

Pengaruh Metode Game Analisis Game (GAG) Terhadap Peningkatan Kemampuan Teknik Passing SSB U-14 Porseto

Muhammad Rafi Mas'udi, Mardepi Saputra, Atradinal, Aldo Naza Putra

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

mrafimasudi@gmail.com, mardepi@fik.unp.ac.id, atradinal@fik.unp.ac.id,

aldonazaputra@fik.unp.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.24036/IPDO.9.2026.0228>

Kata Kunci : Game Analysis Game, Teknik Passing, Sepakbola

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Game Analysis Game (GAG) terhadap peningkatan kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain One Group Pre-test Post-test Design. Populasi penelitian berjumlah 22 pemain dan seluruhnya dijadikan sampel menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian menggunakan tes kemampuan teknik passing. Perlakuan diberikan selama 8 minggu dengan frekuensi latihan 2 kali setiap minggu, sehingga total terdapat 16 kali pertemuan. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan teknik passing meningkat dari 93,18 pada saat pre-test menjadi 99,00 pada saat post-test, sehingga terjadi peningkatan sebesar 5,82 poin. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai thitung = 7,537 lebih besar daripada ttabel = 1,720, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode Game Analysis Game (GAG) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

Keywords : *Game Analysis Game, Passing Technique, Football*

Abstract : The problem in this study was the low passing ability of U-14 players at SSB Porseto Sijunjung. This study aimed to determine the effect of the Game Analysis Game (GAG) method on improving passing skills. This research used an experimental method with a One Group Pre-test Post-test Design. The population consisted of 22 players, and all were selected as samples through total sampling. Data were collected using a passing skill test and analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results showed that the average passing score increased from 93.18 in the pre-test to 99 in the post-test. The hypothesis test showed that tcount = 7.537 was greater than ttable = 1.720. Therefore, it can be concluded that the Game Analysis Game (GAG) method had a significant effect on improving the passing ability of U-14 players at SSB Porseto Sijunjung.

PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang membutuhkan penguasaan teknik dasar, kondisi fisik, kemampuan taktik, serta pengambilan keputusan yang baik agar

pemain mampu menampilkan performa optimal dalam pertandingan.

Penguasaan teknik dasar menjadi fondasi penting karena setiap pemain dituntut mampu melakukan berbagai keterampilan

secara efektif sesuai dengan situasi permainan.

Irfan et al. (2020) menjelaskan bahwa kemampuan teknik dasar seperti *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan *controlling* merupakan keterampilan yang harus dikuasai oleh setiap pemain agar dapat bermain secara efektif dalam suatu tim.

Di antara berbagai teknik dasar tersebut, *passing* merupakan keterampilan yang paling sering digunakan selama pertandingan. Keberhasilan suatu tim dalam membangun serangan maupun mempertahankan penguasaan bola sangat dipengaruhi oleh kualitas *passing* yang dimiliki setiap pemain.

Dalam proses pembinaan pemain usia muda, metode latihan yang digunakan tidak hanya bertujuan meningkatkan kemampuan teknik, tetapi juga harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan mengambil keputusan ketika menghadapi situasi permainan.

Light dan Harvey (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) memberikan kesempatan kepada pemain untuk belajar melalui pengalaman bermain secara langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Pendekatan tersebut mampu mengembangkan keterampilan teknik, pemahaman taktik, komunikasi, dan kemampuan mengambil keputusan secara bersamaan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Wein (2011) menyatakan bahwa latihan sepak bola sebaiknya dirancang menyerupai situasi pertandingan sehingga pemain terbiasa menghadapi berbagai permasalahan yang muncul selama permainan berlangsung.

Latihan yang dilakukan dalam konteks permainan memungkinkan pemain memahami hubungan antara teknik, taktik, ruang bermain, dan kerja sama antarpemain. Dengan demikian, pemain tidak hanya

menguasai teknik secara mekanis, tetapi juga mampu menerapkannya sesuai dengan kebutuhan permainan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SSB Porseto Sijunjung, kemampuan teknik *passing* pemain kelompok umur 14 tahun masih belum optimal.

