



**JOURNAL PHYSICAL
HEALTH RECREATION**

Volume 3 Nomor 2 ; Mei 2023



**Pengaruh Aplikasi Android Pass App Terhadap Kemampuan Passing Sepakbola Di
SSB Kancil Mas Usia 12 Tahun**

**The Influence of the Android Pass App Application on the Ability to Pass Football in
SSB Kancil Mas Age 12 Years**

Rahmat Wahyu Ramadhan¹ , Dany Aulia², M. Arief Setiawan³

¹²³Universitas Singaperbangsa, University, JL. HS. Ronggo Waluyo, Paseur Jaya, Teluk Jambe Timur,
Karawang, Jawa Barat, Indonesia
Email : wahyu.wwe21@gmail.com

Abstract

Based on field observations of 12-year-old SSB Kancil Mas students during matches and training, many players lack passing skills. Many passes are inaccurate and affect the team's play. The purpose of this study is to prove whether there is a significant effect of the use of the pass app on the results of passing exercises in football. This research is a pre-experimental study with a quantitative approach in the form of a one group pretest-posttest design. Using the pre-experimental method the researcher can deliberately make observations to determine whether or not there is a relationship between the two variables and what is the level of influence of the Pass App application on football passing ability. The population used was SSB Kancil Mas students with a total sampling technique of 30 students. Football passing and stopping tests are used as instruments for collecting data on the field. The pretest data has an average of 11.70 and the posttest has an average of 13.52, using the Wilcoxon signed rank test obtained at .00 (W_count). The significance level of the error is 5%, so the critical value in the critical values table is 137 (W_critical). So it can be concluded that there is a significant effect of passing ability before and after using the pass app at the age of 12 years.

Keywords: football, passing, android application

Abstrak

Berdasarkan pengamatan di Lapangan kepada siswa SSB Kancil Mas usia 12 tahun ketika pertandingan dan latihan banyak pemain yang kurang dalam kemampuan passing. Banyak

passing yang tidak akurat dan berpengaruh pada permainan tim. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah ada pengaruh secara signifikan penggunaan aplikasi pass app terhadap hasil latihan passing dalam sepakbola. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimental dengan pendekatan kuantitatif berbentuk one group pretest-posttest design. Menggunakan metode pre-eksperimen peneliti dapat dengan sengaja melakukan observasi untuk menentukan ada atau tidaknya berhubungan antara dua variabel dan seberapa besar tingkat pengaruh aplikasi Pass App terhadap kemampuan passing sepakbola. Populasi yang digunakan yaitu siswa SSB Kancil Mas dengan teknik sampling total sampling berjumlah 30 siswa. Tes passing dan stopping sepakbola digunakan untuk instrument pengambilan data di Lapangan. Data pretest memiliki rata-rata 11,70 dan posttest memiliki rata-rata 13,52, dengan menggunakan uji Wilcoxon signed rank test diperoleh sebesar .00 (W_{hitung}). Tingkat signifikansi kesalahan 5% maka diperoleh nilai kritis pada table critical values adalah 137 (W_{kritis}). Maka dapat disimpulkan ada pengaruh kemampuan passing yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pass app pada umur 12 tahun.

Kata kunci: sepakbola, passing, aplikasi android.

INTRODUCTION

Sepakbola menjadi salah satu olahraga yang paling digemari di seluruh dunia termasuk Indonesia. Hampir setiap orang di Indonesia sangat suka menyaksikan pertandingan sepakbola baik di televisi maupun secara langsung. Melansir dari World Atlas, sepakbola menjadi cabang olahraga paling populer di dunia dengan jumlah penggemar mencapai 4 miliar orang. Pasalnya, sepakbola tak membutuhkan peralatan yang mahal, sehingga siapa pun dapat menikmatinya. Ada dua tim yang terdiri dari sebelas pemain, masing-masing dengan seorang penjaga gawang, yang memainkan bola. Hanya penjaga gawang yang bisa menggunakan anggota tubuh apapun, selain kiper seluruhnya mengandalkan kemampuan kaki. Dengan pemahaman bahwa mereka melakukan yang terbaik untuk mencegah gawang kebobolan oleh penyerang lawan dan tujuan masing-masing tim adalah memasukkan bola sebanyak mungkin ke dalam gawang. Permainan ini dimainkan selama dua babak dengan istirahat di antara setiap babak (Nasution, 2018).

