

PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *WHOLE PRACTICE* DENGAN MENGGUNAKAN MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik)

Eko Adita Prastiyawan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, eko_adita096464251@yahoo.com

Nanang Indriarsa

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

Abstrak

Pada dasarnya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah – sekolah umumnya di sampaikan dalam bentuk permainan olahraga. Materi pembelajaran disampaikan secara bertahap sehingga esensi pokok pembelajaran permainan dapat dicapai oleh siswa. Untuk itu ketika seorang guru pendidikan jasmani mengalami masalah dalam ketersediaan sarana penunjang pembelajaran. Hendaknya seorang guru memiliki bekal pengetahuan dan keterampilan tentang strategi dan struktur permainan yang bisa di modifikasi karena sangat berguna untuk meningkatkan optimalisasi belajar siswa.

Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *dribbling*. Akan tetapi dalam kenyataan dan praktik di lapangan masih terdapat banyak siswa yang masih belum paham akan materi yang di sampaikan oleh guru. Untuk itu di perlukan sebuah metode pembelajaran lain yang di rancang dengan menggunakan permainan pada siswa kelas XI yang dulunya adalah kelas X SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1.) Untuk mengetahui pengaruh Metode Pembelajaran *whole practice* Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. 2.) Untuk mengetahui besarnya pengaruh Metode Pembelajaran *whole practice* Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan terhadap hasil belajar *dribbling* Sepakbola kelas XI SMA Negeri 1 Menganti. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik dengan jumlah sampel yang diambil sebanyak 30 siswa.

Ditinjau dari perhitungan statistik menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola yang dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 7,6044 > t_{tabel} 2,1444$ dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 24,14%.

Kata kunci: Metode *whole practice* dengan modifikasi permainan, hasil belajar, *dribbling* sepakbola.

Abstract

Basically teaching physical education in the schools conveyed by sports games. Learning materials delivered every step, so the essentials of learning can be achieved by students. When a physical education teacher have some problems because availability of means to supporting learning. A teacher should have the knowledge and skills strategy and structure of the game that could be modified because it is very useful to improve the optimization of student learning.

Many learning methods are used in order to improve students' ability to basic motion *dribbling*. But in reality and in a fact there are many students who still do not understand the learning material. So it needed a learning method in another designed using the game in class XI student who was once the class X State Senior High School 1 Menganti Gresik.

The purpose of this study is: 1.) To determine the effect of whole-practice Learning Method Using Modified Games can improve student learning outcomes. 2.) To determine the influence of whole practice learning methods. By Using the game modified the learning outcomes food ball *dribbling* of class XI State Senior High School 1 Menganti. The subjects in this research were students of class XI State Senior High School 1 Menganti-Gresik and the samples are 30 students.

Judging from statistical calculations conclude that there is a significant effect of whole practice method using a modified game of football *dribbling* towards learning outcomes as evidenced from the values $t_{hitung} 7,6044 > t_{tabel} 2,1444$ with a significance level of 0,05. While the greatest effect is found to be 24.14%.

Keywords: Method of whole practice with modifications game, learning outcomes, football *dribbling*

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam arti luas dapat mencakup seluruh proses kehidupan dan setiap individu dengan lingkungannya. Proses integrasi tersebut dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam rangka membantu anak didik mewujudkan dirinya secara optimal sesuai tahapan tugas perkembangannya menuju tahap kedewasaan tertentu.

Pengertian dan ruang lingkup pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktifitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola – pola perilaku pada individu yang bersangkutan (Nadisah, 1992:15). Untuk mencapai ruang lingkup pendidikan jasmani tersebut terkadang seorang guru pendidikan jasmani harus bisa menyesuaikan kebutuhan peralatan mengajar dengan sarana penunjang pengajaran di sekolah.

Dalam kurikulum pendidikan jasmani Kelas XI terdapat beberapa materi yang di ajarkan. Dan salah satunya adalah materi sepakbola. Sepakbola sendiri merupakan salah satu olahraga yang paling di gemari dan sepakbola merupakan olahraga yang di mainkan oleh semua kalangan. Adapun pengertian sepakbola adalah merupakan permainan beregu yang terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di perbolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya.

