

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Futsal merupakan permainan bola yang dimainkan oleh dua kelompok yang saling berlawanan dimana setiap timnya terdiri dari 5 pemain inti dan 7 pemain cadangan yang bertujuan memasukan bola ke gawang lawan. Olahraga futsal pertama kali di populerkan oleh Juan Carlos Ceriani di Montevideo Uruguay pada tahun 1930, dan pertandingan futsal internasional pertama diadakan di AS tahun 1985, asal nama futsal berasal dari Spanyol yakni futbol (sepakbola) dan Sala (ruangan) jika digabungkan menjadi sepak bola ruangan.

Di Indonesia sendiri futsal pertama kali di mainkan pada tahun 1989-1999 namun secara resmi futsal pertama kali diadakan pada 30 oktober 2002 pada saat Indonesia di daulat *AFC (Asian Football Confederation)*. Seiring bergulirnya waktu olahraga futsal terus mengalami perkembangan baik dari segi peraturan maupun permainan.

Dalam olahraga futsal jumlah pemain keseluruhan beserta cadangan berjumlah 15 orang. Pertandingan terdiri dari dua babak dan setiap babakya memiliki waktu 20 menit. Disela babak pertama dan kedua ada waktu istirahat yang lamanya maksimal 15 menit.

Setiap tim memiliki kesempatan meminta time out satu kali setiap babak dengan lama 1 menit (Mikanda Rahmani, 2014: 159). Aturan permainan futsal sengaja dibuat tegas dan sangat ketat oleh FIFA agar pertandingan dapat berjalan *fair play* dan sekaligus menghindari cedera karena kontak fisik.

Dilingkungan sekolah sudah banyak sekolah yang memasukan olahraga futsal ke dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Banyaknya minat siswa terhadap olahraga futsal menyebabkan beberapa sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler futsal. Futsal tidak memerlukan lahan yang luas seperti sepakbola, cukup dengan lapangan bola basket atau lahan dengan ukuran maksimal 42 meter x 25 meter yang ditambah gawang sudah bisa melakukan olahraga futsal.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler berbeda dengan kegiatan pembelajaran jasmani karena memiliki tujuan yang berbeda. Misalnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani menekankan pada kebugaran siswa namun dalam ekstrakurikuler olahraga lebih menekankan pada hal prestasi.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu upaya pembinaan bakat yang dimiliki oleh siswa. Biasanya dalam kegiatannya terdapat seleksi untuk pembentukan tim yang nantinya dapat dimainkan dalam perlombaan. Dalam ekstrakurikuler, keterampilan siswa dapat ditingkatkan dengan bentuk latihan khusus sesuai cabang olahraga yang diikuti dan diminati. Hal tersebut sangat penting agar terbentuknya pemain-pemain yang berkualitas.

Futsal merupakan olahraga kontak fisik yang membutuhkan kekuatan fisik prima. Intensitas yang tinggi membuat perpindahan bola dalam permainan futsal sangat cepat. Hal itu mengharuskan para pemain futsal memiliki keterampilan *passing* yang baik untuk mengalirkan bola dengan cepat dan tepat. Permainan tidak efektif apabila pemainnya memiliki keterampilan *passing*

yang kurang baik karena taktik tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak didukung dengan keterampilan teknik *passing* yang baik antar pemain. Perpindahan bola dan pergerakan yang cepat tanpa bola yang dilakukan secara kerjasama tim dan diakhiri dengan gol, merupakan keindahan dalam permainan futsal yang menghibur para penontonya.

Futsal adalah olahraga permainan yang sangat cepat dan dinamis. Dari segi lapangan yang relatif kecil hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. Oleh karena itu, diperlukan kerjasama antar pemain lewat *passing* yang akurat dan *control* bola yang baik, bukan mencoba untuk melewati lawan.

Teknik dasar futsal harus dikuasai oleh setiap pemain futsal, karena dalam permainan futsal pemain dituntut untuk melakukan teknik dasar dengan tepat dan cepat dibawah tekanan ritme permainan. Tidaklah mudah untuk melatih teknik dasar tersebut sehingga dapat melahirkan pemain-pemain yang berkualitas. Pembibitan sejak dini merupakan usaha untuk melahirkan pemain-pemain yang berkualitas dan profesional.

SMA Negeri 3 Palopo yang beralamatkan di Jl. Andi Djemma No. 52 Palopo, Tompotikka, Kec. Wara. Didirikan pada tahun 1975 dengan luas lahan 42000 m, SMA Negeri 3 Palopo yang kini berakreditasi A dipimpin oleh kepala sekolah Hairuddin, S.Pd, M.Pd dan didampingi guru yang berjumlah 65 orang, jumlah siswa laki-laki 471 orang dan jumlah siswi perempuan 631 orang. Adapun untuk siswa yang mengikuti ekstrakurikuler futsal yang kini dilatih oleh Vahmi Ramadhan dan memiliki jumlah pemain ekstrakurikuler sebanyak 20 orang.

Dengan tingkat kemampuan teknik dasar khususnya tehnik *passing* setiap pemain yang berbeda-beda dalam bermain futsal sehingga kemampuan teknik dasar *passing* yang dimiliki pemain, dijadikan sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan dalam cabang olahraga futsal, dan keaktifan pemain di setiap jadwal latihan.

Berdasarkan pembahasan di atas, untuk mengetahui pengaruh kemampuan teknik dasar (*passing*) setiap pemain yang berbeda-beda yang dijadikan sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan, dengan menggunakan tes yaitu dengan melakukan metode *Small Sided Games*, maka perlu dibuktikan secara empiris dengan melakukan penelitian dengan metode tersebut.

