

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGIRING BOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN GOBAK SODOR BAGI SISWA SD

Rexy Bahar¹
Universitas PGRI Semarang

Abstract

Rexy Bahar: "Improving Learning Outcomes of Dribbling Through Modification of the Gobak Sodor Game for Elementary School Students". There are still many students who cannot control the ball properly by dribbling, and when they dribble, the ball is far away and they can't control it. The formulation of the problem is whether a modification of the Gobak-Sodor game can improve her 6th grade dribble learning outcomes in Pemalang Regency, Comal District, SD Negeri 05 Sarvodadi for the 2022/2023 school year. Quantitative research methods are used in this study with an experimental approach. The subject considered in this study was her 24 students in her 6 classes at her SD Negeri 05 Sarvodadi in the 2022/2023 academic year. The finding is that modification of the Gobak-Sodor game effectively increases the cognitive, emotional, and psychomotor learning outcomes of her sixth grader in her SD Negeri 05 Sarvodadi for the 2022/2023 school year. The conclusions show that modification of the Gobak Sodor game improved dribbling learning outcomes in 6th grade students of SD Negeri 05 Sarvodadi, Comal in the 2022/2023 school year.

Keywords: *Exercise, Circle Tire, Shooting Accuracy*

Abstrak

Rexy Bahar. "Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola dengan Modifikasi Bermain Bagi Siswa SD". FPIPSKR UPGRIS 2023. Masih banyak siswa yang belum dapat menguasai bola dengan baik, sehingga pada saat mendribble bola seringkali jauh dari penguasaan siswa. Rumusan masalah adalah: Apakah modifikasi permainan Gobak Sodor dapat meningkatkan hasil belajar dribbling siswa enam? Peningkatan siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Comal Tahun Akademik 2022/2023? Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini melibatkan 24 siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi tahun akademik 2022/2023. Hasilnya adalah modifikasi permainan Gobak-Sodor efektif meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik siswa SD Negeri 05 Sarvodadi kelas enam tahun akademik 2022/2023. Simpulan menunjukkan bahwa modifikasi permainan Gobak Sodor Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi Comal meningkatkan hasil belajar dribbling pada tahun akademik 2022/2023.

Kata kunci : Hasil Belajar, Menggiring Bola, Permainan Gobak Sodor

PENDAHULUAN

Mempelajari pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Comal, kegiatan jasmani teratur dan penerapan budaya hidup sehat. Salah satu materi pendidikan jasmani Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Comal adalah menggiring bola yang merupakan teknik dasar bola yang sering digunakan dalam permainan sepak bola. “Komponen fisik sepak bola adalah kekuatan otot, daya tahan otot, kelentukan, mobilitas, koordinasi dan kekuatan” (Harsono, 1988:204). “Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang bola secara berselang-seling atau lambat, sehingga bagian kaki yang digunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang menendang bola” (Sucipto, 2000:28). Semua bentuk dribbling yang efektif bergantung pada kombinasi keempat keterampilan ini: (1) kemampuan mengontrol bola/penguasaan bola, (2) kemampuan menipu, (3) kemampuan mengubah arah, dan (4) kemampuan mengubah kecepatan.

Hasil pengamatan siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Comal banyak siswa yang tidak mampu menguasai bola dengan baik saat membawa bola, sehingga pada saat mendribbling bola seringkali bola jauh. dan tanpa pengawasan siswa. Padahal menggiring bola merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola. Dengan kemampuan dribbling yang baik, seorang pemain sepak bola memiliki peluang yang lebih baik untuk mengoper bola ke teman-temannya atau menembak ke gawang untuk mencetak gol. Sebaliknya, jika keterampilan dribbling siswa kurang baik, penguasaan bola dapat menjadi keuntungan bagi lawan untuk menguasai permainan.

Pengembangan dan pelestarian permainan tradisional layak dilakukan seperti bermain Gobak Sodor. Permainan ini terdiri dari dua tim dan setiap tim terdiri dari lima orang. Bermain gobak sodor dijaga oleh tim penjaga untuk mencegah lawan mencetak poin, yang dimainkan dengan menghalangi lawan untuk melewati tiga garis batas permainan. Permainan berakhir jika lawan bisa melewati ketiga garis batas. Setiap pemain dapat melewati tiga garis yang dijaga oleh tim penjaga merupakan cara untuk mendapatkan poin dalam permainan ini. Adanya sekelompok orang berusaha mencegah atau mengganggu kelompok orang lain dengan melintasi tempat bermain (*play area*) merupakan inti bermain gobak-sodor (Soetoto, 2018: 5.2).

