|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | JPJO ... (...) (2018)**Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga**http://ejournal.upi.edu/index.php/penjas/index |  |
| **PENINGKATAN HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAKBOLA MELALUI *SMALL SIDE GAMES*****Sagita Kusuma1, Gatot Darmawan1, Mochamad Ridwan1**Universitas Negeri Surabaya, Indonesia1 |
| **Info Artikel**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Sejarah Artikel:*Diterima Januari 2018Disetujui Maret 2018Dipublikasikan April 2018\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*Keywords:*Small Side Games, Sepak bola, Hasil Belajar | **Abstrak**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Dilaksanakannya penelitian ini adalah berdasarkan pernyataan di lapangan bahwa lapangan yang ada di SMA Negeri 1 Bojonegoro memiliki ukuran lapangan yang kecil, sedangkan materi harus tetap tersampaikan sehingga peneliti mencari jalan keluar yang sesuai dengan keadaan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui *small side games*. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif*.* Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design.* Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bojonegoro dengan jumlah total 250 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas XI-3 yang berjumlah 33 siswa. Cara memperoleh data dengan cara melakukan *pre-test,* perlakuan dan *post-test* yang dilakukan empat kali pertemuan. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS *(Statistical Package for the Social Sciences)* versi 20 dapat diketahui hasil *pre-test* dari 33 siswa memiliki rata-rata 1.96 nilai standar deviasi 0.556 dan nilai varian 0.310. Sedangkan untuk hasil *post-test* dari 33 siswa memiliki rata-rata 2.57 nilai standar deviasi 0.392 dan nilai varian 0.154. Berdasarkan perhitungan SPSS *Statistic* 20 *test* dengan ketentuan penguji jika nilai signifikansi dari nilai hitung, thitung lebih besar dari ttabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka Ha diterima dan Ho ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai thitung <t tabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dari hasil tersebut diperoleh nilai thitung >t tabel (7.184 > 2,036) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired samples test*, maka dapat disimpulkan Ha diterima dan Ho ditolak, yang artinya ada peningkatan dari hasil tes setelah pemberian *treatment* dengan nilai persentase sebesar 31.56% pada siswa kelas XI-3 SMA Negeri 1 Bojonegoro.**Abstract**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Background implementation of this research is based on the statement on the ground that the existing fields in senior high school 1 Bojonegoro has a small field sizes, while the material must still be submitted. The purpose of this study was to determine the increase learning outcames *dribbling* football through *small side games.* This research used quasi experiment with a quantitative approach. The research design used in this study is one group pretest-posttest design. The population in the study were all students of class XI senior high school 1 Bojonegoro with total number of 250 students. While the research samples are class XI-3 totaling 33 students. How to obtain data by doing a pre-test, treatment and post-tests conducted four times. Results of the analysis using SPSS version 20 can be seen the pre-test of the 33 participants had an average of 1.96 standard deviation 0.556 and variance 0.310. As for the post-test results of the 33 participants had an average of 2.57 standard deviation 0.392 and variance 0.154. SPSS statistical calculation based on 20 tests with test condition if the significance of the calculated value (t-count) is greater than (t-table) with significance level of 5% or 0,05 the Ha accepted and Ho rejected. Whereas the significance of (t-count) is smaller (t-table) with a significance level of 5% or 0,05 the Ho is accepted and Ha rejected. From the results obtained by value (t-count) > (t-table) (7.184 > 2,036) with a significance level of 5% or 0,05, then the appropriate basis for a decision in paired samples test, it can be cocluded Ha accepted and Ho rejected, which means there is the increase of test result after treatment with a percentage of 31.56% in students of class XI-3 senior high school 1 Bojonegoro..© 2017 Universitas Pendidikan Indonesia |
|  Alamat korespondensi: E-mail: mochamadridwan@unesa.ac.id | ISSN 2580-071X (online)ISSN 2085-6180 (cetak) |

## Pendahuluan

Dalam pendidikan jasmani, terdapat beberapa materi keterampilan gerak permainan yang harus dipelajari oleh peserta didik di satuan pendidikan. Misalnya pada jenjang pendidikan SMA, menurut buku guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/MA SMK/MAK kelas XI, pembelajaran analisis kategori keterampilan gerak permainan dibagi menjadi 12 kategori, dimana salah satu diantaranya adalah pembelajaran analisis kategori keterampilan gerak permainan bola besar.

Pembelajaran analisis kategori keterampilan gerak permainan bola besar meliputi bola voli, bola basket, dan sepakbola**.** Menurut Sukiyani (2013) sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola ke berbagai arah. Sedangkan tujuan permainan sepakbola yaitu untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tim sendiri agar tidak kemasukan bola. Bagian badan yang tidak boleh digunakan untuk memainkan bola adalah tangan. Namun, hanya penjaga gawang yang boleh memainkan bola dengan tangan.