Sehingga dari permasalahan dan teori yang ada di atas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh latihan *Small Sided Games* terhadap kemampuan *passing* pada ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya sbb :

Apakah metode latihan *Small Sided Games* dapat berpengaruh pada kemampuan *passing* pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Palopo.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh latihan *Small Sided Games* terhadap kemampuan *passing* pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat di pakai untuk mengetahui sejauh mana tingkat tehnik dasar *passing* yang mereka miliki.
- b. Bagi pelatih, dapat menambah wawasan pengetahuan dan meningkatkan teknik untuk melatih passing tim futsal ekstrakurikuler di SMAN 3 Palopo dengan cara menggunakan metode latihan *Small Sided Games*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk siswa ekstrakurikuler di SMAN 3 Palopo.
- b. Sebagai bahan evaluasi bagi pelatih untuk meningkatkan dan mempertahankan tingkat tehnik dasar yang dimiliki setiap pemain.
- c. Dapat memberikan informasi kepada orang tua sejauh apa perkembangan anaknya selama berlatih di tim futsal SMAN 3 Palopo.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Pengaruh

Pengertian pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016 : 849) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

2.2 Pengertian Latihan

Latihan adalah suatu bentuk aktivitas untuk meningkatkan keterampilan berolahraga dengan menggunakan berbagai alat sesuai dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraganya (Sukadiyanto, 2011: 5).

Adapun pengertian latihan dalam dunia olahraga dengan pendekatan istilah barat maka latihan akan mengandung beberapa makna antara lain : practice, exercises, dan training (Firmansyah Dahlan, S.Pd. M,Pd. Dkk, 2019 :29).

Secara pengertian makna dari latihan menurut Sudarsono (2011:35) merupakan suatu proses yang harus dilalui untuk meraih suatu prestasi.

Sudarsono (2011:36) proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya.

Adapun pengertian latihan yaitu, suatu proses kegiatan yang dilakukan dengan berulang-ulang yang bertujuan untuk meningkatkan suatu kapasitas

seseorang agar mampu menjadi lebih baik, dan dari setiap kegiatan latihan akan diadakan suatu evaluasi agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas.

2.3 Pengertian *Small Sided Games*

Small sided games merupakan suatu metode latihan dengan menyajikan situasi permainan seperti permainan sesungguhnya yang membuat pemain mendapatkan penguasaan aspek teknik, taktik, dan fisik. Latihan *small sided games* lebih banyak menerapkan secara langsung latihan fisik, teknik, dan taktik dalam sebuah permainan. Pemain dituntut untuk menghadapi situasi tekanan seolah-olah seperti dalam permainan yang sesungguhnya. *Small sided games* memungkinkan pemain mengalami situasi yang hadapi selama bermain seperti pertandingan yang sebenarnya.

Small sided games merupakan latihan dengan situasi seperti pertandingan sebenarnya, dirancang supaya pemain bisa belajar dan berkembang, menampilkan keterampilan terbaiknya. Jika pemain rutin menjalani latihan *small sided games*, pemahaman pemain terhadap pentingnya kerjasama tim, pemosisian diri yang benar, dan pengambilan keputusannya akan berkembang pesat (Charles & Rook, 2012: 105).

Metode yang berkembang dan potensi untuk mempercepat penguasaan pelatihan saat ini adalah metode permainan (*Games*). Hal ini ditemukan untuk menyesuaikan dengan perkembangan pelatihan yang aplikatif, artinya dalam latihan menggunakan metode ini mengarah pada permainan yang sesungguhnya, namun dibuat dalam bentuk rancangan (*Setting*) yang sederhana, ukuran kecil,

jumlah pemain yang terlibat dalam kotak-kotak latihan (*Grid*) menggunakan alat bantu seperti pembatas (*Cones*), rompi, dan bola yang cukup.



2.1 Sumber dokumen peneliti

2.4 Pengertian Kemampuan

Di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia tidak melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.

Kemampuan merupakan hal telah ada dalam diri kita sejak lahir. Kemampuan yang ada pada diri manusia juga bisa di sebut dengan potensi. Potensi yang ada pada manusia pada dasarnya bisa di asah.

Menurut Mohammad Zain dalam Milman Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan , kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri.

2.5 Pengertian *Passing* (Mengumpan)

Teknik *passing* salah satu teknik yang mendukung pemain dalam permainan. Menurut Mikanda Rahmani (2014: 158) *Passing* merupakan teknik mengumpan bola dari satu pemain kepada pemain lain dalam satu tim. Mengumpan bola dalam futsal harus dengan kecepatan tinggi karena lapangan futsal tidak terlalu luas sehingga seluruh gerakan yang lambat dapat dipotong lawan. Bagian kaki yang digunakan untuk *passing* adalah kaki bagian dalam.

Muhammad Asriady Mulyono (2014: 53) Dalam permainan futsal maupun sepakbola, *passing* umumnya dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam. Selain itu, *passing* juga dilakukan dengan menggunakan kaki bagian luar, tumit, serta ujung kaki.

Sedangkan menurut Justinus Lhaksana (2012: 30) *passing* merupakan salah satu teknik dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan setiap pemain. Di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain. Ini disebabkan hampir sepanjang permainan futsal menggunakan *passing*. Untuk menguasai keterampilan *passing*, diperlukan penguasaan gerakan sehingga sasaran yang diinginkan tercapai.

