

## **PENGARUH GAME: PES 2013 TERHADAP KEMAMPUAN PENYERAPAN PEMAHAMAN PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

**(Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga Angkatan 2012 Universitas Negeri Surabaya)**

**Muhamad Azwar Annas**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, azwar.annaz@yahoo.com

**Nanang Indriarsa**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Konsol game sekarang sudah menjadi primadona dalam dunia hiburan masa kini. Meskipun sudah lama muncul namun baru beberapa tahun belakangan ini menjadi salah satu alternatif hiburan dan liburan paling utama. Dunia pendidikan pun juga mulai membuat salah bentuk pembelajaran dengan memanfaatkan media *audio visual*. Namun selama ini, terutama penjasorkes, belum pernah memanfaatkan media konsol game secara khusus yang digunakan untuk media pembelajaran. Sedangkan dalam prakteknya, banyak mahasiswa yang hampir menghabiskan waktu senggangnya untuk bermain *game* ini.

Seiring dengan semakin populernya *game* sepakbola, terutama PES 2013, khalayak umum semakin mudah mengenali dan memahami segala sesuatu yang berhubungan dengan sepakbola. Mulai dari jenis kompetisi, sistem kompetisi, hingga peraturan permainan sepakbola. Namun pada kenyataannya, justru masih banyak orang, terutama mahasiswa olahraga yang tidak menangkap peluang *game* ini sebagai media belajar memahami peraturan permainan sepakbola.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar informasi, pengetahuan, dan pemahaman tentang peraturan permainan sepakbola yang di serap oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Olahraga angkatan 2012 di Universitas Negeri Surabaya melalui *game* PES 2013 ini, dengan jumlah sampel 20 orang.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan *game* PES 2013 memberikan dampak yang lebih baik terhadap penyerapan pemahaman peraturan permainan sepakbola sebesar 54,85 %.

**Kata Kunci :** *Game* PES 2013, penyerapan pemahaman peraturan permainan sepakbola.

### **Abstract**

Consol game have already being a prime on entertainment worldwide nowday. In spite of have long time to make a difference but just recently being the most important choice for a solace or holiday. Education world-section had starting to make a learning using an audio visual media. But in this time, especially in physical education, have not using yet this consol game for media learning. Whereas, practically, almost all students wasting their time just for play this game.

Together with football game popularity progress, particularly PES 2013, every people getting easy to knowing and understanding everything inside of this game. Start from kind of competition, competition system, and laws of the game. But in fact, a lot of people, particularly student of physical education could not caught a chance of this game as a bridge to knowing deeply about the law of the game.

The purpose of this research is to knowing how many informations, knowledges, and comprehensions about the law of football game that could absorbed by student of physical student 2012 in University State of Surabaya using PES 2013 game, with 20 amount of samples.

Based on research have done, that PES 2013 applied can make greater effect for comprehension of laws of the football game ability, rising point is about 54,85%.

**Keywords :** *Game* PES 2013, comprehension absorb the law of football game ability.

### **PENDAHULUAN**

Seiring bertambah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk berbenah diri yang hasilnya pada saat ini sudah banyak mengalami kemajuan dan perkembangan serta penyempurnaan dalam berbagai aspek, karena

peran pendidikan sangat penting dalam mencerdaskan bangsa. Tantangan pertama pada dunia pendidikan adalah bagaimana sistem pendidikan dapat menghasilkan generasi hari esok yang berkualitas. Salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan sumber daya manusia adalah meningkatkan kualitas

pendidikan mulai dari tingkat pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Dampak perkembangan tersebut seharusnya dapat digunakan untuk memudahkan proses belajar mengajar. Dengan adanya kemudahan dalam pelaksanaan belajar mengajar, maka siswa akan lebih mudah dalam menyerap materi yang ada dalam kurikulum sehingga siswa memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran di sekolah. Dengan demikian diharapkan kemajuan pada bidang pendidikan akan selalu berkembang dan semakin mempermudah kehidupan manusia.

Namun disamping itu jenjang pendidikan perguruan tinggi juga tidak boleh luput dari pantauan pemerintah. Mungkin fenomena yang terjadi saat ini disebabkan stigma yang sudah merasuk dalam benak masing-masing pihak, bahwa yang namanya mahasiswa bisa lebih aktif, lebih pandai dari jenjang-jenjang bawahnya. Pada kenyataannya, kita terkadang melupakan hal terkecil, atau bahkan hal yang kurang mendapat perhatian.

Penelitian ini berawal dari pengamatan bebas peneliti, yang notabene penulis juga salah satu penggemar berat game atau secara umum masyarakat menyebut dengan *gamer*. Sudah menjadi rahasia umum bahwa game adalah salah satu dari sekian banyak tempat rekreasi pelajar, terutama anak-anak dan remaja. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa orang-orang dewasa dan bahkan bisa dikatakan tua menyukai game, tentunya dalam bermacam-macam versi dan jenis dari game yang dimainkan orang kebanyakan.

