

## **PENERAPAN PERMAINAN *POSSESSION GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAKBOLA**

**Fitria Deva Yanti\*, Gatot Darmawan**

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

Universitas Negeri Surabaya

\*fitriayanti16060464084@mhs.unesa.ac.id

### **Abstrak**

Setiap manusia perlu melalui proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengubah kebiasaan ataupun pemikiran yang ada dalam dirinya. Bimbingan melalui pendidikan dapat dilakukan kepada individu atau kelompok agar dapat memenuhi kebutuhan belajar sehingga potensi yang dimiliki oleh individu/ kelompok bisa meningkat menjadi lebih baik. Dalam susunan kurikulum di satuan pendidikan terdapat mata pelajaran yang memiliki fokus berupa pendidikan melalui gerak yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Peran PJOK dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat lebih mengekspresikan apa yang siswa tersebut. Penerapan permainan *Possession game* adalah satu dari banyaknya permainan yang terdapat di SSG, permainan *possession game* memiliki tujuan yaitu agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dalam pembelajaran sepakbola terutama pada materi *passing* kaki bagian dalam dengan lapangan yang ada di sekolah. Dari hasil pengolahan data terdapat adanya pengaruh penerapan *possession game* terhadap hasil belajar *passing* sepakbola. Uji hipotesis pada kelompok eksperimen membuktikan nilai sig 0,00 < 0,05, bahwa  $H_0$  ditolak. Sehingga dikaitkan diperoleh pengaruh yang signifikan pada kelompok eksperimen. Besarnya pengaruh hasil penerapan permainan *possession game* terhadap hasil belajar *passing* sepakbola siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Driyorejo diperoleh hasil peningkatan belajar dibuktikan dengan perhitungan persentase pengaruh kelompok eksperimen pada aspek pengetahuan sebesar 21% dan aspek keterampilan sebesar 82,5%.

**Kata Kunci:** *possession game, passing, sepakbola*

### **Abstract**

Each people needs to get through the learning process which aims to change the habits or thoughts inside themselves. The guidance through education could be done to each individual or groups to fulfill the learning needs, so the individual/ groups' potential could be improved to be better than before. In the curriculum system of educational institution, there is subject which focus on kinesthetic education, which is Sports and Health subject. The role of this subject would help the learner to express what they feel freely. The implementation of *Possession game* is one of the games in Small Sided Games approach. This game itself aims to make the learner understand the passing material in soccer especially inner feet passing by using the available infrastructure, such as the field with the improper size or field which is unsuitable with the soccer general regulation. The result of data tabulation was the existence of *possession game* implementation influence to the soccer passing learning result. It was proven in hypothesis test to experiment group which shows that the value was sig 0,00 < 0,05, which means that  $H_0$  was unaccepted. Thus, it was being related with the significant influence in experiment group. The amount of *possession game* implementation influence to the soccer passing learning result of XI grader in 1 Driyorejo Senior High School obtained the learning result improvement. It was proven by the percentage calculation of experimental group in knowledge aspect as much as 21% and in skill aspect as much as 82,5%.