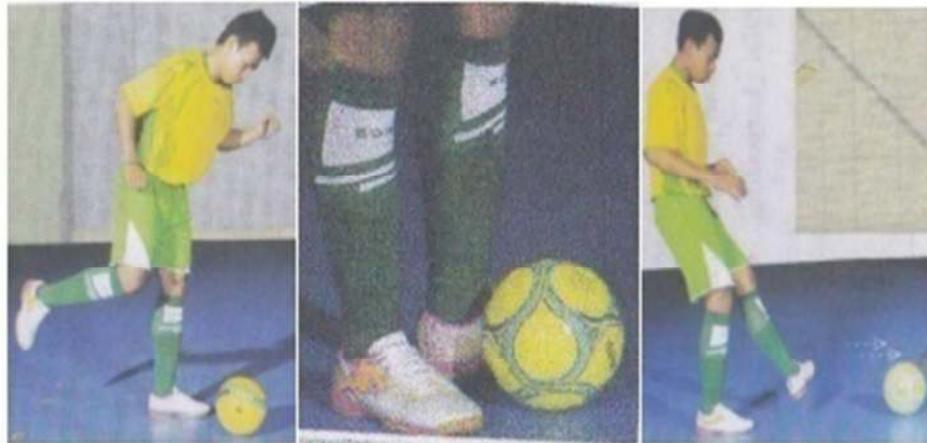
Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *passing* merupakan salah satu teknik dalam permainan futsal yang digunakan untuk mengoper bola pada teman satu tim secara akurat dan cepat dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, tumit, dan ujung kaki.

Untuk bermain futsal dengan baik tentunya setiap pemain harus menguasai setiap teknik dasar yang ada dalam futsal. Dan adapun definisi teknik dasar yaitu suatu kemampuan atau kepandaian yang dimiliki setiap individu untuk mengolah atau menguasai gerakan dasar seperti *passing*, *control*, *dribble*, dan *shooting*.

Tentunya untuk menguasai gerakan dasar setiap teknik yang ada di futsal diperlukan latihan yang maksimal. Jika setiap pemain memiliki kemampuan teknik dasar yang baik tentunya untuk bermain dalam satu tim akan terasa mudah dan akan memberikan permainan yang baik. Selain itu dengan teknik yang baik pemain akan lebih mudah menguasai permainan dan melindungi bola jika dalam tekanan lawan.

Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Menurut Justinus Lhaksana, (2011: 29). Modern futsal adalah permainan futsal yang para pemainnya diajarkan bermain dengan sirkulasi bola yang sangat cepat, menyerang dan bertahan. dan juga sirkulasi pemain tanpa bola ataupun timing yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan kemampuan menguasai teknik dasar bermain futsal yang meliputi :

2.5.1 Teknik *Passing* (Mengumpan)



Gambar 2.2 Teknik Dasar Mengumpan Bola (*Passing*).
Justinus Lhaksana, (2011: 30)

Gambar di atas merupakan kegiatan mengumpan bola atau *passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam.

2.5.2 Teknik *Dribbling* (Menggiring)



Gambar 2.3 Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*).
Justinus Lhaksana, (2011: 33)

Gambar di atas merupakan teknik menggiring bola yang dilakukan dengan 3 cara yaitu menggunakan kaki bagian dalam, menggiring bola yaitu kegiatan membawahi bola dengan cara berlari kencang atau pelan sambil menendangi-nendangi bola dengan cara terputus-putus, yang bertujuan untuk mendekati sasaran dan melewati lawan.

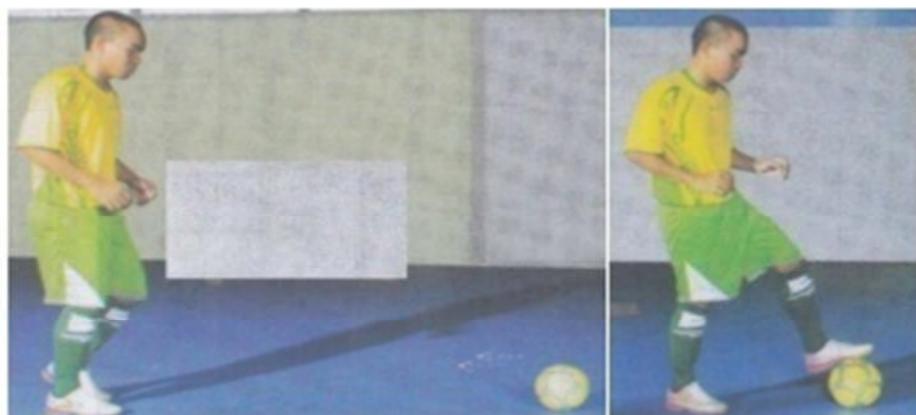
2.5.3 Teknik *Shooting* (Menembak)



Gambar 2.4 Teknik Dasar Menembak Bola (*Shooting*),
Justinus Lhaksana, (2011: 34)

Gambar di atas merupakan cara ampuh atau yang sering digunakan untuk menciptakan gol. Ini disebabkan seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dengan cara menembak (*Shooting*) dan memenangkan pertandingan atau permainan.

2.5.4 Teknik *Control* (Menghentikan)



Gambar 2.5 Teknik Dasar Menghentikan Bola (*Control*).
Justinus Lhaksana, (2011: 31)

Gambar di atas merupakan teknik menghentikan bola yang dilakukan dengan beberapa cara, menghentikan bola yaitu suatu kegiatan menahan atau menguasai bola sebelum diberikan ke pemain lainnya yang datang ke pemain agar dapat mengatur permainan dengan baik.

