



Pengaruh Penerapan Teknologi Video *Feedbac*k dalam Meningkatkan Dasar *Passing* Sepak Bola SSB Merpati Cerih

Muhammad Zidan Aldar^{1*}, Dedi Iskandar²

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

E-mail: zdnaldar@gmail.com*

Alamat: Jl. Raya Cigugur No.28, Kuningan, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat 45511

*Korespondensi Penulis

Abstract. *Passing is a fundamental skill that is crucial in soccer because it plays a role in maintaining ball possession, controlling tempo, and creating scoring opportunities. However, in practice, many young players still struggle to pass correctly, both in terms of foot technique, strength, and accuracy of the ball's direction. Technological advancements in the world of sports offer various learning alternatives, one of which is through video feedback. This technology allows players to review their movements, making it easier to identify technical errors and make systematic improvements. Therefore, this study was conducted to determine the effect of video feedback on improving passing skills in young players. This study used an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The subjects were 20 SSB Merpati Cerih U-14 players selected using a total sampling technique. The research instrument was a passing skills test administered before and after treatment. The test data were analyzed using descriptive and inferential statistics to measure the difference in average passing skill scores before and after the video feedback application. The results showed a significant improvement in passing ability after players received video feedback training. Players were able to correct technical errors, such as body position, leg swing, and pass direction. Visualizing movements directly through video recordings helps players more quickly identify weaknesses and correct them in subsequent training sessions. In conclusion, the application of video feedback technology has proven effective in improving basic passing skills in SSB Merpati Cerih U-14 players. This approach makes the learning process more interactive, motivates players, and optimizes training results. The application of similar technology is highly relevant to support achievement development in youth soccer.*

Keywords: *Basic Skills; Football; Passing; Sports Learning; Video Feedback*

Abstrak. *Passing merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola karena berperan dalam menjaga penguasaan bola, mengatur tempo, hingga menciptakan peluang mencetak gol. Namun, pada praktiknya, banyak pemain usia muda masih mengalami kesulitan dalam melakukan passing dengan benar, baik dari segi teknik kaki, kekuatan, maupun akurasi arah bola. Perkembangan teknologi dalam dunia olahraga menawarkan berbagai alternatif pembelajaran, salah satunya melalui video feedback. Teknologi ini memungkinkan pemain untuk melihat kembali gerakan yang telah dilakukan, sehingga lebih mudah mengidentifikasi kesalahan teknik dan melakukan perbaikan secara sistematis. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan video feedback dalam meningkatkan keterampilan passing pada pemain usia dini. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 20 pemain SSB Merpati Cerih U-14 yang dipilih dengan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan passing yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Data hasil tes dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial untuk mengukur perbedaan nilai rata-rata keterampilan passing sebelum dan setelah penerapan video feedback. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan passing setelah pemain mendapatkan pembelajaran menggunakan video feedback. Pemain mampu memperbaiki kesalahan teknik, seperti posisi tubuh, ayunan kaki, serta arah umpan. Visualisasi gerakan secara langsung melalui rekaman video membantu pemain lebih cepat memahami kekurangan serta memperbaikinya pada latihan berikutnya. Kesimpulannya, penerapan teknologi video feedback terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar passing pada pemain SSB Merpati Cerih U-14. Dengan pendekatan ini, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pemain lebih termotivasi, serta hasil latihan lebih optimal. Penerapan teknologi serupa sangat relevan untuk mendukung pembinaan prestasi pada cabang olahraga sepak bola usia muda.*

Kata Kunci: Keterampilan Dasar; Passing; Pembelajaran Olahraga; Sepak Bola; Video Feedback

1. PENDAHULUAN

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang membutuhkan keterampilan teknis yang sangat baik, salah satunya adalah keterampilan dalam melakukan *Passing*. Menurut Mielke *passing* adalah *Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain. Sedangkan menurut Ngolo *Passing* merupakan salah satu cara memberikan/mengoper bola kepada teman satu tim dengan kaki bagian luar, punggung kaki, dan bisa juga dengan kaki bagian dalam operan ini banyak sekali dimanfaatkan oleh para pemain apa lagi dengan seorang pemain penyerang atau bisa juga pemain galandang penyerang. Jadi dapat disimpulkan dari uraian di atas *Passing* adalah suatu perpindahan bola dari satu titik awal ketitik yang mau dituju sehingga bola mengalami perpindahan. (Simanjorang et al. 2021). *Passing* juga salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola, karena dapat mempengaruhi alur permainan, penguasaan bola, dan penciptaan peluang. Oleh karena itu, penting bagi pemain sepak bola untuk menguasai teknik dasar *Passing* dengan baik. Proses pembelajaran teknik dasar *Passing* ini membutuhkan pendekatan yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan pemain dalam bermain.