**Keywords :** *possession game, passing, soccer*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dilalui dalam bentuk bimbingan yang merupakan fungsi utama dari pendidikan. Selain itu, menurut Saputro (2018: 70) mengatakan bahwa pendidikan berperan penting dalam setiap individu. Karakter maupun sikap pribadi diri seorang individu dapat dibentuk melalui pendidikan. Adanya pendidikan yang berkualitas juga pengajar profesional untuk dapat mempunyai kompetensi di dunia pendidikan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan pendukung pokok kepribadian individu. Pendidikan yang dilakukan secara kelompok, biasa dilaksanakan dalam satuan pendidikan. Pengajar memiliki tugas merencanakan setiap pembelajaran yang akan disampaikan berdasarkan aturan yang telah disahkan oleh pemerintah yaitu kurikulum. Dalam susunan kurikulum di satuan pendidikan terdapat mata pelajaran yang memiliki fokus berupa pendidikan melalui gerak yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pembelajaran PJOK dapat membuat individu mengerti arti sikap sportivitas maupun kerjasama antar tim. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat menjadi media pendorong beberapa keterampilan, salah satunya keterampilan motorik dan kemampuan fisik yang dapat membantu perkembangan seseorang dapat seimbang. Berkembangnya globalisasi yang menciptakan generasi milenial membuat tugas guru meningkatkan kebugaran jasmani dari setiap diri siswanya. Berkembangnya teknologi dan menyediakan berbagai fasilitas permainan yang dapat membuat seseorang ketagihan untuk terus bermain seperti *play station*, itu adalah salah satu dampak negatif dari teknologi sedangkan dampak positif dari teknologi itu sendiri terutama dalam PJOK. Budiman (2017: 2) mengemukakan, banyaknya desakan global pada pendidikan adalah untuk terus mengikuti menyesuaikan dengan peningkatan teknologi dengan mutu pendidikan. Aktivitas gerak siswa harus lebih ditekankan, bergeraknya siswa secara optimal merupakan salah satu peran dari guru PJOK dengan menambahkan permainan didalam pembelajaran. Pembelajaran PJOK terdapat berbagai permainan olahraga yang bisa diterapkan, salah satu contohnya sepakbola. Mukholid (2007: 2) mengatakan permainan yang dimainkan secara kelompok, setiap kelompok memiliki 10 pemain dan 1 penjaga gawang yang bisa menggunakan seluruh anggota tubuhnya didaerahnya. Ciri dari permainan sepakbola keseluruhan di mainkan dengan tungkai, dada dan kepala sesuai kondisi dilapangan. Sapulete (2012: 1) menggunakan keseluruhan anggota badan kecuali tangan diperbolehkan dalam permainan sepakbola, dan

hanya penjaga gawang yang bisa menggunakan keseluruhan anggota badannya termasuk tangan. Muhajir (2007: 2 dalam Sapulete, 2012: 1) mengatakan terdapat 7 pemain cadangan yang ada didalam permainan sepakbola, dengan durasi 2 x 45 menit, dan waktu istirahat setiap pergantian babak yaitu 15 menit. Nosa dan Septian (2013: 1), *football is a game that is played in ninety minutes, so it takes good physical fitness to play this game*. Wasit yang mempunyai tugas masing-masing yaitu mengawasi pada saat pertandingan dan mengambil keputusan sesuai peraturan. Hadi (2016: 1) berpendapat banyak kejadian tercorengnya permainan sepakbola dikarenakan tindakan orang yang tidak bertanggungjawab, kurangnya sikap respek, pemain yang sering berkelahi atau tidak terima oleh keputusan wasit, tindakan anarkis resmi maupun tim dan supporter dan kasus-kasus lainnya. Hevarianto (2013: 1) mengemukakan seringnya ketidaksiapaan senggajaan berbenturan antar pemain disenggaja ataupun tidak.