2.6 Pengertian Ekstrakurikuler dan Kokurikuler

Ekstrakurikuler adalah kegiatan non-pelajaran formal yang dilakukan peserta didik sekolah atau universitas, umumnya diluar jam belajar kurikulum standar. Kegiatan-kegiatan ini ada pada setiap jenjang pendidikan dari sekolah dasar sampai universitas.

Kegiatan ekstrakurikuler ditujukan agar siswa dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya diberbagai bidang di luar bidang akademik. Kegiatan ini diadakan secara swadaya dari pihak sekolah maupun siswa-siswi itu sendiri untuk merintis kegiatan di luar jam pelajaran sekolah. Kegiatan dari ekstrakurikuler ini sendiri dapat berbentuk kegiatan pada seni, olahraga, pengembangan kepribadian, dan kegiatan lain yang bertujuan positif untuk kemajuan dari siswa-siswi itu sendiri.

Kokurikuler adalah kegiatan yang menguatkan kegiatan intrakurikuler, seperti kunjungan ke museum atau tempat edukasi lainnya. Kegiatan kokurikuler merupakan kegiatan yang dimaksudkan untuk lebih memperdalam dan menghayati materi pelajaran yang telah dipelajari dalam kegiatan intrakurikuler di dalam kelas. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individual maupun kelompok. Dalam hal ini, perlu diperhatikan ialah menghindari terjadinya pengulangan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran yang lainnya.

2.7 Penelitian Terdahulu

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Agung Setyadi (2016) tentang pengaruh latihan *small sided games* terhadap keterampilan passing siswa peserta ekstrakurikuler futsal di smp muhammadiyah 2 Depok Sleman menyimpulkan

bahwa hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} (4,358899) > t_{table} (1,729), menunjukkan bahwa “Ada pengaruh latihan *small sided games* terhadap keterampilan passing siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman”. Rerata *pre-test* 6,1 dan *post-test* 7,1 maka diperoleh angka perbedaan rerata 1. Hal ini menunjukkan perubahan yang lebih baik 16,39%.

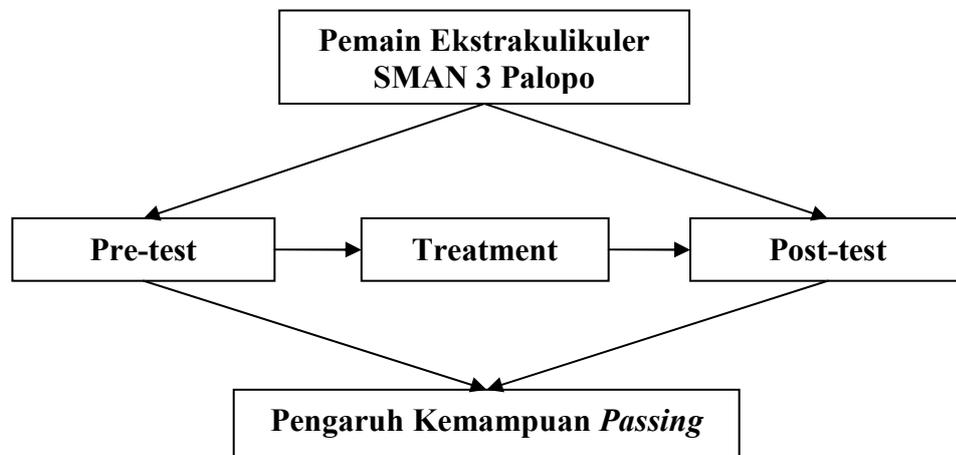
Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suhardianto tentang pengaruh latihan *small sided games* terhadap keterampilan teknik passing bermain futsal siswa SMPN 23 Makassar menyimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan *small sided games* 2 v 2 terhadap keterampilan teknik passing bermain futsal siswa SMPN 23 Makassar, terbukti dengan nilai $t_{hitung} = 11,00$ dengan tingkat signifikan (0,000) > 0,05. Ada pengaruh yang signifikan latihan *small sided games* 4 v 4 terhadap keterampilan teknik passing bermain futsal siswa SMPN 23 Makassar, terbukti dengan nilai $t_{hitung} = 7,965$ dengan tingkat signifikan (0,000) < 0,05. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara latihan *small sided games* 2 v 2 dan *small sided games* 4 v 4 terhadap keterampilan teknik passing bermain futsal siswa SMPN 23 Makassar, terbukti dengan nilai $t_{hitung} = 2,121$ lebih besar dari nilai t_{tabel} 2,100 dengan tingkat signifikan (0,048) < 0,05.

2.8 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan (Riduwan, 2015:34). Sehubungan dengan hasil observasi tingkat kemampuan teknik dasar bermain futsal. Tingkat kemampuan teknik dasar setiap pemain yang berbeda-

beda dalam bermain futsal sehingga kemampuan teknik dasar sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan seseorang salah satunya yaitu teknik passing.

Berdasarkan pembahasan di atas, untuk mengetahui kemampuan teknik dasar setiap orang yang berbeda-beda sebagai tolak ukur keberhasilan seseorang dengan menggunakan metode tes yaitu dengan menggunakan latihan *Small Sided Games*, maka perlu dibuktikan secara empiris dengan melakukan penelitian dengan metode tersebut. Sehingga dari permasalahan dan teori yang ada di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Latihan *Small Sided Games* Terhadap Kemampuan Passing Pada Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 3 Palopo”.



