

PENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN MODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA

Pujiadi

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Gatot Darmawan

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Sepakbola sebagai salah satu cabang olahraga yang menjadi bagian dari pendidikan jasmani, sepakbola merupakan produk dan proses yang tidak terpisahkan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar sepakbola untuk memperoleh hasil yang baik, siswa sebagai objek harus dilibatkan secara langsung mengingat pendidikan jasmani melalui aktivitas fisik. Interaksi dengan siswa yang berjalan baik akan mendorong perkembangan siswa ke arah yang lebih baik lagi. Sepakbola tidak hanya berupa praktik saja tetapi juga berupa teori sehingga dalam pembelajaran siswa harus terlibat aktif untuk berinteraksi langsung dalam mengamati dan mempraktekkan serta menerapkan konsep yang diperoleh.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah dan seberapa besar pengaruh peningkatan pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan sepakbola terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola di SDN Sambikerep I/479 Surabaya. Sampel dalam penelitian adalah siswa kelas V SDN Sambikerep I/479 Surabaya yaitu 30 siswa dengan menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan desain *one group pretest-posttest design*. Dan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan tes *dribbling* yang diadopsi dari Nurhasan (2003).

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Ada pengaruh 2) Pengaruh peningkatan pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan sepakbola terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola di SDN Sambikerep I/479 Surabaya sebesar 0,82%.

Kata Kunci : Modifikasi Permainan Sepakbola

Abstract

Football as a sport that is part of the physical education, football is a product and process are inseparable. This suggests that in the process of teaching and learning football for obtain good results, students should be involved as a direct object given physical education through physical activity. Interaction with students that went well will encourage the development of students into a better direction again. Football is not just a practice, but also a theory of learning that students should be actively involved in interacting directly observe and practice and apply the concepts learned.

The purpose of this study is to determine how much is there and increased influence of learning with modified forms football games approach on learning outcomes in SDN Sambikerep soccer dribble I/479 Surabaya. The samples were fifth grade students of SDN Sambikerep I/479 Surabaya is 30 students by using cluster random sampling technique. Method in this study using quantitative descriptive design one group pretest-posttest design. And the process of data collection was done by using a dribbling test adopted from Nurhasan (2003).

It can be concluded that: 1) There is an effect 2) Effect of increased learning approach modification form football games on learning outcomes in SDN Sambikerep soccer dribble I/479 Surabaya at 0.82%.

Keywords : Soccer Game Modification

PENDAHULUAN

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), artinya adalah tugas ajar yang harus diberikan serta memperhatikan perubahan anak dan dapat membantu mendorong perubahan

tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP. Oleh karena itu, DAP termasuk di dalamnya *body scaling* atau ukuran tubuh siswa, harus

selalu dijadikan prinsip utama dalam modifikasi pembelajaran Penjas. Modifikasi adalah menganalisa dan mengembangkan materi pembelajaran dengan cara memperuntukannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, olahraga cukup mendominasi materi pembelajaran. Padahal olahraga merupakan kegiatan fisik yang sangat kompleks, termasuk di dalamnya *close skill*, *open skill*, dan kombinasi *skill*, serta bahkan bisa jadi belum semua anak siap menerimanya. Untuk itu pengembangan modifikasi sangat penting dilakukan (Bahagia, Y. & Suherman, A. 2000: 11).