Beberapa pemain masih sering melakukan kesalahan dalam mengarahkan operan, kurang tepat menentukan kekuatan tendangan, serta belum mampu mengambil keputusan dengan cepat ketika berada di bawah tekanan lawan.

Kondisi tersebut menyebabkan alur permainan sering terputus dan mengurangi efektivitas kerja sama antarpemain. Permasalahan ini menunjukkan bahwa metode latihan yang digunakan masih perlu disesuaikan agar dapat meningkatkan keterampilan teknik sekaligus kemampuan bermain pemain.

Salah satu metode latihan yang dapat diterapkan adalah *Game Analysis Game* (GAG). Menurut Wein (2018), metode GAG merupakan model latihan yang dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu *game*, *analysis*, dan *game*.

Pada tahap pertama pemain bermain dalam situasi permainan yang dimodifikasi, kemudian pelatih melakukan analisis terhadap kesalahan yang muncul, memberikan umpan balik, dan diakhiri dengan permainan kembali sebagai penerapan hasil evaluasi.

Model latihan ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk memperbaiki teknik secara langsung melalui pengalaman bermain sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Efektivitas pendekatan latihan berbasis permainan telah dibuktikan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Putra dan Bahtra (2021) melaporkan bahwa model latihan GAG memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan teknik dasar *passing*

pemain sepak bola.

Penelitian lain oleh Putra dan Sepriadi (2022) juga menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan *passing* karena pemain belajar menggunakan teknik dalam situasi permainan yang menyerupai pertandingan.

Selain itu, Arsil et al. (2024) menemukan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan *passing* pemain sepak bola.

Penelitian yang dilakukan oleh Atradinal et al. (2025) juga menunjukkan bahwa model latihan yang mengintegrasikan aspek teknik ke dalam situasi permainan mampu meningkatkan keterampilan *passing*, *dribbling*, dan *shooting* secara lebih efektif dibandingkan latihan teknik yang dilakukan secara terpisah.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa latihan berbasis permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan tuntutan pertandingan sehingga perkembangan keterampilan pemain menjadi lebih optimal.

Meskipun beberapa penelitian telah membuktikan efektivitas metode GAG terhadap peningkatan keterampilan teknik sepak bola, penelitian mengenai penerapan metode tersebut pada pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung belum pernah dilakukan.

Karakteristik pemain, kondisi latihan, serta lingkungan pembinaan yang berbeda memungkinkan diperolehnya hasil yang berbeda pula.

Novelty penelitian ini terletak pada penerapan metode *Game Analysis Game* (GAG) untuk meningkatkan kemampuan teknik *passing* pada pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung melalui program latihan selama delapan minggu dengan enam belas kali pertemuan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif metode latihan

yang efektif dalam pembinaan pemain sepak bola usia muda.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Game Analysis Game* (GAG) terhadap peningkatan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain *One Group Pre-test Post-test Design*. Populasi penelitian adalah seluruh pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung yang berjumlah 22 orang dan seluruh populasi dijadikan sampel menggunakan teknik *total sampling*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan teknik *passing* sepak bola yang mengukur ketepatan dan keberhasilan pemain dalam melakukan operan sesuai prosedur pelaksanaan tes.

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen terlebih dahulu diuji coba kepada 20 pemain yang memiliki karakteristik yang sama dengan sampel penelitian. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki koefisien validitas sebesar 0,82, sehingga termasuk dalam kategori valid.

Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach memperoleh nilai 0,91, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen tes kemampuan teknik *passing* layak digunakan sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian ini.