Gambar 2.6 Skema kerangka berfikir

2.9 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2014 :64).

Berdasarkan tinjauan pustaka dan teori maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Kemampuan Passing Pada Ekstrakurikuler Futsal di SMAN 3 Palopo yaitu:

H₀ : Diduga tidak ada pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* pada ekstra kurikuler futsal .

H_a : Diduga ada pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* pada ekstrakurikuler futsal.

BAB III

METODE PENELITIAN

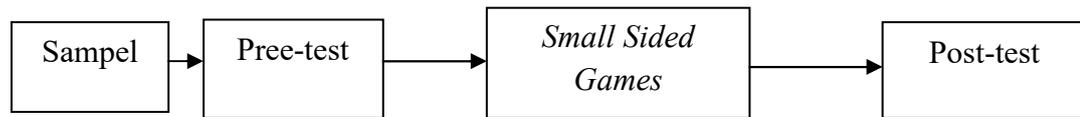
3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen mengenai hubungan sebab akibat. Menurut Bambang Prasetyo (2012: 158) penelitian eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat.

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan (Sugiyono; 2017: 6).

Desain penelitian yang digunakan adalah “*One-Group Pretest-Posttest Design*”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2007: 64).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* pada ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo, adapun rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar : 3.1 Desain Penelitian

Keterangan:

S : Sampel

Pretest : Tes Awal

Treatment : Perlakuan

Posttest : Tes Akhir

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Palopo, Jl. Andi Djemma No. 52, Kelurahan Tompotikka Kecamatan Wara Kota Palopo. Waktu penelitian dilaksanakan selama 12 kali pertemuan pada tanggal 7-23 September 2020.

3.3 Profil Sekolah

Hasil observasi yang didapatkan SMAN 3 Palopo yang beralamatkan di Jl. Andi Djemma No. 52 Palopo, Tompotikka, Kec. Wara. didirikan pada tahun 1975 dengan luas lahan 42000m, SMAN 3 PALOPO yang kini berakreditasi A dipimpin oleh kepala sekolah HAIRUDDIN, S.Pd, M.Pd dan didampingi guru yang berjumlah 65 orang, jumlah siswa laki-laki 471 orang dan jumlah siswi perempuan 631 orang.

3.4 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono, (2016:80), "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Jadi populasi bukan hanya orang tapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu. Sesuai dengan pernyataan tersebut populasi yang di gunakan dalam penelitian ini adalah seluruh pemain tim ekstrakurikuler SMAN 3 Palopo yang berjumlah 20 pemain.

Menurut Sugiyono (2017:118) sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misal karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti akan mengambil sampel dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representative. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampel jenuh.

Menurut Sugiyono, (2016: 85) *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

3.5 Definisi Operasional Variabel

Latihan *small sided games* yaitu suatu permainan yang telah di *setting* dimainkan kurang lebih 3 pemain yang saling berlawanan dan ukuran lapangan yang digunakan berukuran kecil yang telah di batasi menggunakan alat bantu *cones*.

Pada permainan ini tidak dianjurkan untuk menggunakan gawang, dan tujuan dari permainan ini yaitu untuk melatih ketepatan, kecepatan berfikir maupun pergerakan, kemampuan fisik, dan ketenangan dalam bermain.

3.6 Jenis dan Sumber Data

3.6.1 Jenis Data

Data kuantitatif adalah jenis data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, yang berupa informasi atau penjelasan yang dinyatakan dengan bilangan atau berbentuk angka. Dalam hal ini data kuantitatif yang diperlukan adalah: Jumlah guru, siswa dan karyawan, jumlah sarana dan prasarana, dan hasil angket (Sugiyono, 2010 :15).

3.6.2 Sumber Data

Data yang digunakan untuk menunjang penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari hasil observasi dengan pihak-pihak yang terkait dalam bidang yang diteliti.

3.7 Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 133) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur nilai variable yang diteliti. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dalam bentuk tes dan pengukuran. Menurut Arikunto (2013: 136) “instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah”.

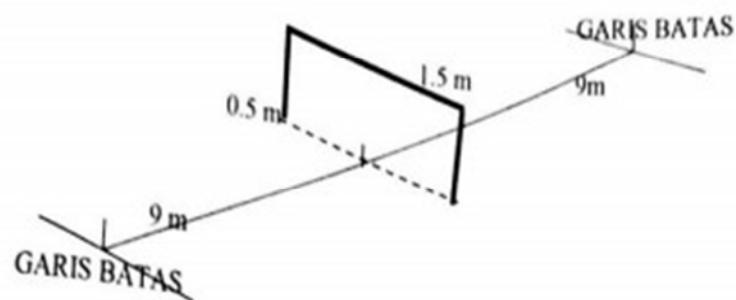
Instrumen atau alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes mengoper bola rendah (Subagyo Irianto, 1995) yang diuji validitas dan

reliabilitas tesnya kembali dan disesuaikan untuk tes *passing* futsal oleh Dica Febri Wardana (2015: 32). Hasil pengujiannya diperoleh nilai validitas tes sebesar 0,710 dan reliabilitas sebesar 0,703. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengukur keterampilan *passing*. Adapun cara pelaksanaan tes *passing stoping* futsal adalah sebagai berikut:

1. Alat/fasilitas: Bola futsal, meteran, *cones*, gawang kecil ukuran panjang 1,5 meter dan tinggi 0,5 meter.

1. Pelaksanaan:

Bola diletakan dibelakang garis batas, testee berdiri di belakang bola dan boleh mengambil awalan. Tendangan dianggap sah apabila masuk bidang sasaran dan kerasnya tendangan harus sampai pada garis batas dari arah berseberangan (jarak 18 meter). Tendangan dilakukan sebanyak 10 kali.



