

## PENERAPAN PERMAINAN *SMALL SIDE GAMES* TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA

Dendi Irawan<sup>1)</sup>, Didi Muhtarom<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima (Desember) (2020)

Disetujui (Januari) (2020)

Dipublikasikan (Februari)  
(2021)

*Keywords:*

*Small side games,  
passing, football.*

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the application of small sided games to the learning outcomes of passing in a football game. The research method used is an experimental method with a one-group pretest-posttest research design. The population in this study were students of SSB KU-12 Pegasus Ciwaru with a sampling technique using total sampling. The data analysis technique used by researchers was to test for normality, test for homogeneity and test hypotheses. The result of this research is the value of sig (2-tailed) 0.000. Because the value of sig ( 2-tailed ) 0.000 < 0.05 , thus  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This means that there is a treatment effect of the application of small sided games on the learning outcomes of passing in football games for students of KU-12 SSB Pegasus Ciwaru.*

© Dendi Irawan, Didi Muhtarom  
Under the license CC BY-SA 4.0

### *Corresponding Author:*

Author, Dendi Irawan

Departement, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Afiliasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: [dendiirawan@mhs.upmk.ac.id](mailto:dendiirawan@mhs.upmk.ac.id)

## PENDAHULUAN

Sepak bola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola. Selaras dengan hal tersebut, Sucipto dalam Effendi (2017) menyatakan bahwa, "Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang". (Effendi, 2017) menambahkan sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. (Raditya, 2015) menyatakan permainan sepak bola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi: (1) Gerak atau teknik tanpa bola "Selama dalam sebuah permainan sepak bola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok, dan berhenti tiba-tiba". (2) Gerak atau teknik dengan bola "Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: (a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*) bola (*passing*), (b) Menendang bola ke gawang (*shooting*), (c) Menggiring bola (*dribbling*), (d) Menerima bola dan menguasai bola (*receiveing and controlling the ball*), (e) Menyundul bola (*heading*), (f) Gerak tipu (*feinting*), (g) Merebut bola (*sliding tackle-shielding*), (h) Melempar bola ke dalam (*throw-in*), (i) Menjaga gawang (*goal keeping*)".

Tujuan penjas yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial,

emosional dan moral (Ali & Setiawan, 2015). Setiap proses pembelajaran seorang guru pasti menemukan suatu kejenuhan, ketidakcocokan, dan berbagai permasalahan lainnya dengan siswa terkait dengan gejala tersebut. Singkatnya penjas bertujuan untuk mengembangkan potensi setiap anak setinggi-tingginya, secara sederhana tujuan penjas meliputi tiga ranah atau dominan yakni kognitif, psikomotor dan afektif sebagai satu kesatuan (Ali & Setiawan, 2015:15). Seorang siswa tidak akan mampu menerima dan menangkap pengetahuan secara benar jika emosional siswa menolak dan akan merasa jenuh.

Oleh karena itu perlu dilakukan adanya sebuah permainan sebagai strategi pelaksanaan pembelajaran bagi siswa yang harus diterapkan dan dikemas dengan menarik agar siswa tertantang dan mampu mengatasi permasalahan ini. Dengan adanya modifikasi dan pengembangan permainan sepakbola ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif untuk mengikuti mata pelajaran penjas. Sehingga standar kompetensi yang ada pada kurikulum bisa tercapai dengan baik. Esensi modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. (Bahagia & Suherman, 2010:1). Permainan di lapangan skala kecil (*small sided games*) merupakan situasi tepat yang dikembangkan untuk para pemain muda, supaya mereka bisa belajar dan berkembang. Setiap permainan merupakan gabungan dari teknik khusus dalam sepakbola, misalnya menggiring, mengoper, atau menembakkan bola, atau berfokus pada kerja sama tim dan strategi, misalnya bertahan, menyerang, menciptakan ruang gerak, atau bergantian tugas. Permainan ini dirancang secara khusus untuk menampilkan kemampuan terbaik para pemain dalam situasi pertandingan yang sebenarnya. Jika pemain menjalani pertandingan yang lebih lama, pemahaman mereka terhadap pentingnya kerja sama tim, pemosisian diri yang benar, dan pengambilan keputusan mereka akan berkembang pesat (Milke, 2012).

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Kemudian dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah siswa KU-12 SSB Pegasus Ciwaru yang berjumlah 25 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah total sampling, sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan seluruh anggota populasi yaitu sebanyak 25 siswa (Arikunto, 2013). Alat bantu yang digunakan untuk mengukur hasil besaran pengaruh penerapan permainan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola adalah tes *passing* (Nurhasan et al, 2007).

