

# PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP *PASSING* SEPAK BOLA DALAM EKSTRAKURIKULER DI SD NEGERI CIBARENGKOK

Bangbang Syamsudar<sup>1</sup>, Egi Firmansyah Ruly<sup>2</sup>

Email: [Bangbang@gmail.com](mailto:Bangbang@gmail.com)

Cibarengkok

## ABSTRACT

Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga baik sebagai salah satu pekerjaan khusus, sebagai tontonan, rekreasi, mata pencaharian, kesehatan maupun budaya. Salah satu cabang olahraga yang digemari adalah sepakbola. Untuk memenuhi keadaan tersebut, hampir disetiap sekolah di Indonesia menjadikan cabang olahraga sepakbola untuk dijadikan kegiatan ekstrakurikuler. Program ekstrakurikuler diperuntukkan bagi siswa yang ingin mengembangkan bakat dan kegemarannya dalam cabang olahraga serta lebih membiasakan hidup sehat. Ekstrakurikuler sepakbola adalah kegiatan olahraga sepakbola yang dilaksanakan di luar jam mata pelajaran dan merupakan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan potensi, bakat dan minat mereka. ujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan terhadap *passing* sepak bola dalam ekstrakurikuler. Metode yang digunakan adalah eksperimendengan desain *pre test* dan *post test*. Subjek penelitian adalah kelas 4-5 yang mengikuti ekstrakurikuler sepak bola terdiri dari 30 siswa yang mengikuti kegiatan modifikasi permainan dari pembelajaran sepak bola. Hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan di SD Negeri Cibarengkok, dengan nilai  $t_{hitung} 6,574 > t_{tabel} 2,09$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 37,69%. Hasil penelitian ini berimplikasi yaitu: Jika siswa dan pelatih tahu bahwa latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan mampu meningkatkan kemampuan *passing* siswa, maka latihan permainan ini dapat digunakan untuk variasi bentuk latihan agar kemampuan *passing* siswa dapat meningkat. Adanya peningkatan kemampuan *passing* karena metode latihan *passing* dengan modifikasi permainan bentuk latihanya dengan melakukan *passing* ke pada temanya secara berhadapan dan dilakukan berulang-ulang, sehingga kemampuan dalam melakukan *passing* meningkat.

Kata Kunci: Sepakbola, Esktrakurikuler

## PENDAHULUAN

Sepak bola sebagai salah satu cabang olahraga yang menjadi bagian dari pendidikan jasmani, sepak bola termasuk permainan bola besar, yang dimana banyak digemari oleh pencinta olahraga. Sepak bola adalah permainan tim yang dilakukan dilapangan besar dengan jumlah tim masing-masing 11 orang termasuk *kipper*, dengan bertujuan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan. Disamping itu juga sepak bola adalah cabang olahraga yang paling digemari masyarakat dan alat untuk membuat atau membangun kerjasama dan melatih mentalitas seseorang. Pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Dengan demikian pendidikan jasmani merupakan integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani.

Melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan diharapkan mampu memberikan hal yang positif untuk seorang siswa. Seperti kegiatan pembelajaran olahraga kelas V di SDN Cibarengkok, siswa sangat terlihat antusias ingin melakukan sepak bola, tidak hanya siswa, siswi pun ingin ikut terjun melakukannya. Sesekali mereka meminta untuk belajar bermain sepak bola, sedangkan materi pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya bermain sepak bola melainkan banyak cabang olahraga didalamnya. Untuk bisa memainkan sepak bola dengan baik dan benar dibutuhkan penguasaan teknik yang baik, tidak hanya menendang saja. Didalam bermain sepak bola dibutuhkan keahlian khusus seperti teknik mengontrol bola, menggiring bola, *passing*, *shooting*, dan lain-lain. Tidak hanya dalam teknik, dari segi aturan pun harus kita perhatikan, mulai dari sportifitas, jujur, menghargai dan menghormati lawan main.

Kebanyakan aktivitas olahraga memerlukan modifikasi permainan agar anak-anak memperoleh kepuasan dan memberikan hasil yang baik. Ditambah dengan adanya permainan-permainan siswa-siswi SDN Cibarengkok khususnya kelas V, sangat terlihat menyukai saat melakukan permainan tersebut. Namun demikian tidak semua siswa-siswi dapat memainkan permainan sepak bola dengan baik, hal itu disebabkan karena dasar-dasar keterampilan bermain sepak

bola belum sempurna. Modifikasi adalah menganalisis dan mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajar.