Gambar 3.2 Tes Mengoper Bola Rendah
(Sumber: Dica Febri Wardana dalam Agung Setyadi, 2016 : 49)

Setelah data *pre-test* dan *post-test* terkumpul, digunakan untuk dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu, baik sekali, baik, sedang, rendah, dan sangat rendah. Data yang diperoleh kemudian dikelompokan dalam tabel penilaian angka

patokan agar lebih mudah untuk melakukan analisis. Setiap kali tendangan yang masuk diberikan skor 1. Sedangkan untuk tendangan yang gagal diberikan skor 0. Skor tertinggi dari sepuluh tendangan dapat diperoleh skor 10. Skor minimal dari sepuluh tendangan dapat diperoleh skor 0. Berikut tabel penilaian angka patokan yang digunakan.

Tabel 3.1 Penilaian Angka Patokan

Kelas Interval	Kategori
0 – 2	Sangat Rendah
3 – 4	Rendah
5 – 6	Sedang
7 – 8	Baik
9 – 10	Sangat Baik
Total	

(Sumber : Agung Setyadi 2016 : 53)

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Cronbach (1960) dalam (Winarno, 2013: 97), “Tes adalah suatu proses yang sistematis untuk mengobservasi tingkah laku seseorang yang dideskripsikan dengan menggunakan skala berupa angka atau system dengan kategori tertentu”.

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara (Sugiyono 2017: 308). Teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu dengan metode *tes* dan pengukuran langsung terhadap *testi*

Pengumpulan data dilakukan dengan tes dan pengukuran. Tes yang digunakan untuk pengambilan data adalah modifikasi tes mengoper bola rendah. Pengumpulan data dilakukan sebanyak 2 kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui keterampilan awal sebelum diberikannya *treatment*. Sedangkan *post-test* dilakukan untuk melihat pengaruh dari *treatment* yang telah dilaksanakan.

3.9 Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data tersebut dengan menggunakan uji t. sebelumnya dilakukan uji normalitas terlebih dahulu dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Test*, dan uji homogenitas dengan uji t menggunakan SPSS 26.

3.10 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif yang digunakan untuk mendeskriptifkan hasil penelitian dari masing-masing variabel. Analisis Deskriptif dapat membantu menggambarkan hasil data penelitian agar lebih mudah di pahami.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian dan Analisis Data

Subjek penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler SMAN 3 Palopo yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 7-23 September 2020. *Pre-test* dilaksanakan pada tanggal 7 September 2020 dan untuk *post-test* dilaksanakan pada tanggal 23 September 2020.

Data penelitian diperoleh dari hasil *pre-test* dan data *post-test* yang dilakukan di lapangan futsal SMA Negeri 3 Palopo. Diantara *pre-test* dan *post-test* terdapat *treatment* yang dilakukan sebanyak 12 kali (Rizal. G. A, 2014:26). Dalam seminggu *treatment* dilakukan sebanyak 5 kali, 1 kali di lapangan indoor Mahakam Futsal dan 4 kali di lapangan outdoor sekolah. Waktu pelaksanaannya dilakukan pada pukul 15.30-17.15 WIB.

Deskripsi data akan menyajikan nilai *mean*, nilai *range*, nilai *minimum*, nilai *maximum* yang dapat digunakan untuk membantu dalam mencari hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas untuk prasyarat dalam menentukan teknik analisis selanjutnya. Hasil terakhir penelitian ditentukan dengan uji hipotesis menggunakan uji t.

Sampel penelitian ini diberi *treatment* berupa latihan *small sided games*, adapun hasil *pre-test* dan *post-test* dari penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4.1. Hasil Analisis Deskriptif

Variabel	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. daviation</i>
Pre-test	20	4	3	7	4,4	1,188
Post-test	20	5	4	9	6,2	1,542

Sumber : Data Primer Yang di Olah

Dari hasil analisis deskriptif dapat disimpulkan bahwa :

- a. Pre-test memiliki N (sampel) sebesar 20, *range* (nilai pertengahan) sebesar 4, *minimum* (nilai terkecil) sebesar 3, *maximum* (nilai terbesar) sebesar 7, *mean* (rata-rata) sebesar 4,4, dan *standar daviation* (simpangan baku) sebesar 1,188.
- b. Post-test memiliki n (sampel) sebesar 20, *range* (nilai pertengahan) sebesar 5, *minimum* (nilai terkecil) sebesar 4, *maximum* (nilai terbesar) sebesar 9, *mean* (rata-rata) sebesar 6,2, dan *standar daviation* (simpangan baku) sebesar 1,542.

4.1.1 Pre-Test

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan *passing* siswa ekstrakurikuler sebelum dilakukannya *treatment* sebanyak 12 kali. Hasil *pre-test* kemampuan *passing* di peroleh skor *minimum* 3 poin, skor *maximum* 7 poin, dan *mean* sebesar 4,4.