Sebagai salah satu cabang olahraga yang menjadi bagian dari pendidikan jasmani, sepakbola merupakan produk dan proses yang tidak terpisahkan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar sepakbola untuk memperoleh hasil yang baik, siswa sebagai objek harus dilibatkan secara langsung mengingat pendidikan jasmani melalui aktivitas fisik. Interaksi dengan siswa yang berjalan baik akan mendorong perkembangan siswa ke arah yang lebih baik lagi. Sepakbola tidak hanya berupa praktek saja tetapi juga berupa teori sehingga dalam pembelajaran siswa harus terlibat aktif untuk berinteraksi langsung dalam mengamati dan mempraktekkan serta menerapkan konsep yang diperoleh. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan serta pengetahuan siswa dan menjadikan pembelajaran pendidikan jasmani lebih menarik dalam hal sepakbola.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Sambikerep 1 Surabaya, dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam hal ini adalah sepakbola diketahui bahwa sebagian besar proses pembelajaran di SDN Sambikerep 1 Surabaya didominasi oleh guru sebagai pengendali dan aktif menyampaikan informasi, sedangkan siswa hanya bertindak sebagai pendengar dan pelaku untuk melaksanakan informasi yang diberikan oleh guru. Siswa rajin jika diminta untuk melakukan instruksi dari guru dan jika tidak diminta melakukan, siswa diam saja. Guru di SD Negeri menyampaikan materi yang akan diberikan dan menyediakan sarana-prasarana yang dibutuhkan. Setelah itu tanpa adanya proses pembelajaran siswa dibiarkan bermain sendiri sampai waktu pembelajaran usai. Model pembelajaran seperti ini pastinya tidak efektif karena akan merasa jemu dan bosan, sehingga siswa tidak memperoleh apa-apa dan tujuan dari pembelajaran itu sendiri tidak akan terwujud.

Dari hasil observasi yang telah diuraikan di atas terlihat jelas bahwa model pembelajaran seperti itu tidak akan berjalan dengan baik dan tidak akan mendapatkan hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu menciptakan sumber daya yang berkualitas. Akibatnya siswa akan menjadi pasif, dan enggan untuk bertanya serta kurang mampu menerapkan konsep-

konsep pendidikan jasmani dalam hal ini pembelajaran sepakbola.

Pembelajaran sepakbola itu sendiri meliputi berbagai pokok bahasan yaitu *dribble*, *juggling*, *passing*, *trapping*, *throw-in*, *shooting*, *heading*, dan banyak pokok bahasan lain yang merupakan teknik dasar dari permainan sepakbola. Peneliti mengambil salah satu pokok bahasan yaitu *dribble* yang merupakan salah satu teknik dasar dari permainan sepakbola dan sesuai dengan silabus atau kurikulum yang akan disampaikan kepada siswa kelas V di sekolah dasar dalam hal ini pembelajaran *dribble*.

METODE

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel (Maksum, 2007: 13).

Sedangkan desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*.

T1	X	T2
----	---	----

Populasi penelitian ini adalah siswa putra kelas V SDN Sambikerep 1/479 yang berjumlah 72 siswa. Dalam penelitian ini populasi siswa putra kelas V yang diambil sebagai obyek penelitian, dengan menggunakan penelitian *one group pretest-posttest design*.

Sampel dalam penelitian ini menggunakan penelitian *Cluster Random Sampling*, dengan cara mengundi kemungkinan siswa yang dijadikan sampel penelitian, sampel dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas V yaitu sebanyak 30 siswa. Peneliti hanya melibatkan siswa putra saja, dengan alasan siswa putri sangat lambat dan enggan untuk mempraktekkannya.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes prestasi atau *achievement test*, yaitu tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu (Arikunto, 2006: 151).

Adapun bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes *dribbling* yang diadopsi dari Nurhasan (2003).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dibahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode dan teknik pengumpulan data, maka dalam bab ini disajikan tentang hasil penelitian, hasil pengujian hipotesis, dan pembahasan. Penghitungan yang dilakukan secara manual dan dilakukan *cross check* (pengecekan kembali) dengan menggunakan aplikasi komputer *Statistical Product and Service Solutions Version 16.0 (SPSS)*, penggunaan *out put*

SPSS 16.00 for windows ini dimaksud agar penghitungan secara manual dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Analisa hasil penelitian akan dikaitkan dengan rumusan masalah penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis. Deskripsi data yang akan disajikan berupa data nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* *dribble* sepakbola siswa kelas V SDN Sambikerep I/479. Pada penelitian ini jumlah sampel yang diambil adalah sebesar 30 siswa.

