

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TEKNIK DRIBBLE SEPAK BOLA BERBASIS PERMAINAN UNTUK SISWA SMP KOTA PALEMBANG

Arif Nur Rahman^a, Muhsana El Cintami Lanos^b, Hengki Kumbara^c

^{abc}Pendidikan Jasmani, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

email: ^aarifnurr@gmail.com, ^belcintami@univpgri-palembang.ac.id, ^chengkikumbara@univpgri-palembang.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Menerima 1 Januari 2024

Revisi 10 Januari 2024

Diterima 15 Januari 2024

Online 16 Januari 2024

Kata kunci:

Pembelajaran, Dribble,
Sepak Bola

Keywords:

Learning, Dribble, Football

Style APA dalam mensitasi artikel ini: [Heading sitasi] Rahman, A. N., Lanos, M. E. C., & Kumbara, H. (2024). Pengembangan Pembelajaran Teknik Dribble Sepak Bola Berbasis Permainan untuk Siswa SMP Kota Palembang. *Jurnal Ilmiah Penjas*. 10.1, 81-89.

ABSTRAK

Produk pengembangan pembelajaran teknik *dribble* sepak bola berbasis permainan dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam belajar di lingkungan SMP Kota Palembang. Tujuan pengembangan ini untuk mengetahui model pembelajaran yang valid dan praktis digunakan siswa SMP Kota Palembang. Metode yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Validator ahli terdiri dari validator permainan, validator pembelajaran dan validator media. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 30 Palembang. Pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan/kuisisioner. Analisis data menggunakan analisis persentase. Berdasarkan temuan hasil penelitian diterangkan bahwa pembelajaran teknik dasar *dribble* sepak bola valid digunakan untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, karena memiliki nilai validasi sebesar 84%. Pembelajaran teknik dasar *dribble* sepak bola praktis digunakan untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, karena memiliki nilai kepraktisan sebesar 83%. Produk akhir berupa buku pedoman rancangan pembelajaran berbasis permainan untuk teknik *dribble* permainan sepak bola.

ABSTRACT

The game-based soccer dribble technique learning development product is designed to overcome problems in learning in the Palembang City Junior High School environment. The aim of this development is to find out a valid and practical learning model for use by Palembang City Junior High School students. The method developed uses the ADDIE model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Expert validators consist of game validators, learning validators and media validators. The trial was carried out at Public Junior High School 30 Palembang. Data collection uses observation sheets/questionnaires. Data analysis uses percentage analysis. Based on the findings of the research results, it was explained that learning basic soccer dribbling techniques is valid for use by Palembang City Public Junior High School students, because it has a validation value of 84%. Learning basic soccer dribble techniques is practically used for Palembang City Public Junior High School students, because it has a practicality value of 83%. The final product is a game-based learning design guidebook for soccer dribble techniques

1. Pendahuluan

Olahraga bagian dari kehidupan masyarakat yang mendambakan kesehatan, di mana dasarnya banyak cara yang dapat dilakukan manusia dalam mencapai derajat hidup sehat, termasuk dengan berolahraga, (Fabio & Kartiko, 2022). Olahraga adalah aktivitas fisik maupun psikis seseorang, (Aditia, 2015). Manfaat olahraga terdiri dari meningkatkan daya tahan, meningkatkan fungsi otak, menurunkan kolestrol dan mengurangi stres, (Fathurrahman, Aryadi, & Rahmat, 2020). Sementara olahraga bagi siswa melali mata pelajaran penjasorkes dikatakan sebagai instrumen pembangunan yang esensial dengan tujuan meningkatkan *physical fitness domain*, *psychomotor domain*, *cognitive domain*, dan *affective domain*, (Badri, 2020).

PJOK dikatakan sebagai pendidikan di mana siswa dapat menjadi bugar, (Mendrofa, 2021). Kurikulum pendidikan jasmani, mengenalkan olahraga melalui berbagai cabang, di antaranya permainan sepak bola. Sepak bola dalam bahasa Inggris adalah *football* atau *soccer* dengan pola permainan memainkan bola terbuat dari kulit, (Gutawa & Kafrawi, 2022). Sepak bola merupakan permainan dengan berbagai keindahan, (Festiawan, Nurcahyo, & Pamungkas, 2019). Sepak bola dapat menjaga kesehatan dan kebugaran, namun dapat juga meraih kesuksesan prestasi, (Jayanthi, Pinhkam, Dugas, Patrick, & Labella, 2013). Permainan sepak bola merupakan permainan yang menuntut kemampuan fisik dan gerakan terampil tingkat tinggi, Justine dalam (Gema, Rumini, & Soenyoto, 2016).

