

PENGARUH METODE SIMULASI *GAME* DALAM MENINGKATKAN KETEPATAN *PASSING* PEMAIN SEPAK BOLA U-12 PERU UTAMA *FOOTBALL CLUB* KABUPATEN 50 KOTA

M. Ihsan¹, Didin Tohidin², Ridho Bahtra³, Hadi Pery Fajri⁴

¹Universitas Negeri Padang. Kesehatan dan Rekreasi, Padang, 25132, Indonesia.

²Universitas Negeri Padang. Kesehatan dan Rekreasi, Padang, 25132, Indonesia.

³Universitas Negeri Padang. Kesehatan dan Rekreasi, Padang, 25132, Indonesia.

⁴Universitas Negeri Padang. Kesehatan dan Rekreasi, Padang, 25132, Indonesia.

* Coressponding Author. E-mail: muhammadihsan2611@gmail.com

Received: 20 Februari artikel dikirim; Revised: 3 Maret artikel revisi; Accepted: 30 Maret artikel diterima

Abstrak:

Isu yang menjadi fokus penelitian ini ialah rendahnya ketepatan *passing* pemain sepak bola U-12 Klub Sepak Bola Peru Utama Kabupaten 50 Kota. Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak dari latihan simulasi permainan terhadap akurasi dalam melakukan *passing* bagi para pemain sepak bola U-12 dari Klub Sepak Bola Peru Utama di Kabupaten 50 Kota. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu/quasi eksperimen. Instrumen penelitian diukur dengan tes *passing* sepak bola. Populasi dari sampel ini adalah pesepakbola U-12 dari klub sepak bola Peru Utama Kabupaten 50 Kota. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 15 orang. Metode pengambilan sampel menggunakan total sampel, dimana jumlah sampel yang diambil sebanyak 15 orang. Informasi yang terhimpun dimanfaatkan untuk menguji hipotesis penelitian melalui penggunaan uji Wilcoxon. Sebelum menerapkan analisis Wilcoxon, tahap awal melibatkan evaluasi persyaratan analisis, yakni uji normalitas. Hasil analisis data dari tabel pengujian hipotesis menghasilkan angka *asympt.sig* sekitar 0,003, yang ternyata lebih kecil daripada 0,005 maka H_0 ditolak dan diterima H_a yang berarti terdapat pengaruh metode simulasi *game* dalam meningkatkan ketepatan *passing* klub sepak bola U-12 Peru Utama

Kata Kunci : Sepak bola, *Passing*, Simulasi *game*

THE EFFECT OF GAME SIMULATION METHODS IN IMPROVING ACCURACY PERU FOOTBALL CLUB MAIN U-12 FOOTBALL PLAYER PASSING DISTRICT 50 CITIES

Abstract: The issue investigated in this study pertains to the inadequate passing accuracy exhibited by U-12 soccer players from the Peru Utama Football Club in District 50 Cities. The main objective of this research is to assess the impact of Game Simulation exercises on enhancing the passing accuracy of U-12 soccer players within the Peru Utama Football Club of District 50 Kota. This research adopts a quasi-experimental design. The primary tool employed for data collection is a soccer passing accuracy test. The research focuses on U-12 soccer players associated with the Peru Utama Football Club in District 50 Cities, constituting a total initial population of 15 individuals. The sampling technique employed for this study involves a complete sampling of all 15 individuals. The data collected is subsequently subjected to analysis through the Wilcoxon test, following an initial assessment of analysis prerequisites, specifically the normality test. Analysis of the data indicates that the *asympt.sig* value is 0.003, which is below the threshold of 0.005. Consequently, the null hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. This implies that utilizing the game simulation approach contributes to a significant improvement in the passing accuracy of U-12 soccer players within the Peru Utama Football Club.



How to Cite: Pertama, P., & Kedua, P. (2020). Petunjuk penulisan naskah Jurnal Ilmu Keolahragaan. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, X(Y), 1-3. doi: <https://doi.org/10.21831/jk.vXiY.00001>



PENDAHULUAN

Kegiatan olahraga merujuk pada segala aktivitas yang secara komprehensif dan terstruktur melibatkan dimensi mental, fisik, dan emosional dengan tujuan mendorong, memperkuat, serta mengembangkan potensi dalam aspek jasmani, spiritual, sosial, dan budaya (UU No. 11 Tahun 2022). Pada dasarnya olahraga memberikan nutrisi pada tubuh dan membantu organ tubuh berfungsi sehat. Kesejajaran antara tubuh yang kuat dengan jiwa yang sehat memperlihatkan pentingnya olahraga. Secara umum dalam kehidupan sehari-hari penting untuk melakukan olahraga yaitu aktivitas fisik, baik dengan gerakan sederhana maupun gerakan penting.

