



PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP PEMAHAMAN BERMAIN SEPAK BOLA U12 BALI UNITED ACADEMY UNITED MATARAM

Ninda Lianda¹, Andi Anshari Bausad², Noor Akhmad³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Mandalika Mataram, Indonesia

History Article

Article history:

Received July 18, 2023

Approved August 18, 2023

Keywords:

Soccer
Like Games
Sport

ABSTRACT

This Study is intended to analyze whether there is a positive and significant effect of playing soccer-like games on the understanding of playing soccer at U12 Bali United Academy Mataram. The method used in this study is an experimental method with a quantitative approach. One-group pretest-post-test design. The sample in this study was U12 Bali United Academy Mataram, consisting of 20 students. In taking research samples using saturated sample techniques. Furthermore, the data collection technique uses the game performance assessment instrument (GPAI). The results of the paired samples t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$ for the results of understanding playing football. The conclusion from this study is that there is an influence of playing soccer-like games on increasing understanding of playing soccer. The recommendation from the author is to create and develop media soccer-like games that are more specific

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah ada pengaruh permainan soccer like games terhadap pemahaman bermain sepak bola U12 Bali United Academy Mataram. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, desain One-Group Pretest-Posttest Design. Adapun Sampel dalam penelitian ini adalah U12 Bali united Academy Mataram berjumlah 20 siswa. Dalam pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh. Selanjutnya teknik pengumpulan data dengan menggunakan Instrumen game performance asesment instrument (GPAI). Hasil dari paired samples t-test di peroleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ untuk hasil pemahaman bermain sepakbola. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa Terdapat pengaruh permainan soccer like games terhadap peningkatan pemahaman bermain sepakbola. Adapun rekomendasi dari penulis yaitu membuat dan mengembangkan

media soccer like games yang lebih spesifik.

© 2023 Jurnal Ilmiah Global Education

*Corresponding author email: nindalianda02@gmail.com

PENDAHULUAN

Menurut (Mahfud dkk., 2020) Setiap manusia yang terlahir dibekali dengan keterampilan gerak, sehingga dalam melakukan aktivitasnya memerlukan gerakan. Salah satu aktivitas yang dilakukan yaitu olahraga. Olahraga merupakan serangkaian gerak raga yang teratur dan terencana yang dilakukan orang untuk mencapai maksud dan tujuan tertentu. Olahraga adalah proses sistemik berupa segala usaha untuk mengembangkan dan membina potensi jasmani seseorang (Sari dkk., 2021). Peran olahraga sebagai karya cipta manusia merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang memiliki dimensi yang sangat kompleks. Oleh karena itu olahraga sangat penting dalam kehidupan kita. Salah satu cabang olahraga yang sangat diminati di Indonesia adalah sepakbola (Fikri & Hardiyono, 2021).

Di berbagai belahan dunia bahkan Indonesia pasti mengenal dan memainkan olahraga sepak bola. Permainan sepak bola digemari di berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak sampai dewasa terutama laki-laki. Banyak di antara mereka yang menyalurkan hobinya dengan bermain sepak bola. mereka secara psikologis akan lebih tertarik pada permainan yang memerlukan berbagai jenis gerakan karena sebagian besar di antara mereka ingin mempertontonkan keterampilan gerakan dalam berbagai situasi. Maka tidak mengherankan di setiap pojok lapangan baik di kampung maupun di kota dipenuhi oleh anak-anak maupun orang dewasa bermain sepak bola. Demikian juga di setiap event pertandingan sepak bola sudah pasti akan dibanjiri oleh para penonton baik tua, muda ataupun anak-anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Supriyanto, (2015), bahwa sepak bola merupakan salah satu permainan olahraga yang populer di dunia.