Sepak bola merupakan olahraga memainkan bola melalui kedua kaki, (Saputra, Muzaffar, & Palmizar, 2018). Sepak bola adalah jenis permainan dengan teknik beragam, di antaranya *dribbling*, (Kumbara, 2018). Teknik ini merupakan teknik yang wajib diperkenalkan oleh peserta didik melalui pembelajaran sepak bola di sekolah. Menggiring bola merupakan teknik individu di mana bola dapat dikuasai lalu dijaga menggunakan kaki untuk menghindari lawan, (Primasoni, 2017). Aktivitas menggiring bola dapat diartikan dengan gerakan lari menggunakan kaki untuk mendorong bola agar bergulir, (Jusran, Badaru, Hasruddin, & Hasniah, 2022). *Dribbling* kemampuan menyentuh bola dengan kaki, menjaga bola agar tidak jatuh

dan pemain mampu mengendalikannya, (Giordano, Federici, Valentini, & D'Elia, 2019).

Mewujudkan pembelajaran yang menarik adalah salah satu tugas utama guru dalam proses belajar mengajar, tujuannya untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan akselerasi hasil belajar yang baik, hal ini senada dengan pernyataan bahwa pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat memberikan motivasi pada siswa, mencoba, berpikir kritis dan memiliki percaya diri dalam belajar, (Mulyawati & Purnomo, 2021). Pernyataan di atas menjadi tolak ukur bagi peneliti dalam rangka membantu guru mendesain pembelajaran yang menarik bagi siswa, khususnya dalam penguasa teknik *dribble* permainan sepak bola.

Lingkungan SMP Kota Palembang masih sangat minim pembelajaran dengan desain-desain permainan unik untuk penguasaan satu keterampilan khusus misalnya teknik *dribble* sepak bola. Melalui observasi yang peneliti lakukan, ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru terkait penggunaan desain permainan unik khusus teknik masih sedikit, tercatat dari 10 guru hanya 7 berbanding 3 yang menggunakan desain permainan untuk penguasaan teknik khusus. Padahal permainan memiliki peranan yang cukup penting dalam meningkatkan mutu belajar bagi siswa, hal ini dikatakan bahwa manfaat pembelajaran berbasis permainan lebih besar dari jenis metode pengajaran tradisional, di mana hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen pembelajaran berbasis bermain jauh lebih signifikan, mengingat siswa dapat berusaha untuk mencapai tujuan dengan cara yang menantang dan memicu niat bawaan dalam tugas dan yang terpenting siswa dapat merefleksi diri melalui tugas-tugas yang diselesaikan, (Dewi, 2022).

Penelitian-penelitian yang mengungkap pentingnya bermain dalam belajar, misalnya hasil penelitian (Ihsan, 2018) di mana penelitian ini menunjukkan metode bermain secara signifikan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar penjasorkes. Penelitian yang mengarah pada penerapan metode belajar terhadap hasil belajar

dribbling diungkap oleh (Budi, Atiq, & Yunitaningrum, 2015) bahwa dengan metode bermain memberikan efek perubahan hasil belajar sebesar 57,5% dari sebelum diberikan metode bermain ke sesudah diberikan metode bermain. Penelitian (Inzaghi, 2020) mengembangkan 4 jenis permainan *dribbling* di mana keempat jenis permainan tersebut mencapai persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat baik digunakan bagi siswa. Penelitian (Wasono & Tausikal, 2020), penelitian ini mendeskripsikan permainan dasar *dribbling* yang tertuang dalam langkah-langkah bermain, hal ini tentu mempermudah siswa memahami teknik *dribbling* dengan benar.

2. Metode

Metode yang dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Validator ahli terdiri dari validator permainan, validator pembelajaran dan validator media. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 30 Palembang. Pengumpulan data menggunakan lembar pengamatan/kuisisioner. Analisis data menggunakan analisis persentase. Berdasarkan temuan hasil penelitian diterangkan bahwa pembelajaran teknik dasar *dribble* sepak bola valid digunakan untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, karena memiliki nilai validasi sebesar 84%. Pembelajaran teknik dasar *dribble* sepak bola praktis digunakan untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, karena memiliki nilai kepraktisan sebesar 83%. Produk akhir berupa buku pedoman rancangan pembelajaran berbasis permainan untuk teknik *dribble* permainan sepak bola.

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti menggali informasi yang jelas mengenai permasalahan yang dihadapi oleh siswa dan guru sebagai pusat perhatian pembelajar. Informasi yang dihimpun peneliti dilakukan melalui dua langkah yaitu observasi dan dokumentasi. Dalam tahap observasi melalui bantuan lembar observasi, peneliti mengamati semua aspek pelaksanaan pembelajaran teknik dasar *dribble* yang selama ini dilaksanakan guru di sekolah. Pengamatan dititik fokuskan pada aspek kebermanfaatan pembelajaran,

apakah pembelajaran yang dilaksanakan selama ini berhasil memberikan dampak pada kualitas hasil belajar atau sebaliknya. Tahap wawancara adalah tahapan penguat dari temuan observasi yang peneliti laksanakan, hal ini guna mendukung bahwa temuan melalui proses pengamatan atau observasi sejalan dengan pernyataan subjek pembelajar.

