

## PENERAPAN *SMALL SIDED GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLING* DAN MOTIVASI SISWA MENGIKUTI PEMBELAJARAN SEPAKBOLA

Akbar Karunia Putra\*, Gatot Darmawan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*akbarputra1@mhs.unesa.co.id

### Abstrak

*Small Sided Games* merupakan permainan sepakbola yang memperkecil ukuran lapangan dimana tidak membutuhkan ruang yang besar untuk main, *Small Sided Games* dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK terutama materi sepakbola. Penerapan *Small Sided Games* mempermudah pembelajaran sepakbola karena tempat dan peraturan permainan menyesuaikan kondisi yang ada, *Small Sided Games* memiliki jenis permainan yang dapat diterapkan dalam materi sepakbola. Sehingga dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik agar peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sepakbola. Dari hasil perhitungan pada kelompok eksperimen diperoleh peningkatan penerapan *Small Sided Games* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam ranah pengetahuan sebesar 16% dalam ranah keterampilan sebesar 97,5% dan dalam ranah motivasi sebesar 5,9%. Sedangkan untuk hasil perhitungan pada kelompok kontrol diperoleh peningkatan penerapan *Small Sided Games* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam ranah pengetahuan sebesar 4,2% dalam ranah keterampilan sebesar 56,5% dan dalam ranah motivasi sebesar 2,7% berdasarkan hasil analisis pengujian data dapat disimpulkan bahwa penerapan *Small Sided Games* dalam kelompok eksperimen yang telah diberikan treatment memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment dengan penerapan *Small Sided Games*.

**Kata kunci :** *Small Sided Games*, Sepakbola, *Dribbling*

### Abstract

Small sided games is a modification football game with smaller field. It is easy to be implemented in physical education, because the rules and the place can be adjusted based on the real condition. Small sided games have various games which can motivate students in the football learning process. Based on the obtained data, the score for the experimental group increases on *dribbling* outcomes. The score for the experimental group consists of cognition, skill, and motivation are 16%, 97.5%, and 5.9% respectively. Meanwhile, the score for the control group of cognition, skill, and motivation are 4.2%, 56.5%, and 2.7%. In conclusion, it shows more significant increase in the experimental group that had given treatment than the control group which no treatment during the lesson.

**Keywords:** Small Sided Games, Football, *Dribbling*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang memberikan wawasan juga memuat pengetahuan dan keterampilan seseorang dalam sebuah pembelajaran. menurut (Ferman, 2015:6) *Physical Education Teacher Education (PETE) programs should connect to reality of school life with collaborative and innovative efforts to improve quality of school physical education programs.* Pembelajaran PJOK memberikan banyak pelajaran diantaranya melatih peserta didik untuk memiliki kondisi tubuh yang sehat jasmani dan rohani, juga melatih kerjasama dalam sebuah tim membutuhkan jiwa yang sportif dan kedisiplinan. Dalam perkembangannya pendidikan jasmani disekolah selain digunakan sebagai sarana pendidikan juga dipakai sebagai sarana untuk mengembangkan bakat bagi peserta didik dalam dunia olahraga. Menurut (Behrebdt : 2014) *“to be a school or class trip with an educational intent, in which students interact with the setting, displays, and exhibits to gain an experiential connection to the ideas, concepts, and subject matter”*. Dalam pembelajarn PJOK Sepakbola juga merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik. Sepakbola merupakan permainan yang didalamnya ada dua tim yang saling memperebutkan bola untuk bisa mencetak gol ke gawang lawan sebanyak – banyaknya, dalam permainan sepakbola mempunyai teknik dasar diantaranya ialah mengoper (*passing*), menghentikan bola (*control*), memiming bola (*jugling*), menyundul bola (*heading*), menembak bola (*shooting*), lemparan ke dalam (*throw in*), merebut bola (*tacking*), penjaga gawang (*goal keeper*). (Bulqini,dkk : 2015). Teknik dasar *dribbling* dalam permainan sepakbola, *dribbling* digunakan untuk melewati lawan dengan mengecohnya dengan pergerakan tubuh kita. Menurut Joseph (2004, sudirman : 2016) *“dribbles in football games havethe same functionality as basketball is that it allows us to retain the ball whenrunning across the opponent or advancing into the open space”*. Teknik *dribbling* dalam permainan sepakbola masuk dalam proses pembelajaran PJOK mempunyai kendala diantaranya minimnya lahan untuk melakukan pembelajaran sepakbola membutuhkan lahan yang luas untuk aktivitas gerak peserta didik juga permainan sepakbola dilakukan di tempat *outdoor* atau di luar ruang membuat siswa malas untuk berolahraga di lapangan dengan cuaca yang panas. Oleh karena itu peserta didik membutuhkan sebuah motivasi dari luar dan motivasi dari diri sendiri, yang diperoleh dari luar yaitu motivasi dari guru yang memberi dorongan untuk tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK dan timbul motivasi dari diri peserta didik yang antusias untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Menurut Alexandris et al.

