

MODEL PEMBELAJARAN DRIBBLING PADA PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Iqbal Jasri¹⁾, Firmansyah Dlis²⁾, dan Hidayat Humaid³⁾

Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

e-mail : iqbalnyajasri@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk dapat memperoleh informasi tentang pengembangan dan penerapan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP serta untuk mengetahui efektivitas model yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D) dari Borg and Gall. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP yang terdiri dari 40 siswa. Tahapan-tahapan dalam penelitian ini adalah : analisis kebutuhan, evaluasi ahli (evaluasi produk awal), ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba kelompok besar (*field testing*). Uji efektivitas model menggunakan tes keterampilan *dribbling* sepakbola yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan *dribbling* siswa sebelum dan sesudah pemberian perlakuan model pembelajaran *dribbling* yang dikembangkan. Tes awal yang dilakukan diperoleh tingkat kemampuan *dribbling* siswa adalah 3.236 detik. Setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *dribbling* didapatkan tingkat kemampuan *dribbling* siswa 9.736 detik. Pada uji signifikan perbedaan dengan spss 16 didapatkan mean= -6.500 menunjukkan selisih dari hasil pre-test dan hasil post-test, hasil t-hitung= -28.429 df=37 dan p-value= 0.00 < 0.05 yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola. Dengan demikian model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP efektif untuk meningkatkan kemampuan *dribbling* pada permainan sepakbola untuk Siswa SMP.

Kata Kunci : *model, latihan, sepakbola, dribbling*

Abstract

The goal to be achieved from this research and development is to produce dribbling learning model product on football game for junior high school students. This research and development is conducted to be able to obtain information about the development and application of dribbling learning model on the game of football for junior high school students and to know the effectiveness of the resulting model. This research uses Research & Development (R & D) method from Borg and Gall. Subjects in this study were junior high school students consisting of 40 students. The steps in this study are: needs analysis, expert evaluation (initial product evaluation), small group trial, and field testing. Test the effectiveness of the model using soccer dribbling skills test used to determine the level of dribbling ability of students before and after giving treatment dribbling learning model developed. Initial test done obtained level of dribbling ability of student is 3,236 second. After given treatment dribbling learning model obtained level of dribbling ability students 9.736 seconds. On the significant test the difference with spss 16 obtained mean = -6.500 shows the difference of pre-test results and post-test results, t-count = -28.429 df = 37 and p-value = 0.00 < 0.05 which means there is a significant difference between before and after given the treatment of dribbling learning model on the

game of football. Thus a dribbling learning model on football games for junior high school students is effective to improve dribbling skills in football games for Junior High School Students.

Keywords: *model, exercise, football, dribbling*

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan. mengembangkan aspek-aspek yang berhubungan dengan olahraga dan kesehatan, seperti keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional (psikologis), keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga. Dalam pelaksanaan pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dikemas dalam bentuk praktek dalam suatu metode mengajar yang tepat, apabila penggunaan sarana dan metode pembelajarannya kurang tepat di gunakan maka tujuan dari pendidikan jasmani dan kesehatan tidak akan tercapai dengan maksimal, Bentuk kegiatan jasmani yang termasuk dalam rangkaian proses pembelajaran Penjas salah satunya adalah permainan sepakbola, sepakbola merupakan suatu permainan yang menggunakan bola besar, dan juga sepakbola merupakan cabang olahraga yang terpopuler di dunia.

Sepakbola juga merupakan mata pelajaran yang slalu ada di sekolah, salah satu nya di sekolah menengah pertama. Dalam Pelajaran sepakbola berkaitan sama lokomotor, non lokomotor dan manipulatif terkesan sangat membosankan karena dunia anak-anak adalah dunia bermain. Sepak bola ada beberapa teknik yang sangat dasar, salah

satunya teknik *dribbling*, Salah satu faktor mendasar yang harus dikuasai agar dapat bermain sepakbola dengan baik adalah menguasai menggiring bola (Efendi, 2007:55).

KAJIAN PUSTAKA

Prosedur Pengembangan

Penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu mengembangkan produk, dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembang sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validitas. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, sebagaimana diuraikan *Borg & Gall* sebagai berikut: (*Research and information collecting, 2) Planning, 3) Develop preliminary form of product, 4) Preliminary field testing, 5) Main product revision, 6) Main field testing, 7) Operational product revision, 8) Operational field testing, 9) Final product revision, dan 10) Dissemination and implementation.*)