(*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran diberikan. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) sebesar 9,77% terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola.

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari data hasil *pretest* dan *posttest* *dribble* sepakbola siswa kelas V SDN Sambikerep I/479 Surabaya mengenai peningkatan pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan sepakbola terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* *Dribble* Sepakbola Siswa Kelas V SDN Sambikerep I/479 Surabaya

Deskripsi Data	Passing Sepakbola		Beda
	Pretest	Posttest	
Rata-rata / Mean	11,39	10,46	9,77%
Standar Deviasi (SD)	1,87	1,94	0,07
Varians (S^2)	3,508	3,762	0,254
Nilai Terendah	8,52	7,38	
Nilai Tertinggi	15,13	14,47	

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas maka dapat diketahui bahwa hasil *pretest* *dribble* sepakbola mendapatkan nilai rata-rata sebesar 11,39, nilai standar deviasi sebesar 1,87, dan nilai varians sebesar 3,508, dengan nilai terendah sebesar 8,52 dan nilai tertinggi sebesar 15,13. Sedangkan hasil *posttest* *dribble* sepakbola mendapatkan nilai rata-rata sebesar 10,46, nilai standar deviasi sebesar 1,94, dan nilai varians sebesar 3,762, dengan nilai terendah sebesar 7,38 dan nilai tertinggi sebesar 14,47.

Dari hasil analisis beserta penjelasan di atas terlihat bahwa hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas V SDN Sambikerep I/479 mendapatkan peningkatan dari sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran diberikan. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan sebelum (*pretest*) dan sesudah

(*posttest*) sebesar 9,77% terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola.

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas

Model	N	Mean	sd	K-S Z	Sig.
Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> <i>Dribble</i> Sepakbola	30	171,75	20,28	1,110	2,170

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan dari hasil belajar *dribble* sepakbola siswa kelas V SDN Sambikerep I/479 mendapatkan nilai signifikan (Asymp. Sig.) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji T Dependensi

Model	N	Mean	sd	T _{hitung}	T _{tabel}
Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> <i>Dribble</i> Sepakbola	30	171,75	20,28	1,911	1,699

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan terima H_1 karena nilai t_{hitung} ($1,911 > 1,699$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan peningkatan pembelajaran dengan pendekatan modifikasi bentuk latihan terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola di SDN Sambikerep I/479 Surabaya, serta peningkatannya sebesar 0,82.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat Pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap hasil belajar *dribble*, yang terlihat dari peningkatan hasil belajar *dribble* sepakbola di SDN Sambikerep I/479 Surabaya sebesar 0,082%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada siswa:

Hasil penelitian dapat dijadikan tolak ukur dan dapat memberikan atau memperlihatkan hasil belajar *dribble* sepakbola yang lebih baik dalam pembelajaran penjasorkes.

2. Kepada guru:

Hasil analisa secara keseluruhan dapat dijadikan sebagai acuan bagi para guru penjasorkes

di SDN Sambikerep I/479 Surabaya bahwa hasil belajar *dribble* sepakbola tentu akan berpengaruh terhadap pembelajaran penjasorkes.

3. Kepada pihak peneliti lain:

Diharapkan dapat dijadikan acuan untuk dilakukan penelitian selanjutnya. Perlu adanya penelitian yang relevan tentang hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto,S 2006. *Prosedur Penelitian*

Bahagia, Y. dan Suherman, A.2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataan Guru SLTP Setara D- III. Jakarta:PT.RINEKA CIPTA.

Nurhasan, 2003. Tes dan Pengukuran. Universitas Negeri Surabaya.

Maksum, Ali. 2007. Metodologi Penelitian. Universitas Negeri Surabaya.

Dinata, M. 2003. Dasar-dasar Mengajar Sepakbola. Lampung: Penerbit Cerdas Jaya.

Maksum, Ali.2007. Statistik. Universitas Negeri Surabaya.