Pada dasarnya mengumpan bola atau *passing* merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam bermain sepak bola, mengumpan butuh keterampilan yang baik, karena untuk menguasai bola dan memindahkan bola ke teman yaitu (*passing*). Tetapi siswa sering melakukan kesalahan, seperti mengumpan terlalu pendek atau tidak sampai, hal itu menjadi kesempatan untuk lawan mengambil bola. Untuk mengatasi hal tersebut dengan penguasaan teknik *passing*, siswa-siswi harus diasah untuk bisa menguasai bola. Teknik dalam sepak bola merupakan kemampuan untuk melaksanakan gerakan-gerakan secara tepat, cermat dan harmonis. Oleh karena itu diperlukan pemain-pemain yang dapat menguasai berbagai macam teknik, serta terampil dalam melakukannya. Menendang bola merupakan teknik dengan bola yang paling banyak dilakukan dalam permainan sepak bola. *Passing* yang baik adalah hal yang mutlak untuk bermain sepak bola dengan baik. Sekitar 80% permainan melibatkan memberikan *passing* dan menerima *passing*.

Dalam bermain sepak bola menang dan kalah dalam sebuah pertandingan bukanlah suatu yang penting, yang penting adalah bagaimana hasil tersebut dicapai, spirit dalam olahraga adalah kejujuran dan sportifitas, yang terbaik adalah bagaimana mendapatkan keikhlasan dari yang dikalahkan. Kejujuran dan kebijakan selalu terkait dengan kesan terpercaya, dan terpercaya selalu terkait dengan kesan tidak berdusta, menipu atau memperdaya.

Dalam ekstrakurikuler modifikasi permainan sangat dibutuhkan, agar siswa yang mengikuti ekstrakurikuler tersebut tidak merasa monoton atau jenuh dengan latihan teknik itu saja. Dengan nuansa modifikasi permainan bisa menjadikan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa-siswa. Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial dapat memperlancar siswa dalam belajarnya.

Maka dari itu guru harus diwajibkan untuk memberikan pembelajaran yang dimodifikasi lewat permainan agar bisa membuat siswa-siswinya

mempunyai rasa senang dan semangat saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, tidak ada rasa jenuh dalam belajar, keterampilan tersebut merupakan proses untuk mencapai tujuan belajar siswa dalam pembelajaran jasmani.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen yaitu penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh untuk perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Tujuan dari metode eksperimen ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hasil yang signifikan dari suatu penelitian, dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok eksperimental “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang ditimbulkan dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti”. Sejalan dengan hal tersebut, “Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi yang bertujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati. Penelitian eksperimen pada prinsipnya dapat didefinisikan sebagai metode sistematis guna membangun hubungan yang mengandung fenomena sebab akibat (*causal-effect relationship*)”. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian untuk menentukan pengaruh, baik secara kualitas maupun kuantitas pada suatu peristiwa atau untuk menentukan pengaruh-pengaruh variabel. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu memberi percobaan pada sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari suatu perlakuan. Jadi dalam metode eksperimen harus adanya suatu perlakuan (*treatment*), dalam hal ini faktor yang dicobakan adalah Untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan terhadap *passing* sepak bola dalam ekstrakurikuler.

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik, teknik sampel yang digunakan adalah *Cluster Random sampling*. Sampel yang digunakan 20 siswa. Teknik analisis data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Untuk melaksanakan penelitian, diperlukan alat ukur yang digunakan untuk mengetahui

hasil belajar peserta didik, untuk itu ada alat ukur yang baik dan biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes.

“Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.” Tes ini dibuat berdasarkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang tertuang dalam kisi-kisi tes penilaian ketrampilan. Kemudian tes diberikan kepada masing-masing kelas, baik pada kelas eksperimen dengan tujuan untuk melihat peningkatan keterampilan bermain, baik sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) ataupun sesudah diadakannya perlakuan (*treatment*).

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan tes pengukuran yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*) maupun pengukuran akhir (*posttest*). Instrumen yang akan digunakan yaitu tes keterampilan bermain sepakbola yang disusun oleh Subagyo Irianto pada bagian “melakukan *passing* rendah menuju sasaran”, yaitu gawang kecil yang berbentuk bidang yang menjadi sasaran dengan ukuran lebar 1,5 m dan tinggi pancang 0,5 m dengan jarak penendang dari gawang 9 m dan garis di belakang gawang juga 9 m dan garis batas sah 1,5 m.