(2002, Heerden Van : 2014) *“state that motivation is an important factor of individuals’ decision-making process and the interaction between motivation and perception of constraints determines, in a large degree, leisure participation”*. Motivasi merupakan faktor penting dalam proses pengambilan keputusan individu dan interaksi antar motivasi dengan persepsi kendala menentukan dalam banyak hal untuk mendorong diri peserta didik dalam melakukan aktivitas yang sedang kita lakukan secara penuh semangat. Namun dalam penyampaian materi juga harus mempunyai berbagai inovasi pembelajaran salah satunya menggunakan permainan *small sided games*. *“Permainan merupakan suatu kehiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan perkembangan fisik, sosial, intelektual dan emosional”* (Sasminta, 2012:16). *Small Sided Games* merupakan permainan sepakbola yang memperkecil ukuran lapangan dimana tidak membutuhkan ruang yang besar untuk bermain. Menurut (Stephen, 2011:119) *“Small-sided games are played on reduced pitch areas, often using modified rules and involving a smaller number of players than traditional football”*. Permainan ini memberikan kesempatan lebih lama untuk mengolah bola, permainan ini dimodifikasi untuk melakukan permainan yang tidak membutuhkan tempat yang luas juga memberikan kepada siswa untuk lebih banyak kesempatan menerima bola dan merubah peraturan sepakbola yang semestinya, jadi peraturan bisa dibuat sesuai permainan yang dimainkan. Sarana prasarana di sekolah SMA Negeri 11 Surabaya tidak memiliki lapangan sepakbola untuk melakukan kegiatan belajar mengajar PJOK dengan materi sepakbola bahkan menurut keterangan guru PJOK yaitu Pak Candra guru kelas XI peserta didik di sekolah tersebut tidak pernah diajarkan materi sepakbola namun diganti dengan materi futsal. Setelah mendapatkan hasil observasi peneliti menggunakan model permainan sepakbola *small sided games* untuk diterapkan di SMA Negeri 11 Surabaya dengan permasalahan sarana prasarana terutama lapangan dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran PJOK dalam materi sepakbola teknik *dribbling* yang tidak memerlukan ukuran lapangan sepakbola sesuai standar. Dari uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul *“Penerapan small sided games terhap hasil belajar dribbling dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola”*.

## METODE

Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan diantara variabel (Maksum, 2012:65). Jenis penelitian menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*), dengan pendekatan kuantitatif. Tujuan penggunaan eksperimen

percobaan (*quasi experiment*) menurut (Mahardika, 2015: 201) adalah untuk meneliti tentang hubungan-hubungan yang bersifat sebab akibat yang mungkin dengan menampilkan satu atau lebih kelompok eksperimental terhadap satu atau lebih kondisi perlakuan. Desain penelitian adalah sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2012:95). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan *pretest-posttest*. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 2x45 menit tiap pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 11 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Negeri 11 Surabaya. Dimana kelas XI terdapat 7 kelas di jurusan IPA dan 3 kelas di jurusan IPS. Pada penelitian ini menggunakan jenis *cluster random sampling*. Dengan cara mengumpulkan seluruh ketua kelas atau perwakilan kemudian memberikan undian yang terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai penentuan, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen kelas XI IPS 1 dengan jumlah 36 siswa dan kelompok kontrol kelas X IPA dengan jumlah 35 siswa.

1. Tes keterampilan
2. Tes pengetahuan
3. Angket Motivasi

**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 yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini :

**Tabel 1. Uji Normalitas Distribusi Data Pretes dan Posttest Hasil Belajar dan Motivasi kelompok eksperimen dan kontrol**

Variable	Kelompok	Statistik	Sig	Simpulan
Pengetahuan	Eksperimen	0,132	0,200	Normal
	Kontrol	0,153	0,079	Normal
Keterampilan	Eksperimen	0,199	0,008	Tidak
	kontrol	0,217	0,001	Tidak
Motivasi	Eksperimen	0,115	0,200	Normal
	kontrol	0,157	0,064	Normal

Distribusi dinyatakan normal jika  $sig > 0,05$

Dari table tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai (*Kolmogorov - Smirnov*) dan signifikan dari data *Pretest -*

*Posttest* hasil belajar pengetahuan, keterampilan dan motivasi. Data berdistribusi tidak normal terdapat pada variabel keterampilan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol *pretest - posttes*. Sedangkan data yang berdistribusi normal yaitu pada variabel pengetahuan pada kelompok eksperimen dan kontrol *pretest - posttest* serta pada variabel motivasi pada kelompok eksperimen dan kontrol pada *pretest - posttest*. Data dikatakan normal yaitu jika nilai *p value* > 0.05