Dalam permainan sepakbola pasti ada istilah *dribbling*. Maka dari itu *dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. (Danny Mielke 2007:1) Dalam pelaksanaan *dribbling* ada beberapa macam atau versi yang bisa dipakai oleh pemain diantaranya *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam, *dribbling* menggunakan kaki bagian luar, dan *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam kura – kura kaki.

Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *dribbling*. Dan salah satunya adalah Metode keseluruhan. Metode keseluruhan adalah belajar yang caranya ialah dengan mempelajari suatu bahan sebagai suatu kesatuan (Mustaqim, Wahab 2003:68). Sedangkan menurut (mahendra dalam jurnal pendidikan olahraga 2012:18) metode *whole practice* atau metode keseluruhan adalah cara mengajar yang dilakukan dengan menampilkan keterampilan secara utuh.

Akan tetapi dalam kenyataan dan praktik di lapangan masih terdapat banyak siswa yang masih belum paham akan materi yang di sampaikan oleh guru. Ini juga di rasakan oleh penulis ketika melakukan tugas PPL mengajar di kelas X di SMA Negeri 1 Menganti Gresik, masih banyak siswa yang belum paham akan materi yang di sampaikan. Untuk itu di perlukan sebuah metode pembelajaran lain yang di rancang dengan menggunakan permainan pada siswa kelas XI yang dulunya adalah kelas X SMA Negeri 1 Menganti Gresik. Ini di lakukan agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Dan pastinya akan berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang di miliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar menurut Horwad kingsley (dalam Sudjana , 2010:22) adalah di bagi menjadi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita – cita.

Dari uraian diatas peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Metode pembelajaran *whole practice* Dengan Menggunakan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *dribbling* Sepakbola.

METODE

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel – variabel (Maksud 2009:48). Penelitian eksperimen di gunakan karena dalam penelitian ini akan ada perlakuan yang di lakukan kepada subyek penelitian. Pemberian perlakuan di berikan berupa metode pembelajaran *Whole Practice* dengan menggunakan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik tahun Pelajaran 2013 / 2014 yang terdiri dari delapan kelas (XI IPA 1, XI IPA 2 , XI IPA 3, XI IPA 4, XI IPS 1, XI IPS 2, XI IPS 3, XI IPS 4) berjumlah 258 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006:131). Sampel juga dapat didefinisikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011:81). Subjek sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik,

dan untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka peneliti menggunakan teknik *Cluster random sampling*, artinya di dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara memilih kelompok bukan individu. Cara pengundian di lakukan dengan cara semua kelas mengirimkan 1 perwakilan kelas atau bisa juga ketua kelas. Setiap ketua kelas harus mengambil satu kertas dari delapan kertas yang ada. Dalam delapan kertas hanya 1 kertas yang berisikan tulisan huruf S Bagi ketua kelas yang mendapat kertas dengan tulisan S maka kelas itu yang akan menjadi sampel. Dari 1 kelas yang sudah di undi akan terdapat 2 kelompok yang berjumlah 15 siswa setiap kelompoknya. Dan yang menjadi sampel adalah 30 siswa. Dalam penentuan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen penulis terlebih dahulu melakukan *pre test* kemampuan *dribbling*. Setelah hasil *pre test* sudah di ketahui kemudian di rangking. Kemudian subjek yang memiliki prestasi setara di pasang – pasangan secara *ordinal pairing* ke dalam kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian kedua kelompok tersebut sebelum di lakukan perlakuan merupakan kelompok yang sama prestasinya. Adapun untuk pembagian kelompoknya adalah dengan cara sebagai berikut :

