiliki nilai yang baik terhadap keterampilan dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran sepakbola. Proses pembelajaran yang ada di sekolah tidak lepas dari tugas seorang guru, oleh karena itu tugas seorang guru harus memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran materi yang ada dalam PJOK dan memperoleh hasil belajar yang optimal. Menurut, Ryan and Poirier (2012), motivasi yang ada dalam sub materi yang ada di pendidikan jasmani, merupakan waktu yang dibutuhkan dalam keterampilan terpenting untuk mencapai kesuksesan dalam melakukan aktivitas gerak jasmani, sehingga di dalam kelas pendidikan jasmani harus sering dikembangkan motivasi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan tertentu menjadi lebih baik terutama dalam olahraga yang dipraktekkan atau dimainkan. Maka dari itu setiap guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan penerapan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi di sekolah. Guru yang kreatif dan inovatif menjadikan peserta didik termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dengan senang, antusias, dan sungguh-sungguh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sesuai yang diharapkan.

Sesuai masalah yang ada di SMAN 11 Surabaya terbatasnya sarana dan prasarana, belum ditemukannya model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan sekolah serta kurangnya pemahaman peserta didik dalam materi sepakbola. Penggunaan *small sided games* tepat untuk

diterapkan karena dalam penerapan ini tidak perlu menggunakan lapangan dengan ukuran lapangan sepak bola yang sebenarnya dan juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sepakbola.

Dalam penelitian ini, akan mengambil materi sepakbola khususnya *passing* karena dalam pembelajaran PJOK materi *passing* pada permainan sepakbola penggunaan teknik dasar *passing* sangat sering dilakukan. Berbagai unsur terpenting dengan diberikannya materi *passing* dalam PJOK adalah peserta didik akan belajar mengenai keterampilan gerak, dan ketepatan, serta menciptakan kerjasama yang baik antar pemain yang dapat meningkatkan motivasi dalam melakukan gerak dan bermain dalam kompetisi. Mengambil materi sepak bola karena sepak bola merupakan olahraga yang umum yang harus digemari anak sekolah dari mulai tingkat sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dan Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Sepakbola”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*, dimana dalam desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek yang ditempatkan secara acak, dan adanya pretest-posttest untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan. (Maksum, 2018:118).

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 3x45 menit tiap pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 11 Surabaya, yang beralamat di Jl. Perumnas Tandes I, Desa/kelurahan Manukan Kulon, Kecamatan Tandes, Kota Surabaya, Jawa Timur. Kode pos 60185.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono 2012:74). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII siswa SMA Negeri 11 Surabaya yang berjumlah 322 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*, dimana teknik sampling yang memberikan peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *random* bisa dilakukan dengan cara undian atau dengan angka random (Maksum, 2012: 55). Dalam penelitian ini teknik random yang dilakukan adalah dengan cara mengumpulkan seluruh ketua kelas atau perwakilan, kemudian memberikan undian sesuai

jumlah kelas XI yaitu 9 kelas diundi secara acak, undian yang terdapat tulisan kelompok eksperimen akan dijadikan sampel penelitian kelompok eksperimen dan undian yang terdapat tulisan kelompok kontrol akan dijadikan sampel penelitian kelompok kontrol. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen kelas XI IPA3 dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa dan kelompok kontrol kelas XI IPA 2 dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa yang menjadi sampel penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan 3 item tes yaitu:

1. Tes keterampilan
2. Tes pengetahuan
3. Angket Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Sepakbola

Variabel dalam penelitian merupakan konstruk (abstraksi fenomena kehidupan nyata yang diamati) yang diukur dengan berbagai macam nilai untuk memberikan gambaran lebih nyata mengenai fenomena-fenomena. (Sangatdji dan Sopiah 2010: 132). Dalam penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas "Penerapan *small sided games*." Sedangkan variabel terikat "Hasil belajar *passing* dalam sepakbola dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola."

