

**Pengaruh Modifikasi Permainan *Passzone* dan *Passing Mirror* terhadap
Akurasi *Passing* dalam Permainan Sepak Bola bagi Siswa Mts Mada
Nusantara Jepara 2022**

Hendi Ardika

ardika_putri@yahoo.com

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Abstrak

Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya tingkat penguasaan keterampilan passing dikarenakan pembelajaran dilakukan secara terbatas secara *online* saat pandemi. Rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* dalam permainan sepak bola bagi siswa MTs Mada Nusantara Jepara. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* dalam permainan sepak bola bagi siswa MTs Mada Nusantara Jepara. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Teknik analisis yang dipakai menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov Test* dengan menggunakan bantuan *software SPSS 2022*. Pada penelitian ini sampel yang digunakan sebanyak 26 siswa Mts Mada Nusantara Jepara 2022 dengan teknik sampling *purposive sample*. Hasil *passzone* kaki kanan *mean* 3.88, *variance* 0.586 dan *std. deviation* 0.766, skor *maximum* 5 dan skor *minimum* 3. *Passzone* kaki kiri *mean* 3.73, *variance* 0.525 dan *std. deviation* 0.724, skor *maximum* 5 dan skor *minimum* 3. Hasil *passing mirror* kaki kanan *mean* 4.23, *variance* 0.505 dan *std. deviation* 0.710, skor *maximum* 5 dan skor *minimum* 3. *Passing mirror* kaki kiri *mean* 4.08, *variance* 0.554 dan *std. deviation* 0.744, skor *maximum* 5 dan skor *minimum* 3. Kesimpulannya adalah terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* kaki kanan dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara. Terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* kaki kiri dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara.

Kata kunci: Modifikasi *Passzone*, *Passing Mirror*, Akurasi *Passing* Sepak Bola

PENDAHULUAN

Olahraga sudah jadi tontonan, pembelajaran, mata pencaharian, kesehatan, kebudayaan serta menggambarkan sesuatu objek yang tidak pernah membosankan untuk warga sebab di dalam berolahraga kita dapat senang, tersenyum, bahkan menangis. berolahraga sudah jadi aktivitas orang serta sosial yang sudah mendunia. Pembelajaran bisa memenuhi ataupun mempersiapkan masa depan paling utama dalam masa globalisasi ini. Bersumber pada undang-undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional. Pembelajaran bisa mewujudkan atmosfer belajar serta proses pendidikan supaya partisipan didik lebih aktif meningkatkan kemampuan dirinya buat mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, kemampuan, serta keahlian.

Dalam dunia pembelajaran, pendidikan jasmani ialah satu bidang ilmu yang di pelajari, mulai dari tingkatan TK, SD, SMP, SMA baik di sekolah negeri ataupun swasta di segala Indonesia. Penyelenggaraan pembelajaran dalam proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup

Pendidikan jasmani di sekolah masuk dalam mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi siswa diberikan modul pengetahuan tentang kesehatan, rekreasi serta kegiatan jasmani yang berbentuk aktivitas berolahraga.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang menuntut ketrampilan yang besar dalam permainannya. Sepak bola ialah olahraga kelompok ataupun regu yang terdiri dari sebelas pemain di masing-masing regu yang bertujuan memasukkan bola kedalam gawang lawan, serta berupaya melindungi gawang supaya tidak kemasukkan oleh lawan. Regu yang lebih banyak memasukkan bola ke gawang lawan lah yang jadi pemenangnya.

Permainan sepakbola mempunyai bermacam posisi permainan, antara lain penyerang(striker), gelandang(midfielder), pemain belakang(defener), serta penjaga gawang(keeper). Tiap pemain mempunyai tugas yang berbeda-beda, pemain melanda bertugas buat mencetak berhasil ke gawang lawan, gelandang selaku penghubung, pemain bertahan mempunyai tugas lini pertahanan, serta

penjaga gawang tugas melindungi gawang biar tidak kemasukan bola. Dalam latihan buat memahami keahlian bawah bisa dicoba beberapa macam ialah: stopball(menghentikan bola), shooting(menendang bola kearah gawang), heading(menyundul bola), dribbling(menggiring bola), passing(menggiring bola). Metode bermain sepakbola terdapat 2 metode yang wajib di kuasai oleh seseorang pemian, ialah seluruh gerakan- gerakan tanpa bola serta gerakan-gerakan dengan bola yang di perlukan buat bermain sepakbola (Sukatamsi, 1984:33).