Peneliti menggunakan modifikasi bermain Gobak-Sodor ini untuk mengembangkan teknik dasar sepak bola yaitu menggiring bola. Karena dapat meningkatkan kualitas teknik dribblingnya dalam bermain sepak bola dengan permainan tradisional Gobak Sodor yang memiliki unsur menghadang lawan. Agar kualitas dribbling sempurna pemain sepak bola harus dapat menggiring bola melewati rintangan lawan. Karena pada saat bermain di lapangan sepak bola yang sebenarnya akan ada kendala yang besar dalam prakteknya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kecepatan Menggiring Bola Melalui Modifikasi Permainan Gobak Sodor Bagi Siswa Kelas VI SD Negeri 05 Sarwodadi Comal Tahun Akademik 2022/2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen merupakan jenis yang digunakan. Sugiyono (2015:14) menjelaskan bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme, digunakan untuk mempelajari kelompok atau sampel populasi tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, alat penelitian digunakan dalam pengumpulan data, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik. Tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang ditetapkan.

Siswa putra SD Negeri 05 Sarwodadi Kelas enam yang mengikuti penelitian ini tahun akademik 2022/2023 berjumlah 24 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *bulk sampling* dimana sampel yang diambil diambil secara *bulk* yaitu sampel. H. sampel diambil secara acak dari seluruh populasi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket dan praktek. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen kuantitatif dengan desain tes yang menggunakan desain *single-group pre-test-post-test design*, sehingga data penelitian merupakan data kuantitatif yang menjelaskan kemampuan menipu siswa setelah diberikan perlakuan dengan gobak sodor. Pada model ini, hanya satu kelas yang mendapat pretest untuk mengetahui keadaan awal. Hasil pretest dikatakan baik jika hasil kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

TEKNIK ANALISI DATA

Uji analisis untuk membuktikan suatu hipotesis dalam suatu penelitian menggunakan uji sampel berpasangan, uji t adalah uji yang mengidentifikasi perbedaan hasil antara sekelompok orang pra dan pasca terapi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaruh Memodifikasi Permainan *Gobag Sodor* terhadap Kemampuan Kognitif

Untuk melihat seberapa besar pengaruh modifikasi pembelajaran dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023. Selain itu, diadakan ujian tertulis sebelum dan sesudah pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan statistik menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk membandingkan kemampuan sebelum dan sesudah uji pada taraf kepercayaan 0,05.

Tabel 1
Pengaruh Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan *Gobag Sodor* pada Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Tahun Akademik 2022/2023

Hasil	Mean	Standar Deviasi	t_{hitung}	ρ value
Pretest	60,00	9,69	9,659	0,000
Posttest	76,25	11,03		

Tabel di atas dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan kognitif siswa kelas enam yang diajar dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor rata-rata adalah 60,00 dan nilai post-test adalah 76,25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun akademik 2022/2023 terdapat perbedaan yang meyakinkan kemampuan kognitif siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodad Kelas enam sebelum dan sesudah pembelajaran permainan Gobag Sodor. Hal ini terlihat dari nilai ρ sebesar 0,000. Artinya dengan memodifikasi Gobag-Sodor akan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023.

2. Pengaruh Memodifikasi Permainan *Gobag Sodor* pada Kemampuan Afektif

Untuk melihat seberapa besar pengaruh pembelajaran dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor pada kemampuan afektif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023. Kemudian diberikan angket, sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian diolah dengan statistik menggunakan uji-t sampel berpasangan untuk membandingkan hasil belajar

sebelum dan sesudah uji pada taraf kepercayaan 0,05.

Tabel 2
Pengaruh Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan *Gobag Sodor* pada Kemampuan Afektif Siswa Kelas Enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Tahun akademik 2022/2023

Hasil	Mean	Standar Deviasi	t_{hitung}	ρ value
Pretest	27,33	3,19	13,201	0,000
Posttest	30,96	2,85		

Dari tabel di atas terlihat bahwa siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi kelas enam tahun akademik 2022/2023 yang dibelajarkan dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor memiliki rata-rata nilai belajar afektif pretes sebesar 27,33 dan 30,96. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang meyakinkan kemampuan afektif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023 sebelum dan sesudah modifikasi permainan Gobag-Sodor. Hal ini terlihat dari nilai ρ sebesar 0,000. Artinya pada siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023 pembelajaran dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor berpengaruh terhadap hasil belajar afektif.

3. Pengaruh Memodifikasi Permainan *Gobag sodor* pada Kemampuan Psikomotor

Untuk melihat seberapa besar pengaruh pembelajaran dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor pada kemampuan psikomotorik siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023. Selanjutnya dilakukan tes dribling bola pra dan pasca pembelajaran. Data diolah dengan uji analisis menggunakan uji-t sampel berpasangan guna membandingkan kemampuan sebelum dan sesudah uji pada taraf kepercayaan 0,05.

Tabel 3
Pembelajaran dengan Modifikasi Permainan *Gobag Sodor* pada Kemampuan Psikomotor Siswa Kelas Enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi Tahun akademik 2022/2023

Hasil	Mean	Standar Deviasi	t_{hitung}	ρ value
Pretest	76,04	6,75	21,158	0,000
Posttest	85,00	6,75		

Tabel di atas terlihat bahwa siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi tahun akademik 2022/2023 yang diajar dengan memodifikasi permainan Gobag Sodor memiliki rata-rata pretes 76,04 dan postes 85,00. . pada tahun akademik 2022/2023 terdapat perbedaan yang meyakinkan hasil belajar psikomotorik siswa Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodad kelas enam sebelum dan sesudah diajarkan modifikasi permainan Gobag-Sodor. Hal ini terlihat dari nilai ρ sebesar 0,000. Artinya pembelajaran dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor berdampak pada hasil belajar psikomotorik siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi tahun akademik 2022/2023.

Hasil belajar kognitif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi dapat ditingkatkan dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor. Hal ini didukung dengan t-score sebesar 9,659 dengan tingkat kepercayaan 0,000 ($0,000 < 0,05$). Artinya perubahan permainan Gobag-Sodor berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi tahun akademik 2022/2023. Modifikasi permainan Gobag Sodor akan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi tahun akademik 2022/2023. Hal ini terlihat pada hasil belajar setelah tes dimana nilai tertinggi 90 dan terendah 60 dengan rata-rata 76,25. Selain itu, skor belajar pretest tertinggi adalah 80 dan terendah adalah 40 dengan rata-rata 60.

Hasil belajar afektif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi dapat ditingkatkan dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor. Hal ini didukung dengan t-score sebesar 13,201 dengan tingkat kepercayaan 0,000 ($0,000 < 0,05$). Artinya dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor memberikan pengaruh yang meyakinkan pada hasil hasil belajar afektif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi.. Perubahan permainan gobag sodor berpengaruh terhadap hasil belajar afektif siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi. Hal ini tercermin dari hasil belajar setelah tes dimana nilai maksimal 35 dan minimal 27 dengan rata -rata 30,96. Selain itu, skor awal hasil belajar makismal adalah 34 dan minimaal adalah 23, dengan rata -rata 27,33.

Hasil belajar psikomotorik siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi dapat ditingkatkan dengan memodifikasi permainan Gobag-Sodor. Hal ini didukung dengan t-score sebesar 21,158 dan tingkat kepercayaan 0,000 ($0,000 < 0,05$). Artinya perubahan permainan Gobag-Sodor memberikan pengaruh yang meyakinkan pada hasil belajar psikomotor siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarwodadi tahun akademik 2022/2023. Perubahan permainan gobag sodor berpengaruh terhadap hasil

belajar psikomotorik siswa kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi tahun akademik 2022/2023. Hal ini tercermin dari hasil belajar pasca ujian dimana nilai maksimal 95 dan minimal 75 dengan rata-rata 85. Selain itu, nilai belajar pra ujian maksimal 85 dan minimal 65 dengan rata-rata . dari 76,04.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

Hasil analisis dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berkat modifikasi permainan Gobak-Sodor, hasil belajar dribbling siswa meningkat. . Kelas enam Sekolah Dasar Negeri 05 Sarvodadi Comal tahun akademik 2022/2023. .

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran peneliti adalah:

1. Pada saat pembelajaran latihan dribbling disarankan guru menggunakan permainan Gobak-Sodor, karena model pembelajaran ini sangat bermanfaat.
2. Peneliti lain sebaiknya menjadikan hasil tersebut sebagai bahan referensi, menambah jumlah sampel atau menggunakan model pembelajaran lain yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran dribbling.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum, (2018). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, Nganjuk: CV. Adjie Media Nusantara.

Andreas, Supriyono, (2018). *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu Jakarta* : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Anggi R, Medrika. (2018). Pengaruh Latihan Dribble 20 Yards Square Terhadap Kemampuan Menggiring Bola. *Jurnal Olahraga Prestasi*, Volume 14, Nomor 2, Juli 2018.

Anwar, Saepul. (2019). *Upaya Meningkatkan Kebugaran Siswa Melalui Pengembangan Permainan Gobak Sodor*, Serang: Skripsi Jurusan PGMI UIN SMH Banten.

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Efendi, Awang Roni, dkk. (2018) Pengaruh Latihan Kelincahan Terhadap Kemampuan Menggiring Dalam Permainan Sepakbola Mahasiswa UKM Sepakbola IKIP PGRI Pontianak. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, Vol. 7, No. 1, Juni 2018.

Ekayanti, Ifa Aristia Sandra. (2015). "Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal pada Anak Usia Dini, *Jurnal Didaktita*, Vol.13, No. 3, Desember, 2015.

Ghozali, Imam, (2019), *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hadi, Sutrisno. (2015). *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

Jasver, Jass. (2017). *Belajar dan Berlatih Sepak Bola*. Bandung: CV. Pioner.

Kiram, Yanuar (2012), *Belajar Motorik*, Jakarta, Depdikbud.

Kurniawan, Doni. dkk (2016) Hubungan Antara Kecepatan Lari dengan Kemampuan Menggiring Bola Sepak pada Siswa Usia 13-14 Tahun SSB Unibraw 82 Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Volume 26, Nomor 02, Tahun 2016, Halaman 381-397.

Kusuma, Ketut Chandra Adinata (2019), *Kepelatihan Sepak Bola Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Radjadgrafindo Persada.

Matitaputty, Johanna. (2019) Pengaruh Latihan Kecepatan terhadap Kecepatan Menggiring Bola Pemain Futsal Junior Fc Patriot Penjaskesrek Unpatti Ambon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* Vol. 5, No.2, April 2019.

Mentara, Hendrik, dkk. (2017) Pengembangan Permainan Gobak sodor Sebagai Media Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (SD) Model Terpadu Madani. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education* Volume VII, Nomor 2 Juli Desember 2017 ISSN 2337-4594.

Prasetyo, Dwi Sunar, (2018). *Biarkan Anakmu Bermain*, Yogyakarta: Diva Press.

Purnomo, Adi dan Fajar Awang Irawan (2021) Analisis Kecepatan dan Kelincahan Dalam Menggiring Bola Pada Tim Futsal. *Sepakbola*, 1 (1), 2021, 3.

- Rahayu, Ega Trisna. (2013). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Bandung: Alfabeta
- Riduwan. (2012). Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula, Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2012). Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta.
- Rosmawati, Ade dan Akrom, (2019). Pengembangan Gobag Sodor Dalam Pembelajaran Penjas, Primary : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 11, No. 02, 2019.
- Soetoto P (2018). Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik..Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto dan Sudjarwo, (2013). Materi Pokok Perkembangan dan Belajar Gerak Buku I Modul 1-6. Jakarta: Depdikbud Proyek Penataran Guru SD setara D-II Bagian Proyek Penataran Guru Penjas SD setara D-II.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&d. Bandung: Alfabeta.
- Sukatamsi. (2012). Permainan Bola Besar 1 Sepak Bola. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suprihatinrum. (2017). Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi, & Kompetensi Guru. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wiarso, Giri (2015). Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Laksitas.