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang hasil belajar materi *passing* dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepak bola sebelum dan sesudah penerapan *small sided games*. Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian.

Tabel 1. Deskripsi Data Pretest-Posttest Hasil Belajar Pada Kelompok Eksperimen

Variabel Hasil Belajar	Tes	N	Mean	Varian	SD	Terendah	Tertinggi
Pengetahuan	Pretest	30	70,02	79,33	8,91	50,00	88,00
Keterampilan	Pretest	30	61,11	339,18	18,42	33,30	100
Pengetahuan	Posttest	30	75,23	92,91	9,63	50,00	93,75
Keterampilan	Posttest	30	78,54	169,61	13,02	44,44	100

Berdasarkan tabel 1. maka dapat diketahui bahwa deskripsi data *pretest-posttest* hasil belajar penerapan *small sided games* kelompok eksperimen, yaitu:

1. Pada saat *pretest* ranah pengetahuan memiliki nilai *mean* sebesar 70,02, nilai standar deviasi sebesar

8,91, nilai varian sebesar 79,33 nilai terendah sebesar 50,00 dan nilai tertinggi sebesar 88,00.

2. Pada saat *pretest* ranah keterampilan memiliki nilai *mean* sebesar 61,11, nilai standar deviasi sebesar 18,42, nilai varian sebesar 339,18 nilai terendah sebesar 33,30, dan nilai tertinggi sebesar 100.
3. Pada saat *posttest* ranah pengetahuan memiliki nilai *mean* sebesar 75,23, nilai standar deviasi sebesar 9,63, nilai varian sebesar 92,91 nilai terendah sebesar 50,00 dan nilai tertinggi sebesar 93,75.
4. Pada saat *posttest* ranah pengetahuan memiliki nilai *mean* sebesar 78,54, nilai standar deviasi sebesar 13,02, nilai varian sebesar 169,61, nilai terendah sebesar 44,44 dan nilai tertinggi sebesar 100.

Tabel 2. Deskripsi Data Pretest-Posttest Hasil Belajar Pada Kelompok Kontrol

Variabel Hasil Belajar	Tes	N	Mean	Varian	SD	Terendah	Tertinggi
Pengetahuan	Pretest	35	67,34	105,95	10,29	43,75	87,50
Keterampilan	Pretest	35	65,74	184,38	13,58	44,44	88,89
Pengetahuan	Posttest	35	67,69	81,50	9,02	43,75	81,25
Keterampilan	Posttest	35	71,77	140,19	11,84	55,56	100

Berdasarkan tabel 2. maka dapat diketahui bahwa deskripsi data *posttest* hasil belajar pada kelompok kontrol, yaitu:

1. Pada saat *pretest* ranah pengetahuan memiliki nilai *mean* sebesar 67,34, nilai standar deviasi sebesar 10,29, nilai varian sebesar 105,95, nilai terendah sebesar 43,75 dan nilai tertinggi sebesar 87,50.
2. Pada saat *pretest* ranah keterampilan memiliki nilai *mean* sebesar 65,74, nilai standar deviasi sebesar 13,58, nilai varian sebesar 184,38, nilai terendah sebesar 43,75 dan nilai tertinggi sebesar 88,89.
3. Pada saat *posttest* ranah pengetahuan memiliki nilai *mean* sebesar 67,69, nilai standar deviasi sebesar 9,02, nilai varian sebesar 81,50, nilai terendah sebesar 43,75 dan nilai tertinggi sebesar 81,25.
4. Pada saat *posttest* ranah keterampilan memiliki nilai *mean* sebesar 71,77, nilai varian sebesar 140,19, nilai terendah sebesar 55,56 dan nilai tertinggi sebesar 100.

