

## PENGARUH LATIHAN PASSING AKTIF SEGITIGA DAN SEGIEMPAT TERHADAP KETEPATAN PASSING PEMAIN PADA TIKI TAKA FUTSAL AKADEMI JAKARTA

Rahmat Hafizh Anugerah Ismail<sup>1)\*</sup>, Doby Putro Parlindungan<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Olahraga, Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H Ahmad Dahlan, Cirendeui, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419.

\*[rhmthafizh@gmail.com](mailto:rhmthafizh@gmail.com)

Diterima: 12 Juli 2022

Direvisi: 27 Juli 2022

Disetujui: 10 Agustus 2022

### ABSTRAK

Penulisan skripsi ini dilatar belakangi oleh anggapan bahwa latihan *passing* aktif segitiga dan segiempat akan menentukan hasil ketepatan *passing* pemain. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Latihan *passing* aktif segitiga dan segiempat terhadap ketepatan *passing* pemain pada Tiki Taka Futsal Akademi. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan *Two Group Pretest-Posttest*. Subjek dalam penelitian ini adalah pemain pada Tiki Taka Futsal Akademi sebanyak 16 pemain. Teknik analisis data menggunakan uji t dengan taraf signifikan 5%. Hasil analisis uji t pada kelompok A diperoleh nilai t hitung (17,102) > t tabel (2,36), dapat disimpulkan ada pengaruh Latihan *passing* aktif segitiga terhadap ketepatan *passing* pemain pada Tiki Taka Futsal Akademi. Hasil analisis uji t kelompok B diperoleh nilai t hitung (9,029) < t tabel (2,36), dapat disimpulkan ada pengaruh latihan *passing* aktif segiempat terhadap ketepatan *passing* pemain pada Tiki Taka Futsal Akademi. Berdasarkan presentase peningkatan dapat disimpulkan ketepatan dengan latihan *passing* aktif segitiga (23,34%) mempunyai peningkatan lebih besar dibandingkan latihan *passing* aktif segiempat (14,36%). Hasil penelitian ini semoga bermanfaat kepada pihak-pihak terkait.

**Kata kunci:** Latihan *passing* aktif segitiga, segiempat, ketepatan *passing*.

### ABSTRACT

The front The background of writing this thesis is the assumption that active passing exercises in triangles and quadrilaterals will determine the accuracy of the player's passing. The goal to be achieved in this study is to determine the effect of active triangular and rectangular passing exercises on the accuracy of players' passing at the Tiki Taka Futsal Academy. The method used is a quantitative research method with an experimental method with the research design used in this study is the *Two Group Pretest-Posttest*. The subjects in this study were 16 players at the Tiki Taka Futsal Academy. Data analysis techniques using the t test with a significant level of 5%. The results of the t test analysis in group A obtained t count (17.102) > t table (2.36), it can be concluded that there is an effect of active triangular passing training on the

*accuracy of player passing at the Tiki Taka Futsal Academy. The results of the t-test analysis for group B obtained t count (9.029) < t table (2.36), it can be concluded that there is an effect of active quadrilateral passing training on the accuracy of players' passing at the Tiki Taka Futsal Academy. Based on the percentage increase, it can be concluded that the accuracy with active triangular passing exercises (23.34%) has a greater increase than active quadrilateral passing exercises (14.36%). The results of this study may be useful to related parties.*

**Keywords:** *Triangular, quadrilateral active passing exercises, passing accuracy.*

## **PENDAHULUAN**

Futsal merupakan olahraga yang sangat populer akhir-akhir ini kalangan masyarakat Indonesia, meningkatnya popularitas Futsal di Indonesia tidak lepas dari peningkatan performa timnas Futsal Indonesia yang berhasil menjadi *runner-up* pada ajang *AFF Futsal Championship* yang digelar di Vietnam pada tahun 2019. Futsal adalah suatu olahraga permainan bola yang dimainkan oleh 2 tim dengan jumlah pemain 5 lawan 5 dengan tujuan menciptakan goal sebanyak-banyaknya dan mencegah gawang kebobolan dari tim lawan. . Mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa menggemari olahraga ini. Di dalam sebuah hadits disebutkan : **الْمُؤْمِنُ الْقَوِيُّ خَيْرٌ وَأَحَبُّ إِلَيَّ** **اللَّهُ مِنَ الْمُؤْمِنِ الضَّعِيفِ** Artinya: “Orang beriman yang kuat lebih baik dan lebih dicintai Allah daripada orang beriman yang lemah”. (HR Muslim). Futsal juga digemari sebagian besar masyarakat dunia karena permainannya yang menarik dan menghibur dengan gerakan cepat dan indah. Futsal juga mudah dimainkan, hanya membutuhkan sebuah bola futsal dan lapangan tidak terlalu luas untuk dapat bermain Futsal. Asmar Jaya (2008:1) mengatakan futsal ditemukan di Uruguay oleh Juan Carlos Ceriani, terobosan ini dilakukan di Montevideo pada saat Uruguay menjadi tuan rumah piala dunia pada tahun