Jika menghubungkan dunia pendidikan, *game* ini bisa dijadikan salah satu media pembelajaran yang masuk dalam ranah media audio visual. Sehingga *game* tidak lagi bisa diremehkan sebagai media yang membuat pengaruh buruk bagi setiap anak, namun bisa juga dijadikan sebagai media pembelajaran juga.

Media merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar-mengajar dan berfungsi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (APN) memberikan batasan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca (Sadiman, 1986:7).

Pemilihan media harus diterapkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya. (Sadiman, 2008:85).

Terdapat empat penyebab orang memilih media, antara lain dijelaskan oleh Arif Sadiman (dalam susilana dan riyana, 2007:63-65) sebagai berikut:

- 1.) Demonstration

- 2.) Familiarity

- 3.) Clarity

- 4.) Active Learning

Perkembangan game sepakbola juga sangat pesat karena memang peminat dari game jenis ini sangat diluar ekspektasi produsen game sepakbola itu sendiri. Game dari berbagai versi Xbox, PS2, PS3, dan bahkan PC. Misalnya contoh dari produsen FIFA 2013, sejak demo game dilepas di pasaran, sudah diunduh 1,99 juta kali dalam rentang waktu 3 hari di 73 negara di dunia. Sedangkan total pre-order untuk game ini mencapai 875 ribu kopi dan total terjual 4,5 juta unit di seluruh dunia. Selain itu, pada 30 September yang lalu, sebanyak 800,000 user memainkan FIFA 13 secara bersamaan dan sebanyak 66 juta pertandingan telah dimainkan, dengan durasi waktu 600 juta menit *online play*. (<http://www.ea.com/soccer/media>)

Data diatas hanyalah sebagian kecil fakta dari fenomena game di dunia, sedangkan di Indonesia sendiri juga termasuk user atau gamer yang cukup aktif. Catatan di atas masih sebatas satu jenis game dari sebuah produsen saja. Inilah yang peneliti rasakan dan menggugah untuk meneliti, karena saat ini banyak sekali usia dewasa, para mahasiswa juga ikut andil meningkatkan kepopuleran game ini dengan menjadi user aktif. Tidak bisa dipungkiri bahwa mahasiswa saat ini, terutama Indonesia, bisa dikatakan ketinggalan jaman jika tidak mengenal atau minimal sekedar tahu tentang keberadaan game ini.

Selain dari segi permainan, grafis, dan kepopuleran, game ini bisa dinyatakan cerminan permainan sepakbola sesungguhnya. Mulai dari strategi permainan, gaya permainan, gaya pemain dalam game yang sangat mirip dengan pemain aslinya, hingga wasit dan segala peraturan yang ada di dunia nyata disuguhkan manis didalam game ini dengan nyaris sempurna.

Disamping itu, kebanyakan mahasiswa terutama jurusan Pendidikan Olahraga di UNESA, tidak semua belum memahami tentang peraturan permainan sepakbola. Mengacu pada perkuliahan sepakbola II, mahasiswa belum mendapatkan tentang bagaimana peraturan permainan sepakbola yang baik dan benar. Sehingga, bisa dikatakan melalui media game PES 2013 ini dapat digunakan untuk salah media pembelajaran ataupun media untuk alat tes mahasiswa untuk mengetahui besarnya kemampuan penyerapan peraturan permainan.

Hal-hal tersebut diatas yang menarik perhatian peneliti dan menggugah peneliti untuk meneliti apakah ada korelasi game ini dengan peningkatan kemampuan pemahaman peraturan yang bisa diaplikasikan di dunia nyata oleh para mahasiswa

di Universitas Negeri Surabaya jurusan Pendidikan Olahraga angkatan tahun 2012. Setelah melihat sesuai pengalaman dan apa yang terjadi di sekitar peneliti, maka bisa diangkat judul “Pengaruh *Game*: PES 2013 Terhadap Kemampuan Penyerapan Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola (Studi Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga Angkatan 2012 Universitas Negeri Surabaya)”.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif yang hasil penelitiannya menggunakan analisis data dengan cara pengolahan angka-angka. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen, karena dalam penelitian ini akan ada perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian. Perlakuan berupa pemberian permainan audio visual jenis video game yang dalam penelitian ini menggunakan *Game* PES13 yang dilakukan melalui PC ataupun laptop. Kemudian masing-masing subjek penelitian diberi angket.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan hanya menggunakan satu kelompok eksperimen. Kelebihan dari desain ini peneliti bisa mengetahui peningkatan mahasiswa terhadap pemahaman peraturan permainan sepakbola melalui *Game* PES13. Peneliti mengambil desain penelitian ini karena *game* adalah kegiatan majemuk, sehingga peneliti ingin mengetahui tingkat pengetahuan subjek penelitian.

