



KONTRIBUSI SIMULASI GAME TERHADAP PASSING SEPAK BOLA

Agus Kismono^{1*}, Rahma Dewi²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia, 20221

* *Coressponding Author*: aguskismono@gmail.com

Keterangan

Rekam Jejak:
Received, April 2021
Revised, Mei 2021
Accepted, Juni 2021

Kata Kunci:
Simulasi *Game*, *Passing*,
Sepak Bola

Abstrak

Cabang olahraga sepakbola sudah lama menjadi salah satu cabang olahraga yang paling digemari diseluruh dunia. Dalam olahraga sepakbola, *passing* merupakan hal yang sangat penting. *Passing* yang baik dimulai ketika tim yang sedang menguasai bola menciptakan ruang diantara lawan dengan bergerak dan membuka ruang disekeliling pemain. Keterampilan dasar mengontrol bola harus dilatih secara berulang dan signifikan sehingga pemain yang melakukan *passing* yang baik pula. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variasi latihan *simulasi game* terhadap peningkatan hasil *passing* pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun *club* muhsaka tahun 2020. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji regresi sederhana. Populasi penelitian ini adalah atlet sepakbola usia 10-12 tahun *club* Muhsaka yang berjumlah 15 atlet . Dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh Atlet sepakbola *club* Muhsaka berjumlah 15 orang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) terdapat tpengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi *Game* pertemuan pertama sampai sembilan terhadap peningkatan hasil *passing* pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun *club* Muhsaka tahun 2020. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi *Game* pada pertemuan sepuluh sampai ke delapan belas terhadap peningkatan hasil *passing* pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun *club* Muhsaka tahun 2020. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi *Game* pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan belas terhadap peningkatan hasil *passing* dalam permainan sepakbola pada atlet sepak bola *club* Muhsaka Tahun 2020.

PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang sangat digemari di seluruh dunia. Sepakbola dalam perkembangannya semakin dapat diterima dan digemari oleh masyarakat, gejala ini terjadi karena permainan sepakbola merupakan olahraga yang menarik. Hal ini dapat dilihat pada saat pertandingan Piala Dunia berlangsung, semua mata tertuju pada pertandingan tersebut. Permainan sepakbola sekarang ini mengalami perubahan besar, apakah dilihat dari teknik permainan, peraturan-peraturan, pengorganisasian, atau dipandang dari sudut publikasi sehingga perkembangan sepakbola berkembang secara cepat.

Setiap cabang olahraga mempunyai tujuan dari permainannya. Tujuan permainan sepakbola yaitu pemain berusaha untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam gawang lawan dan mempertahankan gawangnya agar tidak kemasukan bola. Dalam permainan sepakbola diperlukan kerja sama yang baik dan tentu harus didukung dengan teknik-teknik yang benar. Tujuan dari permainan diatas hanya sementara saja, karena tujuan yang paling utama dan diharapkan untuk dunia pendidikan adalah sepakbola sebagai mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur, dan sportif. Selain itu kita mengharapkan dalam diri anak tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerja sama, interaksi sosial, dan pendidikan moral.

Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 11 (sebelas) pemain dan salah satunya adalah penjaga gawang. Seseorang dapat bermain sepakbola dengan baik apabila menguasai teknik dasar permainan sepakbola dengan sempurna. Untuk memperoleh teknik bermain sepakbola yang baik dan benar, para pemain sebaiknya berlatih secara rutin dengan penuh kedisiplinan. Oleh sebab itu, penguasaan teknik dasar dalam permainan sepakbola khususnya teknik passing dan control diharapkan mendapat pelatihan serius dari pembina dan pelatih sepakbola sejak dini.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini membawa dampak dalam berbagai kehidupan termasuk olahraga. Khususnya cabang olahraga sepakbola yang mengalami kemajuan yang sangat besar, sehingga perkembangan ini mendorong para pembina dan pelatih olahraga berkerja lebih efektif dalam mencari serta membina calon-calon olahragawan yang berbakat di club maupun SSB di setiap daerah di Indonesia, khususnya di Kabupaten Labuhan Batu Utara (LABURA) dan salah satunya club Muhsaka. Club Muhsaka adalah salah satu dari sekian banyak club yang ada di LABURA. Club Muhsaka berlokasi di Dusun IV Perkebunan Membang Muda Kec Kualuh-hulu. Club Muhsaka mempunyai pelatih untuk kelompok usia 10-12 tahun yaitu Bapak Supono. Club ini sudah banyak mengalami perkembangan dan telah banyak mengikuti pertandingan