Peran lapangan sangat penting untuk dapat melakukan beberapa teknik dasar sepakbola. Suherman (2015: 1) *including learning facilities, students, and support from various human resources influence physical education teaching strategies*. Lapangan sepakbola jarang ditemukan didaerah perkotaan karena tidak adanya lahan kosong. Kendala seperti ini peran guru PJOK sangat penting untuk memberikan materi *passing* dalam sepakbola dengan kondisi lapangan yang disediakan sekolah. Terdapat banyak metode ataupun pendekatan yang cocok dan dapat diajarkan, pendekatan *Small Sided Games* dalam pendekatan SSG merupakan salah satu cara agar siswa dapat mengenal dan mempraktikkan materi *passing* yang telah diajarkan guru, karena pendekatan *Small Sided Games* tidak membutuhkan lapangan yang luas, tetapi dapat menyesuaikan dengan kondisi lapangan sekolah. Menurut Novitasari (2019: 1) sarana dan prasarana yang ada seperti lapangan yang standar dan juga peraturan yang telah disederhanakan sesuai kondisi merupakan penerapan *Small Sided Games*. Banyak jenis dalam *Small Sided Games* dalam satu satuan meteri sepakbola, karena terdapat pembelajaran gabungan antar teknik dasar yang membuat suatu pembelajaran lebih menyenangkan. *Small-sided games (SSGs) are played in a minimized area, often using modified rules and involving fewer players than traditional football* (Hill-Hass, et al. (2011: 1). Katis dan Kellis (2009: 1), *small side games are very popular not only with adult soccer players but also with young players and their use begins at an early age*. Lapangan, alat pembelajaran, merupakan faktor pendukung keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Guru bisa melakukan pembelajaran sepakbola karena adanya pendekatan

*Small Sided Games* dengan menggunakan sarana prasarana yang tersedia disekolah. Permainan *passion game* yang terdapat pada pendekatan *Small Sided Game* dapat diterapkan guru untuk fokus pada teknik *passing*. Dengan begitu lapangan sepakbola yang tidak standar bukan merupakan halangan bagi guru PJOK untuk melakukan materi ajar, khususnya teknik *passing* dalam sepakbola. Permainan *possession game* dapat dijadikan untuk sebanyak-banyaknya guru memberikan materi ajar dengan kondisi lapangan seadanya. Dari penjelasan seperti yang dipaparkan dengan begitu peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui penerapan *possession game* peningkatan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola.

**METODE**

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dengan jenis penelitian kuantitatif yang biasa untuk menyelidiki teori yang dapat menghasilkan juga mengetahui hubungan antar variabel. Desain penelitian yang digunakan diambil dengan cara *randomized control group pretest-posttest design*. Populasi semua kelas XI SMAN Driyorejo sebanyak 10 kelas dengan jumlah siswa keseluruhan pada kelas XI 317 siswa. Pemilihan subjek penelitian menggunakan *teknik purposive sampling*, sebab setiap satuan kelas mendapat materi dan juga perlakuan yang berbeda dan nilai yang berbeda pula. Subjek penelitian yang dipilih adalah kelas XI MIA 4 yang berjumlah 36 siswa sebagai kelompok eksperimen dan XI IPS 3 berjumlah 35 siswa sebagai kelompok kontrol.

Penelitian ini dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan 1 melakukan *pretest* dengan keterampilan *passing* yaitu dengan siswa yang saling berhadapan dengan jarak 5 meter dengan penilaian gerakan awalan, perkenaan dan gerakan lanjutan. Pertemuan ke-2 dan ke-3 menggunakan *treatmen* permainan *possession game* pada kelompok eksperimen sedangkan pada kelompok kontrol tetap melakukan pembelajaran bersama dengan guru PJOK. Pada hari ke-4 dilakukan *posstest* dengan penilaian yang sama dengan melakukan *pretest*. Analisis data menggunakan aplikasi SPSS meliputi analisis diskriptif, uji homogenitas, uji normalitas, dan uji beda.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang hasil penilaian *pre-test* maupun *post-test* pada ranah kognitif dan psikomotor dari *penerapan Small Sided Games* melalui permainan *Possession Games*.

**Tabel 1. Distribusi Data *Pretest-Posttes* Hasil Belajar *Passing* dengan Penerapan *Possession Games* Kelompok Eksperimen**

Hasil Belajar	Pengetahuan		Keterampilan	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttes
N	31	31	31	31
Mean	51,61	52,90	35,52	68,63
Varian	260,64	87,95	68,75	34,92
SD	16,14	9,37	8,29	5,90
Min	30	30	25,7	58,3
Max	80	70	52,3	81,3

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui data *pretest* dan *posttes* kelompok eksperimen siswa kelas XI SMAN 1 Driyorejo, menunjukkan kemajuan siswa dalam melaksanakan PJOK pada materi belajar *passing* dengan penerapan *possession games*. Dengan demikian dapat menjadi tolak ukur guru dalam memberi metode ajar selanjutnya untuk lebih ditingkatkan lagi didalam pembelajaran PJOK.