Materi sepakbola sangat penting keberadaannya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Maka dari itu materi sepakbola perlu disampaikan oleh pendidik secara tepat. Kelancaran penyampaian materi ditunjang adanya sarana-prasarana yang mendukung, kemampuan siswa dalam menguasai teknik dasar, pemilihan modifikasi pembelajaran yang sesuai dan hal-hal lain yang dirasa perlu untuk dipersiapkan sebelum pembelajaran. Dalam perkembangannya, pembelajaran pendidikan jasmani banyak mengalami perubahan. Seharusnya perkembangan tersebut dapat diikuti dengan pemahaman serta pengaplikasiannya, hal ini dapat diartikan bahwa seorang pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai variasi pembelajaran. Dengan penerapan modifikasi pembelajaran yang bervariasi itulah maka akan terbentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif, inovatif, kreatif, efektif, juga menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai. Namun pada kenyataannya masih banyak pendidik yang belum mampu mengembangkan modifikasi pembelajaran menjadi lebih bervariasi. Menurut Almeida dkk (2012:174) dalam sepakbola bentuk permainan kegiatan (game sisi kecil/ketentuan bermain dan fase permainan pembelajaran) lebih relevan dengan perolehan keterampilan dan kemampuan jenis-jenis kegiatan yang melibatkan pelatihan fisik dan praktek keterampilan teknis. Daurte dalam Barnabe (2015) menambahkan bahwa penggunaan game sisi kecil dan bersyarat (SSG) adalah pendekatan umum dalam melatih pemain berdasarkan usia dan tingkatan kemampuan yang berbeda dalam olahraga tim seperti sepak bola. Lebih lanjut Frencken Barnabe (2015) menyebutkan bahwa tugas praktek pembelajaran populer ini menawarkan banyak keuntungan dalam memperoleh keterampilan yang relevan dan dapat memberikan adaptasi fisiologis dan taktis dalam permainan tim pemain yang mengarah ke kinerja pengembangan. Permainan game sisi kecil di desain untuk mengatasi masalah klasik sehubungan dengan pergantian belajar dari praktek menjadi permainan game: salah satu hal yaitu untuk menguasai teknik pemisahan, cukup hal yang lain adalah untuk menerapkan keterampilan tepat dalam bermain game (Holt dalam Ronglan, 2015).

Berdasarkan pernyataan di lapangan bahwa lapangan yang ada di SMA Negeri 1 Bojonegoro memiliki ukuran lapangan yang kecil, sedangkan materi harus tetap disampaikan sehingga saya mencari modifikasi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan tersebut. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien, baik dilihat dari proses pembelajaran, minat belajar siswa maupun prestasi yang dicapai oleh siswa.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu *(quasi experiment)* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (Noor, 2011). Didapatkan kelas sebagai sampel pada penelitian ini yaitu kelas XI-3. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 33 siswa. Subjek sampel dalam penelitian ini adalah salah satu dari kelas XI SMA Negeri 1 Bojonegoro. Untuk menentukan kelas eksperimen maka penulis menggunakan teknik *cluster random sampling* Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-posttest Design,* yaitu penelitian yang terdapat tes awal *(pretest)* sebelum diberikan perlakuan dan tes akhir *(posttest)* setelah diberikan perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, untuk hasil rata-rata *pre-test* sebesar 1,96 standar deviasi sebesar 0,556 dengan varian sebesar 0,310 serta nilai minimum sebesar 1,11 dan nilai maksimum sebesar 3,11. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 2,57 standar deviasi sebesar 0,392 dengan varian sebesar 0,154 serta nilai minimum sebesar 1 Berdasakan hasil perhitungan dalam tabel di atas t-hitung sebesar 7.184 sedangkan nilai t-tabel sebesar 2.036. Dan nilai sig sebesar 0,000 < 0,05 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired samples test,* dapat disimpulkan Ho ditolak dan Ha diterima, yang artinya ada peningkatan yang signifikan dari hasil *test* setelah pemberian *treatment* dan sebelum pemberian *treatment* penggunaan *small side games* terhadap hasil belajar *dribbling* sepakbola pada siswa kelas XI-3 SMA Negeri 1 Bojonegoro. Serta terdapat peningkatan pada *dribbling* sepakbola sebesar 31.56% setelah diberikan *small side games*

## KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat dikemukakan simpulan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan peningkatan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui *small side games* pada siswa kelas XI di SMA Negeri Besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *dribbling* sepakbola melalui *small side games* sebesar 31.56%.

## DaFTAR PUSTAKA

Almeida, Carlos Humberto. dkk. 2012. *Manipulating Task Constraints in Small-Sided Soccer Games: Performance Analysis and Practical Implications.* The Open Sports Sciences Journal. Vol. 5: hal. 174. (online).

Barnabe, Luis. dkk. 2015. *Age-related Effects of Practice Experience on Collective Behaviours of Football Players in Small-Sided Games.* Journal of Human Movement Science.

Maphosa, Cosmas. dkk. 2014. *Curriculum Development in South African Higher Education Institutions: Key Considerations.* Mediterranean Journal of Social Sciences. Vol. 5 (7): hal. 357. (online).

Sukiyani. 2013. *Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola dalam Permainan Sepak Bola dengan Metode Demonstrasi.* Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Vol. 1 (3): hal. 510-511. (online).

Sutrisno, Valiant Lukad Perdana & Siswanto, Budi Tri. 2016. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Vokasi. Vol. 6 (1): hal. 114. (online).

Taga, Ken & Asai, Takeshi. 2012. *The Influence of Short- term Intensive Dribbling Training on Ball Skill.* Journal of Football Science. Vol. 9: hal. 36. (online).