

# KORELASI HASIL BELAJAR PENGETAHUAN DENGAN KETERAMPILAN *DRIBBLING* SEPAK BOLA SISWA

Imam<sup>1</sup>, Khoirul Anwar<sup>2</sup>, Fajar Hidayatullah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga, STKIP PGRI Bangkalan

\*E-mail: imambbs73@gmail.com

## Abstract

Korelasi hasil belajar pengetahuan dengan keterampilan *dribbling* sepak bola dijadikan objek penelitian karena peneliti ingin mengetahui seberapa besar korelasi hasil belajar pengetahuan dengan keterampilan *dribbling* materi sepak bola. Metode yang digunakan adalah metode tes, instrumen yang digunakan soal-soal seputar *dribbling* dan tes *dribbling* sepak bola sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Islam Nurul Huda Pakong Galis sejumlah 23 siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi. Untuk mengetahui korelasi peneliti menggunakan uji regresi sederhana yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas dan linieritas dengan menggunakan SPSS. Penelitian ini menghasilkan uji normalitas nilai uji normalitas pengetahuan  $0,166 > 0,05$ , uji normalitas keterampilan  $0,284 > 0,05$ , uji homogenitas  $0,219 > 0,05$ , uji linieritas nilai  $F 3,891 > \text{nilai sig } 0,224$ . Uji hipotesis mendapatkan nilai  $F$  hitung 6,886 dengan signifikansi sebesar  $0,016 < 0,05$  besaran nilai korelasi  $R 0,497$  dengan standar kesalahan 11,964 yang artinya hubungan kedua variabel terdapat kategori sedang. Dalam penelitian ini berdasarkan hasil uji hipotesis data tersebut “ada korelasi hasil belajar pengetahuan dengan keterampilan *dribbling* materi sepak bola siswa kelas VII SMP Islam Nurul Huda Pakong Galis” hal tersebut didasarkan pada hasil hipotesis yang menunjukkan nilai  $F$  hitung 6,886 dengan signifikansi sebesar  $0,016 < 0,05$ .

**Kata kunci:** korelasi; belajar; pengetahuan, keterampilan *dribbling*

© Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. Seluruh hak cipta

## A. INTRODUCTION

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Pembelajaran merupakan suatu interaksi aktif antara guru yang memberikan bahan pelajaran dengan siswa sebagai objeknya. Setiap cabang olahraga memiliki peranan serta tujuan dalam setiap permainannya, salah satu contoh dari cabang olahraga tersebut ialah

*Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 28 (2), September (2022)

<http://dx.doi.org/10.24114/jpbp.v28i2.36531>

sepakbola dalam teknik menggiring bola (*dribbling*) yaitu mempunyai tujuan untuk membawa bola serta melewati lawan didepanya untuk mencetak sebuah *goal*. Menggiring adalah teknik yang sangat dibutuhkan bola merupakan salah satu teknik dasar yang cukup memiliki peran penting dalam permainan sepak bola, tidak heran jika para pengamat sepakbola khususnya mengatakan bahwa mahirnya seorang pemain dapat dilihat pada bagaimana seorang pemain tersebut menggiring bola. Berdasarkan wawancara awal terhadap guru olahraga di SMP Islam Nurul Huda Pakong menyatakan bahwa pada proses pembelajaran materi sepak bola kelas VII hanya dilaksanakan secara pengetahuan tentang sepak bola khususnya pada materi menggiring bola, dan pada sampai saat ini pada materi sepakbola saya menilai siswa dengan cara memberikan soal-soal sepakbola dan sampai saat ini siswa belum dinilai keterampilannya.

Pendidikan yaitu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan. Pendidikan jasmani memberikan peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terukur (Zulkarnain, 2015).

Olahraga sepakbola merupakan cabang olahraga permainan kelompok atau permainan beregu, tiap kelompok atau regu terdiri dari sebelas pemain, kesebelasan yang kuat, baik dan tangguh merupakan kesebelasan terdiri dari pemain-pemain yang bisa mempengaruhi permainan yang kompak atau mempunyai kerja sama tim yang baik dan didukung dengan teknik yang baik pula (Fajar & Widodo, 2016). Menggiring bola merupakan teknik dalam usaha memindah bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung. Prinsip *dribbling* tak lain ialah melakukan sentuhan atau mendorong bola itu ke depan sambil berlari, dengan bagian kaki tertentu. (Saputra & Yunus, 2019). Saat akan melakukan gerakan menggiring bola bisa menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki tergantung pada situasi dan kondisi saat bermain. Menggiring bola merupakan kemampuan seorang pemain yang memiliki teknik menguasai bola dengan baik kemudian membawa bola dengan tujuan bisa melewati hadangan lawan (Yandi, 2018).