Belajar dan Pembelajaran

Belajar mempunyai makna sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Husdarta (2010:3) mengatakan tingkah laku dapat

dibagi menjadi dua kelompok, yaitu dapat yang diamati (*behaviorial performance*) dan tidak dapat diamati (*behaviorial tendency*). HIntzman dalam muhibin syah menjelaskan *learning is a change in organism due to experience which can affect the organisme behavior*. Artinya suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme (manusia atau hewan) di sebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Jadi, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme. Menurut Arif S Saiman (2011:2) juga mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan dan juga digunakan sebagai alat pendidikan untuk mencapai tujuan umum pendidikan nasional. Untuk mncapai tujuan yang dimaksud diperlukan peningkatan pembelajaran penjas sehingga semakin efektif pelaksanaannya. Widiastuti menjelaskan kesegaran jasmani adalah kondisi jaman yang menggambarkan potensi dan kemampuan jasmani untuk melakukan tugas-tugas tertentu dengan hasil yang optimal tanpa memperlihatkan kelelahan yang berarti.

Tujuan dari permainan sepakbola adalah memasukan bola kegawang lawan sebanyak-banyak mungkin dan menjaga gawang dari serangan lawan agar bola tidak masuk ke gawang kita sendiri.

Permainan sepakbola hampir seluruhnya menggunakan otot tungkai kecuali penjaga gawang atau *kipper* yang dibolehkan menggunakan lengannya didaerah tendangan hukumannya. Permainan ini juga dapat dimainkan di *indoor* (ruangan tertutup) atau *outdoor* (luar lapangan).

Secara umum teknik dasar sepakbola dapat dibedakan menjadi : mengoper bola (*passing*), mengiring bola (*dribbling*), menendang bola (*shooting*), dan menyundul bola (*heading*). Adapun teknik dasar menunjang setelah teknik dasar *passing* (mengoper bola) , yaitu teknik dasar *dribbling* (menggirirng bola). *Factor like technical skills, kicking, dribbling, tactics and mental and physical...*, Menggiring bola adalah salah satu teknik dasar bermain sepakbola yang memiliki unsur seni dan daya tarik tersendiri, Jika dibandingkan dengan teknik dasar lainnya. Cara melakukan *dribbling* menurut Joseph A. Luxbacher adalah *Dribbling to beat an opponent, dribbling to maintain possession, dribbling for speed*.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola menggunakan model penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian antara lain: (1) *Research and information collecting* (2) *planning* (3) *Development of the preliminary from of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main product revision* (6) *Main field testing* (7) *Operational product revision* (8) *Operational*

field testing (9) *Final product* (10)
Dissemination and implementation.

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk yang dapat dipergunakan sebagai model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga dapat dijadikan salah satu sumber belajar lain dalam proses latihan. Untuk mempermudah sistematika penelitian maka akan diketahui mengenai langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang di gunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah yang di adopsi dari Borg and Gall.

Instrumen yang digunakan dalam model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola melalui berbagai macam permainan adalah dengan menggunakan kuesioner dan tes keterampilan dalam melakukan gerak *dribbling*. Kuesioner digunakan untuk analisis kebutuhan, evaluasi ahli dan hasil penilaian atlet (dalam uji coba tahap I dan uji coba tahap II). Kuesioner analisis kebutuhan dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data pendapat guruterhadap model pembelajaran yang pernah atau sedang mereka gunakan dan model pembelajaran seperti apa yang mereka inginkan. Instrumen tes keterampilan dalam melakukan gerak *dribbling* digunakan untuk mendapatkan data efektifitas implementasi model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola melalui berbagai macam

permainan menggunakan *pretest* dan *posttes*.

Ada dua teknik analisis data hasil penelitian yang digunakan yaitu: analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Apabila data yang diperoleh bersifat uraian yang tidak dapat diubah ke dalam bentuk angka-angka maka analisis datanya menggunakan analisis kualitatif. Sedangkan data yang dikumpulkan dapat diklasifikasikan dalam kategori-kategori atau diubah dalam bentuk angka-angka, maka analisis data kuantitatif cocok digunakan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran adalah teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Teknik analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari para ahli berupa saran dan masukan yang tidak dapat dirubah ke dalam bentuk angka, sedangkan teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengelola data yang didapat dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar serta uji efektivitas model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Model

Pengembangan model Pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama ditujukan agar menghasilkan model-model Pembelajaran *dribbling* yang efektif dan lebih bervariasi. Data hasil analisis kebutuhan disajikan melalui beberapa cara yaitu wawancara guru Penjas dan penyebaran kuisisioner

untuk siswa SMP yang mengikuti Pembelajaran Dribbling pada permainan sepakbola. Data hasil validasi akan disajikan oleh tiga orang ahli sepakbola. Data dari hasil ujicoba kelompok yang berasal dari siswa kelas VIII dengan uji kelompok kecil sebanyak 20 orang subjek, ujicoba lapangan sebanyak 60 orang subjek, dan uji efektifitas sebanyak 40 orang subjek.