Pelaksanaan tes diawali dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara pelaksanaan tes kepada seluruh pemain. Selanjutnya, pemain melakukan pemanasan sebelum mengikuti tes. Setiap pemain melaksanakan tes *passing* sesuai prosedur yang telah ditentukan, kemudian hasil yang diperoleh dicatat sebagai nilai *pre-test*.

Setelah seluruh program latihan selesai dilaksanakan, pemain kembali mengikuti tes dengan prosedur yang sama untuk memperoleh nilai *post-test*. Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dibandingkan untuk mengetahui pengaruh metode *Game Analysis Game* (GAG) terhadap kemampuan teknik *passing*.

Perlakuan menggunakan metode *Game Analysis Game* (GAG) dilaksanakan selama 8 minggu dengan frekuensi latihan 2 kali setiap minggu, sehingga total terdapat 16 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 90 menit, yang terdiri atas kegiatan pemanasan, latihan inti, dan pendinginan.

Penerapan metode *Game Analysis Game* (GAG) dilakukan melalui tiga tahapan. Tahap pertama (*game*), pemain melaksanakan permainan kecil (*small sided games*) untuk mengidentifikasi kemampuan teknik dan pemahaman bermain.

Tahap kedua (*analysis*), pelatih memberikan analisis, koreksi, dan umpan balik terhadap kesalahan teknik maupun pengambilan keputusan yang dilakukan pemain selama permainan berlangsung.

Tahap ketiga (*game*), pemain kembali melaksanakan permainan dengan menerapkan hasil koreksi yang telah diberikan sehingga keterampilan teknik *passing* dapat diperbaiki secara langsung dalam situasi permainan yang sebenarnya.

Setiap sesi latihan selalu diakhiri dengan evaluasi singkat oleh pelatih untuk memastikan pemain memahami koreksi yang telah diberikan.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji homogenitas menggunakan uji F.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, pengujian hipotesis

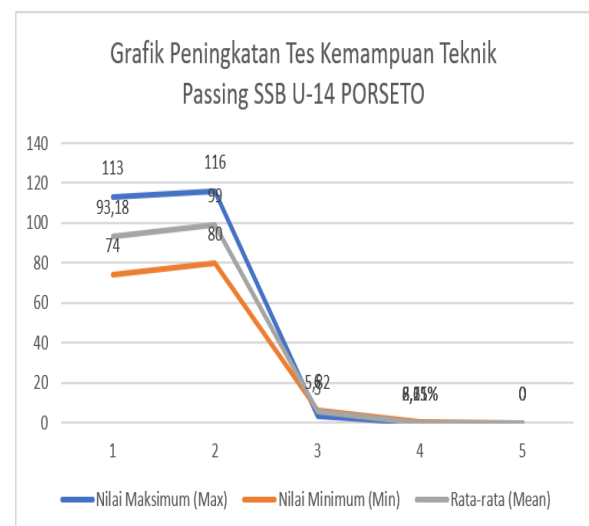
dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ untuk mengetahui pengaruh metode *Game Analysis Game* (GAG) terhadap peningkatan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pre-test dan Post-Test Kemampuan Teknik Passing SSB u-14 PORSETO

	Pre-test	Post-test
Max	113	116
Min	74	80
SD	11,43	7,31
Mean	93,18	99

Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian

Selanjutnya, untuk memperjelas perubahan nilai distribusi frekuensi pre-test dan post-test kemampuan teknik passing SSB U-14 Porseto dapat dilihat pada grafik 1 berikut.