Menggiring bola merupakan teknik dalam usaha memindah bola dari suatu daerah ke daerah lain pada saat permainan sedang berlangsung. Prinsip *dribbling* ialah melakukan sentuhan atau mendorong bola itu ke depan sambil berlari, dengan bagian kaki tertentu (Saputra & Yunus, 2019). Menggiring bola merupakan keahlian seorang pemain dalam mengoperasikan bola secara efektif dengan menggunakan kaki bagian tertentu (R, Dinata, & Jubaedi, 2018).

Dalam kegiatan pendidikan olahraga siswa memiliki karakter yang berbeda-beda baik dalam segi fisik, dan psikologisnya. Karakteristik siswa SMP, usia 13–15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh

aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran untuk menghindari kejenuhan dalam beraktivitas olahraga di lapangan (sesfa'o, 2018). Instrumen penelitian yang digunakan adalah *Soccer Drubbles* tes untuk mengetahui keterampilan *dribbling*, untuk mengetahui hasil belajar pengetahuan peneliti memberi pertanyaan. *Soccer Drubbles* tes bersumber dari (Fenanlampir, 2015). Pelaksanaan dengan aba-aba "ya", testee mendribel bola ke arah luar dan ke dalam menurut alur yang telah ditentukan.

## B. METHOD

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi. Dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian ini menelaah ataupun menggali informasi sebuah fakta yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, untuk meneliti sebuah populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data dan bersifat kuantitatif. Rancangan penelitian korelasi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan antar variabel (Maksum, 2012). Desain yang digunakan adalah desain korelasional.



**Gambar 1.** Desain Penelitian (Maksum, 2012)

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian. Oleh karena itu pengambilan data dari hasil belajar pengetahuan dilakukan dengan cara memberikan soal seputar pemahaman Dribling, sedangkan hasil belajar keterampilan pengambilan datanya menggunakan tes keterampilan. Dalam penelitian ini akan membandingkan dua variabel, maka untuk pengujian beda *Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)*. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data. Keputusan menerima atau menolak hipotesis berada pada taraf 5%, dan untuk menganalisis data digunakan bantuan komputer program *SPSS*.

## C. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilakukan siswa kelas VII yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan pertanyaan dan *Soccer Drubbles* tes. Hasil Uji normalitas adalah untuk mengetahui dari setiap data yang diperoleh dari tiap-tiap variabel yang dianalisis sebenarnya mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah  $p > 0,05$  sebaran dinyatakan normal, dan jika  $p < 0,05$  sebaran dikatakan tidak normal. Hasil Uji normalitas dari setiap variabel pada tabel 2.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pengetahuan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

N		23
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	82.17
	Std. Deviation	13.469
Most Extreme Differences	Absolute	.154
	Positive	.129
	Negative	-.154
Test Statistic		.154
Asymp. Sig. (2-tailed)		.166 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel 1 menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,166 adalah lebih besar dari 0,05 jadi data adalah berdistribusi normal. Dari tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,284 adalah lebih besar dari 0,05 jadi data adalah berdistribusi normal.

**Tabel 2. Uji Normalitas Keterampilan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

N		23
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	14.4839
	Std. Deviation	1.08722
Most Extreme Differences	Absolute	.199
	Positive	.199
	Negative	-.107
Test Statistic		.199
Monte Carlo Sig. (2-tailed)		.284 <sup>d</sup>
99% Confidence Interval	Lower Bound	.272
	Upper Bound	.295
	Interval	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dalam uji homogenitas berlaku ketentuan seperti pada uji normalitas, yakni: apabila nilai *p-value* > 0,05 maka dikatakan homogen apa bila nilai *p-value* < 0,05 maka dikatakan tidak homogen. Sesuai data yang diperoleh pada tabel 3 maka dikatakan homogen. Dari tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikan 0,206 adalah lebih besar dari 0,05 jadi dikatakan homogen.