Passing merupakan sesuatu metode gerakan mengoperkan bola kepada sahabat sendiri dalam satu regu dengan sesuatu metode langkah awal buat menyusun pola serbuan kepada tim lawan. Passing ialah metode yang sangat kerap digunakan dalam bermain futsal bisa dicoba dengan baik sehingga pemain bisa memahami metode yang benar. Pemain pembawa bola dan bakal memasukkan bola ke arah gawang, posisi teman jauh, bisa melaksanakan passing kepada teman dalam satu team. Pemain yang kurang memahami metode passing, bola bisa dengan gampang diambil oleh lawan sehingga mungkin buat menyerang terus menjadi kecil. Mayoritas bola dalam pertandingan bisa direbut seseorang pemain melaksanakan passing bola, sebab pemain kurang memahami metode passing yang benar. Buat memahami metode passing dengan baik, hingga butuh adanya pembinaan mulai dari umur dini.

Bersumber pada observasi yang dicoba serta data yang diperoleh dari guru di MTs Mada Nusantara Jepara ditemui sebagian kasus terpaut kemampuan keahlian dasar bermain sepakbola. Ada pula kasus yang ada di MTs Mada Nusantara Jepara merupakan rendahnya tingkatan kemampuan keahlian passing disebabkan pendidikan dicoba secara terbatas secara online dikala pandemi. Perihal ini pasti jadi kasus yang wajib dituntaskan dengan metode tingkatan keahlian passing siswa, mengingat passing merupakan keahlian yang diperlukan buat menggapai tujuan game sepak bola ialah melanda pertahanan lawan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ialah strategi universal yang digunakan dalam pengumpulan informasi serta analisis informasi yang dibutuhkan, buat menanggapi perkara yang

dialami. Sesuatu riset bisa sukses dengan baik serta cocok dengan prosedur ilmiah, apabila riset tersebut memakai metode serta perlengkapan yang pas. Dengan memakai metode serta perlengkapan bantu yang pas riset yang dilaksanakan hendak lebih terencana serta bisa mendapatkan hasil yang baik cocok dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Arikunto (2016) “metode penelitian merupakan metode yang digunakan oleh periset dalam mengumpulkan informasi penelitiannya”. Menurut Riduwan (2005:207) metode deskriptif korelasional ialah riset yang bertujuan mendeskripsikan ataupun menggambarkan peristiwa ataupun peristiwa yang lagi berlangsung pada dikala riset tanpa menghiraukan saat sebelum serta sesudahnya.

Keadaan yang dideskripsikan berbeda secara nyata dari keadaan yang umumnya dideskripsikan dalam laporan diri ataupun riset observasi; sesuatu riset korelasional mendeskripsikan, dalam sebutan kuantitatif tingkatan dimana variabel- variabel tersebut berhubungan. Ada pula metode pengambilan informasinya memakai uji serta metode yang digunakan merupakan metode survei.

Menurut Riduwan (2005:141) analisis korelasi ganda buat mencari besarnya pengaruh ataupun ikatan antara 2 variabel bebas(X) ataupun lebih secara simultan(bersama- sama) dengan variabel terikat(Y). Buat mengenali ikatan pengaruh modifikasi permainan passzone serta passing mirror terhadap akurasi passing dalam permainan sepak bola untuk siswa MTs Mada Nusantara Jepara. Hingga metode yang digunakan dalam riset ini merupakan deskriptif korelasi dengan metode pengambilan informasi memakai survey dengan metode uji serta pengukuran. Maksudnya periset memandang serta mengamati secara langsung dikala melaksanakan riset.

Menurut Arikunto (2010:265) buat mendapatkan informasi data yang diinginkan cocok dengan tujuan periset selaku bagian dari langkah pengumpulan informasi ialah langkah yang sukar sebab data- data yang salah hendak menimbulkan kesimpulan- kesimpulan yang ditarik hendak salah pula. Informasi yang diperoleh merupakan informasi kuantitatif serta informasi kualitatif. Informasi kualitatif diperoleh dari hasil lembar penilaian yang berbentuk kritik serta anjuran dari para

pakar secara lisan ataupun tulisan selaku masukan buat bahan perbaikan produk. Sebaliknya informasi kuantitatif diperoleh dari hasil kuesioner siswa.

Instrumen yang digunakan buat mengumpulkan informasi merupakan berupa lembar penilaian serta kuesioner, lembar penilaian buat menghimpun informasi dari para pakar modul serta pakar media. Kuesioner digunakan buat mengumpulkan informasi dari siswa, alibi memilah kuesioner merupakan subjek yang relatif banyak sehingga informasi bisa diambil secara serentak serta waktu yang pendek. Lembar penilaian pakar dititikberatkan pada produk awal yang terbuat, sebaliknya kuesioner siswa dititikberatkan pada kenyamanan produk.

Uji validitas instrumen dicoba buat membuktikan keabsahan dari instrumen yang hendak di gunakan pada riset. Menurut Arikunto (2006:168))“ Variabel merupakan sesuatu dimensi yang menampilkan tingkatan kevalidan serta kesahihan sesuatu instrumen”. Penafsiran validitas tersebut menampilkan ketepatan serta kesesuaian perlengkapan ukur yang digunakan buat mengukur variabel. Perlengkapan ukur bisa dikatakan valid bila betul- betul cocok serta menanggapi secara teliti tentang variabel yang hendak diukur. Validitas pula membuktikan sepanjang mana ketepatan statment dengan apa yang dinyatakan cocok dengan koefisien validitas.

