

PENERAPAN PERMAINAN *BALLNASTIC* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBLLING* DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

Puguh Bachtiar*, Gatot Darmawan

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*puguhbachtiar@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan untuk para siswa dalam aktivitas belajar mengajar dibawah pengawasan seorang guru. Kegiatan belajar mengajar di setiap sekolah di Indonesia dikelola oleh kurikulum pendidikan dimana telah dibentuk materi, sarana dan prasarana serta berbagai aturan yang berlaku, akan tetapi guru dituntut untuk menginovasi materi yang ada agar tujuan pendidikan bisa tersampaikan pada siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepakbola di SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. Subjek penelitian ini adalah dua rombel dengan jumlah siswa adalah populasi 72 siswa dan 36 siswa untuk sampel. Pendekatan dalam analisis penelitian ini menggunakan jenis statistik kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Berdasarkan dari hasil analisis data menggunakan statistik, dapat diketahui bahwa nilai peningkatan setelah dilakukan pemberian *treatment* penerapan permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepakbola dapat dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu pada kelompok eksperimen untuk pengetahuan sebesar 25,39%, sedangkan untuk keterampilan sebesar 23,21%. Pada kelompok *control* untuk pengetahuan sebesar 2,95%, sedangkan untuk keterampilan sebesar 3,57% dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada pemberian permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepakbola SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo dapat diketahui dari variabel *dribbling* kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dari kelompok kontrol baik ranah pengetahuan maupun keterampilan sehingga terdapat hasil belajar *dribbling* pada permainan sepakbola

Kata kunci: *ballnastic*, *dribbling*, sepakbola, kontrol.

Abstract

School is an educational institution for students in teaching and learning activities under a teacher supervision. Teaching and learning activities in Indonesia are regulated by Indonesian education curriculum. It also regulates the materials, facilities, infrastructure and various applicable rules. Furthermore, teachers are also required to innovate existing materials so the purpose of education can be conveyed to students. The purpose of this research was to determine the effect ballnastic games on the results of dribbling in football at Senior High School of Wachid Hasyim 2 Taman, Sidoarjo. The subjects of this research were two classes with 72 students as population and 36 students as sample. This is a quantitative study by using non-randomized control group pretest-posttest design. Based on the results of data analysis, it can be seen that the increasement. It can be proven by calculating the knowledge percentage in the experimental group, It is 25.39%. Furthermore, the skills improvement is 23.21%. In the control group the knowledge improvement is 2.95%, while the skill improvement is 3.57%. It can be concluded that there is a significant influence on the ballnastic game giving to the results of dribbling learning in football games at Senior High School of Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. It can be seen from the dribbling variable that the experimental group gets greater improvement compare with control group. The significant different are both in the knowledge and skills of dribbling learning in football games.

Keywords: *ballnastic*, *dribbling*, football, control

PENDAHULUAN

Pada saat ini pendidikan dalam kehidupan manusia itu sangat penting, karena pendidikan itu sangat bermanfaat bagi manusia. Pendidikan tidak hanya dituntut untuk menjadi yang terbaik dan berprestasi saja, melainkan harus memperhatikan nilai moral dan budaya, agar bisa menjadi manusia yang bermartabat dan tidak kehilangan jati diri. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mendidik anak dengan berbagai pengalaman baru dan merangsang pola pikir serta dapat lebih memahami terhadap gerak manusia dan pemeliharaan kebugaran jasmani melalui kegiatan fisik. Menurut (Husdarta, 2012:3) penjasorkes adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan salah satu upaya dalam membangun pendidikan yang lebih baik dalam suatu negara.

Menurut Hasanah (dalam Aswitno, 2013: 2) sepak bola merupakan olahraga yang sangat murah serta boleh dimainkan oleh siapa saja dan dimana pun tempatnya. Tujuan sepak bola tidak hanya melatih siswa dalam hal olahraga saja, tetapi juga bertujuan untuk memperkuat karakter dan nilai-nilai moral mereka, dan untuk membentuk siswa yang cangguh dan modern. Dalam konteks ini, seperti dalam cabang olahraga lainnya, sepak bola harus dievaluasi dalam filosofi yang sama, untuk seluruh umat manusia tanpa membuat diskriminasi berbasis gender (Orta, 2014).

