

Penerapan *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dan *Control* Dengan Kaki Bagian Dalam Sepakbola

M. Muhib Romdloni*, Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*m.romdloni@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Small sided games merupakan salah bentuk permainan yang mirip dengan sepak bola, yang membedakan bisa dilihat dari ukuran lapangan serta aturan permainan tentunya. Permainan sepak bola memiliki aturan yang baku sedangkan permainan *small sided games* tidak memiliki aturan yang baku dan tentunya harus telah disepakati dulu oleh tim yang berlaku. *Small sided games* versi permainannya ada berbagai macam tergantung tim ingin menggunakan versi yang mana tentunya, karena lapangan berukuran kecil tentu harus memiliki daya konsentrasi yang tinggi. Tujuan dari permainan ini meningkatkan akurasi umpan maupun penerimaan bola serta pengambilan keputusan, yang nantinya tentu dapat diterapkan pada sepak bola sesungguhnya. Dari hasil pengolahan data pada kelompok eksperimen diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan *small sided games* dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan untuk *passing* sebesar 13,6% dan *control* sebesar 22,4%, aspek keterampilan untuk *passing* sebesar 23,3% dan *control* sebesar 14,1%. Sedangkan untuk hasil perhitungan pada kelompok kontrol diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan *small sided games* dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan untuk *passing* sebesar 3,5% dan *control* sebesar 10,3%, aspek keterampilan untuk *passing* sebesar 17,5% dan *control* sebesar 11,5%. Dapat diketahui dari variabel *passing* maupun *control* kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dari kelompok kontrol baik dari ranah pengetahuan maupun keterampilan sehingga terdapat pengaruh dari penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam sepak bola.

Kata Kunci: *Small Sided Games*, Sepakbola, *passing*, *control*.

Abstract

Small sided game is a form of game that is similar than football, but the difference can be seen from the size of the field and the rules of the game. Football games have standard rules while *small sided games* do not but rules are made which certainly must be agreed upon by the teams playing. The version of the *small sided games* is vary depending on what version the team want to use, because using small-sized field certainly need high concentration. The purpose of this game is to increase the accuracy of passing and receiving as well as decision making, which will certainly be applicable in real football game. The results of data processing in the experimental group showed an increasement in learning outcomes after the implementation of *small sided games*. It is proved by the calculation of the percentage of influence, i.e. in the experimental group, aspects of knowledge for *passing* is 13.6% and *control* is 22.4%, while aspects of skills for *passing* are 23.3% and *controls* are 14.1%. As for the results of calculations in the control group, there was an increasement in learning outcomes after the implementation of *small sided games*. This is evidenced by the calculation of the percentage of influence, i.e. in the experimental group aspects of knowledge for *passing* is 3.5% and *control* is 10.3%, while aspects of skills for *passing* is 17.5% and *control* is 11.5%. It can be seen that the *passing* and *control* variables of the experimental group experienced a greater increasement from the control group, both knowledge and skills domains. From these data it can be concluded that there is an influence from the implementation of *small sided games* to the results of *passing* and *control* learning by using the inner foot in soccer.

Keywords: *Small Sided Games*, Football, *passing*, *control*.

PENDAHULUAN

Pendidikan penting dalam kehidupan setiap manusia, karena dalam upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang lebih baik pendidikan menjadi salah satu faktor yang mendukung terjadinya hal tersebut. Selain itu pendidikan juga menjadi kebutuhan bagi manusia, bisa dikatakan kualitas manusia juga dapat dilihat dari kualitas pendidikan mereka dimana semakin baik pendidikan seorang individu maka semakin baik pula sumber daya manusia yang didapat namun sebaliknya apabila semakin buruk pendidikan seorang individu maka dapat mempengaruhi kualitas dari sumber daya manusia tersebut.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu bagian yang penting dalam pendidikan nasional, dikarenakan untuk menjaga kebugaran jasmani siswa, melatih keterampilan gerak siswa dan turut memajukan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran PJOK terdapat macam-macam aktivitas olahraga serta permainan dimana dalam aktivitas tersebut tentunya terkandung banyak unsur-unsur positif dan diharapkan nantinya dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan *afektif*, *kognitif* serta *psikomotor* siswa tersebut. Selain itu tentu juga dapat mengembangkan keterampilan gerak siswa yang maksimal tentunya, pemahaman siswa tentang PJOK tentunya dapat memberi kemudahan untuk siswa dalam melakukan aktivitas gerak dasar pada saat melakukan aktivitas olahraga. Menurut *Shape America* (2015: 3) *During physical education, students practice the knowledge and skills they learn through physical activity, which is defined as any bodily movement that results in energy expenditure.* Yang artinya selama belajar pendidikan jasmani, siswa mampu mempraktekkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka peroleh melalui aktivitas-aktivitas fisik, yang didefinisikan bahwa setiap gerakan tubuh yang keluar dapat menghasilkan energi.