1930. Olahraga baru itu dinamai *futebol de salao* (Bahasa Portugis) atau *futbol sala* (Bahasa Spanyol) yang memiliki makna sama, yaitu sepakbola ruangan. Dari kedua Bahasa itulah muncul singkatan futsal yang mendunia hingga sekarang, futsal memiliki perbedaan dengan sepakbola. Seperti ukuran lapangan, ukuran gawang, bola yang digunakan, aturan, dan jumlah pemain. Futsal dimainkan dengan 5 orang dalam satu tim saat bertanding. Namun pada intinya permainan futsal memiliki filosofi yang sama dengan permainan sepakbola yaitu mencetak angka atau memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan serta menghindari kemasukan bola digawang sendiri.

Tiki Taka Futsal Akademi merupakan salah satu klub amatir yang ada di DKI Jakarta. Pada tahun ini kegiatan latihan klub futsal ini biasa diadakan pada hari senin, rabu dan jumat , biasanya latihan dilakukan di Tifosi Sport Center atau Rully Futsal. Tim futsal Tiki Taka futsal akademi ini merupakan tim yang cukup disegani dan berprestasi di DKI Jakarta , namun akhir-akhir prestasi tim mulai menurun dan pada tahun lalu hanya dapat finish di posisi 2 Jakarta *Futsal League*. Futsal adalah singkatan dari futbol (sepak bola) dan sala (ruangan), dari bahasa Spanyol atau futebol (Portugal/Brasil) dan salon (Prancis) (John

D. Tenang, 2008 : 15).

Futsal merupakan olahraga kontak fisik yang membutuhkan kekuatan fisik yang prima. Ketepatan merupakan salah satu komponen kebugaran jasmani yang sangat diperlukan pada semua aktivitas yang membutuhkan kecepatan perubahan posisi tubuh dan bagian-bagiannya (Bloxham & Porter, 2010). Hal itu mengharuskan para pemain futsal memiliki kemampuan ketepatan *Passing* yang baik untuk mengalirkan bola dengan cepat dan tepat. Permainan tidak efektif apabila pemainnya memiliki ketepatan *passing* yang kurang baik karena taktik tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak didukung dengan ketepatan *passing* yang baik antar pemain. Perpindahan bola dan pergerakan cepat tanpa bola yang dilakukan dengan Kerjasama tim dan diakhiri dengan goal. merupakan keindahan dalam permainan futsal yang menghibur bagi para penonton.

*Passing* dalam permainan futsal merupakan teknik dasar yang digunakan untuk mengoper bola atau momentum memindahkan bola pada rekan satu tim untuk menciptakan ruang sehingga dapat menghubungkan antara suatu pemain dengan pemain lainnya untuk menciptakan peluang dan akhirnya mencetak gol ke gawang lawan. Untuk dapat melakukan *passing* yang akurat, pemain harus melakukan terus menerus supaya dapat menciptakan gerakan yang otomatis. Di samping itu kelincahan merupakan prasyarat untuk mempelajari dan memperbaiki keterampilan gerak dan teknik olahraga, terutama gerakan-gerakan yang membutuhkan koordinasi gerak (Ismaryati, 2018: 41). Teknik dasar dalam permainan

futsal sangat diperlukan saat melakukan permainan futsal. Menurut Asmar Jaya (2008: 62) Untuk dapat bermain futsal dengan baik seorang pemain harus dibekali dengan skill/ teknik dasar yang baik, tidak hanya sekedar bisa menendang bola tapi juga diperlukan keahlian dalam menguasai atau mengontrol bola (Yustika, Iswati, & Subagyo, 2019). Selain itu, futsal merupakan cabang olahraga yang membutuhkan kemampuan daya tahan anaerobic yang baik (Wibisana, 2020).