Sepak bola tidak sekedar dilakukan untuk tujuan rekreasi dan pengisi waktu luang akan tetapi dituntut pula suatu prestasi yang optimal. Meskipun termasuk dalam olahraga beregu, setiap pemain harus menguasai teknik dasar yang terdiri dari gerakan dengan bola maupun gerakan tanpa bola. Dalam permainan sesungguhnya, sepak bola dimainkan oleh dua kesebelasan. Masing-masing regu terdiri atas 11 pemain termasuk penjaga

gawang, dan pemain cadangan untuk setiap regunya adalah 7 pemain. Adapun lama permainan ditentukan dengan babak, yakni 2 babak, satu babak lamanya 45 menit, dengan lama istirahat antar babak 15 menit (Aulia, 2019).

Permainan sepakbola juga merupakan permainan kelompok yang melibatkan unsur fisik, teknik, taktik, dan mental. Permainan ini memerlukan perhatian dalam peningkatannya melalui proses latihan yang lama. Komponen teknik sebagai dasar untuk dilatih dalam permainan sepakbola bersama-sama fisik, maka dapat dilihat dari pergerakan dalam permainan di lapangan yang sangat kompleks (Fajar & Widodo, 2016). Walaupun terbilang kompleks disitulah letak keseruan dalam permainan sepakbola.

Teknik passing sangat diperlukan sebab teknik dasar tersebut yang paling sering digunakan dalam permainan sepakbola. Teknik passing harus dilatih dan dikuasai oleh atlet. Sebuah tim yang tangguh adalah jika semua pemain dalam tim menguasai teknik dasar passing dengan baik menurut Janwar et al pada tahun 2021.

Melatih kemampuan passing diperlukan metode latihan yang tepat agar latihan berjalan efektif dalam mendapatkan hasil yang diinginkan. Terdapat banyak metode yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kemampuan passing dalam sepakbola, salah satunya dengan aplikasi android. Aplikasi android dapat digunakan dalam situasi latihan karena hal tersebut dapat membantu latihan dalam bentuk tulisan, gambar dan kata yang diucapkan dalam menularkan

pengetahuan, sikap, dan ide. Aplikasi android merupakan salah solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan passing. Aplikasi android dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa mempertimbangkan cuaca dan lapangan tempat latihan. Aplikasi android yang akan digunakan oleh peneliti yaitu aplikasi pass app, yaitu aplikasi yang menyediakan tutorial-tutorial melakukan passing dalam bentuk video. Oleh karena itu, aplikasi android sangat cocok untuk membantu pelatih dalam upaya meningkatkan kemampuan passing dalam permainan sepakbola. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Setiawan et al., 2022).

SSB Kancil Mas merupakan wadah yang ada di Kabupaten Karawang yang memiliki visi untuk membina calon atlet sepakbola yang kompeten. Namun prestasi yang didapatkan oleh SSB Kancil Mas masih kurang optimal khususnya pada kategori 12 tahun. Banyak factor yang mempengaruhi hal tersebut, seperti kemampuan teknik yang kurang, metode latihan yang kurang tepat dan kondisi-kondisi lain yang ada dilapangan.

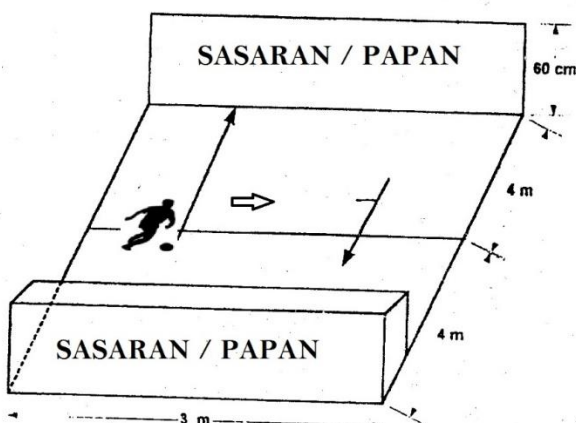
Maka dari itu sebagai pelatih harus bisa meneliti dengan benar, apakah dengan menggunakan aplikasi pass app tersebut atlet yang kita latih akan berkembang yang memungkinkan akan mengembangkan kreativitas, imajinasi, ekspresi, dan sebagainya dalam permainan sepakbola. Maka dari itu peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul : Pengaruh Aplikasi Android Pass App Terhadap Kemampuan Passing Sepakbola di SSB Kancil Mas U-12.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Menggunakan metode pre-eksperimen peneliti dapat dengan sengaja melakukan observasi dan mengumpulkan data untuk menentukan ada atau tidaknya berhubungan antara dua variabel dan seberapaakah tingkat pengaruh aplikasi Pass App terhadap kemampuan passing sepakbola. Peneliti menggunakan “One Group Pre-Test and Post-Test Design” sebagai desain penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah atlet SSB Kancil Mas Karawang kategori usia 12 tahun yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel yang peneliti gunakan adalah total sampling, adalah Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel, hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil atau kurang dari 30 orang (Prof. Dr. Sugiyono, 2019).