Sepak bola juga merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada siswa dalam mata pelajaran PJOK. Sepak bola adalah permainan antara dua (2) regu yang masing-masing regu terdiri dari 11 orang pemain yang berada di dalam lapangan pertandingan dan 7 orang pemain cadangan (Bulqini dkk, 2016: 1). Dalam pembelajaran ada beberapa teknik yang harus dikuasai oleh siswa seperti *dribbling*, *passing*, *control* dan *shooting*. Tidak hanya itu sportifitas dalam sebuah permainan juga harus diterapkan baik dalam pelaksanaannya, baik dalam pembelajaran maupun dalam sebuah pertandingan. Disini peran seorang guru akan sangat dibutuhkan dalam menerapkan dan memilih model pembelajaran seperti apa yang nantinya dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat membuat siswa aktif, kreatif dan senang

tentunya. Menurut Komaruddin (2013) "*Small sided games* sepakbola merupakan sebuah bentuk latihan atau aktivitas permainan sepakbola dengan menggunakan ukuran lapangan yang lebih kecil dari ukuran lapangan sepakbola yang sesungguhnya. *Small sided games* dapat dilakukan di area terbuka karena tidak harus menggunakan lapangan sepak bola yang sebenarnya. Selain itu pula dapat dirancang dengan banyak variasi dalam pelaksanaannya, bisa dengan menambah dan mengurangi pemain atau bola yang ada di lapangan. Berdasarkan masalah yang ada di SMP Negeri 1 Tulangan dimana lahan untuk lapangan sepak bola dengan ukuran aslinya tidak dimiliki oleh sekolah, maka untuk menyampaikan materi sepak bola diharapkan penerapan *small sided games* ini tepat untuk diterapkan karena *small sided games* sendiri tidak memerlukan lahan atau lapangan sepak bola dengan ukuran sesuai aslinya. Disini peneliti akan mengambil materi sepak bola yaitu *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam, karena *passing* dan *control* sendiri adalah teknik dasar yang penting dalam permainan sepak bola.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PJOK dan observasi di SMP Negeri 1 Tulangan, didapatkan permasalahan dimana SMP Negeri 1 Tulangan memang tidak memiliki lahan yang luas untuk lapangan sepak bola yang asli dan apabila menggunakan ukuran lapangan yang asli juga jadi di SMP Negeri 1 Tulangan menerapkan modifikasi lapangan dimana untuk materi sepak bola menggunakan lapangan futsal begitupun apabila tidak mempunyai bola maka juga di modifikasi dengan menggunakan bola plastik selain itu dikarenakan siswa juga masih kesulitan dalam melakukan tugas gerak seperti *passing* dengan kaki bagian dalam maupun kaki bagian luar.

Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Penerapan Model *Small Sided Games* Terhadap Hasil Belajar *Passing* dan *Control* Dengan Kaki Bagian Dalam Sepak bola Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan".

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2018: 79) Dalam penelitian ini hanya memenuhi 2 hal, yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini akan mencari pengaruh dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest design*. Desain dari *Randomized Control Group Pretest-*

Posttest design. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 3x40 menit tiap pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Tulangan, Sidoarjo.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Tulangan, Sidoarjo. Dimana kelas VIII terdapat 12 kelas. Pada penelitian ini menggunakan jenis *cluster random sampling*, Dengan cara melakukan undian dengan guru PJOK kelas VIII, kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai penentuan, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok kontrol kelas VIII A dengan jumlah sebanyak 33 siswa dan kelompok eksperimen kelas VIII B jumlah siswa sebanyak 24. Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes keterampilan
2. Tes pengetahuan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang hasil belajar *passing* dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola. Berikut adalah hasil dari analisis data dalam penelitian ini:

Tabel 1. Distribusi Data *Pre-test* Hasil Belajar *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan *Small Sided Games* Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	24	51.45	176.08	13.26	31.00	75.00
Keterampilan	24	60.62	29.28	5.41	50.00	75.00

Berdasarkan tabel 1 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pre-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok eksperimen yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai paling rendah sebesar 31.00, dan nilai paling tinggi sebesar 75.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 50.00, dan nilai paling tinggi sebesar 75.00

Tabel 2. Distribusi Data *Pre-test* Hasil Belajar *Control* Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan *Small Sided Games* Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	24	47.75	341.06	18.46	13.00	81.00
Keterampilan	24	67.20	23.54	4.65	58.00	75.00

Berdasarkan tabel 2 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pre-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok eksperimen yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai paling rendah sebesar 13.00, dan nilai paling tinggi sebesar 81.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 58.00, dan nilai paling tinggi sebesar 75.00.