Uji reliabilitas dicoba buat mengenali ketetapan sesuatu instrument (alat ukur) didalam mengukur indikasi yang sama meski dalam waktu yang berbeda. Menurut Sugiyono (2014:348) “Reliabilitas instrumen ialah sesuatu instrument yang apabila digunakan sebagian kali buat mengukur objek yang sama, hingga hendak menciptakan informasi yang sama”. Hasil pengukuran yang mempunyai tingkatan reliabilitas besar hendak sanggup membagikan hasil yang terpercaya. Besar rendahnya reliabilitas instrumen diarahkan oleh sesuatu angka yang diucap koefisien reliabilitas.

Dalam riset pengembangan dicoba dengan metode analisis data ialah deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif berbentuk anjuran dari pakar media serta pakar modul pendidikan yang dideskripsikan. Angket yang diberikan buat uji pakar media, Pakar modul, serta asumsi guru memakai skala libert. Skala libert digunakan buat mengukur perilaku, komentar, serta anggapan seorang Sugiyono

(2017:134). Skala libert digunakan pengujian multimedia interaktif buat uji validasi pakar media, uji validasi modul, uji angket reaksi guru, serta uji angket reaksi siswa. Riset dengan memakai skala libert ialah dengan memperkenalkan beberapa statment yang positif serta negatif dalam sesuatu objek. Dalam menjawab butir- butir persoalan serta bisa diseleksi jawaban yang meliputi “ 5(Sangat Baik)”, “ 4(Baik)”, “ 3(Cukup)”, “ 2(Kurang)”, “ 1(Sangat Kurang)”. Serta memakai skala Guttman cuma mempunyai 2 interval saja ialah “ setuju” serta “ tidak setuju”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 dan 29 Agustus 2022 di lapangan sepak bola MTS Mada Nusantara Jepara yang terletak di Jl. Sunan Mantingan RT 06/RW 02, desa Tegalsambi, kecamatan Tahunan, Jepara. Data yang dicari adalah hasil keterampilan *passing* dengan kaki kanan dan kaki kiri menggunakan modifikasi permainan *passing mirror* dan *passzone* siswa MTS Mada Nusantara Jepara. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data keterampilan *passing* kaki kanan dan kaki kiri siswa kelas VII MTS Mada Nusantara setelah menggunakan modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* sebanyak 26 orang. Berikut hasil deskripsi data mengenai gambaran/karakteristik dari data hasil keterampilan *passing* kaki kanan dan kiri siswa kelas VII MTS Mada Nusantara Jepara:

Tabel 1 Deskripsi Data Penelitian

Statistik	<i>Passzone</i>		<i>Passing Mirror</i>	
	Kaki Kanan	Kaki Kiri	Kaki Kanan	Kaki Kiri
N	26	26	26	26
<i>Mean</i>	3,88	3,73	4,23	4,08
<i>Variance</i>	0,586	0,525	0,505	0,554
<i>Std.Deviation</i>	0,766	0,724	0,710	0,744
<i>Maximum</i>	5	5	5	5
<i>Minimum</i>	3	3	3	3

Sumber : Data hasil penelitian yang diolah (2022)

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat bahwa hasil keterampilan *passing* sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara dengan modifikasi *passzone* untuk kaki kanan diperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 3,88 dengan *variance* (varians data) 0,586 dan *std. deviation* (simpangan baku) 0,766, skor *maximum* (tertinggi) *passzone* dengan kaki kanan 5 dan skor *minimum* (terendah) *passzone* dengan kaki kanan 3. Sedangkan hasil keterampilan *passing* sepak bola dengan modifikasi *passzone* untuk kaki kiri diperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 3,73 dengan *variance* (varians data) 0,525 dan *std. deviation* (simpangan baku) 0,724, skor *maximum* (tertinggi) *passzone* dengan kaki kiri 5 dan skor *minimum* (terendah) *passzone* dengan kaki kiri 3.

Hasil keterampilan *passing* sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara dengan modifikasi permainan *passing mirror* untuk *passing* kaki kanan diperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 4,23 dengan *variance* (varians data) 0,505 dan *std. deviation* (simpangan baku) 0,710, skor *maximum* (tertinggi) *passing mirror* dengan kaki kanan 5 dan skor *minimum* (terendah) *passing mirror* dengan kaki kanan 3. Sedangkan hasil keterampilan *passing* sepak bola dengan modifikasi *passing mirror* untuk kaki kiri diperoleh *mean* (rata-rata) sebesar 4,08 dengan *variance* (varians data) 0,554 dan *std. deviation* (simpangan baku) 0,744, skor *maximum* (tertinggi) *passing mirror* dengan kaki kiri 5 dan skor *minimum* (terendah) *passing mirror* dengan kaki kiri 3.