Saat ini memang sepak bola berkembang cukup pesat, bukan saja sekedar olah raga yang menghibur tetapi menjadi sebuah industri olah raga, hiburan, wisata, gaya hidup yang terintegrasi dan termediasi dalam kultur media yang dominan (Syahputra, 2016). Terkait dengan hal tersebut, banyak para pemain sepak bola yang berlatih dengan tekun dan tidak pandang waktu khususnya bagi pemain muda dan potensial. Hal ini dilakukan karena hobi dan ingin menjadi pemain profesional sehingga bisa mendatangkan uang untuk dapat menghidupi diri dan keluarganya. Bahkan bagi mereka yang sudah mampu menembus liga-liga di Eropa maupun di ajang internasional lainnya, mereka akan mendapatkan gaji yang sangat fantastis. Melihat fakta-fakta kesuksesan para pemain profesional membuat banyak para orang tua menyekolahkan anak-anak mereka ke sekolah-sekolah sepak bola maupun akademi.

Sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing regu berjumlah 11 orang. Menurut (Muhajir, 2016) sepak bola merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari kemasukan bola. Selanjutnya Rollin R (2019) menambahkan bahwa, para pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan, sedangkan yang diizinkan menyentuh bola dengan tangan adalah penjaga gawang (kipper), itupun dapat dilakukan di dalam area penalti. Tim yang mencetak lebih banyak gol menjadi pemenang. Untuk menjadi pemenang tidak cukup hanya mengandalkan skill saja namun aturan permainan harus dijalankan dengan sebaik-baiknya agar tidak merugikan tim sendiri ketika wasit memberikan berbagai hukuman terutama hukuman penalti. Sepak bola juga olahraga permainan beregu yang menuntut kerja sama tim. Jadi, keberhasilan satu tim tidak hanya ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi tergantung dari kerja sama pemain dalam satu kesebelasan (Tarju & Wahidi, 2017). Artinya bahwa dalam permainan sepak bola teamwork dan fairplay merupakan sebuah keniscayaan kalau ingin menjadi pemenang. Oleh karena itu

aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh federasi betul-betul harus dijunjung tinggi demikian juga kerja sama tim menjadi kunci utama keberhasilan sebuah tim.

Untuk menjadi pemain sepak bola yang profesional dibutuhkan kemampuan fisik yang dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan dalam bermain sepak bola. Sepak bola memiliki beberapa aspek yang sangat penting antara lain seperti teknik, taktik, kondisi fisik dan mental. Teknik dasar sepak bola antar lain menggiring, mengumpan, mengontrol, menendang, dan menyundul (Nicholls & Sintonen, 2018). Kelompok umur 12 merupakan awal yang baik untuk memulai latihan teknik yang benar dalam sepak bola, karena pikiran mereka masih segar, fisiknya masih lentur sehingga akan mudah menangkap materi dan teknik bermain dengan benar. Untuk memilih materi dan teknik latihan yang cocok bagi para siswa usia dini tidaklah mudah, namun diperlukan pemikiran kreatif dan inovatif. Latihan sepak bola untuk usia 12 tahun merupakan usia anak yang masih suka belajar sambil bermain (*learning by doing*). Jadi materi latihan yang diberikan harus bersifat menarik dan variatif agar mereka tidak cepat merasa jenuh dan bosan. Salah satu pendekatan latihan sepak bola yang menarik bagi anak-anak usia 12 tahun adalah Soccer like games.

Soccer like games merupakan permainan-permainan yang menyerupai permainan sepak bola. Menurut (Bahagia, 2011) menyebutkan bahwa soccer like games adalah permainan yang menyerupai permainan sepak bola, menyerupai adalah cara memainkan serta gerak yang dilakukannya sama seperti pada gerakan permainan sepak bola, perbedaannya hanya terletak pada pendekatan permainan, bentuk-bentuk pembelajaran, serta aturan dan perlengkapan yang dapat dimodifikasi seluas luasnya demi kepentingan ketertarikan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Sedangkan menurut Indrayogi & Rudi (2020), pada dasarnya pembelajaran soccer like games merupakan bentuk modifikasi yang dibuat dari permainan sepakbola dimana tujuannya untuk membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar dan intelektualitas yang baik serta memiliki keterampilan gerak dan lebih memudahkan siswa terlibat dalam pembelajaran sepak bola. Dengan demikian strategi maupun pola-pola latihan yang kreatif dan inovatif sangat penting agar para siswa dapat memahami permainan sepak bola dengan optimal. Pemahaman bermain sepakbola tidaklah datang atau didapat secara tiba-tiba, untuk memperoleh pemahaman bermain sepakbola tersebut diperlukan sebuah proses latihan (MacKenzie, 2016).

Permainan soccer like games diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap motivasi siswa untuk menampilkan gerakan yang lebih baik pada proses kegiatan latihan berikutnya. Di samping itu juga permainan ini dapat memecahkan berbagai masalah baik dari segi kompetensi tugas gerak maupun kemampuan sosial yang timbul akibat interaksi di dalam proses permainan tersebut. Permainan soccer like games juga diharapkan dapat menciptakan suatu suasana latihan yang menyenangkan sehingga dapat membantu memberikan penyegaran terhadap kepenatan otak siswa dalam mengikuti latihan di akademi. Menurut (Harsono, 2017) mengatakan bahwa “Traning adalah proses yang sistematis dari berlatih/bekerja, yang di lakukan secara berulang-ulang dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya”. Bali United Academy Mataram merupakan akademi sepak bola yang berdiri pada tahun 2017.

Bali United Academy Mataram harus menggunakan banyak materi dan teknik untuk melatih siswanya seperti bentuk latihan *small side games* atau permainan soccer like games (*rondo*). *Rondo* merupakan salah satu bentuk permainan dari soccer like games. Menurut (Istighfar, 2020) *rondo* merupakan bentuk latihan dengan skema lingkaran diisi beberapa pemain dan menempatkan satu atau dua pemain di tengah lingkaran. Dalam permainan *rondo* ini, satu pemain ditugaskan untuk menjaga penguasaan bola sambil melakukan serangkaian operan ke pemain yang lainnya, sementara pemain lainnya mencoba untuk merebut bola tersebut (Hasyim & Syafii, 2022). Bentuk latihan ini digunakan untuk melatih kemampuan passing kontrol siswa serta pemahaman bermain siswa pada setiap kelompok umur.

Latihan soccer like games banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan passing. Dalam penelitian ini fokus dan keterbaruan dari penelitian sebelumnya adalah soccer like games akan digunakan untuk mengukur pemahaman bermain sepak bola. Berdasarkan penjelasan latar

belakang sebelumnya, penulis tertarik untuk mengetahui tentang Pengaruh Permainan Soccer like games Terhadap Pemahaman Bermain Sepak Bola U-12 Bali United Academy Mataram.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. mengartikan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment atau perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2019). Pada penelitian dengan metode eksperimen harus diadakan kegiatan percobaan dengan perlakuan atau treatment untuk mengetahui hasil dari pengaruh variabel-variabel yang diteliti. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa U12 Bali United Academy Mataram. Teknik sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut (Sugiyono, 2019) "Sampling Jenuh adalah teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel". Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 20 siswa, sedangkan instrumen digunakan adalah menggunakan GPAI (Game Performance Assessment Instrument). Menurut (Matzler, 2005) GPAI (Game Performance Assessment Instrument) menyatakan bahwa "instrumen penilaian pemahaman bermain sepakbola bertujuan mengobservasi dan mendata perilaku penampilan siswa sewaktu permainan berlangsung".

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.1
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.31883715
Most Extreme Differences	Absolute	.193
	Positive	.113
	Negative	-.193
Kolmogorov-Smirnov Z		.863
Asymp. Sig. (2-tailed)		.446
a. Test distribution is Normal.		

Sumber: Data hasil olahan program SPSS

Dari tabel diatas dapat diketahui besarnya nilai Kolmogrov-Smirnov adalah 0,863 dan signifikan pada 0,446. Karena $p=0,863 > 0,5$ maka dapat disimpulkan bahwa residual untuk data variabel pemahaman bermain sepak bola normal.