Definisi menurut (Prel J Memmert, 2017) *“Soccer is a complex game with a lot of technical and tactical facets. winning or losing a game often either hardly detectable details or complicated processes. Nevertheless, 1 or 3 points for the result of the game assesses it simply by the result. Insofar it is completely consistent to visualise qualitative aspect of the game like tactical behaviour as quantitative ratings like percentage of success”*. Artinya Sepak bola adalah game yang kompleks dengan banyak aspek teknis dan taktis. menang atau kalah dalam game sering kali detail yang sulit dideteksi atau proses yang rumit. Namun demikian, 1 atau 3 poin untuk hasil permainan nilainya hanya dengan hasilnya. Sejauh ini benar-benar konsisten untuk memvisualisasikan aspek kualitatif permainan seperti perilaku taktis sebagai peringkat kuantitatif seperti persentase keberhasilan. Dalam pembelajaran ada beberapa teknik dasar permainan sepakbola menurut Bulqini, dkk. (2016:19) meliputi: teknik mengumpan (*passing*), teknik menghentikan bola (*control*), teknik menimang bola (*jugling*), teknik menggiring bola

(*dribbling*), teknik menembak bola(*shooting*), teknik merebut bola(*tackling*), teknik menyundul bola (*heading*), teknik lemparan kedalam (*throw-in*), dan teknik menjaga gawang (*goal keeping*). 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. Hasil belajar menurut Mrunal Mahajan (2017), *“Learning outcomes are written statements of what the successful student/learner is expected to be able to chieve at the end of the programme module/course unit or qualification”*. Artinya Hasil belajar adalah pernyataan tertulis tentang apa yang diharapkan siswa/pelajar yang ia dapat raih pada akhir modul program/unit kursus atau kualifikasi. Permainan *Ballnastic* dapat menjadi alternatif bagi guru pendidikan jasmani untuk memberi variasi belajar mengajar dalam permainan sepakbola.

Permainan *Ballnastic* dapat menjadi alternatif bagi guru pendidikan jasmani untuk memberi variasi belajar mengajar dalam permainan sepakbola. Dalam hal ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam melakukan keterampilan gerak manipulatif serta dapat melakukan gerakan anggota tubuh untuk berpindah tempat. Menurut Ronquin (2007:35), *ballnastic* adalah rangkaian latihan pengembangan kemampuan tubuh dan bola. *Ballnastic* akan berkaitan dengan *dribbling* yang perlu digaris bawahi disini adalah untuk menciptakan gerak yang meliputi pengembangan kekuatan, koordinasi, sosial serta latihan yang kompetitif dan koperatif. Dimaknai bahwa dalam memilih suatu metode pembelajaran harus memikirkan bagaimana metode tersebut dapat mempermudah jalannya peserta didik dalam menyerap materi yang disampaikan dengan baik. Dengan media pembelajaran peserta didik diharapkan tertarik serta lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran yang dibuat menyenangkan, dapat diyakini bahwa siswa akan menjadi antusias dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan pengamatan terhadap peserta didik kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. Pada tanggal 10 September 2018 saya juga telah berdiskusi dengan salah satu guru PJOK, ditemukan masalah dalam pembelajaran *dribbling* bola pada permainan sepakbola. Hasil yang saya amati dari peserta didik kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo adalah kurangnya pengembangan kemampuan

tubuh dan bola dalam artian siswa ketika menggiring bola posisi bola jauh dari kaki seharusnya posisi bola terus berada di dekat kaki siswa dan pandangan selalu memusatkan terlalu perhatian pada bola. pada permainan sepakbola, pada saat pemberian materi *dribbling* kebanyakan siswa hanya menggunakan salah satu teknik saja, padahal mengingat bahwa *dribbling* dalam permainan sepakbola menggunakan 3 teknik dasar.