Setelah melakukan wawancara pada hari Selasa 09 Agustus 2022, di lapangan futsal Tifosi Sport Center, peneliti pun melakukan observasi kegiatan dilapangan pada saat tim Tiki Taka Futsal Akademi melaksanakan Latihan di malam hari. Pada saat melakukan observasi peneliti memang menemukan masih banyak pemain yang salah dalam melakukan Teknik dasar *passing*. Kemampuan *Passing* yang masih kurang baik menyebabkan pada saat akan melatih taktik, strategi atau *set play* dalam Latihan menjadi berjalan kurang baik karena kemampuan *Passing* yang kurang baik tersebut. Manfaat secara fisik dapat meningkatkan daya tahan, kekuatan, power, kelentukan, kelincahan, dan keseimbangan. Manfaat senam secara mental dan sosial peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan untuk berfikir kreatif mengenai pemecahan masalah gerak. Senam lantai ialah satu diantara 6 jenis golongan senam. Senam berisikan senam, ritmik, akrobatik, aerobik, trampolin, dan keseluruhan senam. Hendra Agusta (2009) beranggapan, senam yang menggabungkan aspek tumbling dan akrobatik untuk mendapatkan efek-efek artistik dari gerakan-

gerakan yang dilakukan pada alat-alat. Senam lantai adalah bagian dari kelompok senam dengan istilah lantai, maka gerakan-gerakan senam lantai dilakukan di atas yang beralaskan matras.

*Roll* depan ialah golongan senam lantai yang gerakannya maju (dinamis). Sabar Muljana dan Yunus Dartono (2020) gerakan *roll* depan adalah aktivitas tubuh dengan cara membulatkan badan sedemikian rupa sehingga berguling ke arah sisi yang lain (*roll*) dengan posisi badan mengguling atau menggelinding ke depan membulat bola.

Bermain ialah keperluan secara alami yang timbul dalam diri manusia. Tiap individu mempunyai naluri dalam mendapatkan kegembiraan, kenikmatan, rasa puas, suka, dan bahagia hidupnya. Smith dan Pellegrini didalam Tadkriroatun Musfiroh (2015) menyatakan bermain ialah aktivitas yang dilaksanakan guna kepentingan pribadi, dilakukan dengan cara menyenangkan, tidak berorientasi terhadap hasil akhir, aktif, fleksibel, dan positif. Aktivitas bermain bukan ditujukan memberi kesenangan terhadap orang lain, namun rasa ingin dalam pribadi sendiri.

E. Mulyasa, (2004) menyatakan efektivitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju. Efektivitas adalah ukuran keberhasilan dari suatu interaksi antar peserta didik maupun antara peserta didik dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dianggap efektif ketika seorang guru mengajarkan teknik sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memahami dan mempraktikkannya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini tergolong jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah survei dengan menggunakan alat dalam mengumpulkan data berupa kuisisioner dan tes keterampilan. Metode penelitian kuantitatif ialah metode penelitian yang didasarkan pada gagasan positif yang dipakai dalam mempelajari sampel dan populasi tertentu (Sugiyono, 2014).

Populasi ialah domain generalisasi yang berisikan dari objek atau subjek yang menunjukkan karakteristik dan ciri khas yang ditentukan peneliti yang diteliti dan menarik kesimpulan darinya. (Sugiyono, 2014). Berdasarkan uraian diatas, populasi didalam penelitian ini ialah peserta didik kelas IV yang jumlah 42 peserta didik. Sampel ialah sebagian kecil dari banyaknya ciri milik suatu populasi (Sugiyono, 2014). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik total sampling. Total sampling ialah teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh bagian populasi sebagai sampel. (Sugiyono, 2014). Sampel yang dipakai adalah semua peserta didik kelas IV SDI Muhammadiyah 28 Jakarta bernilai 42 peserta didik.

Peneliti menggunakan metode dalam mengumpulkan data berupa kuesioner dan tes keterampilan untuk mengetahui mengumpulkan data dari variable (X) permainan gerobak dorong dan variable (Y) efektivitas pembelajaran *roll* depan.