Alat pengumpul data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah tes passing dalam permainan sepakbola. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes kemampuan dasar bermain sepakbola menurut (Mubarok, 2020).



Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi berbagai uji yaitu uji prasyarat, uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan rumus-rumus statistika atau menggunakan program bantu seperti SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian, sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam tes kemampuan passing. Nilai rata-rata pretest mendapatkan hasil 11,70 dan posttest 13,52.

Statistik	Pretest	Posttest
N sample	30,00	30,00
Mean	11,70	13,52
Simpangan baku	2,23	2,14
Nilai varian	4,98	4,60

Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menguji data yang ada. Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui normal tidaknya data. Uji normalitas dalam penelitian ini

menggunakan uji Lilliefors. Data dikatakan normal apabila nilai Lilliefors hitung < Lilliefors tabel maka berarti data berdistribusi normal dan sebaliknya jika Lilliefors hitung > Lilliefors tabel maka data berdistribusi tidak normal. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Uji Normalitas Lilifors (Tes Awal)	
Lilifors hitung	0,85
Derajat kepercayaan	0,05
Lilifors tabel	0,05
Lilifors	0,161
Kesimpulan	TIDAK NORMAL

Uji Normalitas Lilifors (Tes Akhir)	
Lilifors hitung	0,97
Derajat kepercayaan	0,05
Lilifors tabel	0,04
Lilifors	0,161
Kesimpulan	TIDAK NORMAL

Mendapatkan hasil dari test awal/pretest yaitu Lilliefors hitung 0,85 dan Lilliefors tabel 0,05. Sehingga dinyatakan Lilliefors hitung 0,85 > Lilliefors tabel 0,05 berdistribusi tidak normal. Pada hasil tes akhir/posttest dari Lilliefors hitung 0,97 dan Lilliefors tabel 0,04. Sehingga dinyatakan Lilliefors hitung 0,97 > Lilliefors tabel 0,04 berdistribusi tidak normal.

Setelah data hasil uji normalitas di dapatkan, maka data dapat dilanjutkan ke tahap analisis untuk menguji hipotesis. Karena berdistribusi tidak normal, dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon. Suatu variabel dikatakan memiliki pengaruh jika $W_{hitung} \leq W_{kritis}$, maka H_1 diterima, H_0 ditolak,

sedangkan jika $W_{hitung} > W_{kritis}$, maka H_0 diterima, H_1 ditolak. Hasil uji wilcoxon dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest - Pretest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	5 ^c		
	Total	30		
a. Posttest < Pretest				
b. Posttest > Pretest				
c. Posttest = Pretest				

Berdasarkan hasil perhitungan:

$W_{hitung} = .00$

Table 9 Critical Values for Wilcoxon Signed Rank Test

n	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002	0,001
28	146	130	116	101	91	71	64
29	157	140	126	110	100	80	71
30	169	151	137	120	109	85	78
31	181	163	147	130	118	95	86
32	195	175	159	140	128	102	94
33	208	187	170	151	138	111	102
34	221	200	182	162	148	123	111
35	236	213	195	173	159	130	120
36	250	227	208	185	171	139	130
37	266	241	221	198	182	153	140
38	281	256	235	211	194	163	150
39	297	271	249	224	207	176	161

Nilai kritis Wilcoxon dengan jumlah sampel (n) = 30 dan tingkat signifikansi 5% pada tabel Critical Values Wilcoxon Signed Rank Test adalah 137.