Dari penjelasan tersebut akan dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan *Ballnastic* Terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Dalam Permainan Sepak Bola”.

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 adalah sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan (Maksum, 2018:114). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian ini menggunakan kelompok kontrol dan *pre test-post test*. Hanya saja subjek tidak ditempatkan secara acak, sehingga mungkin sekali antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak setara. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 3x45 menit tiap pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Wachid Hasyim 2 Taman.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Dimana kelas X terdapat 12 kelas. Pada penelitian ini menggunakan jenis *cluster random sampling*, dimana pemilihan sampel bukan berupa individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster (Maksum, 2018:67). Dengan cara melakukan undian dengan guru PJOK kelas X, kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai penentuan, adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok control kelas X IPA 1 dengan jumlah sebanyak 36 siswa dan kelompok eksperimen kelas X IPA 2 jumlah siswa sebanyak 36. 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 *dribbling* pada pembelajaran sepakbola.

Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini:

Tabel 1. Uji Deskriptif Subjek Penelitian Mean dan SD Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel		Kel Eks (n=36)		Kel Kon (n=36)	
		Mean	SD	Mean	SD
Pengetahuan	<i>Pretest</i>	65,08	6,10	64,61	5,97
	<i>Posttest</i>	81,61	6,27	66,52	5,93
Keterampilan	<i>Pretest</i>	58,88	4,83	56,00	2,94
	<i>Posttest</i>	72,55	5,43	58,00	4,01

Berdasarkan tabel 1 maka dapat diketahui bahwa kelas eksperimen pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean *pretest* 65,08 dan nilai SD 6,10. Pada waktu *posttest* nilai pengetahuan mean 81,61 dan nilai SD 6,27. Sedangkan kelas kontrol pada ranah pengetahuan memiliki nilai *pretest* mean 64,61 dan nilai SD 5,97. Pada waktu *posttest* nilai pengetahuan mean 66,52 dan nilai SD 5,93 Pada ranah keterampilan kelas eksperimen memiliki nilai mean *pretest* 58,88 dan SD 4,83. Pada waktu *posttest* nilai keterampilan mean 72,55 dan nilai SD 5,43. Sedangkan kelas kontrol pada ranah keterampilan memiliki nilai *pretest* mean 56,00 dan nilai SD 2,94. Pada waktu *posttest* nilai pengetahuan mean 58,00 dan nilai SD 4,01.

Tabel 2. Uji Normalitas Distribusi Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar pada Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Variabel	Kel	Tes	Z	Sig	Ket
Pengetahuan <i>Dribbling</i>	Eksperimen	Pre Post	0,262 0,254	0,00 0,00	Tidak Normal Tidak Normal
	Kontrol	Pre Post	0,267 0,282	0,00 0,00	Tidak Normal Tidak Normal
Keterampilan <i>Dribbling</i>	Eksperimen	Pre Post	0,217 0,252	0,00 0,00	Tidak Normal Tidak Normal
	Kontrol	Pre Post	0,390 0,306	0,00 0,00	Tidak Normal Tidak Normal

Catatan: Distribusi bisa dikatakan normal apabila nilai $\text{sig} > 0,05$.

Dari tabel 2 tersebut bahwa dapat diketahui sig dari distribusi data maka akan diketahui normal atau tidaknya data tersebut. Selanjutnya akan dilakukan uji beda, dikarenakan distribusi data tidak normal maka menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*.

Tabel 3. Uji Beda Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Variabel	Kel	Tes	Mean	Selish	Penin gkatan	Z	Sig	Ket
Pen getahuan	Ekspe rimen	Pre Post	65,08 81,61	16,53	25,3%	-5,20	0,00 0,00	Sig
	Kontr ol	Pre Post	64,61 62,52	1,91	2,9%	-2,41	0,00 0,00	Sig
Kete rampilan	Ekspe rimen	Pre Post	58,88 72,55	13,67	23,2%	-5,28	0,00 0,00	Sig
	Kontr ol	Pre Post	56,00 58,00	2,00	3,5%	-3,70	0,00 0,00	Sig

Catatan: Dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila $< 0,05$.