Teknik pengumpulan data yang dipakai penelitian ini ialah kuesioner dan tes keterampilan yang ditujukan kepada peserta didik kelas IV di SDI Muhammadiyah 28 Jakarta. Analisa data

bertujuan untuk mengorganisasikan data ke dalam format yang gampang dimengerti dan diinterpretasikan hingga korelasi diantara pertanyaan penelitian bisa digali dan diujikan (Kasim, 2010:119). Dengan mengacu pada pernyataan di atas, analisis deskriptif digunakan dalam analisa data pada penelitian ini.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SDI Muhammadiyah 28 Jakarta dengan jumlah sampel sebanyak 42 siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan gerobak dorong efektif dalam pembelajaran *roll* depan pada siswa kelas IV SDI Muhammadiyah 28 Jakarta.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, bahwa nilai signifikansi variable Permainan gerobak dorong adalah  $0.071 > 0.05$ , maka hal ini dapat dikatakan data berdistribusi normal pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diketahui bahwa nilai homogeneity of variances variabel Permainan gerobak dorong adalah  $0.293 > 0.05$ , maka hal ini dapat dikatakan distribusi data adalah homogen. Berdasarkan hasil uji presentase menunjukkan bahwasanya keseluruhan indikator dalam penelitian ini dikategorikan efektif sebesar 69%. Berdasarkan hasil tes keterampilan *roll* depan bahwa dari 42 orang responden atau peserta didik, ada 37 peserta didik tuntas dan 5 peserta didik dinyatakan tidak tuntas.

Setelah dilakukan penelitian terhadap pembelajaran *roll* depan melalui permainan gerobak dorong, dapat ditarik kesimpulan bahwa selama pelaksanaan pembelajaran *roll* depan melalui permainan

gerobak dorong dapat dikategorikan efektif pada peserta didik kelas IV di SDI Muhammadiyah 28 Jakarta. Sejauh mana unit yang disediakan mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan disebut sebagai efektivitas (Mahmudi, 2010).

Efektivitas dalam penelitian ini dapat dibuktikan dengan hasil uji presentase dan tes keterampilan. Adanya permainan gerobak dorong ini membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan yang mereka hadapi saat melakukan *roll* depan. Permainan gerobak dorong ini membuat peserta didik menjadi aktif, mengatasi ketakutan mereka saat melakukan gerakan *roll*, dan juga mengatasi kebosanan mereka dikarenakan pembelajaran dilakukan melalui permainan.

### **KESIMPULAN**

Hasil penelitian yang peneliti telah lakukan tentang Efektivitas Pembelajaran *Roll* Depan Melalui Permainan Gerobak Dorong Pada Siswa Kelas IV di SDI Muhammadiyah 28 Jakarta dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran senam lantai *roll* depan melalui permainan gerobak dorong efektif sesuai dengan hasil uji presentase dan tes keterampilan *roll* depan.
2. Peserta didik merasa terbantu dengan adanya model pembelajaran *roll* depan melalui permainan gerobak dorong berdasarkan hasil kuesioner sebesar 69%.
3. Pembelajaran *roll* depan berhasil dilaksanakan di SDI Muhammadiyah 28 Jakarta dengan menggunakan permainan gerobak dorong, yang membantu peserta didik mengatasi rasa

takut, kesulitan, dan kebosanan dalam pembelajaran gulingdepan berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan kepada peserta didik sebesar 69%.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan yang baik ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti studi di fakultas ini.
2. Bapak Dr. Doby Putro Parlindungan, M.Pd, AIFO., Ketua Program Penelitian Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah mendorong dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
3. Ibu Ika Yulianingsih, M.Pd., Dosen Pembimbing skripsi yang telah mengarahkan dan meluruskan jalan pikiran penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta
5. Ibu Ernawati, S.Ag., Kepala Sekolah SDI Muhammadiyah 28 Jakarta beserta para guru yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di sekolah ini.

### REFERENSI

- Adisuyanto.B. (2009). *Cerdas Dan Bugar Dengan Senam Lantai*. Indonesia: PT. Gramedia Widiasarana.
- Agusta, Hendra. (2009). *Pola Gerak Dalam Senam 1*. Jakarta: CV Ipa Abong.
- Kasim, M. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: UIN Maliki Press.
- Madijono, Spto,. (2010). *Bergembira dengan Senam*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Mahmudi. (2010). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Jurnal STIE YKPN
- Mulyasa, E.(2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya.
- Sabar Muljana dan Yunus, D. (2020). *Modul Pembelajaran SMP Terbuka PJOK Kelas VII*. Jakarta:KEMENDIKBUD.
- Samsudin (2008) *Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani DanKesehatan*.
- Sudono, Anggani, (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Gramedia
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno, Budi dan Khafadi, Muhammad Bazin. (2010). *PendidikanJasmani, Olahraga, dan Kesehatan 2*. Surakarta: CV. PutraNugraha
- Tadkriroatun Musfiroh. (2015). *Modul 1 Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedja Saputra Mayke S. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Gramedia.