

## **PENGARUH METODE LATIHAN *PASSING* PERMAINAN SEPAK BOLA TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAK BOLA MENGGUNAKAN KAKI BAGIAN DALAM**

**Riski Alfi Hidayat\*, Gatot Darmawan**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*riskihidayat@mhs.unesa.ac.id

### **Abstrak**

Metode latihan *passing* permainan sepak bola merupakan desain dalam bentuk pembelajaran dimana peserta didik melakukan pembelajaran *passing* sepak bola dengan permainan yang telah ada dimetode latihan *passing* permainan sepak bola. Bisa juga diartikan metode latihan *passing* permainan sepak bola merupakan pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada situasi belajar sambil bermain. Banyak jenis permainan metode latihan *passing* permainan sepak bola yang dapat diterapkan di pembelajaran PJOK, sehingga mudah untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik dan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih maksimal dan lebih baik lagi. Dari distribusi data *pretest* kelas eksperimen dalam ranah pengetahuan memiliki rata-rata sebesar 25,0417 meningkat pada waktu *posttest* menjadi 73,1250 sehingga selisih *pretest* dan *posttest* adalah 192%. Dari ranah keterampilan *pretest* kelas eksperimen memiliki rata-rata sebesar 60 meningkat pada waktu *posttest* menjadi 70 sehingga selisih *pretest* dan *posttest* adalah 16,7%. Di kelas kontrol distribusi data *pretest* pengetahuan memiliki rata-rata sebesar 24,7826 meningkat pada waktu *posttest* sebesar 42,1739 sehingga selisih *pretest* dan *posttest* adalah 70,2%. Dari ranah keterampilan *pretest* kelas kontrol memiliki rata-rata sebesar 58,2609 meningkat pada waktu *posttest* menjadi 62,1739 sehingga selisih *pretest* dan *posttest* adalah 6,7%. Dari hasil uji hipotesis maka hasil dari penerapan metode latihan *passing* permainan sepak bola dalam ranah pengetahuan memiliki sig  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dan ini juga membuktikan bahwa diranah pengetahuan penerapan metode latihan *passing* permainan sepak bola ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar sebelum penelitian dan sesudah penelitian. Pada ranah keterampilan memiliki sig  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak dan ini juga membuktikan bahwa diranah keterampilan penerapan metode latihan *passing* permainan sepak bola ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar sebelum penelitian dan sesudah penelitian. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penerapan metode latihan *passing* permainan sepak bola di kelas eksperimen yang diberikan *treatment* memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment*.

**Kata Kunci** : latihan *passing*, permainan, sepak bola

### **Abstract**

The soccer passing practice method is a design in the form of learning where students learn soccer passing training with existing games by the soccer passing practice method. It could also be interpreted as a method of passing in soccer where students are faced with the real learning situations while playing. Many types of soccer passing practice method can be applied in physical education learning. It makes it easy and fun in learning for students. As a result, students could follow and learn better. The experimental class pretest data distribution of knowledge average is 25.0417 and the posttest score is 73.1250. The difference between pretest and posttest is 192%. Furthermore, the skills pretest of the experimental class average is 60 and increases to be 70. So, the difference between pretest and posttest is 16.7%. In the control class, the knowledge pretest sig is  $0,000 (<0.05)$ . It means that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. It proves that there is a significant influence between the application of the practice method of passing the soccer game learning outcomes before research and after research. The skill significant is  $0,000 (<0.05)$ . Furthermore,  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. It proves that applying the practice method of passing soccer games gives a significant influence between learning outcomes before research and after research. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the application of the passing method of the soccer game in the experimental class that was given the treatment had a more significant increase than the control group that was not given the treatment.

**Keyword**: passing practice, game, soccer.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal penting yang harus dikerjakan oleh setiap individu manusia, karena pendidikan membuat manusia menjadi mengerti berbagai macam hal dalam kehidupan yang akan dikerjakannya. Didalam pasal 3 undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, menjelaskan bahwa: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab."

Pendidikan juga dapat menjadikan manusia sebagai anggota masyarakat yang seutuhnya serta dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Menurut Zameer, dkk (2014: 293), menjelaskan bahwa, "*But the only one resource which is not easily exchangeable is human resources. So we can say that human resources is the very important or most competitive assets of any organization that cannot be exchangeable.*"

Salah satu bidang penting dalam administrasi atau manajemen pendidikan adalah yang berkaitan dengan personal atau sumber daya manusia yang terlibat dalam proses pendidikan, baik pendidik seperti guru maupun tenaga kependidikan seperti tenaga administratif. Menurut Sobirin (2018: 15) pendidikan diyakini memiliki peran yang amat sentral dalam proses pembangunan suatu bangsa. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) juga memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia di dunia ini. Menurut Barnat, dkk (2011: 326), menjelaskan bahwa, "*In developed countries sport has become a common good, available in a variety of forms according to the possibilities and needs of aware society. It has simultaneously become the factor of various aspects of development: health, healthy habits, desirable attitudes and profitable ways of spending free time. These are also significant components of educational systems.*"

PJOK merupakan pendidikan yang ditekankan pada olahraga kesehatan, latihan jasmani untuk meningkatkan kemampuan motorik dan koordinasi yang baik. Menurut Aditia (2015: 2253) pendidikan

jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh baik dari segi jasmaninya, tentu juga dari segi rohaninya. Guru PJOK harus terampil dalam memilih materi pelajaran yang sesuai dengan tumbuh kembang anak (Indahwati, dkk., 2019). Didalam PJOK ada berbagai macam-macam pendidikan olahraga salah satunya yaitu pendidikan olahraga sepak bola. Sepak bola merupakan pembelajaran aktivitas pembelajaran bola besar dan bisa diartikan sebagai permainan yang cabang olahraganya dilakukan secara berkelompok. Menurut Perl and Memmert (2017: 66), menyatakan bahwa, "*Soccer is a complex game with a lot of technical and tactical facets.*"

Sepak bola juga olahraga yang paling banyak diminati orang-orang di dunia dari sekian banyak cabang olahraga yang ada (Wiyasa, 2013: 53). Sehingga olahraga sepak bola ini yang paling banyak pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat dunia. Sepak bola ini tidaklah sulit untuk dimainkan cuman mempelajari teknik-teknik dasar dalam sepak bola seseorang yang memainkannya pastilah bisa memainkannya. Menurut Nicholls dan Sintonen (2018: 3), menyatakan bahwa, "*The basic skills of a footballer are running, passing, dribbling and shooting. Since the football match lasts 90 minutes, the footballer must have good endurance skills.*"

Didalam pendidikan PJOK yang diambil ilmunya dari olahraga sepak bola adalah tentang teknik dasar dalam olahraga sepak bola. Teknik dasar sepak bola ada banyak macamnya, dari *dribbling, shooting, heading, control, dan passing*. Teknik *passing* dalam sepak bola adalah teknik yang paling dasar dibandingkan teknik-teknik lainnya untuk dipelajari dalam olahraga sepak bola. Teknik *passing* ini sangatlah penting karena olahraga sepak bola ini intinya untuk menjadi yang terbaik mengandalkan kerja sama tim melalui teknik-teknik *passing* yang digunakan untuk kerja sama tim. Teknik *passing* juga banyak macamnya tetapi yang sering digunakan dalam permainan sepak bola yaitu *passing* menggunakan kaki bagian dalam. Menurut Witono (2017: 34) *passing* mendasar dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam juga *passing* yang paling mudah di pelajari dan paling mudah digunakan pada saat bermain sepak bola. PJOK untuk

menerapkan pembelajaran kepada peserta didik yang paling mudah ialah dengan menggunakan metode-metode permainan. Dengan metode permainan pembelajaran PJOK mudah untuk dipahami oleh peserta didik dan hasil dari pembelajaran PJOK menjadi maksimal dan baik. Akan tetapi pada waktu penulis melakukan observasi di SMPN 2 Besuki, Desa Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung menurut pengakuan guru PJOK yang bernama Bapak Makrun, S.Pd dalam melakukan pembelajaran materi sepak bola disana penggunaan metode permainan masih menggunakan 2 permainan saja, yaitu metode permainan zig-zag *dribbling* dan *passing* berhadapan sehingga hasil pembelajaran PJOK kurang begitu maksimal. Berdasarkan permasalahan yang ada di SMPN 2 Besuki ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian permainan lainnya untuk memberikan hasil belajar yang lebih maksimal lagi dan penelitian yang penulis ambil ialah tentang ‘‘Pengaruh metode latihan *passing* permainan sepak bola terhadap hasil belajar *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam.

#### METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Winarno (2013: 63) rancangan penelitian eksperimen yang lebih tinggi kualitas kontrolnya dibandingkan dengan rancangan penelitian pra-eksperimen adalah rancangan penelitian eksperimen semu. Desain penelitian ini menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design*. Waktu pelaksanaan yang digunakan penelitian ini yaitu setiap jam mata pelajaran PJOK di sekolah, yang durasi waktunya 3 X 40 menit dan penelitian ini menggunakan 4 kali pertemuan mata pelajaran PJOK. Populasi yang diambil dalam penelitian ini ialah seluruh kelas 8 SMPN 2 Besuki yang total kelasnya ada 4 kelas dan total keseluruhan peserta didiknya ada 109 peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis *cluster random sampling*. Populasi kelas yang dijadikan penelitian ada 2 kelas, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas yang dijadikan kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas 8 C dengan jumlah 28 peserta didik dan kelas yang dijadikan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas 8 B dengan jumlah 28 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes kognitif (pengetahuan) dan tes psikomotor

(keterampilan). Pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS dengan uji deskriptif, uji normalitas, dan uji beda.

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data hasil penelitian ini diperoleh dari penelitian hasil belajar tes kognitif (pengetahuan) dan tes psikomotor (keterampilan). Berikut hasil analisis data yang mewakili semua nilai penelitian:

**Tabel 1. Uji Deskriptif Subjek Penelitian Mean dan SD**

Variabel		Kel Eks (n=28)		Kel Kon (n=28)	
		Mean	SD	Mean	SD
Pengetahuan	<i>Pretest</i>	25,0417	9,511	24,782	5,534
	<i>Posttest</i>	73,1250	13,006	42,173	9,271
Keterampilan	<i>Pretest</i>	60,0000	19,110	58,260	19,224
	<i>Posttest</i>	70,0000	20,430	62,173	19,530

Dari tabel 1. Diatas dapat dijelaskan bahwa kelas eksperimen pada ranah pengetahuan memiliki nilai mean *pretest* 25,0417 dan nilai SD 9,511. Pada waktu *posttest* nilai pengetahuan mean 73,1250 dan nilai SD 13,006. Sedangkan kelas kontrol pada ranah pengetahuan memiliki nilai *pretest* mean 24,782 dan nilai SD 5,534. Pada waktu *posttest* nilai pengetahuan mean 42,173 dan nilai SD 9,271. Pada ranah keterampilan kelas eksperimen memiliki nilai mean *pretest* 60,0000 dan SD 19,110. Pada waktu *posttest* nilai keterampilan mean 70,0000 dan nilai SD 20,430. Sedangkan kelas kontrol pada ranah keterampilan memiliki nilai *pretest* mean 58,260 dan nilai SD 19,224. Pada waktu *posttest* nilai pengetahuan mean 62,173 dan nilai SD 19,530.

**Tabel 2. Uji Normalitas Distribusi Data *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar pada Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Variabel	Kelas	Tes	Z	Sig	Keterangan
Penge Tahuan	Eksperimen	<i>Pre</i>	0,706	0,701	Normal
		<i>Post</i>	0,783	0,572	Normal
	Kontrol	<i>Pre</i>	1,013	0,256	Normal
		<i>Post</i>	1,304	0,067	Normal
Keteram pilan	Eksperimen	<i>Pre</i>	1,386	0,043	Tidak Normal
		<i>Post</i>	1,124	0,160	Normal
	Kontrol	<i>Pre</i>	1,110	0,170	Normal
		<i>Post</i>	1,432	0,033	Tidak Normal

Dari tabel 2. Diatas dapat dijelaskan bahwa nilai (*Kolmogorov-Smirnov*) terdapat signifikan dari data *pretest-posttest* hasil belajar pengetahuan dan keterampilan. Data berdistribusi normal terdapat pada variabel pengetahuan kelas eksperimen dan kontrol pada *pretest* maupun *posttest*. Dan variabel keterampilan pada kelas eksperimen nilai *posttest* serta kelas kontrol nilai *pretest*. Data berdistribusi tidak normal terdapat pada variabel keterampilan kelas eksperimen nilai *pretest* serta kelas kontrol nilai *posttest*. Catatan disini data yang dikatakan normal yaitu jika nilai *p value* > 0,05

**Tabel 3. Uji Beda Normalitas *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Variabel	Kelas	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Z/T	Signif
Pengetahuan	Eksperimen	Pre	25,0417	48,0833	192%	16,697	0,000
		Post	73,1250				
Keterampilan	Kontrol	Pre	24,7	17,39130	70,2%	7,609	0,000
		Post	42,1739				
Keterampilan	Eksperimen	Pre	60,0000	10	16,7%	-3,624	0,000
		Post	70,0000				
	Kontrol	Pre	58,2609	3,91304	6,7%	-0,676	0,499