Tabel 3. Deskripsi Data Pretest-Posttest Motivasi Siswa Penerapan Small Sided Games pada Kelompok Eksperimen

Variabel	Tes	N	Mean	Varian	SD	Terendah	Tertinggi
Motivasi	<i>Pretest</i>	30	138,70	385,94	19,65	100	172
Motivasi	<i>Posttest</i>	30	158,07	358,82	18,94	129	200

Berdasarkan tabel 3. maka dapat diketahui bahwa deskripsi data *pretest* motivasi siswa penerapan *small sided games* kelompok eksperimen, yaitu:

1. Pada saat *pretest* hasil motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola memiliki nilai *mean* sebesar 138,70, nilai varian sebesar 385,94, nilai standar deviasi sebesar 19,65, nilai terendah sebesar 100, dan nilai tertinggi sebesar 172.
2. Pada saat *posttest* hasil motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola memiliki *mean* sebesar 158,07, nilai standar deviasi sebesar 18,94, nilai varian sebesar 358,82, nilai terendah sebesar 18,94, dan nilai tertinggi sebesar 200.

Tabel 4. Deskripsi Data *Pretest-Posttest* Motivasi Siswa Mengikuti Pembelajaran Sepakbola pada Kelompok Kontrol

Variabel	Tes	N	Mean	Varian	SD	Terendah	Tertinggi
Motivasi	<i>Pretest</i>	35	145,89	290,98	17,05	107	188
Motivasi	<i>Posttest</i>	35	145,91	326,25	18,06	100	191

Berdasarkan tabel 4. maka dapat diketahui bahwa hasil deskripsi data *pretest-posttest* motivasi siswa pembelajaran kelompok kontrol, yaitu:

1. Pada saat *pretest* motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola memiliki nilai *mean* sebesar 145,89, nilai varian sebesar 290,98, nilai standar deviasi sebesar 17,05, nilai terendah sebesar 107, dan nilai tertinggi sebesar 188.
2. Pada saat *posttest* motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola memiliki nilai *mean* sebesar 145,91, nilai varian 326,35 nilai standar deviasi sebesar 18,06, nilai terendah sebesar 100, dan nilai tertinggi sebesar 191.

Tabel 5. Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	<i>Pre</i>	0,179	0,015	Tidak Normal
		<i>Post</i>	0,190	0,007	Tidak Normal
	Kontrol	<i>Pre</i>	0,148	0,051	Normal
		<i>Post</i>	0,232	0,000	Tidak Normal
Keterampilan	Eksperimen	<i>Pre</i>	0,185	0,011	Tidak

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	SD	Terendah	Tertinggi
		<i>Post</i>	0,189	0,008		
Motivasi	Kontrol	<i>Pre</i>	0,186	0,004		Tidak Normal
		<i>Post</i>	0,237	0,000		Tidak Normal
Motivasi	Eksperimen	<i>Pre</i>	0,106	0,200		Normal
		<i>Post</i>	0,138	0,150		Normal
	Kontrol	<i>Pre</i>	0,110	0,200		Normal
		<i>Post</i>	0,118	0,200		Normal

Catatan distribusi data dinyatakan normal apabila nilai sig > 0,05

Dari tabel 5. tersebut dapat dijelaskan pengujian melalui (*Kolmogorov-Smirnov*), terdapat signifikansi dari data *pretest* dan *posttest* hasil belajar keterampilan, pengetahuan, dan motivasi sebagai berikut.

1. Data distribusi yang dinyatakan normal terdapat pada variabel hasil belajar kelompok kontrol *pretest* ranah pengetahuan dengan nilai *p value* (0,051) > 0,05. Pada variabel motivasi kelompok eksperimen *pretest* nilai *p value* (0,200) > 0,05, dan *posttest* (0,150) < 0,05. Pada variabel kelompok kontrol *pretest* nilai *p value* (0,200) > 0,05, dan *posttest* (0,200) < 0,05. Dikarenakan nilai *p value* lebih besar dibanding 0,05 yang dinyatakan data berdistribusi normal.
2. Data distribusi yang dinyatakan tidak normal terdapat pada variabel hasil belajar kelompok eksperimen *pretest* ranah keterampilan dengan nilai *p value* (0,011) > 0,05, dan *posttest* (0,008) > 0,05. Pada *pretest* kelompok kontrol nilai *p value* sebesar (0,0004) > 0,05 dan *posttest* (0,000) > 0,05. Dikarenakan nilai *p value* lebih kecil dari 0,05 yang dinyatakan data tidak berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Beda Normalitas *Pretest-Posttest* Hasil Belajar dan Motivasi pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z/T	Sig
Pengetahuan	Eksperimen	<i>Pre</i>	70,02	5,21	7,4 %	Z -3,067	0,002
		<i>Post</i>	75,23				
	Kontrol	<i>Pre</i>	67,34	0,35	5,0 %	Z -0,074	0,941
		<i>Post</i>	67,69				
Keterampilan	Eksperimen	<i>Pre</i>	61,11	17,43	28,5 %	Z -4,504	0,000