**Tabel 2. Uji Beda Normalitas Pretest-Posttest Hasil Belajar dan Motivasi Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Var iabel	Kelo mpo k	Tes	Mea n	Penin gkata n	Z/T	Sig
Pen get ahu an	Eksp erim en	Pre	55,0	16%	Z- 2,124	0,034
		Post	63,8			
	Kont rol	Pre	50,0	4,2%	Z- 0,668	
		Post	52,1			
Ket era mpi lan	Eksp erim en	Pre	36,8	97,5 %	Z- 4,577	0,000
		Post	72,6 8			
	Kont rol	Pre	43,5	56,5 %	Z- 4,575	
		Post	68,1			
Mo tiva si	Eksp erim en	Pre	147, 2	5,9%	T- 3,651	0,001
		Post	156, 0			
	Kont rol	Pre	137, 3	2,7%	Z- 2,045	
		Post	141, 4			

Pengaruh dikatan signifikan apabila nilai sig < 0,05

Dari tabel di atas data peningkatan variabel pengetahuan kelompok eksperimen sebesar 16% dan pada kelompok kontrol 4,2%. Pada variabel keterampilan kelompok eksperimen sebesar 97,5% dan kelompok kontrol 56,5%. Pada variabel motivasi kelompok eksperimen sebesar 5,9% dan kelompok kontrol 2,7%.

**PENUTUP**

**Simpulan**

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

1. Ada pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam mengikuti pembelajaran sepakbola dibuktikan dengan nilai sig sebesar 0,87 pada kelompok eksperimen dalam ranah pengetahuan, dalam ranah keterampilan nilai Sig sebesar 0,000. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada ranah

pengetahuan dan keterampilan terdapat pengaruh sebelum dan sesudah penelitian.

2. Besarnya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam ranah pengetahuan dan keterampilan bagi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola. Dibuktikan dengan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen ranah pengetahuan sebesar 16% dan ranah keterampilan sebesar 97,5%. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan *small sided games*.
3. Adanya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola. Dibuktikan dengan nilai sig sebesar 0,512 dengan taraf signifikan sebesar 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh *small sided games* terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola.
4. Besarnya pengaruh penerapan *small sided games* terhadap motivasi siswa mengikuti pembelajaran sepakbola dibuktikan dengan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen motivasi sebanyak 5,9%. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan hasil belajar penerapan *small sided games*

#### Saran

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

1. Bagi guru PJOK agar bisa memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dengan permainan yang membuat siswa mempunyai motivasi yang besar dalam mengikuti pembelajaran sepakbola.
2. Bagi siswa dapat menambah pengetahuan dan keterampilan sepakbola dalam permainan *small sided games* juga menambah motivasi dalam pembelajaran sepakbola, juga meningkatkan kemampuan dalam tim maupun individu dalam bermain sepakbola khususnya teknik *dribbling* dalam sepakbola.
3. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi, referensi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

#### DAFTAR PUSTAKA

Behrendt, Marc.2014. "A Review of Research on School Field Trips and Their Value in Education" [https://www.mrsdewhittsecepage.com/uploads/1/7/8/5/17855545/parent\\_value\\_in\\_education.pdf](https://www.mrsdewhittsecepage.com/uploads/1/7/8/5/17855545/parent_value_in_education.pdf) "(di akses pada tanggal 2 juni 2018)

Bulqini, Darmawan, Syafii, Dkk.2015. *Sepak Bola "Edisi Pertama"*. Surabaya. Unesa University Press.

Ramadan, Gilang. 2017. Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. file:///C:/Users/asus/Downloads/27-13-29-3-10-20190103.pdf(diakses pada tanggal 18 juli 2019)

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Sasminta, Dkk 2012. Buku Permainan Kecil. Malang : Wineka Media

Stephen, has hikk, dawson brian, impellizzeri m franco,coutts j aaron.2011. *Physiology of Small-Sided Games Training in Football* file:///E:/KULIAH/bismillah/wek%20ku%20RE K/jurnal/SEMOL%20SIDED%20GAMES.pdf. (diakses pada tanggal 8 oktober 2018)

Sudirman.2016. "Methods Effectiveness In Practice Dribble Football Game Model development exercise agility and reaction speed foot" <http://pps.unj.ac.id/journal/jipes/article/view/402> (di akses pada tanggal 2 juli 2018)

Heerden, Van.2014. "The relationships between motivation type and sport participation among students in a South African context" <https://academicjournals.org/journal/JPEM/article-full-text-pdf/0F6B91D48645>. (diakses pada tanggal 8 Oktober 2018)

Kunokman,Ferman. 2015. "Refrom in Physical Education Teacher Education (PETE): A Critical Iquiry for the Futurel" [http://www.iscsjournal.com/Makaleler/941310\\_192\\_3c4s\\_1.pdf](http://www.iscsjournal.com/Makaleler/941310_192_3c4s_1.pdf) (di akses pada tanggal 2 juni 2018)