Berikut hasil uji normalitas untuk data *passing* dengan modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* siswa kelas VII MTS Mada Nusantara Jepara :

Tabel 2 Uji Normalitas

Data	Kolmogorov Smirnov-Z	Sig.	Keterangan
<i>Passzone</i> Kaki Kanan	1,133	0,153	Normal
<i>Passzone</i> Kaki Kiri	1,350	0,051	Normal
<i>Passing Mirror</i> Kaki Kanan	1,250	0,088	Normal
<i>Passing Mirror</i> Kaki Kiri	1,190	0,117	Normal

Sumber : Data hasil penelitian yang diolah (2022)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov Test* pada tabel 2, diperoleh hasil nilai signifikansi untuk *passing* kaki kanan dengan modifikasi permainan *passzone* sebesar 0,153, nilai signifikansi untuk *passing* kaki kiri dengan modifikasi permainan *passzone* sebesar 0,051, nilai signifikansi untuk *passing* kaki kanan dengan modifikasi permainan *passing mirror* sebesar 0,088 dan nilai signifikansi untuk *passing* kaki kiri dengan modifikasi permainan *passing mirror* sebesar 0,117. Karena semua data hasil keterampilan *passing* sepak bola memiliki nilai $\text{Sig.} > \alpha (0,05)$. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti data keterampilan *passing* sepak bola dengan modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* siswa MTS Mada Nusantara Jepara berdistribusi normal (uji normalitas terpenuhi).

Uji hipotesis yang digunakan dalam analisis data adalah uji korelasi *spearman rank*. Berikut uji hipotesis penelitiannya :

H_0 : Tidak terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara

H_a : Terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara

Berikut ini hasil uji hipotesis penelitian menggunakan korelasi *spearman rank* :

Tabel 3 Hasil Uji Hipotesis

Hubungan (Korelasi)	Koefisien Korelasi	Sig.	Keterangan
<i>Passzone – Passing Mirror</i> (Kaki Kanan)	0,408	0,039	Sedang
<i>Passzone – Passing Mirror</i> (Kaki Kiri)	0,551	0,004	Sedang

Sumber : Data hasil penelitian yang diolah (2022)

Berdasarkan hasil uji korelasi *spearman rank* pada tabel 3, dapat dilihat bahwa untuk hubungan pengaruh keterampilan *passing* dengan *passzone* dan *passing mirror* kaki kanan diperoleh nilai Sig. sebesar 0,039. Karena nilai Sig.

$(0,039) < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi passing kaki kanan dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara. Koefisien korelasi sebesar 0,408 termasuk dalam kategori sedang dan bernilai positif .

Sedangkan untuk hubungan pengaruh keterampilan *passing* dengan *passzone* dan *passing mirror* kaki kiri diperoleh nilai Sig. sebesar 0,004. Karena nilai Sig. $(0,004) < \alpha (0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi passing kaki kiri dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara. Koefisien korelasi sebesar 0,551 termasuk dalam kategori sedang dan bernilai positif .

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, analisis data penelitian, dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan yaitu pertama, terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* kaki kanan dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara dengan koefisien korelasi 0,408 yang termasuk dalam kategori korelasi sedang dan positif. Kedua, terdapat hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* kaki kiri dalam permainan sepak bola siswa MTS Mada Nusantara Jepara dengan koefisien korelasi 0,551 yang termasuk dalam kategori korelasi sedang dan positif.

Dari simpulan penelitian, saran yang diberikan dalam penelitian ini yaitu bagi peneliti, mendapat tambahan wawasan tentang hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* dalam permainan sepak bola sehingga dapat dijadikan sebagai sarana untuk menambah wawasan pengetahuan, untuk bekal pendidik nantinya dan bahan masukan kepada peneliti lainnya. Bagi siswa, diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan mengenai hubungan pengaruh modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror* terhadap akurasi *passing* dalam permainan sepak bola. Selain itu, diharapkan siswa untuk lebih bersemangat dan termotivasi untuk melakukan latihan teknik

passing menggunakan modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror*. Bagi guru, diharapkan dapat menambah frekuensi belajar teknik *passing* pada sepak bola terutama menggunakan modifikasi permainan *passzone* dan *passing mirror*. Bagi universitas, diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan positif bagi lembaga akademis yang terkait, dan dijadikan sebagai bahan informasi dan referensi jurnal ilmiah. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah variabel penelitian yang lain sehingga dapat mengembangkan dan menyempurnakan program latihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variable Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatamsi. (1984). *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Surabaya: Tiga Serangkai
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.