Grafik 1. Grafik Peningkatan Tes Kemampuan Teknik Passing SSB U-14 PORSETO

Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian

HASIL

1. Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data hasil *pre-test* dan *post-test*. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Untuk lebih jelasnya hasil uji normalitas kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung saat *pre-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Teknik Passing SSB u-14 PORSETO

Variabel	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Pre-test	22	0,129	0,183	Normal
Post-test	22	0,11	0,183	Normal

Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa hasil uji normalitas terhadap data *pre-test* memperoleh nilai Lhitung sebesar 0,129, sedangkan pada data *post-test* diperoleh nilai Lhitung sebesar 0,110. Kedua nilai tersebut dibandingkan dengan nilai Ltabel sebesar 0,183 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan jumlah sampel sebanyak 22 orang.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai Lhitung pada data *pre-test* lebih kecil daripada Ltabel ($0,129 < 0,183$). Demikian pula pada data *post-test*, nilai Lhitung sebesar 0,110 juga lebih kecil daripada Ltabel sebesar 0,183 ($0,110 < 0,183$).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kemampuan teknik *passing* sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode *Game Analysis Game* (GAG) berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Homogenitas

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah

melakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pre-test* dan *post-test* mempunyai varians yang sama atau homogen.

Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji F pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Untuk lebih jelasnya hasil uji homogenitas kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung saat *pre-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Teknik Passing SSB u-14 PORSETO

Variabel	Varians	Fhitung	Ftabel	Keterangan
Pre-test	117,89	1,381	2,124	Homogen
Post-test	85,39			

Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 3 diketahui bahwa varians data *pre-test* sebesar 117,89, sedangkan varians data *post-test* sebesar 85,39. Dari kedua varians tersebut diperoleh nilai Fhitung sebesar 1,381.

Selanjutnya nilai Fhitung dibandingkan dengan nilai Ftabel sebesar 2,124 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perbandingan menunjukkan bahwa nilai Fhitung lebih kecil daripada Ftabel ($1,381 < 2,124$).

Berdasarkan kriteria pengujian homogenitas, apabila nilai Fhitung lebih kecil daripada Ftabel maka kedua kelompok data memiliki varians yang homogen.

3. Hasil Uji Paired Sample t-test

Setelah data memenuhi uji prasyarat, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

Untuk lebih jelasnya hasil uji *Paired Sample t-test* kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung saat *pre-test* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Teknik Passing SSB u-14 PORSETO

Uraian	Nilai
Jumlah Sampel (N)	22
Rata-rata Pre-test	93,18
Rata-rata Post-test	99
Peningkatan Rata-rata	5,82
Varians Pre-test	130,63
Varians Post-test	99,33
Pearson Correlation	0,952
Derajat Kebebasan (df)	21
thitung	7,537
ttabel	1,72

Sumber : Hasil Olahan Data Penelitian

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa rata-rata kemampuan teknik *passing* pemain sebelum diberikan perlakuan sebesar 93,18, sedangkan setelah diberikan perlakuan meningkat menjadi 99,00. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 5,82 poin.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan teknik *passing* sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Game Analysis Game* (GAG) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

Secara keseluruhan, hasil analisis statistik menunjukkan bahwa seluruh uji prasyarat telah terpenuhi, sehingga hasil uji hipotesis dapat diterima secara statistik.

Peningkatan nilai rata-rata, didukung

oleh hasil uji *paired sample t-test*, membuktikan bahwa program latihan menggunakan metode *Game Analysis Game* (GAG) efektif dalam meningkatkan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

DOKUMENTASI PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian dilakukan di lapangan SSB Porseto Sijunjung selama program latihan menggunakan metode *Game Analysis Game* (GAG).



Sumber : Dokumentasi Penelitian

Pada setiap sesi latihan, pemain terlebih dahulu mengikuti permainan (*game*) dalam bentuk *small sided games* sesuai dengan skenario latihan yang telah disusun oleh pelatih.

Selanjutnya pelatih memasuki tahap *analysis* dengan memberikan evaluasi dan koreksi terhadap kesalahan teknik *passing*, posisi tubuh, serta pengambilan keputusan pemain selama permainan berlangsung.

Setelah memperoleh umpan balik, pemain kembali mengikuti permainan (*game* kedua) dengan menerapkan hasil koreksi yang telah diberikan.