B. Hasil Analisis Kebutuhan

Terdapat dua tujuan yang hendak diketahui pada analisis kebutuhan, yaitu :

- (1) Seberapa pentingnya pengembangan model Pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk siswa SMP.
- (2) Kendala atau permasalahan serta dukungan apakah yang ditemui dalam pengembangan model Pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk siswa SMP.

C. Hasil Data Analisis Kebutuhan

Berdasarkan data yang didapat peneliti melalui wawancara dan angket kepada 60 siswa dan selanjutnya diolah dan dideskripsikan. Rumusan penelitian yang dilakukan kepada siswa dilaksanakan pada bulan Maret 2018. Analisis kebutuhan dalam bentuk angket di Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan dari analisis kebutuhan tersebut dapat diketahui bahwa : (1) siswa sangat berminat untuk mengikuti kegiatan Pembelajaran sepakbola (2) siswa merasa bosan dengan variasi Pembelajaran *dribbling* yang monoton (3) siswa setuju jika dikembangkan model Pembelajaran

dribbling sepakbola untuk Sekolah Menengah Atas (4) Guru Penjas membutuhkan model-model Pembelajaran *dribbling* sepakbola (5) Guru Penjas membutuhkan referensi media berupa buku elektronik maupun non elektronik guna menunjang proses Pembelajaran. Hasil temuan dilapangan atau studi pendahuluan selanjutnya dideskripsikan dan dilakukan analisis sehingga hasil ini bersifat deskriptif dan analitis, dengan studi pendahuluan sebagai acuan

D. Kelayakan Model

Setelah peneliti melakukan tahap-tahap pengumpulan dan pembuatan draf model Pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk Siswa SMP. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti melakukan uji ahli. Uji ahli dilakukan yang bertujuan untuk mendapatkan kelayakan atau validitas model yang dihasilkan dengan penilaian langsung dari para ahli sepakbola.

Peneliti menghadirkan 3 orang ahli dalam bidang sepakbola satu orang berprofesi sebagai dosen olahraga, seorang guru penjas dan seorang pelatih sepakbola dalam penilaian kelayakan model Pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk Siswa SMP.

E. Efektifitas Model

Menunjukkan hasil pre-test dan post-test siswa *dribbling* sepakbola untuk pemula usia SMP. Uji pre-test dilakukan setelah dilakukan revisi kelompok kecil. Pre-test dilaksanakan sebelum dilakukan

penerapan 36 model Pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP. Test dilakukan untuk mengetahui hasil sebelum diberikan perlakuan. Rata-rata hasil tes 38 siswa adalah 3.236 detik. Setelah diberikan perlakuan model Pembelajaran *dribbling* sebanyak 36 model yang telah di evaluasi dan di validasi selanjutnya dilakukan pre-test terhadap 38 siswa untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan teknik *dribbling* anak setelah diberikan variasi Pembelajaran *dribbling*. Setelah dilakukan test diketahui bahwa kemampuan *dribbling* anak meningkat ditandai dengan berkurangnya catatan waktu dengan rata-rata 9.736 detik. Berdasarkan uraian di atas terdapat perbedaan hasil waktu antara pre-test dan post-test bahwa model Pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP yang dikembangkan efektif dan dapat meningkatkan tingkat kelincahan anak.

Hasil test yang diperoleh sebelum dan setelah diberikan perlakuan dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP layak dan efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* siswa. Dalam uji signifikan yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 16 didapat mean = -6.500 yang menunjukkan selisih waktu dari pre-test dan waktu post-test, hasil t-hitung = -28.429 df = 37 dan p-value = 0.00 < 0.05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan model Pembelajaran *dribbling*

pada permainan sepakbola. Berdasarkan hasil penelitian yang dihasilkan dapat disimpulkan bahwa model Pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP yang dikembangkan memiliki tingkat efektifitas yang signifikan.

Berdasarkan dari kekurangan dan kelebihan produk yang dihasilkan terdapat beberapa masukan yang akan peneliti paparkan guna tercapainya penyempurnaan produk yang dihasilkan ini. Masukan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

- a. Petunjuk pelaksanaan dan gambar pada model harus di susun dan dibuat dengan jelas agar mudah untuk dipahami siswa.
- b. Jarak antar cones harus diperhatikan dan disesuaikan dengan tujuan yang hendak di capai.
- c. Model Pembelajaran *dribbling* harus sesuai dengan tujuan Pembelajaran yaitu untuk pemula sehingga dimulai dari yang termudah hingga tersulit.
- d. Fasilitas dan alat yang digunakan hendaknya harus sesuai dengan tujuan Pembelajaran. Bola juga hendaknya diperhatikan kualitasnya untuk menunjang proses Pembelajaran.