Dari tabel 3. diatas dapat dijelaskan bahwa peningkatan variabel kognitif (pengetahuan) kelas eksperimen yaitu sebesar 192,0%. Variabel kognitif (pengetahuan) kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan *treatment* metode latihan *passing* sepak bola dan pengujian dilakukan dengan *posttest*. Sedangkan variabel kognitif (pengetahuan) kelas kontrol meningkat yaitu sebesar 70,2%, peningkatan kelas kontrol variabel kognitif (pengetahuan) yaitu pada waktu dilakukan *posttest* tetapi peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang diberikan *treatment*. Peningkatan pada variabel psikomotor (keterampilan) kelas eksperimen yaitu sebesar 16,7%. Variabel psikomotor (keterampilan) kelas eksperimen meningkat setelah dilakukan *treatment* metode latihan *passing* sepak bola yang didalamnya ada 3 permainan yaitu permainan sekali sentuh, permainan umpan dinamis, dan permainan

umpan berurutan. Untuk mengetahui peningkatan variabel psikomotor (keterampilan) kelas eksperimen dilakukan pengujian dengan *posttest* tes keterampilan *passing*. sedangkan variabel psikomotor (keterampilan) kelas kontrol meningkat yaitu sebesar 6,7%, peningkatan kelas kontrol variabel kognitif (pengetahuan) yaitu pada waktu dilakukan *posttest* tetapi peningkatannya lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen yang diberikan *treatment*/perlakuan.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan:

1. Ada pengaruh penerapan metode latihan *passing* permainan sepak bola terhadap hasil belajar *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam diranah pengetahuan dan keterampilan dengan nilai *p value*<0,05 dan disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen yang menerapkan metode latihan *passing* permainan sepak bola.
2. Besarnya pengaruh penerapan metode latihan *passing* permainan sepak bola terhadap hasil belajar *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam bagi kelas eksperimen diranah pengetahuan dan keterampilan dapat dibuktikan peningkatan diranah pengetahuan yaitu sebesar 192,0 % dan diranah keterampilan yaitu sebesar 16,7 %. Sedangkan dari kelas kontrol diranah pengetahuan yaitu sebesar 70,2 % dan diranah keterampilan yaitu sebesar 6,7 %.

**Saran**

Adapun yang disarankan pada hasil dari penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru PJOK pada waktu pembelajaran materi sepak bola agar menyampaikan pembelajaran dengan inovasi permainan-permainan yang menarik lagi biar pembelajaran terasa menyenangkan bagi peserta didik sehingga pembelajaran materi sepak bola berjalan dengan maksimal dan peserta didik mudah untuk memahami pembelajaran.
2. Bagi peserta didik diharapkan pada waktu pembelajaran melakukan dengan semaksimal

mungkin dan semangat dalam pembelajaran sepak bola.

3. Bagi penulis yaitu untuk menambahkan pengalaman dan pengetahuan tentang penelitian penggunaan metode latihan *passing* permainan sepak bola terhadap hasil belajar *passing* sepak bola menggunakan kaki bagian dalam dan bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan metode latihan permainan-permainan yang lainnya untuk diterapkan dipembelajaran sepak bola lagi.

*Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol. 9, No. 1: Hal. 53.

Zameer, H., Ali, S., Nisar, W., Amir, M. (2014). *The Impact Of The Motivation On The Employee's Performance In Beverage Industry Of Pakistan*. *Internasional Journal of Academic Research In Accounting, Finnacle, and Management Sciences*. Vol. 4, No.1: Hal. 293.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aditia, A.D. (2015). *Survei Penerapan Nilai-Nilai Positif Olahraga Dalam Interaksi Sosial Antar Siswa Di SMA NEGERI SE-KABUPATEN Wonosobo Tahun 2014/2015*. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. Vol. 4, No. 12: Hal. 2253.

Barnat, W., Konieczna, A., Jaskulska, E., Jastrzebski, Z., Radziminski, L., Bichowska. (2011). *Social, Educational and Sports Character of Football Academy in Malbork*. *Baltic Journal Of Health And Physical Activity*. Vol. 3, No. 4: Hal. 326.

Indahwati, N., Tuasikal, A. R. S., & Al Ardha, M. A. (2019). *Developing Project Based Learning (PBL) as a teaching Strategy in Physical Education for Preservice Physical Education Teacher*. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Vol. 335, No. 1: Hal. 490–497.

Nicholls, A. & Sintonen, K. (2018). *Developing a Football Training Product (eBook)*. Kajaani: Kajaanin Ammattikorkeakoulu University of Applied Sciences.

Perl, J., & Memmert, D. (2017). *A Pilot Study On Space and Ball Control - Key Performance Indicators and Key to Understand Game Dynamics*. *International Journal Of Computer Science In Sport*. Vol. 16, No. 1: Hal. 66.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wiyasa, I.K.N. (2013). *Model Pembelajaran Permainan Sepak bola bagi Siswa Sekolah*