Tahapan tersebut dilakukan secara berulang pada setiap sesi latihan agar pemain mampu meningkatkan kemampuan teknik *passing* sekaligus memahami penerapannya dalam situasi permainan yang sebenarnya.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Analysis Game* (GAG)

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

Hal tersebut terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan *passing* pemain dari 93,18 pada saat *pre-test* menjadi 99,00 pada saat *post-test*. Selain itu, hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *t* hitung (7,537) lebih besar daripada *t* tabel (1,720), sehingga hipotesis penelitian diterima.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa metode GAG mampu meningkatkan kemampuan teknik *passing* pemain secara signifikan setelah diberikan perlakuan selama program latihan.

Peningkatan kemampuan *passing* tersebut terjadi karena metode *Game Analysis Game* (GAG) memberikan kesempatan kepada pemain untuk belajar melalui situasi permainan yang sebenarnya.

Pada tahap *game*, pemain dihadapkan pada kondisi permainan yang menuntut mereka melakukan operan secara tepat sesuai dengan posisi teman, lawan, dan ruang yang tersedia.

Selanjutnya pada tahap *analysis*, pelatih memberikan umpan balik terhadap kesalahan teknik maupun pengambilan keputusan pemain, kemudian pada tahap *game* kedua pemain kembali menerapkan hasil evaluasi tersebut ke dalam permainan.

Proses latihan seperti ini membuat pemain memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dibandingkan latihan teknik secara terpisah.

Pendapat tersebut sejalan dengan Wein (2011) yang menyatakan bahwa metode latihan berbasis permainan memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengembangkan *game intelligence* melalui pengalaman bermain secara langsung.

Pemain tidak hanya memahami cara melakukan teknik, tetapi juga mampu menentukan waktu dan keputusan yang tepat dalam permainan. Dengan demikian,

penerapan metode GAG tidak hanya meningkatkan kemampuan teknik *passing*, tetapi juga membantu pemain memahami situasi permainan secara lebih baik.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Light dan Harvey (2017) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu menciptakan proses belajar yang lebih aktif karena pemain dilibatkan secara langsung dalam penyelesaian masalah yang muncul selama permainan berlangsung.

Menurut Light dan Harvey, latihan yang dilakukan dalam konteks permainan akan meningkatkan kemampuan berpikir, mengambil keputusan, dan menerapkan keterampilan teknik secara bersamaan.

Kondisi tersebut sesuai dengan pelaksanaan penelitian ini, di mana pemain dituntut untuk melakukan *passing* secara tepat dalam situasi permainan yang terus berubah.

Selain itu, Harsono (2018) menyatakan bahwa proses latihan akan memberikan hasil yang lebih optimal apabila dilakukan secara sistematis, berulang, dan disertai koreksi terhadap kesalahan yang dilakukan atlet.

Selama penelitian berlangsung, pelatih secara konsisten memberikan evaluasi pada tahap *analysis* terhadap teknik dasar *passing*, seperti posisi kaki tumpu, ayunan kaki, arah pandangan, serta ketepatan sasaran operan. Koreksi yang diberikan secara langsung membantu pemain memperbaiki kesalahan teknik sehingga kemampuan *passing* meningkat pada sesi permainan berikutnya.

Peningkatan kemampuan teknik *passing* juga dipengaruhi oleh karakteristik latihan GAG yang mengintegrasikan aspek teknik dan taktik dalam satu rangkaian latihan.

Atradinal et al. (2025) menjelaskan bahwa model latihan sepak bola yang menggabungkan keterampilan teknik dengan situasi permainan mampu meningkatkan penguasaan teknik dasar secara lebih efektif dibandingkan latihan yang hanya berfokus

pada pengulangan gerakan.

Oleh karena itu, penerapan metode GAG pada penelitian ini memungkinkan pemain mengembangkan kemampuan teknik *passing* sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap pola permainan.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Putra dan Sepriadi (2022) yang menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan *passing* pemain sepak bola.

Menurut Putra dan Sepriadi, pemain lebih mudah memahami penggunaan teknik *passing* apabila latihan dilakukan dalam bentuk permainan yang menyerupai pertandingan sesungguhnya.

Hasil tersebut memperkuat temuan penelitian ini bahwa metode GAG mampu meningkatkan kemampuan *passing* karena pemain belajar menggunakan teknik sesuai kebutuhan permainan, bukan sekadar melakukan pengulangan gerakan.

Selanjutnya, Magill dan Anderson (2017) menjelaskan bahwa proses pembelajaran gerak akan berlangsung lebih efektif apabila latihan yang diberikan memiliki tingkat kesamaan dengan situasi yang akan dihadapi pada saat pertandingan.

Dalam penelitian ini, bentuk latihan menggunakan *small sided games* membuat pemain lebih sering melakukan operan dalam tekanan lawan dan ruang bermain yang terbatas. Kondisi tersebut memberikan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan permainan sehingga adaptasi keterampilan *passing* dapat berkembang secara optimal.

Selain meningkatkan aspek teknik, metode GAG juga memberikan dampak terhadap motivasi pemain selama mengikuti latihan. Wein (2011) menjelaskan bahwa latihan berbasis permainan membuat pemain lebih aktif, antusias, dan menikmati proses latihan karena setiap kegiatan dilakukan

dalam bentuk permainan yang bervariasi.

Selama pelaksanaan penelitian, pemain menunjukkan partisipasi yang tinggi pada setiap sesi latihan sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan latihan teknik yang bersifat monoton.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Game Analysis Game* (GAG) efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung. Peningkatan tersebut terjadi karena metode GAG mengintegrasikan latihan teknik, pemahaman taktik, pengambilan keputusan, serta umpan balik secara langsung dalam satu rangkaian pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas keterampilan teknik dasar sepak bola secara lebih efektif dibandingkan metode latihan konvensional.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Game Analysis Game* (GAG) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik *passing* pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan.

Penelitian menggunakan desain One Group Pre-test Post-test Design, sehingga tidak melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding. Kondisi tersebut menyebabkan peningkatan kemampuan *passing* yang terjadi belum dapat dibandingkan secara langsung dengan kelompok yang memperoleh metode latihan berbeda.

Selain itu, jumlah sampel yang digunakan hanya 22 pemain dari satu Sekolah Sepak Bola (SSB), sehingga hasil penelitian masih terbatas pada karakteristik sampel yang diteliti dan belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh pemain sepak bola usia muda.

Keterbatasan lainnya adalah perlakuan

latihan hanya dilaksanakan selama 8 minggu dengan 16 kali pertemuan, sehingga penelitian ini belum mampu menggambarkan efektivitas metode *Game Analysis Game* (GAG) dalam jangka panjang.

Penelitian ini juga hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknik *passing*, sedangkan aspek teknik lainnya, seperti *dribbling*, *shooting*, *first touch*, maupun pengambilan keputusan dalam pertandingan belum dianalisis secara lebih mendalam.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih besar, durasi latihan yang lebih panjang, serta mengkaji pengaruh metode GAG terhadap berbagai keterampilan teknik dan performa permainan secara menyeluruh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung sebelum diberikan perlakuan berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata 93,18.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pemain masih memerlukan peningkatan dalam aspek akurasi passing, pengambilan keputusan, dan pemahaman situasi permainan.

Penerapan metode *Game Analysis Game* (GAG) dilakukan melalui tahapan permainan awal, analisis, dan permainan lanjutan yang memungkinkan pemain belajar langsung melalui pengalaman bermain serta umpan balik dari pelatih.