Populasi adalah keseluruhan individu atau subyek penelitian, sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil dari subyek yang diteliti (Maksum, 2009 :40).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa angkatan 2012 Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Surabaya yang terdiri dari 4 kelas (2012A, 2012B, 2012C, 2012D) dengan jumlah 150 siswa.

Subjek sampel dalam penelitian adalah kelas mahasiswa angkatan 2012 Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Surabaya dengan menggunakan *Purposive Sampling*. Yaitu subjek memiliki ciri dan karakteristik tertentu agar memudahkan penelitian.

Penentuan subjek dilakukan dengan disaring melalui pertanyaan berkaitan dengan *game* tersebut, dan beberapa pertanyaan tentang pertanyaan mengenai dengan peraturan permainan sepakbola.

Penelitian ini menggunakan sistem pengoperasian dari *Game* PES13 dan juga lembar soal peraturan permainan sepakbola, sebagai berikut,

sebelum diberikan *Game* PES13, subjek penelitian diberikan lembar soal peraturan permainan sepakbola, untuk pengetahuan awal tentang *game* tersebut. Kemudian setelah semua subjek selesai mengerjakan soal, subjek penelitian bermain 1 pertandingan versus ( 1 lawan 1 ) dalam 1 laptop. Lama pertandingan 2x45 menit (waktu *game*) atau sekitar 8-10 menit setiap pertandingan. Selama permainan, subjek bebas melakukan apa saja sesuai peraturan yang berlaku dan sesuai pengetahuan mereka. Kesempatan mereka bermain sebanyak 3 kali. Setelah semua pertandingan selesai mahasiswa diberikan lembar soal lagi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil penelitian

Tabel 1. Deskripsi Data *Pre Test – Post Test*  
Pengaruh *Game*: 2013

| Deskripsi      | Pre-Test | Post-Test | Beda  |
|----------------|----------|-----------|-------|
| Rata-rata      | 35,55    | 55,05     | 19,5  |
| SD             | 6,25     | 5,86      | 5,54  |
| Varian         | 39,10    | 34,36     | 30,78 |
| Nilai Maksimum | 51       | 69        | 30    |
| Nilai Minimum  | 27       | 45        | 6     |
| Peningkatan    | 54,85%   |           |       |

Tabel 2. Hasil *T-Test independent sample*

| Variabel                        | t <sub>hitung</sub> | t <sub>tabel</sub> | Keterangan |
|---------------------------------|---------------------|--------------------|------------|
| Pengaruh <i>Game</i> : PES 2013 | 15,71               | 1,729              | Signifikan |

Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan dan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai  $t_{hitung}$  15,71 >  $t_{tabel}$  1,729 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan nilai hasil pemahaman peraturan permainan sepakbola sebelum dan sesudah penerapan *game* PES 2013.

### Pembahasan

Dalam bagian ini akan dibahas tentang pengaruh *game*: PES 2013 terhadap kemampuan penyerapan pemahaman peraturan permainan sepakbola.

Dari tabel 1. deskripsi data *pre test* dan *post tes* untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  (15,71) dan  $t_{tabel}$  (1,729) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ , yang berarti hipotesis yang diajukan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh *game*: PES 2013 terhadap kemampuan penyerapan pemahaman peraturan permainan sepakbola dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pre test* dan *post test* (*MD*) dibagi rata-rata hasil *pre test* (*Mpre*) dikalikan 100%. Berdasarkan hasil olah data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak terhadap peserta didik, yaitu sebesar 54.85 %.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan penerapan *game*: PES 2013 terhadap kemampuan penyerapan pemahaman peraturan permainan sepakbola pada mahasiswa angkatan 2012 jurusan Pendidikan Olahraga di UNESA. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} 15,71 > t_{tabel} 1,729$  dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh *game*: PES 2013 terhadap kemampuan penyerapan pemahaman peraturan permainan sepakbola berdasarkan analisis dapat diketahui sebesar 54,85%.

### Saran

Saran-saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dunia pendidikan adalah saran-saran berikut:

1. Bisa digunakan untuk melihat kemampuan mahasiswa dalam memahami peraturan permainan sepakbola, dengan peningkatan yang signifikan.
2. Mempermudah mahasiswa untuk belajar dari media apapun, bahkan yang hanya sekedar *consol game*.
3. Ajang dan wadah para dosen ataupun pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

<http://www.ea.com/soccer/blog/fifa-media-achievement>, Diunduh pada tanggal 4 Februari 2013

<http://library.binus.ac.id/Collections/Download/eColls/eThesis/Bab2/2007-3-00145-IF-Bab%202.pdf>

Diunduh pada tanggal 7 Februari 2013

Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa.

Sadiman, A. 1986. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali

Sadiman, A. 2008. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Susilana, Rudi dan Cepi, Riyana.2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima