

PENGARUH PERMAINAN *PASSING THE CASTLE* TERHADAP KETEPATAN *PASSING* DAN PENGUASAAN BOLA PEMAIN SEPAK BOLA MAS TONO CAR WASH FC TEMANGGUNG

Kuat Wahyu Aji

Kuatwahyu4@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The purpose of this study was to determine whether there was an effect of passing the castle game on the accuracy of passing and ball possession of the football player Mas Tono Car Wash FC Temanggung. This research method is a quasi-experimental research using a one group pre-test post-test design model, which is an experiment carried out in one group without a comparison group. The analysis in this study uses the Wilcoxon test analysis technique with the help of a computer SPSS for 16.0 for windows. The results of the pretest measurement on 12 research subjects obtained a minimum value of 0 and a maximum value of 200. The average pretest result was 79.17 with a standard deviation calculation of 58.225. While the results of posttest measurements on 12 research subjects obtained a minimum value of 100 and a maximum value of 200. The average posttest result was 129.17 with a standard deviation calculation of 39.648. Wilcoxon Signed Rank Test results obtained a value (2-tailed) -2.762 with Asymp.Sig worth 0.006. Because the value of 0.006 < 0.05, Ho is rejected and Ha is accepted. So it can be concluded that the game Passing The Castle can affect the accuracy of passing and ball control of Mas Tono Car Wash FC Temanggung players.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan *passing the castle* terhadap ketepatan *passing* dan penguasaan bola di Mas Tono Car Wash FC Temanggung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *one group pre test- post test design dengan* jenis penelitiannya yaitu penelitian. Pura-pura (*quasi experiment*). dimana eksperimen dilaksanakan hanya pada satu kelompok tertentu tanpa adanya kelompok pembanding Dalam hal Uji Analisis, teknik analisis yang digunakan yaitu Uji Wilcoxon dengan menggunakan aplikasi *SPSS for 16.0 for windows*. Hasil pengukuran pre-test terhadap 12 subjek penelitian diperoleh nilai minimum 0 dan nilai maksimum 200. Rata-rata hasil pre-test adalah 79,17 dengan perhitungan standar deviasi 58,225. Sedangkan hasil.pengukuran post- test.terhadap 12 subjek penelitian diperoleh nilai minimum 100 dan nilai maksimum 200. Rata-rata hasil post - test adalah 129,17 dengan perhitungan standar deviasi 39,648. Setelah dilakukan Uji Wilcoxon *Signed Rank Test*, diperoleh. Hasil nilai (2-tailed) -2,762 dengan *Asymp Sig* bernilai 0,006. Karena nilai 0,006 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *Passing The Castle* dapat mempengaruhi ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain Mas Tono Car Wash FC Temanggung.

Kata kunci : *Permainan Passing the Castle, Ketepatan passing, Penguasaan Bola,*

PENDAHULUAN

Permainan sepak bola merupakan olahraga yang di gemari oleh berbagai kalangan masyarakat. Di zaman sekarang sepak bola tidak hanya di lakukan oleh laki-laki tetapi untuk kalangan wanita juga sudah banyak melakukan olahraga ini. Bahkan mulai anak-anak sampai orang dewasa gemar memainkan olahraga sepak bola. Tidak sedikit juga sekarang banyak bermunculan sekolah sepak bola dan tim sepak bola khususnya di Indonesia ini.

Passing merupakan teknik yang di gunakan pada setiap permainan sepak bola yaitu teknik yang dilakukan guna mengoper bola kepada teman satu tim untuk menyusun sebuah serangan ke tim lawan. *Passing* dapat dilakukan apabila pemain menguasai teknik yang benar. Pemain yang kurang menguasai teknik *passing* yang benar, saat menguasai bola sering kali bola dengan mudah di ambil oleh lawan, karena kebanyakan bola bisa dengan mudah di rebut ketika pemain melakukan kesalahan *passing*. Hal tersebut dikarenakan kurangnya penguasaan teknik yang baik, maka dengan itu perlu melakukan latihan teknik dasar yang baik dan tidak bosan untuk terus berlatih teknik dasar.

Club sepak bola MTCW merupakan klub sepak bola yang berada di Temanggung, tepatnya di kecamatan Jumo, Kabupaten Temanggung. Club MTCW terbilang klub sepak bola baru yang berada di Temanggung yang berisi pemain muda berdiri pada awal tahun 2019, yang di ketuai oleh Bayu Kris selaku penanggung jawab, pelatih serta pengelola klub yang di bantu oleh Bani dan Topan. Untuk latihan MTCW berada di lapangan di Kecamatan Jumo, yang dilakukan 3 kali seminggu yaitu hari Selasa, Kamis, dan Sabtu yang di mulai jam 15.00 – 17.00 WIB. untuk mengetahui perkembangan dari latihan 3 kali seminggu biasanya hari Minggu di adakan latihan tanding melawan tim - tim sepak bola di Kabupaten Temanggung dan sekitarnya. Club MTCW ini berusaha mengembangkan potensi pemain mudanya untuk dapat bergabung pada tim sepak bola profesional Temanggung yaitu Persitema yang berada di Liga 3 Indonesia.

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama pelatih klub sepak bola MTCW, terdapat permasalahan tingkat keakuratan *passing* bola yaitu teknik *passing* pemain kurang baik. Kemudian, pelatih Bayu Kris menambahkan pendapat lewat pernyataannya yaitu “tingkat keakuratan *passing* dan penguasaan bola kurang baik para pemain bisa dilihat saat latihan dengan menggunakan ukuran lapangan penuh dan penguasaan dan saat latihan tanding pemain masih banyak melakukan salah *passing* dan penguasaan bola yang mudah terebut lawan sehingga rekan satu timnya menjadi kesulitan menguasai bola.” Pelatih menerapkan

program latihan *passing* kucing-kucingan dan berpasangan yang bertujuan meningkatkan keakuratan *passing* pemain MTCW. Dengan observasi diatas, peneliti berkeinginan dapat menciptakan suatu variasi latihan baru guna meningkatkan keakuratan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung. Peneliti berkeinginan memberikan variasi latihan keakuratan *passing* dengan menggunakan latihan permainan *the castle* guna meningkatkan ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung.

Berdasarkan latar belakang yang ada, peneliti akan mencoba melakukan penelitian apakah berlatih dengan menggunakan latihan permainan *passing the castle* dapat meningkatkan ketepatan akurasi *passing* dan penguasaan bola pemain di klub MTCW Temanggung. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Permainan *Passing The Castle* Terhadap Ketepatan *Passing* dan Penguasaan Bola Pemain Sepak bola MTCW Temanggung.”

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Berdasarkan penjelasan Arikunto (2006 : 85) disebutkan bahwa terdapat dua jenis penelitian eksperimen yaitu eksperimen pura-pura (hanya mirip eksperimen) dan eksperimen betul (*true experiment*). Eksperimen pura pura ini juga di sebut *quasi experiment*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model *one group pre-tes, post-test design* dengan jenis penelitiannya yaitu penelitian pura-pura (*quasi experiment*) dimana eksperimen dilaksanakan hanya pada satu kelompok tertentu tanpa adanya kelompok pembanding.

Populasi dan Sampel

Arikunto (2006: 101) mengemukakan pengertian populasi yaitu semua subjek penelitian yang ada. Populasi adalah sekelompok individu dengan karakteristik yang sama. Penulis menggunakan populasi seluruh pemain sepak bola MTCW Temanggung. Sampel merupakan sebagian jumlah dari populasi, peneliti menggunakan sampel ini untuk penelitian dengan populasi besar, dengan demikian penulis tetap bisa mempelajari karakteristik populasi yang ada. Sampel yang di ambil harus bisa mewakili populasi yang ada, sehingga kesimpulan penelitian yang di dapat bisa digunakan untuk semua populasi. (Sugiyono, 2009:118). Jadi, sampel di ambil sebagai contoh yang di anggap dapat mewakili populasinya. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 12 Pemain.

Definisi Operasional

Definisi Operasional menurut Suryabrata(1983: 76) yaitu definisi yang di dapatkan dari karakteristik hal yang di amati. Penelitian ini akan meneliti beberapa variabel, yaitu pengaruh permainan *Passing the castle* terhadap ketepatan *passing* dan penguasaan bola di MTCW Temanggung.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto (2006: 136) menerangkan bahwa instrumen penelitian digunakan peneliti sebagai alat untuk memudahkan pengumpulan data. Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan tes pengukuran, yaitu tes ketrampilan dengan instrumen pengukuran awal (*pre-test*) dan pengukuran akhir(*pos-ttest*).

Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Aspek pengukuran yang tergambar dalam hasil penelitian merupakan wujud dari validitas instrumen (Sudjana, 2006:228). Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi produk momen dari Carl Pearson. Dalam menguji validitas instrumen peneliti menggunakan bantuan SPSS16 *for windows*. Apabila besar r hitung lebih besar dari pada r Tabel maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid pada taraf signifikan 5%.

Hasil Uji Validitas yang di dilakukan menggunakan bantuan SPSS 16.0 *for windows* sebagai berikut: Uji coba yang dilakukan sebanyak 12 responden dan 2 penilaian memperlihatkan instrument tersebut valid dan bisa digunakan untuk penelitian.

Sugiyono (2013:173) menjelaskan maksud dari instrument yang reliabel yaitu instrumen yang akan menjadikan hasil yang sama walaupun digunakan meneliti obyek yang sama beberapa kali. Metode *Cronbach's Alpha* digunakan peneliti untuk menghitung reliabilittas instrumen dengan dan juga di bantu dengan progam SPSS 16.0 *for windows*. Koefisien standar untuk reliabilitas sama dengan 0,3 atau lebih. Pengujian reliabilitas instrumen dibuktikan menggunakan progam komputer SPSS 16.0 dengan koefisiensi *Alpha Cronbarch*. Untuk memperoleh hasil uji reliabilitas instrumen dengan menggunakan bantuan progam SPSS 16.0 yaitu 0,841. Untuk itu instrumen tersebut dikatakan reliabel karena memperoleh skor di atas 0,3.

Teknik Analisis Data

Data yang sudah di temukan dalam penelitian kemudian di analisa dan di tarik kesimpulan dengan statistik parametrik. Uji hipotesis digunakan untuk mencari pembuktian atas hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Peneliti menggunakan Uji *Wilcoxon* dengan bantuan komputer SPSS 16.0 *for windows*. Peneliti menggunakan analisis non parametik data berpasangan karena subyek mendapatkan perlakuan yang berbeda antara sebelum dan sesudah pengukuran

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Data

Hasil *pre-test* ketepatan passing dan penguasaan bola dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2021 dan diikuti oleh 12 pemain menghasilkan data penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Data Hasil Poin *Pretestt*

No	Inisial	Total Poin	Kriteria
1	AS	100	Cukup Baik
2	AA	50	Kurang Baik
3	AH	100	Cukup Baik
4	DH	50	Kurang Baik
5	DP	50	Kurang Baik
6	GH	100	Cukup Baik
7	IS	150	Baik
8	MK	0	Kurang
9	RY	50	Kurang Baik
10	WU	200	Sangat Baik
11	YA	0	Kurang
12	ZW	100	Cukup Baik

Hasil perhitungan statistik deskriptif *pre-test* ketepatan *passing* dan penguasaan bola terhadap subjek penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Statistik *Pretest*

	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Pretest	12	0	200	79,17	58,225

Tabel di atas menunjukkan hasil dari *pre-test* ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW sebelum diberikan perlakuan permainan *passing the castle*. Hasil

pengukuran terhadap 12 subjek penelitian diperoleh nilai minimum 0 dan nilai maksimum 200. Rata-rata hasil pretest adalah 79,17 dengan perhitungan standar deviasi 58,225.

Hasil penelitian *Post-test* penilaian ketepatan *passing* dan penguasaan bola dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2021 dan diikuti oleh 12 pemain menghasilkan data penilaian sebagai berikut:

Tabel 2 Data Hasil Poin Postestt

No	Inisial	Total Poin	Kriteria
1	AS	150	Baik
2	AA	150	Baik
3	AH	150	Baik
4	DH	100	Cukup Baik
5	DP	100	Cukup Baik
6	GH	100	Cukup Baik
7	IS	200	Sangat Baik
8	MK	100	Cukup Baik
9	RY	100	Cukup Baik
10	WU	200	Sangat Baik
11	YA	100	Cukup Baik
12	ZW	100	Cukup Baik

Sedangkan hasil perhitungan Statistik deskriptif *post-test* ketepatan *passing* dan penguasaan bola terhadap subjek penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Statistik Deskripsi Postest

	N	Miniimum	Maksiimum	Mean	Standarr Deviasii
Pretest	12	100	200	129,17	39,648

Tabel di atas menunjukkan hasil dari *post-test* ketepatan *passing* dan penguasaan bola setelah diberikan perlakuan permainan *passing the castle*. Hasil pengukuran terhadap 12 subjek penelitian diperoleh nilai minimum 100 dan nilai maksimum 200. Rata-rata hasil *post-test* adalah 129,17 dengan perhitungan standar deviasi 39,648.

Taraf signifikan digunakan untuk mengambil keputusan dalam pengujian hipotesis ini. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis ini adalah jika *Asymp Sig* < 0,05 maka H_0 ditolak dan, jika *Asymp Sig* > maka H_0 diterima. Hasil analisis *Wilcoxon Signed Rank Test* tampak dalam tabel berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

	Posttest – Pretest
Z	-2.762 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.006

Berdasarkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai (2-tailed) -2,762 dengan *Asymp Sig* bernilai 0,006. Karena nilai $0,006 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima. Sehingga dapat di simpulkan bahwa permainan *Passing The Castle* dapat mempengaruhi ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan *Passing the castle* terhadap ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung. Sebelum dilakukan *treatment* permainan *passing the castle*, pemain melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain sepak bola MTCW FC Temanggung. Nilai *pre-test* pemain MTCW menunjukkan angka yang rendah sesuai dengan latar belakang yang ditulis. Nilai *pre-test* yang di peroleh nilai minimum 0 dan nilai maksimum 200. Rata rata hasil *pre-test* adalah 79,17 dengan perhitungan standar deviasi 58,225.

Setelah dilakukan *treatment* sebanyak delapan kali pertemuan, pemain di ajak untuk mengikuti penilaian *post-test* ketepatan *passing* dan penguasaan bola. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dari penilaian *pre-test*. Hasil *post-test* diperoleh nilai minimum 100 dan nilai maksimum 200. Rata-rata hasil *pos-test* adalah 129,17 dengan perhitungan standar deviasi 39,648.

Hasil uji analisis dengan menggunakan software SPSS menunjukkan bahwa uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai (2-tailed) -2,762 dengan *Asymp Sig* bernilai 0,006. Karena nilai $0,006 < 0,005$ maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga kesimpulannya permainan *passing the castle* mempengaruhi ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung. Menurut peneliti hal ini bisa terjadi karena mekanisme latihan yang dilakukan dengan menggunakan metode yang baru. Sehingga ada variasi baru dalam kegiatan latihan dan kualitas *passing* dari pemain MTCW Temanggung meningkat.

Sebelum diberikan perlakuan permainan *the castle* tingkat akurasi *passing* bola yang dimiliki pemain belum bagus, saat dilihat pada latihan menggunakan lapangan penuh dan penguasaan dan saat latihan tanding banyak salah *passing* dan *passing* tidak akurat dan penguasaan bola yang mudah terebut lawan sehingga teman satu tim sering kali kesulitan untuk menguasai bola. Selain itu variasi latihan yang baru perlu dilakukan untuk meningkatkan akurasi *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung.

Setelah dilakukan perlakuan permainan *the castle* tingkat akurasi *passing* bola yang dimiliki pemain meningkat. Selain itu, program latihan yang dilakukan memiliki variasi sehingga meningkatkan akurasi *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari penelitian dapat diketahui ketepatan *passing* dan penguasaan bola mengalami peningkatan melalui permainan *passing the castle*. Peningkatan kualitas pemain merupakan peningkatan yang signifikan, dimana kegiatan latihan menerapkan model dan menggunakan media yang menarik. Sehingga ketepatan *passing* dan penguasaan bola akan bertambah dan kualitas pemain lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan *Passing The Castle* terhadap ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung. Berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan ketepatan *passing* dan penguasaan bola saat *pre-test* dan *post-test*. Sehingga disimpulkan bahwa “Adanya pengaruh permainan *Passing The Castle* terdapat ketepatan *passing* dan penguasaan bola pemain MTCW Temanggung.”

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Muhammad Azmi. (2021). *Pengembangan Model Permainan Passing "The Castle" Dengan Shielding The Ball Pada Sepak bola SMP*. Skripsi. Semarang. Universitas PGRI. Tidak diterbitkan
- Alkhadaf, Diego. Muhamad., & Syafii, Imam. (2019). Pengaruh Latihan Diamond Pass dan Small Side Game Terhadap Ketepatan Passing Sepak bola Pada SSB Roket FC U-14 Sidoarjo. *Jurnal Prestasi Olahraga*.
- Aprianto, W., Julian, N., & Indrawati, P. (2021). Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Ketepatan Passing Pada Pemain Sepak Bola. *Jurnal Sains Keolahragaan dan Kesehatan*, 96-104.

- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Avellino, Matt. (2010). *The Professional Guide to Coaching Youth Soccer*. USA. Lexinton.
- Koger, Robet. (2007). *Latihan Dasar Andal Sepak bola Remaja, Latihan dan. Keterampilan Andal Untuk Pertandingan Dasar yang Lebih Baik*. Jakarta: Macanan Jaya.
- Mielke. (2007). *Dasar-dasar Sepak bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Yudhistira.
- Sajoto. (1995). *Peningkatan & Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepak bola*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1981). *lmu Coching Umum*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Suharno. (1985). *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Suryabrata, Sumadi. (1983). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Tenang, John. (2007). *Jurus Pintar Maen Bola*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Wahjoedi. (2001). *Landasan Pendidikan Jasmani*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Wardana, C. R., Setiabudi, M. A., & Candra, A. T. (2018). Pengaruh Latihan Small-Sided Games Terhadap Keterampilan Passing, Controlling dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Sepak bola SMK Negeri 1 Tegalsari Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Kejaora*, 194-201.