	Kontrol	Post	78,54	6,03	9,1%	Z -3,738	0,000
		Pre	65,74				
		Post	71,77				
Motivasi	Eksperimen	Pre	138,70	20,07	14,4%	T 6,342	0,000
		Post	158,07	0,150			
	Kontrol	Pre	45,89	0,02	1%	T 0,028	0,978
		Post	70,02	5,21			

Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan *small sided games* dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pretest* dan *posttest* dibagi rata-rata hasil *pretest* dikalikan 100%.

Berdasarkan signifikansi dari perhitungan uji beda normalitas menggunakan SPSS 25, pada table 6. dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Pada variabel hasil belajar ranah pengetahuan kelompok eksperimen *mean pretest-posttest* terdapat selisih 5,21 yang meningkat sebesar 7,4% dengan *p value* sebesar $0,002 < 0,05$. Sedangkan pada kelompok kontrol *mean pretest-posttest* terdapat selisih 0,35 yang meningkat sebesar 5,0 % dengan nilai *p value* $0,941 > 0,05$.
2. Pada variabel hasil belajar ranah keterampilan kelompok eksperimen *mean pretest-posttest* terdapat selisih 17,43 yang meningkat sebesar 28,5% dengan nilai *p value* $0,000 < 0,05$. Sedangkan kelompok kontrol *mean pretest-posttest* terdapat selisih 6,03 yang meningkat sebesar 9,1% dengan nilai *p value* $0,000 < 0,05$.
3. Pada variabel motivasi kelompok eksperimen *mean pretest-posttest* terdapat selisih 20,07 yang meningkat sebesar 14,4% dengan nilai *p value* $0,000 < 0,05$. Sedangkan kelompok kontrol *mean pretest-posttest* terdapat selisih 0,02 yang meningkat sebesar 1% dengan nilai *p value* $0,0978 > 0,05$.

Tabel 7. Uji Beda Pengaruh Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Tes	N	Mean Rank	Z	Sig.	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	30	39,68	-2.770	0.006	Signifikan
	Kontrol	35	27,27			
Keteramp	Eksperimen	30	43,25	-4.305	0.000	Signifikan

ilan	Kontrol	35	24,21	-5.802	0.000	Signifikan
Pengetahuan	Eksperimen	30	47,68			
	Kontrol	35	20,41			

Berdasarkan hasil uji beda pengaruh pembelajaran pada kelompok eksperimen dan kontrol pada tabel 7. terdapat senuah keterangan yaitu:

1. Pada tabel hasil perhitungan variabel hasil belajar ranah pengetahuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai *p value* $0,006 \leq 0,05$. Yang artinya $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$. dengan menolak hipotesis nol dan H_1 diterima karena nilai *p value* $\leq 0,05$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dengan keterangan bahwa adanya perbedaan pengaruh yang signifikan dari penerapan *small sided games* pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada hasil belajar pengetahuan.
2. Pada tabel hasil perhitungan variabel hasil belajar ranah keterampilan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai *p value* $0,000 \leq 0,05$. maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai *p value* $\leq 0,05$. Yang artinya $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$. dan menolak hipotesis nol dan H_1 diterima karena nilai *p value* $\leq 0,05$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dengan keterangan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan *small sided games* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada hasil belajar keterampilan
3. Pada tabel hasil perhitungan variabel motivasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai *p value* $0,000 \leq 0,05$. Yang artinya $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$. dengan menolak hipotesis nol dan H_1 diterima karena nilai *p value* $\leq 0,05$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. Dengan keterangan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan *small sided games* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol pada motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola.

PENUTUP Simpulan

1. Adanya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* sepakbola. Dibuktikan hasil dari pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen ranah pengetahuan menunjukkan bahwa nilai *sig* atau *p value* sebesar (0,002), dan ranah keterampilan menunjukkan bahwa nilai *sig* atau *p value* sebesar (0,000) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai *p value* $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Besarnya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dalam sepakbola,

dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen ranah pengetahuan sebesar 7,4%, dan ranah keterampilan sebesar 28,5%. Dari hasil penghitungan diperoleh besar pengaruh peningkatan hasil belajar ranah pengetahuan dan keterampilan penerapan *small sided games*.

3. Adanya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola. Dibuktikan hasil dari pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai *sig* atau *p value* sebesar (0,000) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai *p value* < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen, yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_1 diterima.
4. Besarnya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola, dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola sebesar 14,4%. Dari hasil penghitungan diperoleh besar pengaruh peningkatan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola penerapan *small sided game*.

Saran

1. Bagi guru PJOK agar dapat menyampaikan materi sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan sarana prasarana sesuai dengan sarana prasarana yang ada, dengan menggunakan penerapan pembelajaran permainan materi teknik dasar mengumpan (*passing*) yang terdapat pada silabus guna mempermudah proses pembelajaran bagi siswa yang selama ini belum mendapatkan materi tersebut.
2. Berdasarkan analisa dalam penelitian ini, bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan antusias, semangat dan motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran sepakbola.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda, dan dengan instrumen soal pengetahuan yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

Göral, Kemal. 2015. *International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)*. Passing Success Percentages and Ball Possession Rates of Successful Teams in 2014 FIFA World Cup. Volume 15 No 3. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/intjscs/article/download/5000118489/5000109756> (diakses pada tanggal 11 april 2018).

Isam, Hishamudin, Mutalib, Mashetoh Abd, Saad, Norma and Mansor, Nasariah. 2014. *The International Conference on Communication and Media 2014 (i-COME'14), 18-20 October 2014, Langkawi, MALAYSIA*. Domain Changes in Defining Darah (Blood): An Analysis of Communication Style in Malay Proverbs. Page: 209 – 214 https://ac.els-cdn.com/S1877042814057474/1-s2.0-S1877042814057474-main.pdf?_tid=e0876e13-7073-4bbf-b7f4-990473e7e456&acdnat=1526222170_8dc78957c70b03bb8c55388c80b2d23c. (diakses pada tanggal 13 mei 2018).

Katis, Athanasios and Kellis, Eleftherios. 2009. *Journal of Sports Science and Medicine*. Effects of small-sided games on physical conditioning and performance in young soccer players. Volume 8 No 374-380. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3763282/pdf/jssm-08-374.pdf> (diakses pada tanggal 24 april 2018).

Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2018. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Ryan, Thomas and Poirier, Yves. 2012. *International Journal of Instruction*. Secondary Physical Education Avoidance and Gender: Problems and Antidotes. Volume 5 No 2. http://www.e-iji.net/dosyalar/iji_2012_2_10.pdf (diakses pada tanggal 11 maret 2018).

Sangadji, Etta Mamang, Sopiah. 2010. *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*. Yogyakarta: Andi.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta.

V.E., Warburton and C.M., Spray. 2017. *International Journal of Research Studies in Education*. Individual-Level Change In Achievement Goals In Physical Education. Volume 6 No 1 75-90. <https://core.ac.uk/download/pdf/42485082.pdf> (diakses pada tanggal 18 September 2018).