Tabel 3. Distribusi Data *Pos-test* Hasil Belajar *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan *Small Sided Games* Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	24	58.91	97.99	9.79	44.00	75.00
Keterampilan	24	74.70	31.95	5.65	67.00	92.00

Berdasarkan tabel 3 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pos-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok eksperimen yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai paling rendah sebesar 44.00, dan nilai paling tinggi sebesar 75.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 67.00, dan nilai paling tinggi sebesar 92.00.

Tabel 4. Distribusi Data *Pos-test* Hasil Belajar *Control* Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan *Small Sided Games* Kelompok Eksperimen

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	24	58.45	97.99	9.89	44.00	81.00
Keterampilan	24	76.70	28.99	5.38	67.00	92.00

Berdasarkan tabel 4 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pos-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok eksperimen yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai paling rendah sebesar 44.00, dan nilai paling tinggi sebesar 81.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 67.00, dan nilai paling tinggi sebesar 92.00.

Tabel 5. Distribusi Data *Pre-test* Hasil Belajar *Passing* Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan *Small Sided Games* Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	33	47.48	77.25	8.78	25.00	63.00
Keterampilan	33	55.66	48.97	6.99	50.00	83.00

Berdasarkan tabel 5 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pre-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok kontrol yaitu :

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai paling rendah sebesar 25.00, dan nilai paling tinggi sebesar 63.00.

2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 50.00, dan nilai paling tinggi sebesar 83.00.

Tabel 6. Distribusi Data Pre-test Hasil Belajar Control Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan Small Sided Games Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	33	44.66	694.79	26.35	0.00	92.00
Keterampilan	33	60.06	56.99	7.54	50.00	83.00

Berdasarkan tabel 6 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pre-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok kontrol yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean sebesar 44.66 , nilai varian sebesar 694.79, nilai standart deviasi sebesar 26.35, nilai paling rendah sebesar 0.00, dan nilai paling tinggi sebesar 83.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai mean sebesar 60.06, nilai varian sebesar 56.99, nilai standard deviasi sebesar 7.54, nilai paling rendah sebesar 50.00, dan nilai paling tinggi sebesar 83.00.

Tabel 7. Distribusi Data Pos-test Hasil Belajar Passing Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan Small Sided Games Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	33	49.45	50.38	7.09	25.00	63.00
Keterampilan	33	65.42	62.81	7.92	50.00	83.00

Berdasarkan tabel 7 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pos-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok kontrol yaitu:

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai standart deviasi sebesar 7.09, nilai paling rendah sebesar 25.00, dan nilai paling tinggi sebesar 63.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 50.00, dan nilai paling tinggi sebesar 83.00.

Tabel 8. Distribusi Data Pos-test Hasil Belajar Control Dengan Kaki Bagian Dalam Penerapan Small Sided Games Kelompok Kontrol

Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Pengetahuan	33	49.27	51.26	7.16	25.00	63.00
Keterampilan	33	67.00	59.25	7.69	50.00	83.00

Berdasarkan tabel 8 diatas maka dapat diketahui bahwa distribusi data *Pos-test* hasil belajar penerapan *Small sided games* kelompok kontrol yaitu :

1. Pada ranah pengetahuan memiliki nilai paling rendah sebesar 25.00, dan nilai paling tinggi sebesar 63.00.
2. Pada ranah keterampilan memiliki nilai paling rendah sebesar 50.00, dan nilai paling tinggi sebesar 83.0

Untuk mengetahui apakah data yang didapatkan bisa dikatakan normal atau tidak, disini digunakan uji *one sample kolmogorov smirnov*. Dimana data bisa dikatakan normal apabila nilai sig > 0.05 sedangkan data dikatakan tidak normal. apabila nilai sig < 0.05.