**Tabel 2. Distribusi Data *Pretest-Posttest* Hasil Belajar *Passing* dengan Penerapan *Possession Games* kelompok Kontrol**

Hasil Belajar	Pengetahuan		Keterampilan	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	30	30	30	30
Mean	50,00	48,00	28,95	63,82
Varian	172,41	106,2	50,92	27,25
SD	13,13	10,30	7,13	5,22
Min	30	30	21,3	56,7
Max	70	60	44,0	73,0

Hasil tabel 2 menjelaskan data *pretest-posttes* kelompok kontrol terdapat peningkatan pada materi belajar *passing* dengan penerapan *possession games* dengan hasil *pretest-posttest* yang sebelumnya. Diketahui kemampuan belajar siswa dalam melakukan kegiatan belajar mengajar PJOK pada materi *passing*.

**Tabel 3. Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol**

Kelompok	Variabel	Tes	Z	Sig	Ket
Eksperimen	Pengetahuan	Pre	0.21	0.00	Tidak Normal
		Post	0.36	0.00	Tidak Normal
	Keterampilan	Pre	0.16	0.02	Tidak Normal
		Post	0.13	0.18	Normal
Kontrol	Pengetahuan	Pre	0.23	0.00	Tidak Normal
		post	0.27	0.00	Tidak Normal
	Keterampilan	Pre	0.17	0.01	Tidak Normal
		Post	0.14	0.10	Normal

**Catatan:** dikatakan normal apabila sig > 0.05

Pada tabel 3 dalam tabel ini terdapat jenis uji pada setiap variabel kognitif maupun psikomotor yang memiliki data berdistribusi tidak normal ( $p < 0.05$ ), maka menggunakan uji *nonparametric* dengan uji beda

Wilcoxon. Dalam Widjaja dan El Maghviroh (2011: 12), apabila hasil menunjukkan nilai Signifikan (2 tailed) lebih besar dari 0.05 atau lima persen, maka  $H_0$  diterima dan begitu pula sebaliknya.

**Tabel 4. Uji Beda Distribusi Data Pretest-Posttest Hasil Belajar Pada kelompok Kontrol dan Eksperimen**

Kelompok	Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z	Sig
Eksperimen	Pengetahuan	Pre	51.61	1,3	22%	-0,3	0,76
		Post	52.90				
	Keterampilan	Pre	35.52	33,1	82,5%	-4,86	0,00
		Post	68.63				
Kontrol	Pengetahuan	Pre	50.00	-2,0	-3,3%	-0,78	0,43
		Post	48.00				
	Keterampilan	Pre	28.95	34,9	-11,2%	-4,78	0,00
		Post	63.82				

**Catatan:** dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila sig <0,05

Dari uji beda yang terdapat pada tabel 4. dapat diketahui pada variabel keterampilan di kelompok kontrol maupun eksperimen memiliki nilai sig lebih kecil dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada variabel keterampilan adanya pengaruh yang signifikan dalam penerapan *possession game* terhadap hasil belajar *passing* sepakbola.