Olahraga ada bermacam-macam, salah satunya adalah sepak bola. Cabang olah raga yang paling banyak diminati adalah sepak bola, mengingat di setiap pertandingannya tidak ada yang luput dari banyaknya penonton. Essensinya, permainan sepak bola ialah sebuah pertandingan kolektif yang menggunakan bola sepak. Permainan ini dilangsungkan di lapangan berumput dengan dua tim yang berhadapan, di mana tiap tim memiliki sebelas pemain. Misi dari permainan ini adalah mencetak gol sebanyak mungkin di gawang lawan dan secara simultan menjaga gawang sendiri dari serangan rival. Karakteristik khas dari permainan ini terletak pada penggunaan seluruh bagian tubuh untuk mengontrol bola, terkecuali menggunakan tangan (Muhajir, 2007:22).

FIFA (Federasi Internasional Asosiasi Sepak Bola) menyatakan bahwa sepak bola adalah sebuah *game*, yaitu yang menggunakan bola sepak yang diikuti oleh sebelas pemain dalam satu tim dan *game* ini dimainkan di lapangan berumput atau berumput dengan panjang 90-120 meter dan lebar 45-90 meter. Teknik utama dalam bermain sepak bola adalah *passing*, *dribbling*, *kicking* dan *sundulan*, dan masih banyak lagi. *passing* merupakan teknik paling dasar dalam sepak bola. Operan mengacu pada tindakan mengalirkan bola kepada rekan setim. Istilah "pass" atau operan merujuk pada pengalihan bola dari satu pemain ke pemain lain di dalam tim (Luxbacher, 2008: 9).

Keterampilan *passing* yang baik akan membantu pemain untuk mudah melewati pertandingan. Pemain dapat meneruskan ke teman

sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Gol ini tergantung situasi di lapangan, jika berada di zona pertahanan lawan berikan bantuan kepada teman agar ia mencetak gol. Sebaliknya jika ditujukan untuk pertahanan diri, maka pass tersebut dapat diabaikan untuk memberikan zona pertahanan diri (*clearing*).

Tujuan dari operan adalah : a.) mengoper bola kepada teman, b.) Melakukan tendangan pada bola menuju gawang lawan, c.) Mengamankan bola setelah terjadi pelanggaran seperti tendangan bebas, tendangan sudut, penalti tendangan, tendangan gawang, dan situasi serupa, d.) Melakukan penyelamatan dengan membawa bola yang berada dalam situasi berbahaya ke area tim sendiri atau dengan tujuan mencegah bola lawan mencapai zona tim sendiri (Hervin, 2004: 33).

lulus Yang bagus adalah umpannya akurat dan memiliki kekuatan yang cukup untuk pemain yang menerimanya. Umpan yang berkualitas akan memberi Anda peluang lebih besar untuk mencetak gol karena saat Anda menguasai bola, posisinya lebih baik daripada umpan lemah atau tanpa tujuan. Bentuk latihan *passing* ada banyak, dan salah satu bentuk latihan *passing* adalah dengan metode simulasi *game*.

Suprihatiningrum (2013:154) metode belajar sebagai cara melakukan tindakan yang sistematis untuk saling berinteraksi ketika melakukan suatu kegiatan, agar proses belajar mengajar berlangsung dengan baik. Dari sekian banyak metode, peneliti lebih memilih menggunakan metode simulasi. Metode simulasi merupakan metode yang memaksa pemainnya untuk mendekati keadaan sebenarnya. Dengan memainkan *game* tersebut, pemain akan mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan. Saat mengajarkan metode ini, pemain dapat merasakan kesulitan dan memecahkan masalah pada materi ini.

Ini akan menjadi pengalaman tak terlupakan yang mudah diingat. Dengan menggunakan metode simulasi ini, peneliti berharap para pemain mendapatkan pengalaman dan mampu mengatasi tantangan yang akan mereka hadapi dalam situasi kehidupan nyata. Kata simulasi berarti meniru atau berpura-pura. Charles dan Rooke (2012:105) menjelaskan bahwa *game* simulasi merupakan latihan dengan situasi yang mirip dengan pertandingan nyata. Dibuat agar pemain dapat belajar dan berkembang, menunjukkan keterampilan terbaiknya. Jika para pemain lebih sering mengikuti latihan dalam *game* simulasi, pemahaman di antara para pemain akan pentingnya kerja sama tim, positioning diri yang benar dan penerimaan solusi akan berkembang pesat.

Manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan latihan simulasi *game* adalah: a) sentuhan bola lebih banyak, Copyright © 2020, Jurnal Ilmu Keolahragaan, ISSN (print), ISSN (online)

b) keterlibatan pemain lebih banyak dalam *game*, c) unsur teknik dasar dapat ditingkatkan dalam satu kali latihan, d) pemain akan berhasil lebih banyak pengambilan keputusan dalam *game*, e a) menggunakan formasi yang lebih defensif dan ofensif, f) waktu bermain yang lebih banyak, d) dapat meningkatkan kondisi fisik.

METODE

Tipe penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu atau sering disebut quasi eksperimen. Menurut Danny Mielke (2007), passing adalah keterampilan mentransfer momentum bola dari satu pemain ke pemain lainnya. Dalam konteks tim yang berhasil, diperlukan penguasaan teknik passing oleh semua anggota tim.

Menurut Danny Mielke (2003), ia juga menyebutkan bahwa penguasaan atas bola terjadi saat seorang pemain menerima dan mengontrol bola dengan hati-hati serta mengendalikan bola dengan cukup baik sehingga memungkinkan pemain tersebut bergerak secara cepat. Pengendalian bola dalam sepak bola tidak hanya berkaitan dengan cara menghentikan bola, melainkan juga mencakup aspek penguasaan atau mengatasi keberatannya, serta metode mengoper bola kepada rekan yang juga dikenal sebagai teknik pengendalian. Keahlian dalam melakukan passing dan kontrol menjadi elemen kunci bagi seorang pemain sepak bola, karena kedua keterampilan ini dapat dianggap sebagai komponen yang saling terkait dan tidak dapat dipisahkan.

Charles dan Rooke (2012:105) menjelaskan bahwa *game* simulasi merupakan latihan dengan situasi yang mirip dengan pertandingan nyata. Dibuat agar pemain dapat belajar dan berkembang, menunjukkan keterampilan terbaiknya. Apabila para pemain menerima lebih banyak latihan terkait simulasi permainan, pengetahuan mereka mengenai pentingnya kerja tim, penempatan posisi yang tepat, dan kemampuan dalam mengambil keputusan akan mengalami perkembangan yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Subyek penelitian adalah pesepakbola Peru U-12 asal Kabupaten 50 Kota. Item ini dipilih karena praktik penalaran tidak berubah. Jumlah keseluruhan penelitian adalah 15 orang. Kemudian semuanya dipilih untuk penelitian. Penelitian ini dilakukan hanya pada sampel yang melakukan program pelatihan melalui simulasi *game*. Berikut ini adalah hasil deskriptif data penelitian: Deskripsi deskriptif data penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Rido	5	6
2	Boma	8	8
3	Bara	7	8
4	Dava Toger	5	5
5	Zeko	6	7
6	Hakim	5	7
7	Fares	4	5
8	Rasyadi	4	6
9	Faro	5	6
10	Wildan	5	5
11	Husen	6	8
12	Marsel	7	9
13	Fardan	3	3
14	Revan	7	9
15	Fatan	5	7

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,235	0,15	0,026	0,938	0,15	0,362
Posttest	0,131	0,15	0,200	0,948	0,15	0,492

Pedoman untuk mengambil keputusan dasar adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. > 0,22, maka data memiliki distribusi yang normal.
- Jika nilai Sig. < 0,22, maka data tidak memiliki distribusi yang normal.

Dari hasil uji normalitas yang disajikan di atas, terlihat bahwa nilai Sig. pada pretest adalah 0,026 dan pada posttest adalah 0,200. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditetapkan sebesar 0,22, menunjukkan bahwa data tidak memiliki distribusi yang normal. Oleh karena itu, dalam pengujian hipotesis, digunakan uji Wilcoxon.

2. Uji hipotesis

	Posttest-Pretest
Z	-3,017 ^b
Asymp.Sig.(2-tailed)	0,003

Menentukan hipotesis

H₀ : Tidak terdapat pengaruh metode simulasi *game* dalam meningkatkan ketepatan *Passing* pemain sepakbola u-12 Peru Utama Football Club

H_a : Terdapat pengaruh metode simulasi *game* dalam meningkatkan ketepatan *Passing* pemain sepakbola u-12 Peru Utama Football Club

Proses pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Apabila nilai asymp.sig > 0,05, maka hipotesis nol (H₀) diterima.

- Jika nilai asymp.sig < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Dari tabel uji hipotesis didapat nilai asymp.sig sebesar 0,003 yang lebih kecil dari 0,005, maka H₀ ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh metode simulasi *game* dalam meningkatkan ketepatan *Passing* pemain sepakbola u-12 Peru Utama Football Club.

B. Pembahasan

Maksud dari penelitian ini ialah untuk menilai peningkatan akurasi dalam melakukan passing melalui pelaksanaan latihan simulasi permainan. Setelah menganalisis data dengan bantuan Wilcoxon, oleh karena itu, dapat disarikan bahwa hipotesis yang telah diusulkan dalam penelitian ini layak untuk diterima. Penelitian ini dimulai dengan tes pendahuluan untuk mengukur ketepatan *passing* awal pemain Peru Utama U-12, dilanjutkan dengan 16 sesi latihan dengan materi latihan menggunakan beberapa varian latihan simulasi *game*, dan kemudian tes lanjutan untuk mengukur ketepatan *game* setelah latihan simulasi *game*. . .

Melalui penerapan skema pre-test dan post-test, kami memiliki tujuan untuk memisahkan hasil dari tahap pre-test dan post-test dengan tujuan untuk mengamati perbedaan secara lebih tepat. Dengan merujuk kepada hasil penelitian yang dijalankan terhadap subjek dalam kelompok eksperimen yang mendapat materi latihan simulasi *game* selama 16 kali pertemuan dan dilakukan pengecekan ketepatan *passing* sebelum dan sesudah latihan simulasi *game*, diperoleh hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan kriteria Wilcoxon sebesar 0,003.

Selain itu, rata-rata skor pre-test sebelum latihan kekuatan adalah 5,4667, sedangkan rata-rata skor setelah latihan kekuatan dalam 16 pertemuan adalah 6,6. Temuan dari penelitian mengindikasikan bahwa perbedaan rata-rata antara nilai pretest dan posttest memiliki angka sekitar 1,1333. Temuan ini sejalan dengan pandangan beberapa pakar, termasuk Harsono (2017), yang menganggap latihan sebagai metode berulang dan sistematis, dengan penambahan beban latihan yang diakumulasi dari waktu ke waktu. Mengacu pada penelitian di atas, rekomendasi yang bisa diajukan ialah sebagai berikut: Pelatih hendaknya menggunakan metode simulasi *game* untuk meningkatkan ketepatan *passing* pemain U-12 di distrik Utama di 50 kota Peru. Untuk meningkatkan kinerja maksimal,

SIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis Wilcoxon menyimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H_a diterima dengan nilai asymp.sig 0,003 < 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa latihan Metode Simulasi Game berpengaruh signifikan terhadap akurasi *Passing* pemain sepak bola U-12 di Peru Utama FC Kabupaten 50 Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahtra, Ridho. (2022). *Pemainan Sepakbola*. Padang. Sukabina press
- Charles, T. & Stuart Rook. (2012). *101 Youth Football Coaching Sessions (101)*
- Effendy, Dharmawan. (2015). *Pengaruh Metode Latihan Small-Sided Games Terhadap Ketepatan Umpan Pada Pemain Klub Melati Muda Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY
- Harsono. (2017). *Periodis Program Pelatihan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herwin. (2004). *Diktat Pembelajaran Ketrampilan Sepakbola Dasar*. Yogyakarta: FIK UNYs
- Mielke, D. (2003). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya
- Mielke, Danny (2007). *Dasar-Dasar Sepak bola*. Jakarta: Pakar Raya
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, Yudhistira Nurkencana
- Luxbacher A. Joseph. 2008. *Sepakbola: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Suparjo. (2009). *Efektivitas Latihan Umpan Lurus Berhadapan Dan Latihan Umpan Bervariasi Terhadap Ketepatan Umpan Di SSB MAS Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Copyright © 2020, Jurnal Ilmu Keolahragaan, ISSN (print), ISSN (online)

Jurnal Ilmu Keolahragaan 3 (2), 2025

M. Ihsan¹, Didin Tohidin², Ridho Bahtra³, Hadi Pery Fajri⁴

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 Tentang Keolahragaan