### **Analisis Data dan Pembahasan**

Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* dan *posttest* SD Negeri Cibarengkok tabel di bawah ini:

#### Deskriptif Statistik Pretest dan Posttest

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, hasil pretest dan posttest SD Negeri Cibarengkok disajikan pada tabel sebagai berikut

### **Hasil Uji Hipotesis**

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan di SD Negeri Cibarengkok”, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan maka latihan *passing* menggunakan

modifikasi permainan mempunyai pengaruh terhadap peningkatan kemampuan *passing* siswa. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai *sig* lebih kecil dari 0.05 ( $Sig < 0.05$ ). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data pada tabel sebagai berikut.

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means				
		t <sub>ht</sub>	t <sub>tb</sub>	Sig.	Selisih	%
<i>Pretest</i>	5,40 <sub>1</sub>	6,574 <sub>1</sub>	2,09 <sub>1</sub>	0,000 <sub>1</sub>	2,05 <sub>1</sub>	37,96%
<i>Posttest</i>	7,45 <sub>1</sub>					

Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kemampuan *Passing*, hasil uji-t dapat dilihat bahwa  $t_{hitung}$  6,574 dan  $t_{tabel}$  2,09 (df 19) dengan nilai signifikansi p sebesar 0,000. Oleh karena  $t_{hitung}$  6,574 >  $t_{tabel}$  2,09, dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yang berbunyi “ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan di SD Negeri Cibarengkok”, diterima. Artinya latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *passing*

Dari data *pretest* memiliki rerata 5,40, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 7,45. Besarnya peningkatan kemampuan mtersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 2,05, dengan kenaikan persentase sebesar 37,96%.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian perlakuan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan, ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan di SD Negeri Cibarengkok

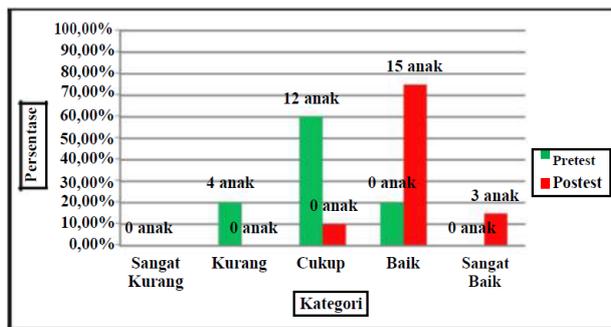


Diagram 4.1

Adapun urutan kegiatan yang harus dilakukan sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan adalah: (1) diadakan *pretest* dengan tujuan supaya

kemampuan *passing* siswa diketahui, (2) pemberian *treatment* latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan, (3) kemudian yang terakhir adalah diadakannya *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan kemampuan *passing* terhadap subjek yang diberi perlakuan.

Untuk mengetahui adanya perbedaan atau pengaruh latihan *passing* terhadap kemampuan *passing* siswa dapat dibuktikan dengan uji-t. Uji-t akan menampilkan besar nilai t-hitung dan signifikansinya.

No	Interval	Kategori	Pretest		Posttest	
			F	%	F	%
1	9-10	Sangat Baik	0	0%	3	15%
2	7-8	Baik	4	20%	15	75%
3	5-6	Cukup	12	60%	2	10%
4	3-4	Kurang	4	20%	0	0%
5	0-2	Sangat Kurang	0	0%	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	<b>100%</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

Kelompok	p	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,487	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,258	0,05	Normal

Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	20	20
<i>Mean</i>	5.4000	7.4500
<i>Median</i>	5.0000	7.0000
<i>Mode</i>	5.00	7.00
<i>Std. Deviation</i>	1.14248	.99868
<i>Minimum</i>	3.00	5.00
<i>Maximum</i>	7.00	9.00
<i>Sum</i>	108.00	149.00

Hasil uji-t menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan di SD Negeri Cibarengkok, hal ini dibuktikan dengan  $t_{hitung} 6,574 > t_{tabel} 2,09$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Kemampuan *passing* siswa mengalami peningkatan setelah melakukan *treatment* latihan *passing* dengan ditunjukkan oleh nilai *post-test* lebih besar dari pada nilai *pre-test*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 5,40, lebih baik dari pada nilai rata-rata *pre-test* sebesar 7,45. Adanya peningkatan kemampuan *passing* karena metode latihan *passing* dengan modifikasi permainan bentuk latihanya dengan melakukan *passing* ke pada temanya secara berhadapan dan dilakukan berulang-ulang, sehingga kemampuan dalam melakukan *passing* meningkat.

Berdasarkan hasil penelitian juga terlihat bahwa ada beberapa anak yang kemampuan *passing* meningkat drastis, bahkan ada yang menurun kemampuannya. Hal ini disebabkan jenis penelitian ini merupakan eksperimen semua, artinya peneliti tidak dapat memantau secara penuh kegiatan anak di luar jadwal latihan/*treatment* yang diberikan peneliti. Dimungkinkan bagi anak yang meningkat drastis kemampuannya karena anak tersebut juga tetap latihan di luar jadwal latihan/*treatment* yang diberikan peneliti. Sedangkan bagi anak yang kemampuannya justru menurun dimungkinkan anak tersebut tidak mengikuti

latihan secara serius, dan juga ada anak yang sakit pada saat pengambilan data *posttest* sehingga kemampuannya tidak maksimal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* menggunakan modifikasi permainan di SD Negeri *Cibarengkok*, dengan nilai  $t_{hitung} 6,574 > t_{tabel} 2,09$ , dan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , dan kenaikan persentase sebesar 37,69%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anam Khoiril. 2013. Pengembangan Latihan Ketepatan Tendangan Dalam Sepak Bola Untuk Anak Kelompok Umur 13-14 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. Volume 3. Nomor 2.
- Armada. 2016/2017. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sepak Bola Dengan Pendekatan Permainan *shooting Colour* Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Darul Hikmah. Vol. 03, No. 10.
- Ardianta. 2017. Pengembangan Model Latihan *Passing Dan Control* Pada Atlet Sepak Bola Usia Dini. *Journal 1* (2).
- Astuti Yuni. 2017. Pengaruh Metode *Drill* Dan Metode Bermain Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli Mini (Studi Eksperimen Pada Siswa SD Negeri 14 Kampung Jambak Kecamatan Koto Tengah Kota Padang) Vol. 4, No. 1.
- Asriani Pity. 2017. Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Vol, 2. No. 11.
- Cahyanto Ghufron Is Ahmad. 2015. Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli (Studi Pada Siswa Kelas VII C Di Smpn 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo). Volume 03 Nomor 03.
- Fajar Mutiara. 2017. Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. Volume 16, No. 1.
- Hardianto Tri. 2014. Pengaruh Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. Volume 02 No 01.
- Hariadi. 2011. Pengembangan Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 27, No. 2.
- Junresti Daya Wawan. 2017. Penerapan Modifikasi Permainan Target Untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Bola Voli Fik Universitas Jambi. Volume 16 No. 2.

- Kurniawan Febi. 2017. Efektifitas Model Latihan *Passing Control* Febi Sepakbola *Games* Terhadap Peningkatan Hasil *Passing Control* Olahraga Sepakbola Untuk Pemain Pemula. Volume Viii, No. 2.
- Lusianti Septyaning. 2015. *Pengaruh Pemberian Permainan Sebagai Bentuk pemanasan Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Nomor 27.
- Mashud. 2014. Efektifitas Pembelajaran Gerak Dasar Lempar Dengan Pendekatan Bermain Pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. Volume 13, No. 1.
- Noviada Gede. 2014.. Metode Pelatihan Taktis *Passing* Berpasangan Statis Dan *Passing* Sambil Bergerak Terhadap Keterampilan Teknik Dasar *Passing Control* Bola Sepakbola. Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga Vol 1.
- Nurhasan. 2014. Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani. STKIP Pasundan Cimahi.
- Puji Lestari Ardiyaningsih. 2015. Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pendekatan Guru Dan Orang Tua. Volume 30, Nomor 1.
- Rismayanthi Cerika. 2013. Mengembangkan Ketrampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik Bagi Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Aktivitas Bermain. Volume 9, Nomor 1.
- Rizal Syaiful. 2017. Strategi Guru Kelas Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa SD/MI. Vol. 4. No. 1.
- Roni Effendi Awang. 2017. Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Modifikasi Bola Plastik. Vol. 6, No. 1.
- Santoso Nurhadi. 2013. Tingkat Keterampilan *Passing-Stopping* Dalam Permainan Sepakbola Pada Mahasiswa PJKR B Angkatan. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Volume 10, Nomor 2.
- Soedjatmiko. 2015. Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. ISSN 2354-8231.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta: Bandung.
- Witiasari Pertama Dwi. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi *Passing* Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divison (STAD) Dikelas Iv B SDIT Kamil Sidoarjo. Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume 02 Nomor 01.