Sepakbola, dan tidak tanggung-tanggung sebagian besar atlet Muhsaka ini mengikuti piala Danone di tingkat wilayah Sumut yang dilaksanakan di Asahan, namun pada saat itu atlet club Muhsaka hanya sampai juara Runerr Up dan belum bisa berbuat banyak karena mereka harus menelan kekalahan di putaran kelima, seiring dengan kekalahan yang dialami oleh club Muhsaka, maka dilakukan pelatihan yang terus-menerus kepada atlet club Muhsaka. Club Muhsaka memiliki jumlah pemain sepakbola usia 10-12 tahun sebanyak 30 orang. Memiliki fasilitas seperti lapangan sepakbola, cone krucut 10, cone kecil 40, bola 15, dan sepasang gawang kecil untuk usia 10-12 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil tes pendahuluan diatas peneliti menyimpulkan bahwa passing club Muhsaka masih dalam kategori buruk sehingga masih perlu ditingkatkan karena dalam cabang olahraga sepakbola passing buruk saja belum memenuhi, dimana dalam permainan sepakbola ada passing jarak dekat, passing jarak jauh. Maka untuk meningkatkan passing atlet sepakbola diperlukan metode yang pas dan tentunya latihan untuk meningkatkan hasil passing seperti latihan dengan menggunakan variasi latihan Simulasi Game.

Pelaksanaan dalam melatih dan meningkatkan kemampuan passing dan control, menggunakan metode yang dipakai untuk menyajikan latihan tersebut merupakan unsur yang penting. Maka untuk meningkatkan efektifitas latihan menjadi masalah yang harus ditemukan

pemecahannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variasi latihan simulasi *game* terhadap peningkatan hasil *passing*. Pertimbangan-pertimbangan yang dilakukan peneliti bahwa *passing* merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam permainan sepakbola, karena tanpa penguasaan *passing* yang baik sebuah tim akan sulit mendapatkan kemenangan. Penelitian ini juga berusaha mendapatkan latihan yang efektif dalam meningkatkan hasil *passing*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan teknik pengambilan data yang melibatkan satu variable bebas yaitu latihan simulasi *game* dan satu variable terikat yaitu *passing*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pemain Sepakbola Muhsaka usia 10-12 tahun yang berjumlah 30 orang. Sedangkan sampel yang diteliti adalah 15 orang. Untuk mendapatkan sampel dipergunakan teknik Sampel Bersyarat (*Purposive Sampling*). Sampel dalam penelitian ini diambil berdasarkan syarat-syarat sebagai berikut, pemain sepakbola yang terdaftar dan aktif, usia 10-12 tahun, bersedia mengikuti program latihan yang diberikan, lama latihan (aktif dalam latihan) minimal 10 bulan, seluruh pemain selain kiper. Maka sebagian dari keseluruhan sampel yang diisyaratkan tersebut didapat sebanyak 15 orang yang akan digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini. Sampel menjadi satu kelompok terdiri dari 15 orang. Kelompok akan diberi latihan Simulasi Game.

HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes dan pengukuran data variasi latihan simulasi *game* terhadap peningkatan hasil *passing* pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun *club* Muhsaka Tahun 2019, maka dapat di deskripsikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian

Data Penelitian	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
PreTest	15	35.00	42.00	35.9333	2.46306
Post Test	15	42.00	58.00	53.7333	5.11952

Hasil Uji Prasyarat

Analisis data untuk menguji hipotesis memerlukan beberapa uji persyaratan yang harus dipenuhi agar hasilnya dapat dipertanggung jawabkan. Uji prasyarat analisis meliputi:

Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Syarat untuk uji normalitas adalah nilai $p > 0.05$. Rangkuman hasil uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Data Penelitian	P	Sig	Keterangan
Pre-Test	0.100	0.05	Normal
Post-Test	0,80	0,05	Normal

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi (p) adalah lebih besar dari 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya varians dua buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data variable dalam penelitian bersifat homogen atau tidak. Berikut tabel hasil uji homogenitas:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Data Penelitian	Sig.	α	Keterangan
Pre Test	0.889	0.05	Homogen
Post Test	0.153	0.05	Homogen

Dari hasil pengujian dapat diketahui bahwa semua data penelitian bersifat homogen dilihat dari semua nilai sig. > 0.05.

Hasil Uji Hipotesis

Analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis terdiri atas analisis uji T dan uji F. Berikut hasil uji hipotesis:

Hipotesis I

Terdapat pengaruh dari variasi latihan Simulasi Game pertemuan pertama sampai kesembilan terhadap peningkatan hasil passing pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun club Muhsaka tahun 2019. Hasil uji hipotesis dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis I

Uji Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket
X_1 -Y	5.502	2.160	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis tersebut diatas, maka diperoleh data pengujian hipotesis (t_{hitung}) sebesar 5.502. Selanjutnya dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan dk $n - k$ ($15 - 2 = 13$) pada taraf signifikan α 0,05 adalah 2.160 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.502 > 2.160$). Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi *Game* pertemuan pertama sampai sembilan terhadap peningkatan hasil *passing* pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun *club* Muhsaka tahun 2019.”, diterima.

Hipotesis II

Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi Game pada pertemuan sepuluh sampai ke delapan belas terhadap peningkatan hasil passing pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun club Muhsaka tahun 2019. Hasil uji hipotesis dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis II

Uji Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Ket
X_2 -Y	3.730	2.160	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis tersebut diatas, maka diperoleh data pengujian hipotesis (t_{hitung}) sebesar 3.730. Selanjutnya dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan dk $n - k$ ($15 - 2 = 13$) pada taraf signifikan α 0,05 adalah 2.160 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.730 > 2.160$). Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi *Game* pada pertemuan sepuluh sampai ke delapan belas terhadap peningkatan hasil passing pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun club Muhsaka tahun 2019”, diterima.

Hipotesis III

Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi *Game* pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan belas terhadap peningkatan hasil passing dalam permainan sepakbola pada atlet sepakbola club Muhsaka Tahun 2019. Hasil uji hipotesis dapat dilihat dari tabel 4.4 dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis III

Korelasi	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
X_1, X_2 -Y	17.203	3.805	Signifikan

Berdasarkan hasil analisis tersebut diatas, maka diperoleh data pengujian hipotesis (F_{hitung}) sebesar 17.203. Selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan $df_1 = 2$ dan $df_2 = 13$ pada

taraf signifikan α 0,05 adalah 2.160 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17.203 > 3.805$). Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi Game pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan belas terhadap peningkatan hasil passing dalam permainan sepakbola pada atlet sepakbola club Muhsaka Tahun 2019”, diterima.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian variasi latihan simulasi game berpengaruh terhadap peningkatan *passing* dalam permainan sepakbola. *Passing* merupakan teknik dalam permainan sepakbola yang mampu membuat penguasaan bola pada suatu tim akan berlangsung lama. Untuk meningkatkan kemampuan *passing* diperlukan latihan yang terprogram dan terarah salah satunya dengan memberikan Simulasi *Game*, karena bentuk latihan ini merupakan bentuk latihan yang mengarah pada pergerakan permainan pemain, penguasaan bola dan ketepatan pada saat mengoper bola. Simulasi *Game* mirip dengan permainan yang nyata dengan bentuk permainan yang nyata.