Berdasarkan temuan observasi, hasil analisis kajian peneliti bahwa saat pembelajaran berlangsung, terjadi permasalahan bahwa guru terbatas pada memberikan materi yang umumnya dilakukan, misalnya langsung pada praktik pelaksanaan teknik, hal ini dikarenakan ruang gerak guru untuk mendesain pola pembelajaran berbasis permainan sudah sangat sempit, padahal kebutuhan permainan dalam pembelajaran adalah solusi untuk mengatasi teknik dasar *dribble* yang belum tuntas dalam pembelajaran. Sementara dari hasil analisis kajian wawancara yang dilakukan peneliti pada guru dan beberapa siswa, peneliti menyakini bahwa perlu dikembangkan pembelajaran teknik dasar *dribble* permainan sepak bola untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, hal ini dilakukan dalam rangka membantu siswa baik dari segi pemahaman, maupun penguasaan gerakan teknik dasar *dribble* permainan sepak bola. Atas dasar temuan dan analisis inilah selanjutnya peneliti melanjutkan melakukan desain model pembelajaran melalui permainan yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran teknik dasar *dribble* permainan sepak bola.

Berdasarkan rancangan desain yang peneliti kembangkan terdapat 10 jenis permainan yang bermuara pada keterampilan teknik *dribble* yaitu 1) Permainan *Dribbling* Soal, 2) Permainan *Dribbling* Senggol, 3) Permainan *Dribbling* Warna, 4) Permainan *Dribbling* Lobang, 5) Permainan *Dribbling* Sarung, 6) Permainan *Dribbling* Tutup Mata, 7) Permainan *Dribbling* Tebing, 8) Permainan *Dribbling* Mundur, 9) Permainan *Dribbling* Tembak, 10) Permainan *Dribbling* Estafet.

Tabel 1. Frekuensi Validitas Produk

Kriteria	Kualifikasi	Keterangan	Frekuensi
90 – 100%	Sangat valid	Tidak perlu direvisi	4
75 – 89%	Valid	Direvisi sesuai kebutuhan	4
65 – 74%	Cukup valid	Cukup banyak direvisi	3
55 – 64%	Kurang valid	Banyak direvisi	0
< 54%	Sangat kurang valid	Direvisi total	0

(Sumber : Dokumen Penelitian, 2023)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat empat permainan yang memiliki kategori sangat valid, empat permainan dengan kategori valid, 3 permainan memiliki kategori cukup valid, dan tidak permainan yang memiliki kategori kurang valid atau sangat kurang valid. Rata-rata nilai validasi akhir adalah 84% dengan kriteria valid dan direvisi sesuai kebutuhan.

Tabel 2. Frekuensi Kepraktisan Produk

Kriteria	Kualifikasi	Keterangan	Frekuensi
90 – 100%	Sangat Praktis	Tidak perlu direvisi	4
75 – 89%	Praktis	Direvisi sesuai kebutuhan	4
65 – 74%	Cukup Praktis	Cukup banyak direvisi	2
55 – 64%	Kurang Praktis	Banyak direvisi	1
< 54%	Sangat Kurang	Direvisi total	0

(Sumber : Dokumen Peneliti, 2023)

Berdasarkan tabel di atas, terdapat empat permainan yang memiliki kategori sangat praktis, empat permainan dengan kategori praktis, 2 permainan memiliki kategori cukup praktis, 1 permainan memiliki kategori kurang praktis dan tidak permainan yang memiliki kategori sangat kurang praktis. Rata-rata nilai validasi akhir adalah 83% dengan kriteria praktis dan direvisi sesuai kebutuhan.

Evaluasi merupakan tahapan di mana semua saran yang diberikan oleh validator, serta penyempurnaan produk dari hasil uji coba pengguna kemudian direvisi oleh peneliti dalam rangka mencapai produk yang benar-benar dapat digunakan sebaik-baiknya oleh siswa. Menurut ahli permainan Bapak Abdul Rachim Gema, M.Pd. produk yang dikembangkan disarankan untuk memperbaiki beberapa permainan, misalnya permainan *dribbling* tutup mata, mengingat permainan ini cukup sulit