Tabel 9. Uji Normalitas Distribusi Data Pretes dan Posttest Hasil Belajar kelompok eksperimen dan kontrol

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Pengetahuan Passing	Eksperimen	Pre	0.13	0.20	Normal
		Post	0.20	0.01	Tidak Normal
	Kontrol	Pre	0.21	0.00	Tidak Normal
		Post	0.19	0.00	Tidak Normal
Pengetahuan Control	Eksperimen	Pre	0.17	0.06	Normal
		Post	0.17	0.04	Tidak Normal
	Kontrol	Pre	0.12	0.20	Normal
		Post	0.23	0.00	Tidak Normal
Keterampilan Passing	Eksperimen	Pre	0.39	0.00	Tidak Normal
		Post	0.35	0.00	Tidak Normal
	Kontrol	Pre	0.27	0.00	Tidak Normal
		Post	0.21	0.00	Tidak Normal
Keterampilan Control	Eksperimen	Pre	0.35	0.00	Tidak Normal
		Post	0.37	0.00	Tidak Normal
	Kontrol	Pre	0.24	0.00	Tidak Normal
		Post	0.25	0.00	Tidak Normal

Catatan : Data Dinyatakan Normal Apabila Sig > 0.05

Dari Tabel 9 diatas data bisa dikatakan normal apabila memiliki nilai sig diatas 0.05, maka untuk memenuhi uji beda sampel berpasangan maka antara nilai pretest dan posttest harus berdistribusi normal apabila tidak memenuhi syarat tersebut maka data dikatakan berdistribusi tidak normal seperti salah satu data pada tabel diatas pada variabel pengetahuan passing kelompok eksperimen untuk nilai pretest dikatakan normal dengan sig 0.20 > 0.05 namun pada nilai posttest dikatakan tidak normal dengan sig 0.00 < 0.05, dikarenakan antara pasangan pada variabel pengetahuan *passing* kelompok eksperimen untuk nilai *pretest* dan *posttest* salah satu ada yang tidak normal maka data tersebut dikatakan tidak normal, jika data berdistribusi tidak normal maka untuk uji beda akan menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*.

Tabel 10. Uji Beda Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* kelompok Eksperimen

Variabel	Kelompok	Tes	Mean	selisih	Peningkatan	Z	Sig
Pengetahuan <i>Passing</i>	Eksperimen	Pre	51.45	7.00	13.6%	-3.48	0.00
		Post	58.45				
	Kontrol	Pre	47.48	1.70	3.5%	-1.24	0.21
		Post	49.45				
Pengetahuan <i>Control</i>	Eksperimen	Pre	47.75	10.70	22.4%	-3.42	0.00
		Post	58.45				
	Kontrol	Pre	44.66	4.61	10.3%	-1.14	0.25
		Post	49.27				
Keterampilan <i>Passing</i>	Eksperimen	Pre	60.62	14.08	23.2%	-4.29	0.00
		Post	74.70				
	Kontrol	Pre	55.66	9.76	17.5%	-4.33	0.00
		Post	65.42				
Keterampilan <i>Control</i>	Eksperimen	Pre	67.20	9.50	14.1%	-4.16	0.00
		Post	76.70				
	Kontrol	Pre	60.06	6.94	11.5%	-3.72	0.00
		Post	67.00				

Catatan: Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Apabila $Sig < 0.05$

Dari tabel 10 diatas dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 13.6% pada variabel pengetahuan *passing*, pada variabel pengetahuan *control* 22.4 %, pada variabel keterampilan *passing* 23.2% dan pada variabel keterampilan *control* 14.1% dikarenakan kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan diberikannya permainan *small sided game* seperti *two goals games*, *two goals games : any goalkeepers*, *possession games* dan *play out go out* yang tentunya hal baru bagi siswa maka dari itu siswa terlihat lebih antusias dengan perlakuan yang diberikan. Sedangkan untuk kelompok kontrol mengalami peningkatan sebesar 3.5% pada variabel pengetahuan *passing*, pada variabel pengetahuan *control* 10.3%, pada variabel keterampilan *passing* 17.5% dan pada variabel keterampilan *control* 11.5% untuk kelompok kontrol mengalami peningkatan namun dengan nilai yang lebih kecil dari kelompok eksperimen, dikarenakan pada kelompok kontrol dilakukan pembelajaran *passing* dan *control* seperti permainan sepak bola pada umumnya jadi bisa dikatakan siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang biasa jadi hanya mengalami peningkatan lebih kecil dari kelompok eksperimen.