Menjaga fokus dan konsentrasi adalah dua hal penting dalam permainan sepak bola, terutama dalam permainan level tinggi. Adanya peningkatan kemampuan passing dikarenakan metode simulasi *game* dapat membentuk fokus dan penguasaan permainan oleh atlet dengan melakukan *passing* ke pada temanya secara baik dan dilakukan berulang-ulang, sehingga kemampuan dalam melakukan passing meningkat. Umpan-umpan yang baik dalam tim sepak bola mampu mempertahankan bola dalam kendali permainan tim dan menjadikannya sebuah serangan ke pertahanan tim lawan

Metode latihan Simulasi *Game* merupakan latihan yang juga mengandalkan keterampilan gerak membuka ruang para pemainnya agar bola dapat terus berjalan. Latihan Simulasi *Game* memberikan manfaat dalam peningkatan kemampuan *passing* dan *control* dalam sepak bola. Dari setiap variasi perminggunya atlet mengalami kemajuan tahap demi tahap melakukan variasi latihan Simulasi *Game*. Latihan Simulasi *Game* menuntut pemain untuk banyak melakukan sentuhan dengan bola dan membuat pergerakan segitiga, gunanya pada saat pertandingan agar penguasaan bola bisa lebih lama dan lawan sulit membaca arah operan bola.

Danny Mielke (2007) menyatakan bahwa *passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain, agar berhasil dalam lingkungan tim, semua pemain harus menguasai teknik *passing*. Danny Mielke (2003) juga mengatakan bahwa mengontrol bola terjadi karena ketika seorang pemain menerima dan menyambut bola dan mengontrol bola sedemikian rupa sehingga pemain tersebut dapat bergerak dengan cepat. *Control* dalam sepak bola bukan hanya tentang cara menghentikan bola, tetapi *control* atau kekuatan/bobot dan cara kita melakukan *passing* kepada teman juga disebut teknik mengontrol. *Passing* dan *control* yang baik merupakan modal utama bagi seorang pemain sepak bola, karena kedua teknik ini bisa dibilang merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan. Dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa latihan Simulasi *Game* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *passing* dan *control* pada Atlet Sepakbola usia 10-12 tahun Club Muhsaka Tahun 2020.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang didapatkan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut, dimana terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi Game pertemuan pertama sampai sembilan terhadap peningkatan hasil passing pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun club Muhsaka tahun 2019, terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi Game pada pertemuan sepuluh sampai ke delapan belas terhadap peningkatan hasil passing pada atlet sepakbola usia 10-12 tahun club Muhsaka tahun 2019, serta terdapat pengaruh yang signifikan dari variasi latihan Simulasi Game pertemuan pertama sampai pertemuan kedelapan belas terhadap peningkatan hasil passing dalam permainan sepakbola pada atlet sepak bola club Muhsaka Tahun 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bompa, Tudor. (1983). *Theory and methodologi of Training*. Dubuque: Iowa Kendal/Hunt Publishing Company.
- Fleck, Tom. (2007). *Panduan Latihan Sepak Bola Handal*. Jakarta: Sunda Kelapa.
- Harsono. (1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologi dalam Coaching*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jef, Sneyers. (2002). *Latihan dan Strategi Bermain*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Koger, Robert (2007). *Latihan Dasar Handal Sepak Bola Remaja*. Klaten: Sakra Mitra Kompetensi.
- Mielke, Danny (2007). *Dasar-Dasar Sepak bola*. Jakarta: Pakar Raya.
- Muchtar, Remy. (1989). *Sepak bola Pembinaan Pemain*. Medan: IKIP Negeri Medan.
- Nossek, Yosef. (1982). *Teori Umum Latihan*.
- Nurhasan. (1986). *Tes dan Pengukuran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rohim. (2008). *Bermain Sepak Bola*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sajoto. (1988). *Pembinaan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sucipto. (2000). *Sepak bola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana. (2005). *Statistik*, Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2010). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.