Dari uji beda distribusi data tidak normal maka menggunakan uji *non-parametrik wilcoxon*. Berdasarkan tabel 3 dapat dijelaskan bahwa:

Dari tabel 3. diatas dapat dijelaskan bahwa peningkatan variabel kognitif (pengetahuan) kelas eksperimen yaitu sebesar 25,3%. Variabel kognitif (pengetahuan) kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan *treatment* penerapan permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola dan pengetesan dilakukan dengan *posttest*. Sedangkan variabel kognitif (pengetahuan) kelas kontrol meningkat yaitu sebesar 2,9%, peningkatan kelas control variable kognitif (pengetahuan) yaitu pada waktu dilakukan *posttest* tetapi peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang diberikan *treatment*. Peningkatan pada variabel psikomotor (keterampilan) kelas eksperimen yaitu sebesar 23,2%. Variabel psikomotor (keterampilan) kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan *treatment* penerapan permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* pada permainan sepak bola yang didalamnya ada 3 variasi permainannya itu sentuhan bola diam dan bergerak, *ball feeling 1* dan *ball feeling 2*. Untuk mengetahui peningkatan variabel psikomotor (keterampilan) kelas eksperimen dilakukan

pengetesan dengan *posttest* tes keterampilan *dribbling*. sedangkan variabel psikomotor (keterampilan) kelas kontrol meningkat yaitu sebesar 3,5%, peningkatan kelas control variabel kognitif (pengetahuan) yaitu pada waktu dilakukan *posttest* tetapi peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang diberikan *treatment / perlakuan*.

Simpulan tabel 3 maka pengujian hipotesis sebagai berikut: Penerapan permainan *Ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola pada ranah pengetahuan dan keterampilan untuk kelompok eksperimen memiliki nilai $\text{sig } 0,00 < 0,05$. Membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh yang signifikan penerapan permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* 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..
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan *ballnastic* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam sepak bola. Dari hasil perhitungan diperoleh peningkatan yaitu pada kelompok eksperimen aspek pengetahuan sebesar 25.39% dan aspek keterampilan sebesar 23.21%.

Saran

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

1. Bagi guru PJOK agar bisa memberikan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan dengan sebuah permainan yang membuat siswa agar tidak terlalu bosan dalam mengikuti pembelajaran PJOK..
2. Bagi siswa dapat meningkatkan keterampilan yang lebih baik lagi khususnya pada pembelajaran sepakbola.
3. Bagi peneliti agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai informasi dalam penelitiannya. Tidak mudah berpuas diri dan lebih termotivasi lagi, serta apabila ingin melakukan penelitian lebih lanjut dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi serta dapat berkembang dan diterima oleh siapapun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswitno. (2013). Meningkatkan Kemampuan Dribbling Pada Permainan Sepak Bola Melalui Metode Kelicahan Pada Siswa Kelas V SDN Inti No. 1 Lero. *Jurnal Tadulako Physical Education, Health And Recreation*. Vol. 2, No. 6. HAL 5
- Bulqini, A., Darmawan, G., Syafii, I., Widodo, A., Bawono, M. N., Indiarso, N., Aryananda, I. D. M., Prianto, D. A., Ridwan, M. (2016). *Sepak Bola*. Surabaya: Unesa University Press
- Ronquin, F. (2007). *Panduan Sepakbola Andal*. Jakarta: Sunda Kelapa Pustaka.
- Husdarta. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Mahajan, M. dan Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. *Journal Of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*. Volume 22, Vol. 3, Ver. V (March. 2017):Hal. 65-67.
- Maksum, Ali. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Memmert, Prel J. (2017). "A Pilot Study on Offensive Success in Soccer Based on Space and Ball Control". 2017. *International Journal of Computer Science in Sport (IJCSS)*. Vol. 16, No. 1. HAL 23
- Orta, Lale. (2014). Women and Football in Turkey. *Journal of Humanities and Social Science*. (Online), Vol. 4, No. 7. HAL 43