Tabel 11. Uji Beda Penerapan *Small Sided Games* Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Data Tidak Normal

Variabel	Kelompok	Mean	Homogenitas		Uji Beda		Keterangan
			F	sig	Z	sig	
Pengetahuan <i>Passing</i>	Eksperimen	7.45	7.50	0.00	-2.46	0.01	Signifikan
	Kontrol	1.96					
Pengetahuan <i>Control</i>	Eksperimen	10.70	1.26	0.26	-0.97	0.32	Tidak Signifikan
	Kontrol	4.60					
Keterampilan <i>Passing</i>	Eksperimen	14.08	5.67	0.02	-2.16	0.03	Signifikan
	Kontrol	9.75					
Keterampilan <i>Control</i>	Eksperimen	9.50	1.84	0.18	-0.58	0.58	Tidak Signifikan
	Kontrol	6.93					

Catatan: Data Dikatakan Homogen Apabila $Sig > 0.05$

Dari table 11 diatas bisa dikatakan homogen apabila memiliki nilai $sig > 0.05$ sedangkan dikatakan tidak homogen apabila memiliki nilai $sig < 0.05$, pada tabel diatas dapat diketahui pada variabel pengetahuan *passing* dan keterampilan *passing* tidak homogen karena memiliki nilai $sig < 0.05$ sedangkan pada variabel pengetahuan *control* dan keterampilan *control* dikatakan homogen karena memiliki nilai $sig > 0.05$

Dari hasil data penelitian diatas dapat di simpulkan bahwa penerapan *small sided games* bisa dikatakan baik untuk pembelajaran PJOK khususnya materi sepak bola. Karena *small sided games* dapat meningkatkan hasil pembelajaran *passing* dan *control* dengan kaki bagian dalam pada materi sepak bola, ini terlihat pada nilai *pretest* dan *posttest* pada ranah pengetahuan serta keterampilan pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan materi permainan *small sided games* siswa menjadi lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan pembelajaran yang biasa yang tentunya sudah rutin dilakukan siswa cenderung bosan sehingga meskipun mengalami peningkatan tapi tidak bisa lebih tinggi dari kelompok eksperimen.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola. Dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai $sig 0.00 < 0.05$ sehingga dapat dikaitkan

bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen.

2. Adanya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *control* dengan kaki bagian dalam sepak bola. Dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0.00 < 0.05$ sehingga dapat dikaitkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen.
3. Besarnya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bola. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan *small sided games* dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan sebesar 13.6% dan aspek keterampilan sebesar 22.4%.
4. Besarnya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *control* dengan kaki bagian dalam sepak bola. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan *small sided games* dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan sebesar 23.2%, dan aspek keterampilan sebesar 14.1%.

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 bagi siswa agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran sepak bola.
2. Bagi siswa agar tetap semangat dan selalu aktif mengikuti pembelajaran sepak bola.
3. Bagi peneliti agar tidak mudah berpuas diri dan lebih termotivasi lagi, serta apabila ingin melakukan penelitian lebih lanjut dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi serta semoga dapat melakukan penelitian dengan jumlah populasi dan sampel yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Beale, Michael. 64 *Small-Sided Soccer Games*. Green star media (di akses pada 22 Oktober 2018)
- Bulqini, Arif dkk. 2016. *Sepak Bola*. Surabaya: Unesa University Press
- Erman. 2009. *Metodologi Penelitian Olahraga*. Surabaya: unesa. University Press
- Francesco Sgrò, Salvatore Bracco, Salvatore Pignato and Mario Lipoma. 2018. "*Small-Sided Games and*

Technical Skills in Soccer Training: Systematic Review and Implications for Sport and Physical Education Practitioners". Journal of Sports Science 6 (2018) 9-19 doi: 10.17265/2332-7839/2018.01.002

Fuadi, M. Zukhrifal. 2018. "Penerapan Model Small Side Games Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Passing Dengan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, 451 – 455

Komarudin. 2013. "*Small Sided Games* sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan pengambilan keputusan dalam sepak bola". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Volume 9, Nomor 1, April 2013:58-63

Maksum, Ali. 2009. *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya

Small Sided Games manual http://www.usyouthsoccer.org/asest_Small_sided_games_manual.pdf (diakses tanggal 7 November 2018)

Paturusi, Achmad. 2012. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta

Phsyical Education www.shapeamerica.org *The Essential Components Of Pshycal Education* (diakses tanggal 9 Oktober 2018)

Siti Fatimah, Puput. 2018. Penerapan *Small Side Games* Terhadap Hasil Belajar *Shooting* Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 06 Nomor 02 Tahun 2018 Hal 301-305

Stephen V. Hill-Haas, Brian Dawson, Franco M. Impellizzeri, Aaron J. Coutts. 2011. "*Physiology of Small-Sided Games Training in Football*". *Sports Med* 2011; 41(3): 199-220. 0112-1642/11/0003-0199/\$49.95/0

Tim. 2014. *Panduan penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya : Unesa University Press.