Eksperimen	Kontrol
1	2
4	3
5	6
8	7
9	10
12	11 dan seterusnya

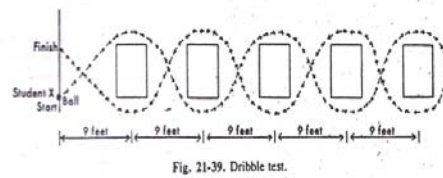
Tehnik pengumpulan data di lakukan lakukan selama 5 kali tatap muka, karena menyesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah. Pertemuan 1 melakukan dengan *Pre test* untuk mengetahui data awal keterampilan *dribbling* sepakbola siswa untuk membagi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan cara melakukan *ordinal pairing*. Setelah di ketahui kelompok kontrol dan kelompok eksperimen maka siswa akan di bagi menjadi 2 kelompok. Kelompok kontrol di berikan pembelajaran secara demonstrasi dan kelompok eksperimen di berikan pembelajaran dengan metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan. Pertemuan II , III , IV memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan memberikan metode pembelajaran *Whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan *dribbling* sepakbola. Sedangkan kelompok kontrol hanya di berikan materi *dribbling* tanpa pemberian metode *whole practice* modifikasi permainan. Pertemuan ke V memberikan *Post test* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. *Post test*

di lakukan untuk menentukan tingkat keberhasilan pembelajaran yang menggunakan metode *whole*

practice dengan menggunakan modifikasi permainan dengan yang tanpa menggunakan metode *whole practice* dengan modifikasi permainan. Setelah dilakukan *post test* selanjutnya di bandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Sedangkan untuk pengambilan data dengan Instrumen yang di gunakan untuk teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes dari Frank Verduci, (1980: 334-335) sebagai berikut:

Gambar 1. Tes Dribling Sepakbola Verduci



Siswa *dribbling* melewati 5 objek dalam waktu tertentu, 5 objek di tempatkan lurus sejajar. Bola di tempatkan di garis jarak antara garis start dengan objek pertama 9 kaki sedangkan jarak antar objek juga 9 kaki. Dua percobaan di berikan dengan catatan waktu mendekati 10 detik. Sekor di ambil dari dua percobaan..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil tes gerak dasar *dribbling* sepakbola sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan metode *whole practice* dengan modifikasi permainan pada 15 siswa kelompok eksperimen adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

KELOMPOK EKSPERIMEN		
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Rata-rata	33,91	25,72
<i>Std.Deviations</i>	9,24	10,06
<i>Variant</i>	85,5	101,39
<i>Maximum</i>	49.63	43.05
<i>Minimum</i>	21.32	13.18
<i>Presentase</i>	24,14%	

Hasil tes gerak dasar *dribbling* sepakbola sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan metode *whole practice* dengan modifikasi permainan pada 15 siswa pada kelompok kontrol adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi Data Kelompok Kontrol

KELOMPOK KONTROL	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata	33,90	30,18
Std.Deviations	9,37	11,19
Variant	87,96	125,43
Maximum	49.94	47.72
Minimum	21.75	15.03
Presentase	10,96%	

Tabel 3 Uji T Independen

Gerak dasar Dribbling Sepakbola	t hitung	t tabel	Keterangan
Eksperimen - Kontrol	0,00086	2,144	Tidak ada Beda

Uji T Independen dilakukan setelah kegiatan *Pre Tes*, dengan tujuan agar mengetahui bahwa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak ada perbedaan yang signifikan.

Tes dependent adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis *uji-t paired t-test* antara *pre-test* dan *post-test* dari masing-masing kelompok (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol), sebagai berikut :

Tabel 4 T-Test Dependent

Gerak dasar Dribbling Sepakbola		t hitung	t tabel	Keterangan
Eksperimen	pre-test	19,45	2,144	Signifikan
	post-test			
Kontrol	pre-test	7,11	2,144	Signifikan
	post-test			

Uji beda *independent sample* adalah uji beda yang digunakan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari dua kelompok yang berbeda

Tabel 5 T-Test Independent

Gerak dasar Dribbling Sepakbola	t hitung	t tabel	Keterangan
Eksperimen - Kontrol	7,604	2,144	Signifikan

Pembahasan

Berdasarkan tabel 1 dari data kelompok eksperimen dengan metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan pada *pre-test* menunjukkan rata-rata skor sebesar 33,91 *standart deviation* sebesar 9,24 dengan *variant* sebesar 85,50, nilai maximum dan minimum adalah 49.63 dan 21.32. Untuk kelompok eksperimen *post-test* rata-rata skor sebesar 25,72 *standart deviation* sebesar 10,06 dengan *variant* sebesar 101,39. nilai maximum dan minimum adalah 43.05 dan 13.18. dengan presentase peningkatan sebesar 24,14 %.