F. Pembahasan Produk

Model Pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola untuk siswa SMP ini dibuat oleh peneliti agar dapat menjadi referensi yang dapat membantu guru penjas dalam memberikan variasi Pembelajaran *dribbling* pada permainan

sepakbola. Model ini disusun berdasarkan atas kebutuhan anak pada ekstrakurikuler sepakbola.

Setelah produk ini dievaluasi mengenai beberapa kelemahan yang ada dan dilakukan pembenahan produk untuk hasil yang lebih baik, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan dari produk ini antara lain :

- a. Dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* siswa
- b. Model yang dihasilkan memiliki beberapa variasi dari yang termudah hingga tersulit.
- c. Model ini akan meningkatkan minat Belajar anak karena terdapat beberapa variasi Pembelajaran, sehingga proses Pembelajaran tidak berjalan dengan monoton dan membosankan.
- d. Model Pembelajaran ini dapat membantu sebagai referensi Guru untuk menunjang proses Pembelajaran *dribbling* sepakbola pada siswa SMP
- e. Sumbangan bagi ilmu pendidikan khususnya bidang sepakbola.

G. Keterbatasan Produk

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan sesempurna mungkin sesuai dengan kemampuan yang peneliti miliki, namun apabila didalam penelitian ini masih terdapat banyak yang harus peneliti akui dan dikemukakan. Keterbatasan tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Pada saat peneliti melakukan ujicoba lapangan sebaiknya dilakukan pada ruang lingkup yang lebih besar.

- b. Sarana dan prasarana yang digunakan kurang memadai dan masih terbatas
- c. Produk yang dibuat masih jauh dari sempurna
- d. Penjelasan yang diberikan pada gambar Pembelajaran *dribbling* masih kurang sempurna.

SIMPULAN

Berdasarkan dari data yang peneliti peroleh dari hasil uji coba lapangan dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: (1) penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa model pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk siswa SMP yang terdiri dari 36 item model pembelajaran *dribbling* dan (2) dengan model pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk siswa SMP dapat meningkatkan gairah dan mencegah kebosanan siswa dalam pembelajaran dikarenakan model pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran tidak berjalan monoton dan membosankan.

Terdapat beberapa saran yang akan dikemukakan oleh peneliti berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Saran-saran itu meliputi saran pemanfaatan, desiminasi dan saran pengembangan lebih lanjut.

1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan ini adalah model pembelajaran *dribbling* sepakbola untuk siswa SMP yang dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi oleh guru ataupun siswa. Pemanfaatan model pembelajaran ini harus dapat

mempertimbangkan situasi, kondisi yang terjadi, dan sarana prasarana yang dimiliki.

2. Saran Desiminasi

Penyebarluasan dan pengembangan produk ini ke sasaran yang lebih luas, untuk itu peneliti akan memberikan saran antara lain :

- a. Sebelum dilakukan penyebarluasan produk sebaiknya model pembelajaran *dribbling* pada permainan sepakbola ini dirancang kembali agar lebih baik dan lebih menarik antara lain mulai dari cover ataupun isi dari variasi model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.
- b. Buku yang dihasilkan dan dicetak harus lebih banyak lagi agar dapat didistribusikan lebih luas ke guru penjas sehingga pelatih dapat memahami dan dapat mengaplikasikan model ini dengan efektif dan efisien.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Pengembangan lebih lanjut berguna untuk peremajaan ilmu pengetahuan. Dalam mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, yaitu sebagai berikut :

- a. Untuk subyek penelitian hendaknya menggunakan yang lebih luas.
- b. Model yang dihasilkan hendaknya lebih variatif dan lebih banyak sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.
- c. Model pembelajaran yang dihasilkan ini hendaknya dapat disebarluaskan tingkat yang lebih luas untuk memudahkan Guru mendapatkan referensi variasi pembelajaran *dribbling*.

Demikian saran yang peneliti sampaikan terhadap pemanfaatan, deseminasi, terhadap produk model pembelajaran *dribbling* yang dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Awang Roni Effendi et al, *peningkatan pembelajaran menggiring bola dalam permainan sepakbola menggunakan modifikasi bola plastik*, Jurnal Pendidikan Olahraga, 2007, Vol. 6, No. 1, h. 55
- Husdarta, 2010. *Belajar dan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung : Alfabeta
- Joseph A Luxbacher, 2014. *soccer steps to success "fourth edition"*. United states : Human Kinetics.
- Mehmet kultu et al, *Reliability and Validity of New Tests on Agility and Skill for Children Soccer Players*, central european journal of sport sciences and medicine, vol 6, no. 2/2014, h.5
- Sadiman, Arief. 2011. *Media Pendidikan* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Widiastuti, 2015. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta : PT Raja Grafindo