Dari hasil diatas, maka dapat disimpulkan belajar *passing* sepakbola dengan penerapan *possession game* sudah terlaksana dengan baik, ini dibuktikan pada tabel 5 ada peningkatan pada aspek pengetahuan dan keterampilan sebesar 21 % dan 82,5 % pada kelompok eksperimen, dan siswa dapat melakukan gerakan *passing* dengan tahapan yang benar dibandingkan dengan *pretest* sebelumnya. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan tentang penerapan *possession game* terhadap hasil belajar *passing* sepakbola dapat diketahui bahwa dengan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan *possession game* dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola. *Small sided games* merupakan suatu metode latihan dengan menyajikan situasi permainan seperti permainan sesungguhnya yang membuat pemain mendapatkan penguasaan aspek teknik, taktik, dan fisik (Setyadi, 2016: 3), maka dengan begitu SSG dapat meningkatkan keterampilan siswa.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan penelitian juga pembahasan yang sudah dipaparkan di penjelasan sebelumnya, bahwa bisa disimpulkan menjadi berikut :

1. Terdapat pengaruh dengan penerapan *possession game* terhadap hasil belajar *passing* sepakbola. Dengan adanya bukti pada uji hipotesis terdapat

kelompok eksperimen yang menunjukkan nilai signifikan  $0,00 < 0,05$  dikatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan di kelompok eksperimen.

2. Perhitungan persentase pengaruh kelompok eksperimen pada aspek kognitif dan psikomotor mempunyai nilai masing-masing sebesar 21% dan 82,5%

**Saran**

Mengenai saran yang bisa dipaparkan sesuai dengan hasil uraian adalah :

1. Guru PJOK berperan penting untuk siswa lebih aktif bergerak dengan menggunakan metode permainan yang belum pernah siswa ketahui, agar siswa lebih bergerak aktif mengikuti setiap pembelajaran dengan materi sepakbola khususnya.
2. Bagi siswa baiknya agar selalu bersemangat bergerak aktif pada setiap jam pembelajaran PJOK.
3. Bagi peneliti berikutnya agar melakukan penelitian mencakup lebih luas lagi tentang pendekatan-pendekatan pada materi sepakbola dan mencari banyak lagi referensi dengan jumlah populasi dan sampel lebih banyak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1): 31-43.

Novitasari, V. F. D. (2019). Penerapan Small Sided Games Terhadap Hasil Belajar Passing dan Motivasi Siswi Mengikuti Pembelajaran Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(1): 85-88.

Hadi, H. (2016). *Respect For The Rules* dalam Permainan Sepak Bola. *Jendela Olahraga*, 1(1 Juli): 1-10.

Hevarianto, A. A. (2013). Penilaian Pelatih dan Pengawas Pertandingan Terhadap Kinerja Wasit PSSI Sidoarjo. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1): 1-4.

Hill-Hass, S. V., Dawson, B., Impellizzeri, F. M., & Coutts, A. J. (2011) Physiology of small-sided games training in football. *Sports medicine*, 41(3): 199-220.

Katis, A., & Kellis, E. (2009). Effects of small-sided games on physical conditioning and performance in young soccer players. *Journal of sportscience & medicine*, 8(3), 374-380.

Mukholid, A. (2007). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan: SMA Kelas*

Nosa, S., dan Septian, A. (2013). Survei Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Pemain Persatuan

Sepakbola Indonesia Lumajang. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(1): 1-8.

Sapulete, J. J. (2012). Hubungan Kelincahan dan Kecepatan dengan Kemampuan Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Siswa SMK Kesatuan Samarinda. *Jurnal ILARA*, 3(1): 108-114.

Saputro, Aditya Yan. (2018). Kompetensi guru pendidikan jasmani SMA bersertifikasi tahun 2009-2010 dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2): 69-83.

Suherman, A. (2015). The Analysis Of Character Education In Teaching Physical Education. *Proceeding International Conference on Innovation in Engineering and Vocational Education (ICIEVE 2015)*. Atlantis Press, November 2015: 232-234.

Setyadi, A. (2016). *Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Keterampilan Passing Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman Tahun 2016*. Skripsi, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY.

Widjaja, F. P., dan El Maghviroh, R. (2011). Analisis perbedaan kualitas laba dan nilai perusahaan sebelum dan sesudah adanya komite pada bank-bank go public di Indonesia. *The Indonesian Accounting Review (TIAR)*, 1(2): 117-134.