**Tabel 3. Uji Homogenitas**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
------------------	-----	-----	------

Based on Mean	1.555	1	44	.219
Based on Median	1.451	1	44	.235
Based on Median and with adjusted df	1.451	1	36.597	.236
Based on trimmed mean	1.645	1	44	.206

Dalam pengujian linieritas berlaku ketentuan : jika F tidak signifikan atau lebih besar dari 0,05, maka dinyatakan linier. Sebaliknya jika F signifikan atau lebih kecil dari 0,05, maka dinyatakan tidak linier. Dari data yang diperoleh F 3,891 pada signifikan .224, maka dapat dinyatakan linier. Berikut data yang di peroleh pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Linieritas**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	(Combined)	3891.304	20	194.565	3.891	.224
	Linearity	985.598	1	985.598	19.712	.047
	Deviation from Linearity	2905.706	19	152.932	3.059	.275
Within Groups		100.000	2	50.000		
Total		3991.304	22			

Analisis data penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan analisis regresi. Analisis regresi dapat digunakan untuk menentukan hubungan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis regresi sederhana untuk menentukan distribusi data variabel (Y) dan variabel (X) yang memiliki hubungan linier. Tabel 5 merupakan hasil dari uji regresi sederhana. Berdasarkan tabel 5 dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi hasil belajar pengetahuan dengan keterampilan menunjukkan hasil ada hubungan antara hasil belajar pengetahuan dengan keterampilan menunjukkan nilai F hitung 6,886 dengan signifikansi sebesar 0,016 < 0,05. Besaran nilai korelasi R 0,497 dengan standar kesalahan 11,964 yang artinya hubungan kedua variabel terdapat kategori sedang.

**Tabel 5. Hasil Uji Regresi Sederhana**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. The error of the Estimate
1	.497 <sup>a</sup>	.247	.211	11.964

a. Predictors: (Constant), keterampilan

Pembuktian untuk melihat adakah korelasi belajar pengetahuan dengan keterampilan *dribbling* penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji homogenitas dan linieritas. Analisis uji prasyarat belajar pengetahuan dengan keterampilan *dribbling* menunjukkan bahwa telah memenuhi syarat. Berdasarkan pada hasil penelitian, hasil uji hipotesis variabel belajar pengetahuan dengan keterampilan

*dribbling* terdapat korelasi hubungan diantara keduanya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan pada hasil perhitungan SPSS, nilai F hitung 6,886 dengan signifikansi sebesar  $0,016 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi dan besaran nilai korelasi R 0,497 dengan standar kesalahan 11,964 yang artinya hubungan kedua variabel terdapat kategori sedang (Tabel 6).

**Tabel 6. Hasil Uji Anova**

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Model
1	Regression	985.598	1	985.598	6.886	.016 <sup>b</sup>
	Residual	3005.706	21	143.129		
	Total	3991.304	22			
a. Dependent Variable: pengetahuan						
b. Predictors: (Constant), keterampilan						

#### D. CONCLUSION

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian dan pembahasan pada kelas VII SMP Islam Nurul Huda Pakong Galis dapat diambil kesimpulan adalah hasil pengujian korelasi menunjukkan ada hubungan korelasi dari variabel pengetahuan dengan variabel keterampilan. Dan disimpulkan juga bahwa yang didapat nilai F hitung 6,886 dengan signifikansi sebesar  $0,016 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi dan besaran nilai korelasi R 0,497 dengan standar kesalahan 11,964 yang artinya hubungan kedua variabel terdapat kategori sedang.

#### REFERENCES

- Fajar, M. R., & Widodo, A. (2016). Analisis Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Antara Atlet SSB Petrogres, Bima Amora, Dan Putra Zodiac Usia 11-12 Tahun. *Kesehatan Olahraga*, 5(2), 16-28.
- Fenanlampir, A., & Faruq, M. M (2015). *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: 2012.
- Munawar, A. A., Aditya, R., & Qodri, H. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Melalui Variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas X Tkj Smk Muhammadiyah 04 Medan. *Jurnal Ilmiah*, 40-44.
- R, M. A., Dinata, M., & Jubaedi, A. (2018). Pengaruh Latihan Dribble 20 Yards Squeare Terhadap Kemampuan Meggiring Bola. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 14(2), 149-163.
- Saputra, M. R., & Yunus, M. (2019). Pengembangan Variasi Model Latihan Dribbling Sepakbola Untuk Atlet Usia 13-15 Tahun . *Indonesia Performance Journal*, 8-15.
- sesfa'o, a. (2018). upaya meningkatkan kesegaran jasmani melalui pendekatan bermain dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *wahana pendidikan* , 1-6.

Yandi, A. (2018). *Pengaruh Varasi Latihan Kelincahan Dengan Bola Terhadap Kelincahan Dribbling Sepakbola Siswa SSB Alam Sakti Kabupaten Kerinci*. Jambi: Universitas Jambi.

Zulkarnain, h. (2015). pengaruh pemberian permainan kecil dalam pemanasan terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan(studi pada siswa kelas VIII smpn 3 kamal, bangkalan). *jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan*, 03(01), 160-165.