dilakukan dan tidak memiliki manfaat yang cukup dari aspek keterampilan teknik. Menurut ahli pembelajaran Ibu Hikmah Lestari, M.Pd. produk yang dikembangkan sudah menyesuaikan dengan tiap-tiap indikator yang diharapkan dari kompetensi dasar pembelajaran permainan sepak bola. Produk ini berupaya membantu memunculkan keterampilan psikomotor pada ranah spesifikasi teknik dasar permainan sepak bola khususnya *passing*. Semua permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran sudah mengarah ke indikator pembelajaran. Adapun evaluasi yang diberikan oleh Hengki Kumbara, M.Pd. sebagai ahli media di antaranya peneliti harus mendesain *cover* semenarik mungkin, sehingga pembaca sebelum membuka isi di dalamnya terlebih dahulu tertarik. Gunakan warna yang cerah dan menarik perhatian pembaca. *Cover* jangan terlalu polos, tampilkan kesan gambar permainan. Perangkat ini sudah diperbaiki oleh peneliti sesuai dengan saran dan pertimbangan yang diberikan oleh ahli media.

4. Simpulan

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan analisis data, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran teknik dasar *dribble* sepak bola valid digunakan untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, karena memiliki nilai validasi sebesar 84%. Pengembangan model pembelajaran teknik dasar *dribble* sepak bola praktis digunakan untuk siswa SMP Negeri Kota Palembang, karena memiliki nilai kepraktisan sebesar 83%.

5. Referensi

Aditia, D. A. (2015). Survei Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga dalam Interaksi Sosial Antar Siswa di SMA Negeri se Kabupaten Wonosobo. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 4(12).
<https://doi.org/10.15294/active.v4i12.8799>

- Badri, H. (2020). Aktivitas Olahraga Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Sporta Saintika*, 5(1). sportasaintika.ppj.unp.ac.id
- Budi, Atiq, & Yunitaningrum, W. (2015). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran: Khatulistiwa*, 4(4).
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Fabio, S., & Kartiko, D. C. (2022). Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi pada Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 10(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Fathurrahman, M., Aryadi, D., & Rahmat, A. (2020). Peranan Olahraga dalam Meningkatkan Kesehatan Dimasyarakat Kabupaten Lebak. *De Banten-Bode: Jurnal Pengabdian Masyarakat Setiabudhi*, 1(2). <https://stkipsetiabudhi.ejournal.id/DeBode>
- Festiawan, R., Nurcahyo, P. J., & Pamungkas, H. J. (2019). Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Kemampuan Long Pass Peserta Ekstrakurikuler Sepak Bola. *Media Ilmu Keolahragaan*, 9(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v9i1.20666>
- Gema, A. R., Rumini, & Soenyoto, T. (2016). Manajemen Kompetisi Sepak Bola Sumsel Super League (SSL) Kota Palembang. *Journal of Physical Education and Sport*, 5(1). <https://doi.org/10.15294/jpes.v5i1.13273>
- Giordano, L., Federici, A., Valentini, M., & D'Elia, F. (2019). Dribbling in Fottball: Confronting Learning Theories. *Journal of Humans Sport and Exercise*. <http://dx.doi.org/10.14198/jhse.2019.14.Proc2.10>
- Gutawa, W. A., & Kafrawi, F. R. (2022). Analisis Teknik Dasar Sepak Bola pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 10(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/46420>
- Ihsan, N. (2018). Pengaruh Metode Bermain dan Metode Latihan Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Penjakora*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/penjakora.v5i2.17352>
- Inzaghi, R. R. (2020). Pengembangan Model Permainan Dribbling Untuk Pembelajaran Teknik Dasar Sepak BOLA di SMP. *Jurnal Movement and Education*, 1(1). <https://doi.org/10.37150/mae.v1i1.1211>

- Jayanthi, N., Pinhkam, C., Dugas, L., Patrick, B., & Labella, C. (2013). Sports specialization in young athletes: evidence-based recommendations. *Sport Health*, 5(3). <https://doi.org/10.1177/1941738112464626>
- Jusran, Badaru, B., Hasruddin, & Hasniah. (2022). *Bahan Ajar Sepak Bola*. Banten: YPSIM .
- Kumbara, H. (2018). Perbedaan Variasi Latihan Juggling dan Rasio Koordinasi Mata-Kaki Terhadap Hasil Kontrol Bola dari Tendangan Jarak Jauh Sepak Bola. *Halaman Olahraga Nusantara*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.31851/hon.v1i1.1499>
- Mendrofa, F. (2021). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1124>
- Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Elementa*, 3(2). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v3i2.1317>
- Primasoni, N. (2017). *Pedoman Melatih Sepak BOLA Anak Usia Dini Berkarakter*. Yogyakarta: UNY Press.
- Saputra, A., Muzaffar, A., & Palmizar, A. (2018). *Sepak Bola*. Jambi: Salim Media Indonesia.
- Wasono, F., & Tausikal, A. R. (2020). Pembelajaran Dasar Dribbling Sepak Bola dengan Pendekatan Kooperatif Team Games Tournamen pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>