Seiring perkembangan teknologi, banyak metode baru yang diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam pelatihan olahraga. Salah satu teknologi yang semakin banyak diterapkan dalam dunia olahraga, khususnya sepak bola, adalah video *feedbcak*. Bangert Drowns mengemukakan bahwa Umpan balik (*feedbcak*) merupakan bagian penting dari sebuah proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Michael dan Chen mengatakan Perkembangan saat ini, pengalaman pembelajaran permainan olahraga dan kegiatan fisik lainnya dapat dianalisis dengan menggunakan smartphone, tablet, aplikasi, video *feedbcak* (VFB), dan Youtube yang mampu berkontribusi besar terhadap perkembangan pendidikan jasmani. (Hadiana et al. 2020).

Teknologi ini memungkinkan pelatih dan pemain untuk melihat kembali teknik atau gerakan yang dilakukan dalam latihan atau pertandingan, sehingga dapat memberikan umpan balik yang lebih akurat dan mendetail. Penggunaan video *feedbcak* dalam pelatihan sepak bola memberikan peluang bagi pemain untuk lebih memahami kesalahan yang dilakukan serta memperbaiki teknik mereka.

Video *feedbcak* dalam olahraga mengacu pada penggunaan rekaman video untuk memberikan umpan balik visual mengenai teknik atau strategi yang digunakan oleh atlet. Dalam konteks sepak bola, video *feedbcak* bisa digunakan untuk mengevaluasi teknik dasar seperti *Passing*, kontrol bola, dan pergerakan pemain. Dengan melihat kembali rekaman video, pemain bisa mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai kelemahan dan kekuatan

mereka, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap gerakan tubuh yang tepat dalam melakukan *Passing*.

Peneliti melakukan observasi lapangan pada saat latihan berlangsung, lalu peneliti mengamati kekurangan yang dialami pada saat latihan khususnya teknik dasar *Passing*. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di SSB Merpati Cereh, masih banyak siswa yang melakukan *Passing* tidak terarah, bola memantul dari kaki dan memudahkan lawan dalam merebut bola. Oleh karena itu, dengan video *feedback* pemain dapat melihat langsung bagaimana teknik mereka diterapkan dalam situasi permainan, misalnya mereka bisa melihat cara kaki mereka saat melakukan tendangan atau pergerakan tubuh saat *Passing*. Hal ini memberi gambaran yang lebih jelas dan detail mengenai aspek teknik yang perlu diperbaiki sehingga dihaparkan setelah melihat video *feedback* tersebut ada perbedaan dalam hasil latihan *Passing* di SSB Merpati Cereh.

2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi

Iskandar Alisyahbana mengatakan bahwa definisi teknologi yaitu cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca indera, dan otak manusia. Menurut Iskandar Alisyahbana Teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur dan lebih sejahtera. Jadi sejak awal peradaban sebenarnya telah ada teknologi, meskipun istilah teknologi belum digunakan. (Evi Anggraini 2019).

Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps (frame per second) (Widiarto 2016).

Hakikat Sepakbola

Emir Mengatakan Sepakbola adalah permainan yang dimainkan dengan lawan 11 yang langsung dipimpin seorang wasit yang mempunyai asisten 1 dan asisten 2, dan memiliki satu orang wasit sebagai cadangan atau pengganti. Permainan berlangsung pada suatu lapangan

sepakbola berukuran Panjang 100 sampai 110m dan lebar 64m sampai 75m dalam permainan terjadi kontak langsung antar pemain satu kesebelasan dengan pemain kesebelasan lain. (Irfan et al. 2020).

Hakikat *Passing* (Mengumpan)

Menurut Giffort, mengumpan adalah keterampilan paling penting untuk dikuasai. Memiliki keterampilan mengumpan (*Passing*) yang baik, memungkinkan sebuah tim untuk dapat menciptakan peluang, hingga menciptakan skor. Keterampilan *passing* merupakan hal mendasar dalam sepak bola, dan dan tiap pemain dalam sebuah tim dituntut memiliki hal tersebut agar tim mencetak skor sebanyak mungkin (Samuel 2019).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesa dari data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SSB Merpati Cerih. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa SSB Merpati Cerih U14 yang berjumlah 20 siswa. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *total sampling* karena jumlah sampel kurang dari 100 dan seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan metode tes.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tes sebelum dan sesudah penerapan *video feedback*, diperoleh adanya peningkatan rata-rata keterampilan dasar passing siswa SSB Merpati Cerih. Sebelum perlakuan, banyak pemain melakukan kesalahan seperti operan tidak terarah, bola terlalu keras atau lemah, serta kurang tepat mengenai target. Setelah diberikan perlakuan dengan *video feedback*, terlihat adanya perbaikan signifikan pada aspek ketepatan, kekuatan, serta koordinasi gerak tubuh saat melakukan passing.

Penggunaan *video feedback* memungkinkan pemain untuk melihat ulang rekaman gerakan mereka, sehingga kesalahan teknik dapat teridentifikasi dengan jelas. Hal ini sejalan dengan pendapat Hadiana et al. (2020) yang menyatakan bahwa *video feedback* efektif meningkatkan motivasi dan kualitas keterampilan olahraga. Selain itu, pembelajaran berbasis teknologi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam.

Secara praktis, penerapan *video feedback* membantu pelatih dalam memberikan koreksi lebih objektif dibandingkan hanya dengan observasi langsung. Pemain juga lebih cepat

memahami kesalahan karena mendapatkan visualisasi konkret dari performa mereka sendiri. Dengan demikian, metode ini mendukung peningkatan keterampilan dasar passing yang lebih optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *video feedback* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan dasar passing pada siswa SSB Merpati Cerih U-14. Penggunaan teknologi ini memberikan umpan balik visual yang membantu pemain memperbaiki teknik secara efektif, sehingga keterampilan passing menjadi lebih baik, terarah, dan konsisten.

Saran

Disarankan agar pelatih sepak bola, khususnya di tingkat sekolah sepak bola, memanfaatkan teknologi *video feedback* sebagai bagian dari program latihan untuk meningkatkan keterampilan dasar pemain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, I. P., et al. (2023). Jurnal bisnis digital. *Jurnal Bisnis Digital*, 1(1), 44–54.
- Anggraini, E., & Aprilliana, L. N. (2019). Pendidikan berbasis teknologi informasi. Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Faliha, A. (2024). Peningkatan strategi promosi melalui marketing content pada Magaya Store. Politeknik STIA LAN Makassar.
- Hadiana, O., et al. (2020). Efektivitas penerapan video feedback (VFB) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran futsal. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 184–198. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.13831
- Irawan, G., et al. (2020). Upaya meningkatkan akurasi teknik passing menggunakan metode drill pada kegiatan ekstrakurikuler sepakbola. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 92. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.19976>
- Irfan, M., et al. (2020). Kemampuan teknik dasar sepakbola. *Patriot*, 2(3).
- Naldi, I., & Roma, I. (2020). Kontribusi kemampuan motorik terhadap kemampuan teknik dasar pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Balai Baru Kota Padang. *Performa Olahraga*.
- Nesia, A. A., et al. (2022). Pengaruh latihan menggunakan media audio visual terhadap peningkatan teknik dasar passing bawah bola voli pada ekstrakurikuler di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(2), 193–203. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i2.22957>

- Priyono, R. E., & Yudi, A. A. (2018). Pengaruh latihan plyometric terhadap jauhnya tendangan long pass Ryan. Universitas Negeri Padang.
- Samuel, C. (2019). Upaya meningkatkan keterampilan passing kaki bagian dalam menggunakan media pembelajaran audio visual pada permainan sepak bola terhadap siswa kelas X IPS 3 SMAN 8 Pekanbaru. Universitas Islam Riau.
- Simanjorang, E. K., et al. (2021). Pengembangan video tutorial materi passing sepakbola mata pelajaran PJOK untuk kelas X SMA/SMK. Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha, 8(3), 99–107. <https://doi.org/10.23887/jjp.v8i3.33762>
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Widiarto, W. (2016). Peringkasan konten video menggunakan metode berbasis frame kunci (keyframe). Jurnal Teknologi & Informasi ITSmart, 1(2), 82. <https://doi.org/10.20961/its.v1i2.598>
- Yudi, A. A. (2019). Pengaruh latihan small sided game terhadap keterampilan passing siswa SMAN 4 Sumbar. Jurnal Cerdas Sifa, 2, 1–8.