Setelah diberikan perlakuan, kemampuan teknik passing pemain meningkat dengan nilai rata-rata menjadi 99, disertai peningkatan jumlah pemain pada kategori baik.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode *Game Analysis Game* (GAG) berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik passing pemain U-14 SSB Porseto Sijunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljupri, S. M., & Saputra, A. (2023). Keterampilan teknik dasar passing peserta ekstrakurikuler sepakbola pada sekolah menengah pertama. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 12(1), 13–21
- Arsil, A., Okilanda, A., Antoni, D., Rozi, M. F., Saputra, M., et al. (2024). Effectiveness of teaching methods and motor abilities: An experimental study on football passing ability. *Retos*, 54, 625–632.
- Asnaldi A., Zulman & Madri. (2018). Hubungan Motivasi Olahraga Dan Kemampuan Motorik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar Negeri 16 Sintoga Kecamatan Sintuk Toboh Gadang Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Menssana*, 3(2), 18.
- Atradinal, Bakhtiar, S., Irawan, R., Mario, D. T., & Zulbahri. (2025). Effectiveness of holistic training model on football technical skills: Passing, dribbling, and shooting. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 13(3), 615–625.
- Atradinal, Bakhtiar, S., Rusdinal, Aziz, Emral, et al. (2023). Development of a holistic football training model through SSB student talent identification. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3246–3252.
- Bafirman, & Wahyuri, A. S. (2019). Pembentukan kondisi fisik. Depok: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design: Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Federation Internationale de Football Association. (2024). *Laws of the game*

- 2024/2025. FIFA.
- Harsono. (2018). Coaching dan Aspek-Aspek Kepelatihan Olahraga. Remaja Rosdakarya.
- Iqbal M., Firdaus K., & Asnaldi A., (2020). Tinjauan Pembinaan Cabang Olahraga Tinju di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga* 3(5), 18.
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Kemampuan teknik dasar sepakbola. *Jurnal Patriot*, 2(3), 720–731.
- Light, R., & Harvey, S. (2017). Positive pedagogy for sport coaching. *Sport, Education and Society*, 22(2), 271–287.
- Luxbacher, J. A. (2014). Soccer: Steps to success (3rd ed.). Human Kinetics
- Magill, R. A., & Anderson, D. (2017). Motor learning and control: Concepts and applications (11th ed.). McGraw-Hill
- Mahendra, Y. (2018). Pembelajaran Teknik Dasar Sepakbola. UNP Press.
- PSSI. (2019). Filosofi sepakbola Indonesia (Filanesia). Jakarta: Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia.
- Putra, A. N., & Bahtra, R. (2021). The effectiveness of the GAG training model in improving the basic technical skills of soccer passing. *Proceedings of PSSHERS* 2020.
- Putra, A. N., Edmizal, E., Wulandari, I., et al. (2024). Small sided games training model to improve basic first touch football technical skills of football school students. *Journal for Lesson and Learning Studies*,
- Putra, A. N., & Sepriadi. (2022). The effect of teaching game approach to improve football passing. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(4), 709–715.
- Resmana, R., Saputra, M., & Okilanda, A. (2023). The effect of circuit training on increasing VO₂ max capacity in sports education students at Universitas Negeri Padang. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 12(2), 404–413.
- Ridwan, A. A., Jonni, J., Atradinal, A., & Lawanis, H. (2025). Tingkat keterampilan teknik dasar sepak bola siswa SSB Gelora Buana Kabupaten Kerinci. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 8(1).
- Saputra, M., Arsil, A., Okilanda, A., Febrian, M., Resmana, R., Igoresky, A., Ockta, Y., & Festiawan, R. (2024). The influence of leg muscle power, waist flexibility and self-confidence on soccer long passing ability. *Retos*, 62, 335–340.
- Sameer M. S., Asnaldi A., Zainal A., & Amal M. (2022). Management of Sports Facilities and Equipment in Physical Activities According to Saudi Vision 2030. *Jurnal Menssana*, 7(2), 118.
- Wein, H. (2011). Developing Game Intelligence in Soccer. Reedswain Publishing
- Wein, H. (2018). The Game Analysis Game (GAG) Model for Football Development. Reedswain Publishing
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Penerapan pendekatan saintifik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 41–51.