Penelitian ini diawali dengan pengambilan data awal atau pre test dan apabila eksperimen telah selesai dilakukan maka diakhiri dengan post test, yang kemudian dilanjutkan dengan tabulasi. Untuk menguji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji gain untuk menentukan signifikan atau tidaknya perbedaan hasil pre tes dan post tes, selanjutnya dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas data, yang kemudian dilanjutkan dengan perhitungan untuk uji homogenitas menggunakan Chi-Square. Uji hipotesis dalam penelitian menggunakan analisis uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara hasil pre test dan post test yang telah dilakukan untuk mengetahui keterampilan *passing* sesudah dan sebelum perlakuan (Arikunto, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah data diperoleh, diketahui bahwa nilai pre-test *passing* pada KU-12 SSB Pegasus Ciwaru, di dapat nilai minimal = 3, nilai maksimal = 6, rata-rata = 4,24 dengan jumlah nilai yaitu 106. Sedangkan untuk post-test, nilai minimal = 6, nilai maksimal = 10, rata-rata = 8,28 dengan jumlah nilai yaitu 207. Dengan demikian, maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan kemampuan *passing* pada siswa KU-12 SSB Pegasus Ciwaru setelah memberikan treatment berupa permainan *small side games*. Kemudian, pada uji normalitas ditemukan bahwa hasil dari nilai signifikansi *Asymp, Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,093 > 0,05$ , pada taraf *signed*. Maka dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, didapatkan nilai sig.  $0,518 > 0,05$  pada taraf *signed*, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas diatas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil treatment treatment penerapan permainan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dalam

permainan sepakbola pada siswa KU-12 SSB Pegasus Ciwaru sama atau homogen. Langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis menggunakan uji paired sampel t-test, dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

Tabel 1 *Paired Samples T Test*

Pair		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
1	Pretest – Posttest	4.03448	.49877	.09262	-4.22420	-3.84476	-43.560	28	.000

Berdasarkan tabel paired samples t-test diketahui nilai sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat *treatment* pengaruh penerapan permainan *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa KU-12 SSB Pegasus Ciwaru.

Sehingga, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti dengan menggunakan permainan *small sided games* dan berhasil memberikan pengaruh terhadap keterampilan *passing* dalam permainan sepakbola pada siswa KU-12 SSB Pegasus Ciwaru. Metode permainan *small side games* memiliki beberapa keunggulan antara lain, menjadikan siswa lebih tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikan anak lebih antusias karena permainan menarik.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh maka dapat ditarik kesimpulan adanya pengaruh penerapan permainan *small sided games* terhadap hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola pada siswa KU-12 SSB Pegasus Ciwaru. Terbukti dari hasil nilai pre-test sebesar 4,24 dan post-test sebesar 8,28 terdapat peningkatan sebesar 4,02.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini berisi ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang berperan penting dalam pelaksanaan penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arma dan Agus Manadji. (2014). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani. Jakarta:Depdikbud.
- Aqip Zainal. (2018). Penelitian Tindakan Kelas : Untuk Guru SD, SDLB, dan TK. Bandung: CV Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. (2013). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bahagia, Yoyo dan Adang Suherman. (2010). Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: Depdiknas.
- Danny, Milke. (2012). Dasa-Dasar Sepakbola. Bandung: Pacan Raya.
- Dimiyati. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, Awang Roni. (2017). Meningkatkan Ketrampilan Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Drill. Jurnal Pendidikan Olahraga, 6,65-74.
- Komarudin. (2013). Strategi Peningkatan Fisik. Jakarta:Depdiknas.
- Ma'mun, Ali dan Ipang Setiawan. (2015). Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Boi. Journal Unnes, 4, 2095.
- Muhajir. (2017). Pendidikan Jasmani. Jakarta: Yudistira.
- Mulyasa. (2013). Menjadi Guru Profesional. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Nawawi, Hadari. (2012). Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purwanto. (2017). Psikologis Pendidikan. Bandung: PT. Karya Rosada
- Raditya Galih. (2015). Peningkatan Pembelajaran Teknik Passing dalam Permainan Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri III Bero Kecamatan Manyaran Kabupaten Wonogiri. Skripsi
- Rohim. (2013). Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan dalam Sepakbola untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 3,1.
- Yoyo Bahagia. (2012). Pengembangan Konsep Diri yang Positif pada Siswa SD Sebagai Dampak Penerapan Umpan Balik (Feedback) dalam Proses Pembelajaran Penjas. Jurnal Pendidikan Dasar, 9, 2. Jatikusumo