Hasil Uji Homogenitas

Tabel 4.2
Test of Homogeneity of Variances

Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.142	1	38	.292

Sumber: Data hasil olahan program SPSS

Berdasarkan tabel 4.2 diatas, dapat diketahui, nilai sig. sebesar 0.292 >0.05. maka dapat disimpulkan bahwa varians data pemahaman bermain sepak bola pretest dan posttest adalah sama atau homogen.

Hasil Uji T

Tabel 4.3
Hasil Uji-T
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRETEST – POSTTEST	9.0500	1.39454	.31183	-9.70266	-8.39734	-29.022	19	.000

Sumber: Data hasil olahan program SPSS

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.3 diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara pemahaman bermain sepak bola pada data pre-test dan post-test yang artinya ada pengaruh permainan soccer like games terhadap pemahaman bermain sepak bola. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H₀ ditolak.

Pembahasan

Selama proses penelitian di Bali United Academy Mataram, menurut pengamatan penulis sebelum penerapan soccer like games, tidak sedikit para siswa tampak kurang bersemangat mengikuti latihan. Banyak siswa juga kurang fokus dalam berlatih sehingga mereka kurang memahami materi latihan. Hal ini disebabkan karena metode latihan yang digunakan bersifat monoton, Latihan adalah merupakan suatu jenis aktivitas fisik yang membutuhkan perencanaan, terstruktur, dan dilakukan secara berulang-ulang dengan maksud untuk meningkatkan atau mempertahankan satu atau lebih komponen kebugaran jasmani (Nasrulloh dkk., 2018).

Pada saat penerapan metode soccer like games peneliti melihat suasana latihan menjadi lebih menyenangkan sehingga para siswa tidak merasa terbebani yang berimplikasi pada penyegaran terhadap kepenatan otak siswa.. Secara tidak sadar dengan penerapan soccer like games siswa sudah mempraktikkan peningkatan pemahaman bermain sepak bola seperti pada kemampuan aspek kognitif, efektif dan psikomotor yang ada dalam diri siswa bersamaan dengan

pengalaman yang diperoleh oleh siswa itu sendiri. Menurut (Indrayogi & Rudi, 2020). Pada dasarnya pembelajaran soccer like games merupakan bentuk modifikasi yang dibuat dari permainan sepakbola dimana tujuannya untuk membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar dan memiliki intelektualitas yang baik serta memiliki keterampilan gerak dan lebih memudahkan siswa teribat dalam pembelajaran sepakbola.

Dalam penelitian ini telah dibuktikan bahwa untuk meningkatkan pemahaman bermain sepak bola pada Bali United academy Mataram, para pelatih menerapkan latihan khusus, yaitu latihan soccer like games. Penerapan latihan program soccer like games memberi pengaruh positif terhadap pemahaman bermain sepak bola. Berdasarkan pernyataan diatas ada pengaruh penerapan program soccer like games terhadap pemahaman bermain sepak bola. Bahagia (2011), mengatakan bahwa “pembelajaran yang berarti adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, efektif, dan pemahaman bermain siswa”. Kemampuan-kemampuan tersebut dikembangkan bersamaan dengan pengalaman-pengalaman belajar sesuatu. Dengan demikian penerapan soccer like games dapat mengasah aspek pemahaman bermain sepak bola, dimana pada permainan soccer like games terdapat aspek pemahaman bermain seperti rondo yang dapat melatih teknik, taktik, mental dan fisik.

Berdasarkan analisis data juga mendukung apa yang terjadi pada saat penelitian di lapangan, dimana hasil dari paired samples t-test di peroleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara pemahaman bermain sepak bola pada data pretes dan posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan soccer like games terhadap pemahaman bermain sepak bola. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan (Rizal, 2019) yang menyatakan adanya pengaruh permainan soccer like games terhadap pemahaman bermain sepakbola, Pembelajaran soccer like games memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan dasar sepakbola pada siswa SMPN 1Karawang (Hidayat, 2017).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan pengujian hipotesis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa permainan soccer like games memberikan pengaruh terhadap pemahaman bermain sepak bola. Menurut (Indrayogi & Rudi, 2020) Pada dasarnya pembelajaran soccer like games merupakan bentuk modifikasi yang dibuat dari permainan sepakbola dimana tujuannya untuk membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi ajar dan memiliki intelektualitas yang baik serta memiliki keterampilan gerak dan lebih memudahkan siswa teribat dalam pembelajaran sepakbola.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia. (2011). Permainan Invasi. Bandung. FPOK UPI.
- Fikri, A., & Hardiyono, B. (2021). Efektivitas Model Latihan Kekuatan Otot Tungkai Menggunakan Karet Terhadap Jauhnya Tendangan Pemain Sepakbola PS Palembang U17. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(2), 215–224.
- Harsono. (2017). *Kepelatihan Olahraga*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Hasyim, R. R. N., & Syafii, I. (2022). Pengaruh Model Latihan El Rondo Dan Latihan Passing 1-2 Combination Dalam Meningkatkan Akurasi Passing Sepakbola. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 5(4), 121–132.
- Hidayat, T. (2017). Pembelajaran Soccer like games Dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Sepakbola Pada Siswa Di Smpn 1 Karawang. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 5(2).
- Indrayogi, I., & Rudi, R. (2020). PENGARUH LATIHAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN PASSING DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA. *JOURNAL RESPECS*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.31949/jr.v2i2.2253>
- Istighfar, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Passing Bola Melalui Latihan Kucing–Kucingan Pada Ekstrakurikuler Futsal Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jombang. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 1(1), 56–62.

- MacKenzie, C. A. (2016). Filtered meaning: Appreciating linguistic skill, social position and subjectivity of interpreters in cross-language research. *Qualitative Research*, 16(2), 167–182.
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model latihan dribbling sepakbola untuk pemula usia SMA. *Sport Science And Education Journal*, 1(2).
- Matzler. (2005). *Intructional Models For Physical Education*, Allyn & Bacon A Pearson (Company Needham Heights). Massachusetts 02194.
- Muhajir. (2016). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk SMA kelas X. erlangga.
- Nasrulloh, A., Prasetyo, Y., & Apriyanto, K. D. (2018). *Dasar-dasar latihan beban*. Yogyakarta: UNY Pres.
- Nicholls, A., & Sintonen, K. (2018). *Developing a football training product*. Netherland: University of Applied Science.
- Rizal, D. S. (2019). PENGARUH PERMAINAN SOCCER LIKE GAMES TERHADAP KERJASAMA DAN PEMAHAMAN BERMAIN SEPAKBOLA: Studi Eksperimen Terhadap Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Sepakbola Di SMA Negeri 25 Bandung.
- Rollin R., Alegi P. C., Joy B., Weil E., & Giulianotti R. C. (2019). *Football*. Encyclopædia Britannica.
- Sari, D., Supriyadi, M., Syafutra, W., & Okilanda, A. (2021). Modifikasi Latihan Permainan Sepak Bola untuk Meningkatkan Keterampilan Menggiring Bola Pada Peserta SSB Silampari Tugumulyo. *Jurnal Patriot*, 3(2), 192–202.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabet.
- Supriyanto, N. A. (2015). ANALISIS GAYA IMPAK DAN AKTIVITAS OTOT PADA RESPON KEPALA ANAK-ANAK SAAT MENYUNDUL BOLA. *BRAVO'S (Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan)*, 3(2).
- Syahputra, I. (2016). Terbentuknya Identitas Fans Sepak Bola Sebagai Budaya Massa Dalam Industri Media. *Jurnal INFORMASI Kajian Ilmu Komunikasi*, 46(2).
- Tarju, T., & Wahidi, R. (2017). Pengaruh Metode Latihan Terhadap Peningkatan Passing Dalam Permainan Sepak Bola. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 2(2), 66–72.