



PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP KETERAMPILAN SEPAKBOLA PADA PESERTA DIDIK KELAS IX A SMP NEGERI 1 JOMBANG

Pandu Dwi Prasetyo¹
Mecca Puspitaningsari²
Nanang Indriarsa³

Article History:

Submitted:

dd-mm-20xx

Accepted:

dd-mm-20xx

Published:

dd-mm20xx

¹Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

²Dosen Program Studi S1 Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

³Dosen Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Surabaya

pandudwip0@gmail.com

URL: <https://doi.org/10.32682/bravos.v7i3.1331>

DOI : 10.32682/bravos.v7i3.1331

Abstrak

Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakannya, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap keterampilan sepakbola pada peserta didik kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu mean, mean deviasi, uji t sampel sejenis, rumus peningkatan. Berdasarkan perhitungan analisis statistik melalui program SPSS, didapatkan hasil *pretest* dengan nilai tertinggi adalah 64 dan nilai terendah adalah 46. Sedangkan pada *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 66 dan nilai terendah adalah 47. Besarnya pengaruh permainan kecil terhadap pembelajaran keterampilan sepakbola. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada permainan kecil (permainan umpan terobosan, permainan mengumpan lewat nomor, permainan slalom menggiring bola, permainan menembak ikan didalam tong) di SMP Negeri 1 Jombang.

Kata Kunci: Keterampilan Sepakbola dan Permainan Kecil.

Abstract

Small games are a forms of games that haven't standard rules, standard rules, both about the rules of the game. The tools used, the size of the field, and the length of the game. The purpose of this study was to determine the effect of small games on football skill on clas IX A students of Jombang Junior High School 1. This research method using a quantitative approach. The design of this study used One Group Pretest-Posttest Design, in this design there weren't control groups, and subjects were are not randomly placed. The population in this study were students on class IX A students of Jombang Junior High School 1. The sampling technique uses cluster random sampling. Methods of collecting data using tests and documentation. The data analysis technique used is the mean, mean deviation, similar sample t test and



increase formula. Based on the calculating result of statistical analysis through the SPSS program, the results of the pretest with the highest score were 64 and the lowest value was 46. While the posttest with the highest score are 66 and the lowest value was 47. The magnitude of the influence of small games on learning soccer skills. So that it can be concluded that there is influence on small games (breakthrough bait games, pass through numbers, dribbling slalom games, fish shooting games in barrels) in Jombang Junior High School 1.

Keywords: Small Football and Game Skills

PENDAHULUAN

Sekolah pada hakikatnya merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan untuk membantu mengembangkan seluruh potensi peserta didik, membekalinya dengan ilmu pengetahuan, sikap dan kemampuan agar suatu saat dapat bermanfaat bagi bangsa dan negaranya serta mampu melanjutkan estafet pembangunan bangsa. Seseorang dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara adalah seseorang yang memiliki pendidikan sesuai bakatnya. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 menyatakan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan. Pendidikan memiliki efek formatif pada cara orang berpikir, merasa, atau tindakan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 bab 2 pasal 3, menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara demokratis serta tanggung jawab.

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana, hal ini berarti proses pendidikan di sekolah bukanlah proses yang dilakukan peserta didik secara asal-asalan dan untung-untungan, akan tetapi proses yang bertujuan sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan peserta didik diarahkan pada pencapaian tujuan. Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan yakni bimbingan pengajaran atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Inti dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan adalah proses belajar mengajar (Hamalik, 2010: 3).

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Jika proses pembelajaran yang dirancang guru dapat berjalan efektif dan menjadikan peserta didik aktif, maka peserta didik akan lebih mempunyai kesempatan untuk mengembangkan potensinya. Dimana interaksi antara guru dengan peserta didik pada proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui metode, model, pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan guru dalam kelas. Sebab hal tersebut akan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam hal Keterampilan, pengetahuan dan sikap selama proses pembelajaran. Salah satunya pada proses pembelajaran jasmani.

Didalam pembelajaran pendidikan jasmani diajarkan ada beberapa macam cabang olahraga, yang salah satu cabang olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu sepakbola. Sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya, (Sucipto, 2000: 7). Dalam permainan sepakbola terdapat teknik-teknik yang harus dipelajari yaitu menendang (*passing*), mengontrol (*control*), menggiring (*dribbling*), menepak bola ke gawang (*shooting*). Berkaitan dengan teknik dalam sepakbola, peserta didik pada umumnya diharapkan dapat menguasai teknik dalam sepakbola. Maka dari pada itu pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi sepakbola perlu diterapkan cara mengajar yang tepat dan menyenangkan, agar peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Disini peneliti ingin menerapkan permainan kecil dalam pembelajaran sepakbola. Selanjutnya menurut Djumidar (2007: 11. 31), “dunia peserta didik lebih dekat dengan situasi permainan dari pada yang serius, di dalam pembelajaran disajikan variasi-variasi agar supaya tidak mudah jenuh sebab peserta didik kerap kali juga cepat bosan melakukan kegiatannya”. Dalam suatu pembelajaran pasti membutuhkan suatu inovasi pembelajaran terkesan menarik, kreatif, tidak monoton dan lebih disenangi peserta didik, sehingga bahan atau materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Permainan kecil adalah sesuatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan yang baku, dalam penerapannya baik mengenai peraturan permainan, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun durasi permainan, (Hartati, 2012: 27). Permainan kecil juga dapat disesuaikan dengan keadaan ataupun situasi di mana dan kapan permainan yang dimaksud dilaksanakan. Permainan kecil sangat perlu diberikan kepada para peserta didik karena berpengaruh dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan sesuai dengan Hartati, dkk, (2012: 30), menyatakan bahwa dengan berbagai bentuk permainan kecil, minat dan motivasi siswa dalam belajar makin meningkat, dengan meningkatnya minat dan motivasi, maka hasil belajarpun akan meningkat. Manfaat permainan kecil menurut Hartati, dkk, (2012) antara lain:

- a. Keceriaan dan kesenangan.
- b. Keterampilan baru dalam bentuk perkembangan fisil, motorik kasar dan motorik halus.
- c. Sosialisasi (perkembangan sosial).
- d. Mengetahui aturan.
- e. Keberhasilan dalam mengikuti permainan membuat anak semakin percaya diri.
- f. Membantu perkembangan berpikir.
- g. Dapat mengelola diri sendiri.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan eksperimen yaitu suatu penelitian yang digunakan secara ketat untuk

mengatahui hubungan sebab akibat diantara variable (Maksum, 2012:65). Dalam penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak.

Tabel 1 One Group Pretest-Posttest Design

T ₁	X	T ₂
----------------	---	----------------

(Maksum, 2012: 97)

Keterangan:

T₁ : *Pretest*

X : Perlakuan (penerapan alat bantu pembelajaran)

T₂ : *Posttest*

1. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai *generalisasi*. *Generalisasi* adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari kelompok atau objek yang lebih sedikit. Sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian disebut sampel. Sampel yang baik harus sejauh mungkin menggambarkan populasi (*representativeness*). Artinya ciri dan sifat anggota sampel mencerminkan miniatur dari populasi. Teknik *cluster random sampling* dalam *cluster sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut cluster. Misalnya propinsi, kabupaten/kota bisa dipilih kecamatan dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah, (Maksum,2012: 53).

2. Metode Pengumpulan Data

Untuk menyusun instrumen pengambilan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu pengumpulan variable yang tepat.

Teknik yang digunakan pengambilan data adalah :

1. Tes

Tes adalah alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau kelompok, dan pengambilan data dilaksanakan melalui tahap *pretest – posttest* dilakukan sebelum dan setelah peserta didik melakukan *treatment* dari peneliti. Tes dilaksanakan dengan menggunakan tes keterampilan sepakbola.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan setiap catatan tertulis maupun film. Penggunaan dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi tentang peserta didik maupun lingkungan sekolah peserta didik. Dokumentasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, dokumentasi ini menggunakan kamera bertujuan untuk mengambil gambar pada saat proses pembelajaran.

3. Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, data yang didapat akan dianalisis. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu analisis tes *pretest-posttest* pada peserta didik kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang dengan menggunakan SPSS 20. Analisis data ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang pengaruh permainan kecil terhadap keterampilan sepakbola.

1. Deskripsi Data
2. Uji Normalitas
3. Uji Homogenitas
4. Uji t (*Paired Test*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah data yang diperlukan dalam penelitian terkumpul, langkah berikutnya adalah melakukan analisis terhadap data-data tersebut agar menjadi data yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menentukan keputusan atau menarik kesimpulan. Langkah analisis data yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Deskripsi data

Perhitungan data yang berkaitan dengan penelitian ini meliputi mean, nilai tertinggi, nilai terendah, standar deviasi.

Tabel 2 Deskripsi Data

Statistics			
		pretest	Posttest
N	Valid	34	34
	Missing	0	0
Mean		52,9118	55,5882
Median		52,5000	55,0000
Mode		50,00 ^a	51,00 ^a
Std. Deviation		3,99521	4,78075
Minimum		46,00	47,00
Maximum		64,00	66,00
a. Multiple modes exist. The smallest value			

Berdasarkan tabel SPSS di atas dapat diketahui nilai *pretest* mean sebesar 52,9118, median 52,5000, standard deviasi 3,99521, minimum sebesar 46,00, dan maksimum sebesar 64,00.

2. Uji normalitas

Tabel 3 Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		pretest	posttest
N		34	34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	52,9118	55,5882
	Std. Deviation	3,99521	4,78075

	Absolute	0,138	0,156
	Positive	0,138	0,156
	Negative	-0,115	-0,087
Kolmogorov-Smirnov Z		0,806	0,909
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,534	0,380
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Dari hasil perhitungan SPSS di atas dapat diketahui nilai signifikan hasil *pretest* sebesar 0,534 sehingga $(0,076) > \alpha$, maka terima H_0 jadi data berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* sebesar 0,380 sehingga $(0,380) > \alpha$, maka terima H_0 jadi data berdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa data nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

3. Uji homogenitas

Tabel 4 Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	2,971	1	66	0,089
	Based on Median	2,616	1	66	0,111
	Based on Median and with adjusted df	2,616	1	65,965	0,111
	Based on trimmed mean	2,909	1	66	0,093

Berdasarkan data tabel hasil *output* SPSS uji homogenitas di atas dengan $\alpha = 0,05$ didapat nilai sig untuk *Based Of Mean* sebesar 0,089. Hal ini berarti nilai sig $(0,089) > \alpha$, maka terima H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.

4. Uji hipotesis (Uji t Paired Test)

Tabel 5 Output Uji T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-2,67647	3,43529	0,58915	-3,87510	-1,47784	4,543	33	0,000

Berdasarkan dari hasil analisis data diatas dapat diketahui t hitung sebesar 4,543 sedangkan nilai t tabel 1,690, nilai probabilitas (sig)= 0,00 dapat dilihat bahwa besaran probabilitas (sig) $0,00 < 0,05$ maka H_0 di olah dan H_1 diterima. Artinya ada pengaruh yang signifikan permainan kecil (permainan umpan terobosan, permainan mengumpan lewat nomor, permainan slalom menggiring bola dan permainan menembak ikan didalam tong) terhadap keterampilan sepakbola Berdasarkan temuan yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa permainan kecil yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (permainan umpan terobosan, permainan mengumpan lewat nomor, permainan slalom menggiring bola, permainan menembak ikan didalam tong) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang.

Selanjutnya dilihat dari hasil uji t data *pre-test* dan *post-test*, menunjukkan bahwa tingkat signifikansi dan presentase pengaruh permainan kecil terhadap hasil keterampilan sepakbola dalam permainan sepakbola. Dengan adanya permainan kecil pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran peserta didik dapat dengan mudah menerima pembelajaran (permainan kecil), dimana peserta didik lebih mudah memahami dalam pembelajaran dan dituntut lebih aktif didalam proses pembelajaran. Hal ini didasari oleh manfaat dari permainan kecil yang dapat menimbulkan minat sasaran pendidikan, selain itu juga permainan kecil pembelajaran dapat membantu sasaran pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat dengan permainan kecil pembelajaran dapat mempermudah penyampaian bahan pendidikan atau informasi oleh peneliti sehingga informasi atau bahan pendidikan dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik.

Dari penelitian ini permainan kecil dapat mempengaruhi keterampilan sepakbola, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muchamad Ishak, (2014), menunjukan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar *shooting*, memberikan pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap keterampilan *shooting*. Dalam pembelajaran yang dibahas di atas dapatlah dipahami bahwa pembelajaran keterampilan sepakbola dengan menggunakan permainan kecil (permainan umpan terobosan, permainan mengumpan lewat nomor, permainan slalom menggiring bola, permainan menembak ikan didalam tong), pada peserta didik tidak hanya berpengaruh terhadap *shooting* saja, tapi pada keterampilan sepakbola yang meliputi (*control, passing, dribbling* dan *shooting*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kecil terhadap keterampilan sepakbola pada peserta didik kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kecil terhadap keterampilan sepakbola pada peserta didik kelas IX A SMP Negeri 1 Jombang tahun pelajaran 2018/2019.

Saran

Hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka di beri saran agar penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada guru sebaiknya permainan kecil (Permainan umpan terobosan, permainan mengumpan lewat nomor, permainan slalom menggiring bola, permainan menembak ikan didalam tong) ini dijadikan acuan bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam meningkatkan hasil pembelajaran khususnya dalam pembelajaran keterampilan sepakbola.
2. Peneliti juga menyarankan kepada pembaca bahwa penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber referensi dan sumber informasi sehingga dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh permainan kecil.

DAFTAR PUSTAKA

Arcon Artono. (2013). *Pengaruh metode bermain terhadap kemampuan shooting bola diam ke gawang permainan sepakbola*. Skripsi FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak

Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Djumidar. (2006). *Dasar-dasar Atletik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hamalik, O. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hartati, Dkk. (2012). *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.

Hidayat Nur Wibawa. (2016). *Pengaruh permainan target terhadap kemampuan shooting dalam permainan sepakbola*. Skripsi FIK Universitas Negeri Yogyakarta.

Kunandar. (2013). *Penilaian Authentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Luxbocher, J.A. (2004). *Sepakbola*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Mielke. (2003). *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakaraya Pustaka.

Muchamad Ishak. (2015). *Pengaruh metode pembelajaran berbasis permainan terhadap hasil belajar shooting ke gawang dalam permainan sepakbola* Skripsi FKIP Universitas Tanjung Pura Pontianak

Paturusi, A. (2012). *Managemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT Asri Mahasatya.

Rosdiani, D .(2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.

Sucipto, Dkk.(2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan.

Winarno. (2006). *Tes Ketrampilan Olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.