Berdasarkan tabel 2 dari data kelompok kontrol tanpa metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan pada *pre-test* menunjukkan rata-rata skor sebesar rata-rata skor sebesar 33,9 *standart deviation* sebesar 9,37 dengan *variant* sebesar 87,96. maximum dan minimum adalah 49.94 dan 21.75. sedangkan untuk kelompok Kontrol *post-test* adalah rata-rata skor sebesar 30,18 *standart deviation* sebesar 11,19 dengan *variant* sebesar 125,43 maximum dan minimum adalah 47.72 dan 15.03. dengan presentase peningkatan sebesar 10,96 %.

jika di lihat dari data kedua kelompok maka dapat di ketahui bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan lebih baik dari kelompok kontrol jika di lihat dari peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola menunjukkan perbedaan presentase yang cukup jauh.

Berdasarkan tabel 3 Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai t_{hitung} 0,00086 < t_{tabel} 2,144 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat di simpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Berdasarkan tabel 4 untuk kelompok eksperimen dapat di ketahui hasil perhitungan t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 19,45 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,144. Karena nilai t_{hitung} > t_{tabel} , maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka membuktikan bahwa H_a diterima, sehingga membuktikan bahwa ada pengaruh perlakuan metode *whole practice* dengan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik. Sehingga ini membuktikan bahwa hasil penelitian yang menyatakan bahwa pemberian perlakuan metode *whole practice* dengan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola sebesar 24.14% adalah signifikan.

Sedangkan untuk hasil perhitungan kelompok kontrol t_{hitung} dan t_{tabel} diperoleh hasil nilai t_{hitung} sebesar 7,11 sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2,144. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak maka membuktikan bahwa H_a diterima. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan nilai hasil belajar *dribbling* sepakbola sebelum dan sesudah pembelajaran *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik.

Berdasarkan tabel 5 Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} 7,604 > t_{tabel} 2,144 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan antara data kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola ditinjau dari pemberian metode pembelajaran.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti Gresik. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 7,604 > t_{tabel} 2,144 dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola berdasarkan analisis menggunakan rumus mean deviasi dikurangi mean *pre test* dikalikan 100%. peningkatan kelompok eksperimen dapat diketahui sebesar 24,14%.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang ditemukan, maka dapat diberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut :

1. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penerapan metode *whole practice* dengan menggunakan modifikasi permainan pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi *drbbling* sepakbola bisa dijadikan acuan bagi para guru pendidikan jasmani, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah walaupun sarana dan prasarana yang ada disekolah tidak memadai.
2. Proses pembelajaran, khususnya dalam materi di lapangan sebaiknya seorang guru pendidikan jasmani bisa menyiapkan materi dengan baik. Salah

satu contoh yang harus di siapkan adalah alat dan beberapa modifikasi permainan. Karena dengan modifikasi permainan seorang siswa lebih tertarik dengan suatu materi yang di sampaikan oleh seorang guru pendidikan jasmani. Jika itu di laksanakan oleh seorang guru pendidikan jasmani dengan baik maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang dapat terlaksana dengan lebih efektif dan efisien dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- JUR._PEND._OLAHRAGA/196308241989031AGUS _MAHENDRA/Kumpulan_makalah_bahan_p enataran(Agus_Mahendra)/Teori_Belajar_mot orik.pdf. Diunduh pada tanggal 20 Februari 2013
- Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa.
- Maksum, A. 2009.*Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa
- Mielke , Danny .2007 . *Dasar – dasar Sepakbola .* Bandung : Pakar Raya
- Mustaqim dan Wahid abdul.2003.*Psikologi pendidikan*.Jakarta:Rineke Cipta
- Nadisah, 1992 . *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung : Mendiknas
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.Bandung Alfabeta
- Sudjana , Nana. 2010 .*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Remaja Rosdakarya
- Verduci, Frank. 1980. *Measurement Concept in Physical Education*. St.Louis : C.V Mosby company