Diketahui $W_{hitung} = .00 < W_{kritis} = 137$,

maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh kemampuan passing yang signifikan, sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pass app pada umur 12 tahun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh kemampuan passing yang signifikan, sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi android Pass App pada umur 12 tahun pada data pre-test dan data posttest. Data pretest memiliki rata-rata 11,7 dan data post-test memiliki rata-rata 13,51724, dengan menggunakan uji Wilcoxon signed rank test diperoleh sebesar .00 (W_{hitung}). Tingkat signifikan kesalahan 5% dan sampel sebanyak 34 maka diperoleh nilai kritis pada tabel critical values adalah 137 (W_{kritis}). Hasil uji hipotesis menunjukan $W_{hitung} < W_{kritis}$ maka terdapat perbedaan hasil pretest dan posttest. Dengan demikian dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh kemampuan passing menggunakan aplikasi android Pass App pada umur 12 tahun pada SSB Kancil Mas Karawang. Pengaruh tersebut dikarenakan adanya pemberian latihan (treatment) sebanyak 16 kali pertemuan, sehingga kemampuan passing mengalami peningkatan.

Penelitian sebelumnya mengenai aplikasi android memiliki berbagai hasil, pada penelitian berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Sepakbola Berbasis Android di SMPN 3 Cikarang Utara" (Setiawan et al., 2022), Dapat disimpulkan penerapan media

pembelajaran teknik dasar passing sepakbola berbasis android di SMPN 3 Cikarang Utara adalah baik yaitu 70%. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 24 pada uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test. Pada kolom nilai pretest dan posttest diperoleh $t = 22.193$, $df = 39$, dan $Sig. (2-tailed) = 0,000$. Berdasarkan tabel output Paired Samples Test, diketahui $t_{hitung} = 22,193$ maka langkah selanjutnya adalah mencari nilai t_{tabel} , t_{tabel} dicari berdasarkan nilai df (degree of freedom atau derajat kebebasan) dan nilai signifikan ($\alpha/2$). Dari output pada tabel diatas diketahui nilai df yaitu 39 dan nilai $0,05/2 = 0,025$. Nilai tersebut kita gunakan sebagai acuan dasar dalam mencari nilai t_{tabel} pada distribusi nilai t_{tabel} statistik. Maka nilai t_{tabel} yaitu 2.022 dapat dilihat pada lampiran. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 22,193$ $t_{tabel} = 2.022$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis android memiliki atau ada peningkatan terhadap teknik dasar passing sepakbola di SMPN 3 Cikarang Utara.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu “Terdapat pengaruh signifikan latihan dengan aplikasi android Pass App terhadap kemampuan passing sepakbola” pada siswa SSB Kancil Mas Karawang usia 12.

REFERENCES

- Araujo, G. De, Gobatto, F. M., Papoti, M., Camargo, B., & Gobatto, C. (2014). Anaerobic and Aerobic Performances in Elite Basketball Players. *Journal of Human Kinetics*, 42, 137–147. <https://doi.org/10.2478/hukin-2014-0068>
- Aulia, D. (2019). PENGARUH PENDEKATAN PEMBELAJARAN DAN MOTOR ABILITY TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING SEPAKBOLA Dany Aulia Universitas Singaperbangsa Karawang Email : dany.aulia@fikes.unsika.ac.id
- PENDAHULUAN Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang b. IV(1), 36–42.
- Fajar, M., & Widodo, A. (2016). Analisis Tingkat Keterampilan Teknik Dasar Sepakbola Antara Atlet Ssb Petrogres, Bima Amora, dan Putra Zodiac Usia 11-12 Tahun. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 05(02), 16–28.
- Janwar, M., Munandar, W., & Suhardianto. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Teknik Passing dalam Permainan Sepakbola Melalui Media Audiovisual di Masa Pandemi COVID-19 Pada Siswa SMP Citra Mulia Makassar. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 6(2), 243–249.
- Mubarok, M. Z. (2020). Validity and Reliability Tests Passing and Stop Passing Skills in Soccer. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1, 38–45.
- Nasution, A. (2018). Survei Teknik Dasar Berman Sepak Bola Pada Siswa



Prof. Dr. Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.

Setiawan, F., Purnamaningsih, I. R., & Sumarno, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Teknik Dasar Passing Sepakbola Berbasis Android di SMPN 3 Cikarang Utara. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 2022(14), 415–420. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7002844>