4.1.2 Post-Test

Post-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan *passing* siswa ekstrakurikuler sesudah dilakukannya *treatment* sebanyak 12 kali. Hasil *post-test* kemampuan

passing di peroleh skor *minimum* 4 poin, skor *maximum* 9 poin, dan *mean* sebesar 6,2

4.2 Uji Prasyarat

Sebelum dilakukan analisis terhadap data penelitian yang diperoleh perlu terlebih dahulu dilakukan uji prasyaratan alisis data untuk mengetahui statistik yang akan dipakai yaitu statistik parametric atau statistik non- parametric.

Prasyarat analisis yang harus dipenuhi ada uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat selengkapnya dapat dilihat pada lampiran, dan berikut akan disajikan rangkuman hasil prasyarat yang diperoleh.

4.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan nilai residual data penelitian yang telah diperoleh yaitu keterampilan *passing* siswa yang diperoleh. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS 26.

Kesimpulan yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikansi > 0,05) maka normal dan apabila nilai signifikan kurang dari 0,05 (signifikansi < 0,05) dikatakan data tidak normal (Jonathan Sarwono, 2010: 25).

Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas Data

No.	Variabel	Statistik	N	Signifikansi
1	<i>Pre-test</i>	0,142	20	0,200
2	<i>Post-test</i>	0,142	20	0,200

Sumber : Data Primer Yang di Olah

Dari *output passing* pada siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Palopo dapat kita lihat bahwa Sig (2 tailed) = ,200. Hal itu berarti bahwa

probabilitas <0.05 yang berarti juga bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan variansi, atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen. Pada penelitian ini menggunakan populasi ataupun sampel yang sama yaitu peserta ekstrakurikuler futsal SMA Negeri 3 Palopo. Oleh karena itu, sampel dalam penelitian ini sudah pasti homogen.

Kriteria pengambilan keputusan diterima apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$) (Jonathan Sarwono, 2010: 86).

Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Data

Kelompok	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.	Ket.
Pretest-Post-test	1,416	1	38	0,241	Homogen

Sumber : Data Primer Yang di Olah

Dari *output passing* pada siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Palopo dapat kita lihat bahwa nilai Sig = 0,241 nilai tersebut $>0,05$ sehingga dapat disimpulkan data dalam penelitian ini bersifat homogen.

4.2.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh latihan *Small Sided Games* terhadap kemampuan *passing* siswa. Uji hipotesis menggunakan *uji-t* dengan bantuan program SPSS. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Uji-t Paired Samples t Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest - PostTest	1,800	,834	,186	-2,190	-1,410	9,658	19	,000

Sumber : Data Primer Yang di Olah

Dasar pengambilan keputusan, jika probabilitas > 0.05 , H_0 diterima, tetapi jika probabilitas < 0.05 , H_0 ditolak. Dari *output passing* pada siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Palopo dapat kita lihat bahwa Sig (2 tailed) = 0.000. Hal itu berarti bahwa probabilitas < 0.05 yang berarti juga bahwa H_a diterima artinya bahwa ada pengaruh latihan mengoper bola rendah terhadap kemampuan passing siswa pada peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo.

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat diketahui berdistribusi normal dan homogen memiliki pengaruh yang signifikan pada *passing* siswa ekstrakurikuler SMAN 3 Palopo melalui metode latihan *small sided games*, kesimpulan di ambil dari hasil uji t.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo. Penelitian diawali dengan melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan *passing* siswa sebelum diberikan *treatment*, pemberian *treatment* sebanyak 12 kali pertemuan dengan latihan *small sided games*, dan kemudian setelah *treatment* selesai, dilakukan *post-test* untuk mengetahui kemampuan

passing siswa setelah diberikan *treatment*. *Treatment* dilaksanakan 1 kali dilapangan Mahakam Futsal Center dan 4 kali di lapangan out door sekolah.

Diketahui dari hasil uji t, bahwa latihan *small sided games* mempunyai pengaruh terhadap kemampuan *passing* siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo. Pelaksanaan latihan *small sided games* yang dilakukan berdasarkan pada prinsip latihan, memberi pengaruh terhadap kemampuan *passing* siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo.

Dari hasil Analisis Deskriptif dapat disimpulkan dimana *pre-test* memiliki N (sampel) sebesar 20, *range* (nilai pertengahan) sebesar 4, *minimum* (nilai terkecil) sebesar 3, *maximum* (nilai terbesar) sebesar 7, *mean* (rata-rata) sebesar 4,4, dan *standar daviation* (simpangan baku) sebesar 1,188. Sedangkan *post-test* memiliki N (sampel) sebesar 20, *range* (nilai pertengahan) sebesar 4, *minimum* (nilai terkecil) sebesar 4, *maximum* (nilai terbesar) sebesar 9, *mean* (rata-rata) sebesar 6,2, dan *standar daviation* (simpangan baku) sebesar 1,542.

Dari hasil Uji Normalitas terlihat bahwa data kedua kelompok memiliki nilai signifikansi yaitu ,200. Nilai ini lebih besar dari 0,05. Karena nilai signifikansi keduanya lebih besar dari 0,05 (signifikan $> 0,05$) maka hipotesis yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal itu diterima. Kesimpulan yang dapat ditarik yaitu data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal.

Dari hasil Uji Homogenitas variabel penelitian diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,241 lebih besar dari 0,05 ($0,241 > 0,05$). Karena signifikansi lebih besar dari 0,05 makan hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari

sampel yang homogen. Kesimpulan yang dapat diambil yaitu data *pre-test* dan *post-test* memiliki populasi yang homogen.

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* pada siswa ekstrakurikuler SMAN 3 Palopo. Dari hasil Uji-*t Paired Samples Test SPSS 26 output passing* dapat kita lihat bahwa *sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo.

Adanya pengaruh pada kemampuan *passing* siswa dikarenakan latihan *small sided games* dapat memperbanyak sentuhan dengan bola, karena tempat latihan yang diperkecil, jumlah sentuhan yang dibatasi, waktu bermain lebih banyak, lebih banyak mengambil keputusan dalam suatu permainan sehingga dapat melatih mental, fisik, dan teknik mereka untuk lebih tenang dalam penguasaan bola yang akan menambah kemampuan *passing*.

Metode latihan yang diterapkan pada siswa ekstrakurikuler selama 12 kali pertemuan menunjukkan pengaruh yang signifikan. Meskipun belum semua siswa mampu memiliki kemampuan *passing* pada kategori sangat baik. Jika siswa berlatih dengan metode ini serta dengan intensitas yang tepat, akan sangat memungkinkan siswa mampu memiliki kemampuan *passing* dengan kategori sangat baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan ternyata hipotesis yang diajukan dapat diterima. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut. Hasil analisis statistik antara *pre-test* dan *post-test latihan small sided games* pada kemampuan *passing* siswa ekstrakurikuler futsal di SMAN 3 Palopo menunjukkan ada pengaruh yang signifikan.

5.2 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi sebagai berikut:

- a. Memberikan pengalaman tentang metode *small sided games* pada siswa ekstrakurikuler di SMA Negeri 3 Palopo. Peserta ekstrakurikuler dapat lebih meningkatkan kemampuan *passing* futsal mereka dengan adanya tambahan latihan.
- b. Peneliti menjadi lebih banyak mengenal sifat anak dan bagaimana cara pendekatan dalam melatih siswa. Peneliti memperoleh pengalaman praktek dengan ikut memberikan latihan *small sided games*. Sehingga dapat melihat langsung apa saja hal-hal positif dari latihan *small sided games*.

5.3 Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun dalam penelitian ini telah berhasil mengetahui adanya pengaruh latihan *small sided games* terhadap kemampuan *passing* siswa peserta ekstrakurikuler futsal di SMA Negeri 3 Palopo, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki

kendala dan keterbatasan. Dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa keterbatasan di antaranya sebagai berikut:

- a. Sarana yang tidak mencukupi sehingga membuat penelitian sedikit terhambat
- b. Lapangan yang kurang bagus membuat permainan tidak berjalan lancar
- c. Ada beberapa faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes, seperti waktu istirahat, kondisi tubuh, dan faktor psikologis.

5.4 Saran

Sehubungan dengan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang perlu disampaikan. Seperti sebagai berikut:

a. Bagi Pelatih

Di harapkan pelatih dapat memberikan evaluasi terhadap latihan *small sided games* untuk di kembangkan menjadi latihan yang lebih baik lagi.

b. Bagi siswa ekstrakurikuler

Diharapkan agar lebih aktif dalam latihan serta tetap semangat latihan, sehingga kemampuan bermain futsal tetap terjaga bahkan meningkat.

c. Penelitian

Perlu adanya penelitian selanjutnya, dengan memperluas daerah penelitian dan variabel yang lebih kompleks yang berkaitan dengan keterampilan *passing* atau membandingkan latihan *small sided games* dengan latihan model lain, serta dengan menggunakan jumlah subjek penelitian yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, hlm 849
- Charles,T. dkk. 2012. *101 Youth Football Coaching Sessions (101 Sesi Latihan Sepakbola untuk Pemain Muda)*. Paramita. Jakarta: Indeks.
- Firmansyah Dahlan, S.Pd, M.Pd, Dkk, 2019. *Modul Bahan Ajar Ilmu Kepelatihan Olahraga*, Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar
- Justinus Lhaksana. 2011. *Taktik & Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Swadaya Group.
- Justinus Lhaksana. 2012. *Taktik dan Strategi Futsal Modern*. Jakarta: Be Champion.
- Mikanda Rahmani. 2014. *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta: Dunia Cerdas.
- Milman, Y. 2010. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Mulyono, M. A. 2014. *Buku Pintar Panduan Futsal*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Prasetyo, B. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta.
- Rizal, G. A. 2014. *Perbandingan Pengaruh Pemukul dan Bola Modifikasi Dengan Pemukul dan Bola Standar Terhadap Hasil Belajar Dalam Permainan Softball*. Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Sarwono, J. 2010. *Pintar menulis karangan ilmiah-kunci sukses dalam menulis ilmiah*. Penerbit Andi.
- Setyadi, A. 2016. Pengaruh Latihan Small Sided Games Terhadap Keterampilan Passing Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMP Muhammadiyah 2 Depok
- Sleman Tahun 2016. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 5(8).
- Suharsimi, A. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sudarsono, S. 2011. *Penyusunan program pelatihan berbeban untuk meningkatkan kekuatan*. *Jurnal Ilmiah Spirit*. Volume 11, Nomer 3, Halaman 31-43.
- Suhardianto, S., & Janwar, M. (2018). Pengaruh Latihan Small-Sided Games Terhadap Keterampilan Teknik Passing Bermain Futsal Siswa Smp Negeri 23 Makassar. *Jurnal Penjaskesrek STKIP Mega Rezky Makassar*, 4(2), 86-104.

- Sugiyono. 2007. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, *Statistik Untuk Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2010, h.15.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- Sugiyono, 2014. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan.(Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sukadiyanto. 2007. *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Winarno. 2013. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara