

## Pengembangan Model Latihan *Dribbling* Sepakbola

**Badral Elan Fauzan \***, Rahmat Hermawan, Ade Jubaedi  
Fkip Universitas Lampung, Jl. Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 1  
Telp : 082177295925, Email : badralelan23@gmail.com

**Abstract:** *Dribbling Football Model Development Exercise. Problems in this study is still low level of skill dribbling students extracurricular football SMP Negeri 3 Pringsewu. The goal to be achieved on this research and development is to produce a model of soccer dribbling exercise model. This research uses Research & Development (R & D) method. Subjects in this study were junior high school students who followed extracurricular soccer. Product effectiveness test is based on the assessment of soccer experts, learning, and linguists. The value obtained is 75.8 which is stated quite valid and feasible to use. Based on the results of the development can be concluded: (1) The developed training model can be applied in the training process (2) This dribbling football training model can improve the ability of dribbling students, (3) As a contribution to the science of education, especially the field of football.*

**Keywords:** *dribbling, model, practice, football*

**Abstrak:** **Pengembangan Model Latihan *Dribbling* Sepakbola.** Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya tingkat keterampilan *dribbling* siswa ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 3 Pringsewu. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk model latihan *dribbling* sepakbola. Penelitian ini menggunakan metode Research & Development (R&D). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa SMP yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola. Uji efektifitas produk yaitu berdasarkan penilaian ahli sepakbola, pembelajaran, dan ahli bahasa. Nilai yang didapatkan adalah 75,8 yang dinyatakan cukup valid dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil pengembangan dapat disimpulkan : (1) Model latihan yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses latihan (2) Model latihan *dribbling* sepakbola ini dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* siswa, (3) Sebagai sumbangan bagi ilmu pendidikan khususnya bidang sepakbola.

**Kata kunci :** *dribbling, model, latihan, sepakbola.*

## PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan permainan beregu yang mengutamakan kerjasama tim serta berusaha untuk memasukan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Permainan sepakbola sangat membosankan apabila tidak ada pemain yang memiliki teknik *dribbling* yang sangat lincah untuk menusuk pertahanan lawan dan *shooting* yang kuat untuk membobol gawang lawan. Beberapa pemain dunia tempo dulu yang menghidupkan animo penonton untuk menyaksikan pertandingan sepakbola lebih menarik dengan keterampilan menggiring bola yang ditampilkan oleh pemain kelas dunia pada waktu itu, seperti Pele ( Brazil), Zinadine Zidane (Prancis), Marco Van Basten (Belanda). Sedangkan para pemain dunia saat ini yang memiliki kemampuan *dribbling* dan *shooting* yang sangat menawan di atas lapangan seperti Muhammad Salah ( Mesir), Messi ( Argentina), C. Ronaldo (Portugal, Eden Hazard ( Belgia). Adapun para pemain lokal di Indonesia mempunyai ciri khas *dribbling* cepat dan tendangan yang keras seperti, Febri Hariadi, Andik Vermansyah, Boaz Sallosa, dan C. Gonzalez.

Pencapaian prestasi tersebut dapat tercapai dengan maksimal, maka perlu adanya pembinaan atlet yang dimulai sejak dini. Langkah-langkah yang perlu dilakukan antaranya yaitu, peningkatan pengadaan sarana dan prasarana, pemandu bakat, peningkatan kualitas pelatih dengan mengadakan pelatihan berskala internasional.

Untuk mengatasi hal ini, maka perlu diadakan tindakan penelitian dengan pengembangan model latihan penjasorkes khususnya pada permainan bola besar yaitu sepak bola dibutuhkan kreativitas guru yang inovatif agar pembelajaran menarik dan menyenangkan khususnya bagi peserta didik. Teknik sepakbola adalah cara

pengolahan bola maupun pengolahan gerak tubuh dalam bermain. Pemain yang memiliki fisik dan mental yang lebih dapat melakukan gerakan terampil ketika dalam permainan. Pada saat dalam permainan, pemain yang mampu berlari beberapa meter dalam suatu pertandingan, hampir menyamai kecepatan sprinter dan dapat menghadapi perubahan situasi permainan dengan cepat. Kemampuan pemain untuk memenuhi semua tantangan ini menentukan penampilan dilapangan sepakbola.

Latihan merupakan suatu rangkaian dari beberapa proses latihan yang tersusun secara sistematis, dilakukan secara berulang-ulang, kian hari jumlah beban latihannya kian bertambah. Sistematis maksudnya bahwa pelatihan yang dilaksanakan secara beraturan, berencana, sesuai jadwal, menurut pola dan sistem tertentu, metodis, berkesinambungan dari yang level mudah ke yang lebih sulit. Berulang-ulang maksudnya bahwa gerakan yang baik tidaklah bisa dilakukan secara langsung namun dengan proses pengulangan yang terus menerus sampai terjadi gerak otomatis yang baik. Demikian pula agar pola serta koordinasi gerak menjadi semakin baik sehingga gerakan menjadi efisien dan efektif.

Keterampilan menggiring bola merupakan salah satu teknik yang sangat besar peranannya dalam permainan sepakbola. Selama dalam permainan, sebagian besar pemainnya akan banyak melakukan *dribbling* atau menggiring bola. Kemampuan dalam menggiring bola akan sangat menentukan terhadap penguasaan bola dalam suatu pertandingan, selain penguasaan menggiring bola memiliki tujuan untuk menciptakan peluang dengan melakukan tusukan-tusukan ke daerah pertahanan lawan. Sehingga akan semakin besar pula kemungkinan dapat memenangkan pertandingan.

Menggiring bola adalah salah satu teknik dasar bermain sepakbola yang memiliki unsur seni dan daya tarik tersendiri, jika dibandingkan dengan teknik dasar lainnya. Pada prinsipnya menggiring bola merupakan cara menggulirkan bola ke depan secara terus menerus diatas tanah. Menurut Mielke (2007:1) menggiring adalah “Keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan atau tembakan”. Sedangkan menurut Scheunemann (2012:30) menggiring bola adalah “Gerakan kontrol bola dengan rapat menggunakan kedua kaki serta terus mengubah lintasan arah bola”.

Pelajaran olahraga di SMP Negeri 3 Pringsewu hanya berlangsung 2x45 menit dan hanya dilaksanakan seminggu sekali. Tentunya waktu yang cukup singkat ini belum tentu persoalan, sehingga masing-masing siswa mempunyai keterampilan yang berbeda-beda. Ada siswa yang mudah menangkap pelajaran dengan hanya satu kali dicontohkan, namun pula ada siswa yang harus berulang-ulang kali dicontohkan baru mampu melakukan. Tidak hanya itu siswa yang aktif dalam permainan olahraga dan yang pasif tentu akan berbeda pula dalam keterampilan bermain sepakbola.

Bagi siswa SMP Negeri 3 Pringsewu yang kurang berprestasi dalam bidang sepak bola. Masih kurangnya kesadaran siswa untuk belajar teknik dasar sepak bola khususnya *dribbling* yang ditandai dengan siswa yang kurang bersungguh-sungguh dan asal-asalan dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola. Disamping faktor siswa yang mengikuti ekstrakurikuler faktor pelatih juga mempengaruhi tingkat kesuksesannya. Yang terjadi di lapangan pelatih yang melatih tim ekstrakurikuler sepakbola SMP Negeri 3 Pringsewu masih belum fahan akan tujuan dari latihan, dan kurang variasi latihan yang digunakan. Akibatnya siswa sering mengalami

kebosanan pada saat berjalannya latihan sehingga tujuan dari latihan tidak tercapai dengan maksimal.

Keadaan ini sungguh memprihatinkan apabila terus berlanjut, karena seorang pelatih dituntut untuk kreatif dan menciptakan inovasi baru dalam latihan yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP dan lebih mengembangkan variasi latihan yang mencakup aspek fisik, teknik, dan mental sehingga tujuan dari latihan data tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan uraian di atas serta beberapa pertimbangan tersebut maka dibutuhkan inovasi baru dalam latihan khususnya *dribbling*. Inovasi itu berupa variasi-variasi latihan *dribbling* yang digunakan pada saat latihan sehingga latihan berjalan tidak monoton dan membosankan. Sehingga peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Latihan *Dribbling* Sepakbola Pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Smp Negeri 3 Pringsewu”

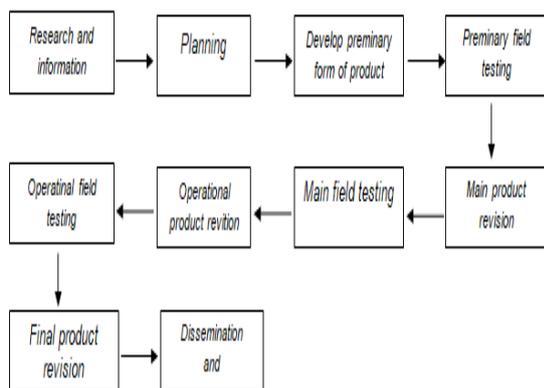
## METODE

Penelitian pengembangan model latihan *dribbling* menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg dan Gall (1983:775) yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian, antara lain: (1) *Research and information collecting* (2) *Planning* (3) *Development of the preliminary from of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main product revision* (6) *Main field test*. (7) *Operational product revision* (8) *Operational field testing* (9) *Final produk* (10) *Dissemination and implementation*.

Penelitian dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 3 Pringsewu pada hari Kamis, 15 Maret 2018.

Penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan sebagai model latihan *dribbling* pada permainan

sepakbola dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan salah satu sumber belajar lain dalam proses latihan. Untuk mempermudah sistematika penelitian maka akan digambarkan menggunakan *chart* mengenai langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian yang diadopsi dari Borg dan Gall:



Gambar 4. *Chart* Langkah - Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, dan Gall. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman

Berdasarkan *chart* di atas dapat diterangkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

- 1) Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan subyek, persiapan laporan pokok persoalan)
- 2) Melakukan perencanaan (definisi keterampilan, perumusan tujuan, uji ahli, uji coba skala kecil)
- 3) Mengembangkan jenis/bentuk produk awal (penyiapan materi, penyusunan buku/modul dan perangkat evaluasi)
- 4) Melakukan uji coba lapangan tahap awal dengan menggunakan 25 subjek
- 5) Melakukan revisi produk berdasarkan masukan dan saran-saran dari ahli berdasarkan hasil uji coba lapangan tahap awal
- 6) Melakukan uji lapangan utama dengan 45 subjek

- 7) Melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan masukan dan saran-saran ahli dari hasil uji coba lapangan utama
- 8) Melakukan uji produk utama
- 9) Melakukan revisi terhadap produk akhir berdasarkan saran dalam uji coba lapangan
- 10) Membuat laporan mengenai produk pada jurnal dan bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial

Langkah selanjutnya adalah membuat produk awal berupa rangkaian pengembangan model dalam latihan *dribbling* pada permainan sepakbola yang nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman atau petunjuk untuk mempermudah proses latihan *dribbling* pada permainan sepakbola sehingga dapat memperoleh hasil latihan yang baik. Produk awal tersebut dituangkan dalam model latihan. Pengembangan model latihan diharapkan menjadi produk yang dapat dikembangkan secara sistematis dan logis, sehingga produk ini mempunyai keefektifan dan keefisienan yang layak digunakan. Pada pembuatan produk yang peneliti kembangkan, peneliti harus konsultasi tentang produk pada ahli sepakbola, ahli pembelajaran, dan ahli bahasa agar dapat menghasilkan produk yang sempurna.

Model *dribbling* ini menekankan pada model yang lebih mudah, menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan sehingga dapat membantu dalam mempelajari *dribbling* pada permainan sepakbola dengan mudah.

Langkah selanjutnya dalam penelitian riset dan pengembangan model latihan *dribbling* sepakbola adalah:

- a. Telaah Pakar (*Expert Judgement*)  
Telaah Pakar dalam latihan *dribbling* sepakbola berguna untuk mengevaluasi bagian-bagian dari model latihan yang perlu diperbaiki, dihilangkan atau disempurnakan, hal ini dilakukan pada

hasil rancangan dalam bentuk rancangan tulisan gambar maupun dari teknik peragaan langsung di lapangan saat perancangan model latihan *dribbling* sepakbola ini. Pakar yang dilibatkan dalam penelitian R and D ini adalah 3 pakar yaitu pakar sepakbola, pakar pembelajaran, dan pakar Bahasa. Hasil dari evaluasi dari pakar akan dijadikan masukan dalam menyempurnakan rancangan model latihan *dribbling* pada permainan sepakbola sebelum dilakukan uji coba kepada kelompok kecil.

- b. Uji coba kepada kelompok kecil (*small group try-out*)  
Pelaksanaan uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek 25 siswa SMP Negeri 3 Pringsewu, sebelum uji coba kelompok kecil siswa diberikan test awal tentang kemampuan *dribbling* bola yang dimiliki, siswa melakukan latihan *dribbling* pada permainan sepakbola dengan model latihan yang telah di kembangkan.
- c. Revisi  
Setelah melaksanakan ujicoba kelompok kecil, hasilnya dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki model latihan *dribbling* sepakbola untuk pemula usia Sekolah Menengah Atas sebelum di uji cobakan lapangan. Hasil yang dilakukan para siswa kelompok kecil merupakan evaluasi yang kedua setelah evaluasi dari para pakar sebelumnya.
- d. Uji coba lapangan (*field try-out*)  
Kegiatan selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar, dalam kegiatan lanjutan penelitian riset dan pengembangan model latihan *dribbling* sepakbola adalah ujicoba lapangan. Ujicoba lapangan dilakukan setelah model latihan direvisi dari hasil uji coba sebelumnya.

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa SMP Negeri 3 Pringsewu sebanyak 45 siswa. Siswa yang melakukan uji coba lapangan terdiri dari siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola.

- e. Revisi  
Hasil kesimpulan yang diperoleh dari ujicoba lapangan merupakan landasan terakhir dari perbaikan dan penyempurnaan produk baru model latihan *dribbling* sepakbola. Hasil respon dari para siswa setelah melakukan latihan secara langsung diberikan sebagai masukan evaluasi perbaikan model.

Evaluasi pada tahapan ini merupakan evaluasi akhir dari model latihan *dribbling* permainan sepakbola ini. setelah perbaikan berdasarkan masukan ahli berdasarkan dari uji lapangan, maka produk model latihan *dribbling* sepakbola ini dianggap layak untuk disebarakan atau digunakan.

Uji coba ini bertujuan untuk untuk mengetahui apakah desain model telah diterapkan dengan baik dan benar, dan seberapa efektifkah hasil penerapan model terhadap tujuan penelitian ini. Efektivitasan produk didapatkan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh 3 orang ahli terhadap model yang dikembangkan. Penilaian terdsebut berupa angket yang diberikan kepada setiap ahli untuk menilai kelayakan dari produk yang dikembangkan. Cara yang digunakan untuk mengambil skor adalah sebagai berikut:

- a. Ahli sepakbola  
Terdapat 10 instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli sepakbola untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Pada setiap instrument terdapat 5 pilihan nilai mulai yang paling baik dengan skor 5 dan yang terkecil dengan skor 1.cara menskor hasil dari seluruh instrument penilaian adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma &= \frac{\text{skor maksimal yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \Sigma &= \frac{33}{50} \times 100\% \\ &= 66\% \end{aligned}$$

b. Ahli Pembelajaran

Terdapat 7 instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli pembelajaran untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Pada setiap instrument terdapat 5 pilihan nilai mulai yang paling baik dengan skor 5 dan yang terkecil dengan skor 1.cara menskor hasil dari seluruh instrument penilaian adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma &= \frac{\text{skor maksimal yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \Sigma &= \frac{25}{35} \times 100\% \\ &= 71,4\% \end{aligned}$$

c. Ahli Bahasa

Terdapat 8 instrumen penilaian yang diberikan kepada ahli sepakbola untuk menilai kelayakan produk yang dihasilkan. Pada setiap instrument terdapat 5 pilihan nilai mulai yang paling baik dengan skor 5 dan yang terkecil dengan skor 1.cara menskor hasil dari seluruh instrument penilaian adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \Sigma &= \frac{\text{skor maksimal yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\ \Sigma &= \frac{36}{40} \times 100\% \\ &= 90\% \end{aligned}$$

**Analisis Persentase Hasil Evaluasi Oleh Ahli**

prosentase	keterangan	makna
80% - 100%	valid	digunakan
60% - 79%	cukup valid	digunakan
50% - 59%	kurang valid	diperbaiki
< 50%	tidak valid	diperbaiki

Tabel. 1. Persentase Hasil Evaluasi

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengemangan model latihan *dribbling* pada permainan sepakbola untuk ditujukan agar menghasilkan model-model latihan *dribbling* yang efektif dan lebih bervariasi. Data hasil analisis kebutuhan disajikan melalui beberapa cara yaitu wawancara pelatih sepakbola dan penyebaran kuisisioner untuk siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepakbola. Data hasil validasi akan disajikan oleh tiga orang ahli yaitu sepakbola, pembelajaran, dan bahasa yang didapat melalui kuisisioner.

Teknik yang digunakan untuk mengolah data hasil penelitian dari *expert judgment* yang terdiri dari dosen dosen program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Universitas Lampung sebagai ahli sepakbola dan ahli pembelajaran, dan dosen dari prodi Bahasa Indonesia sebagai ahli Bahasa.

Penelitian ini menggunakan instrument yang berdasarkan validasi ahli dalam bidang sepakbola, pembelajaran, dan bahasa. Tujuannya adalah untuk mendapatkan kelayakan model yang dikembangkan berdasarkan dari hasil konsultasi dengan beberapa ahli tersebut. Dimulai dari perencanaan model yang dikembangkan dan hasil dari ujicoba kelompok kecil sampai dengan ujicoba kelompok besar hingga produk hasil pengembangan dinyatakan layak untuk dipublikasikan dan disebarluaskan.

**a. Ahli Sepakbola**

berikut akan disajikan data hasil vaildasi ahli sepakbola terhadap rancangan model latihan *dribbling* sepakbola bagi siswa SMP Negeri 3 Pringsewu.

Berdasarkan penilaian dari ahli sepakbola dengan mengisi instrument kuisisioner yang berupa pertanyaan dengan 10 pertanyaan, yang masing-masing pertanyaan memiliki skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Skor

maksimal dari keseluruhan pertanyaan adalah 50 dan skor minimal adalah 10 yang akan dikonvert ke skor nilai.

Hasil yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli sepakbola adalah 66% yang berarti **cukup valid** dan **layak** untuk digunakan.

Serta terdapat beberapa komentar serta saran dari ahli sepakbola untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan. Komentar dan saran tersebut adalah :

- a. Kelebihan model yang dihasilkan  
Karena latihan adalah sebagai awal dari kemajuan tim sehingga latihan *dribbling* lebih baik dan efektif.
- b. Kekurangan model latihan *dribbling*  
Pemanfaatan energi harus bisa diatasi mengingat banyaknya model latihan yang dijalankan
- c. Saran untuk perbaikan model  
Karena buku ini untuk tim/atlet tingkat SMP, sehingga perlu dipertimbangkan jumlah model latihan yang digunakan

#### b. Ahli Pembelajaran

berikut akan disajikan data hasil validasi ahli pembelajaran terhadap rancangan model latihan *dribbling* sepakbola bagi siswa SMP Negeri 3 Pringsewu. Berdasarkan penilaian dari ahli sepakbola dengan mengisi instrument kuisisioner yang berupa pertanyaan dengan 7 pertanyaan, yang masing-masing pertanyaan memiliki skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Skor maksimal dari keseluruhan pertanyaan adalah 35 dan skor minimal adalah 7 yang akan dikonvert ke skor nilai.

Hasil yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli pembelajaran adalah 71,4% yang berarti **cukup valid** dan **layak** untuk digunakan.

Serta terdapat beberapa komentar serta saran dari ahli pembelajaran untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan. Komentar dan saran tersebut adalah :

- a. Kelebihan model latihan *dribbling*  
*Dribbling* merupakan *basic* untuk dapat bermain sepakbola. Agar dapat bermain lebih baik dan dapat mengontrol permainan untuk tim
- b. Kekurangan model latihan  
Sebaiknya buku ini dilengkapi dengan gambar bergerak atau video pada tiap tahapan latihan dengan gerakan yang bisa diperlambat sehingga pada pelaksanaannya tingkat keberhasilannya lebih tinggi
- c. Saran untuk perbaikan model latihan  
Lengkapi dengan video bagaimana cara mengatasi kesulitan dalam pembelajaran *dribbling* untuk pemula agar dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran sehingga pola gerak jelas dan continue. Gambar pada buku ini terlalu kecil dan cantumkan cara mengatasi apabila terjadi kesulitan. Untuk perbaikan lebih lanjut agar buku dikemas lebih praktis dan buat agar lebih memiliki nilai plus pada buku pengembangan ini.

#### c. Ahli Bahasa

Berikut akan disajikan data hasil validasi ahli bahasa terhadap rancangan model latihan *dribbling* sepakbola bagi siswa SMP Negeri 3 Pringsewu.

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa dengan mengisi instrument kuisisioner yang berupa pertanyaan dengan 8 pertanyaan, yang masing-masing pertanyaan memiliki skor maksimal 5 dan skor minimal 1. Skor maksimal dari keseluruhan pertanyaan adalah 40 dan skor minimal adalah 8 yang akan dikonvert ke skor nilai.

Hasil yang diperoleh berdasarkan penilaian ahli bahasa adalah 90% yang berarti **valid** dan **layak** untuk digunakan.

Serta terdapat beberapa komentar serta saran dari ahli bahasa untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan. Komentar dan saran tersebut adalah :

- a. Kelebihan model latihan *dribbling* Ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami serta gambar yang menarik
- b. Kekurangan model latihan Masih terdapat kesalahan penulisan huruf dan kata.
- c. Saran untuk perbaikan model latihan Perbaiki penulisannya.

Data diatas adalah penilaian model yang dihasilkan dari ahli sepakbola, ahli pembelajaran dan ahli bahasa. Berikut ini adalah rekapitulasi nilai dari *expert judgement*.

#### Rekapitulasi Nilai dari Expert Judgement

No	Expert Judgement	Nilai (persentase)
1	Ahli Sepakbola	66 %
2	Ahli Pembelajaran	71,4 %
3	Ahli Bahasa	90 %
<b>Rata-rata</b>		<b>75,8 %</b>

Tabel 2. Rekapitulasi nilai dari expert judgement.

Berdasarkan data diatas yaitu nilai rata-rata yang dihasilkan dari ahli sepakbola, pembelajaran, dan bahasa sebesar 75,8 % sehingga model latihan *dribbling* ini dinyatakan **cukup valid** dan **layak** untuk digunakan.

## Pembahasan

### 1. Pendapat Ahli dan Peneliti

Berdasarkan penilaian dari ahli sepakbola, pembelajaran, bahasa dan masukan dari peneliti dapat disimpulkan bahwa :

Latihan merupan basic atau dasar dari olahraga, khususnya *dribbling* pada sepakbola sehingga baiknya dikemas dengan variasi latihan yang tidak menimbulkan efek kebosanan. Produk yang dihasilkan berupa buku harus dikemas dengan gambar yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP.

### 2. Penyempurnaan Produk

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli sepakbola, pembelajaran, dan media dapat disimpulkan bahwa model latihan *dribbling* **cukup valid** dan **layak** untuk digunakan

Berdasarkan dari kekurangan dan kelebihan produk yang dihasilkan terdapat beberapa masukan yang akan peneliti paparkan guna tercapainya penyempurnaan produk yang dihasilkan ini. Masukan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut :

- a. Petunjuk pelaksanaan dan gambar pada model harus di susun dan dibuat dengan jelas agar mudah untuk dipahami siswa.
- b. Jarak antar cones harus diperhatikan dan disesuaikan dengan tujuan yang hendak di capai.
- c. Model latihan *dribbling* harus sesuai dengan tujuan latihan yaitu untuk pemula sehingga dimulai dari yang termudah hingga tersulit.

### 3. Pembahasan Produk

Model latihan *dribbling* sepakbola ini dibuat oleh peneliti agar dapat menjadi referensi yang dapat membantu pelatih serta guru olahraga dalam memberikan variasi latihan *dribbling* pada permainan sepakbola. Model ini disusun berdasarkan atas kebutuhan anak dalam ekstrakurikuler sepakbola dan hasil dari pengembangan model yang telah ada.

Setelah produk ini dievaluasi mengenai beberapa kelemahan yang ada dan dilakukan pembenahan produk untuk hasil yang lebih baik, maka dapat disampaikan beberapa keunggulan dari produk ini antara lain :

- a. Dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* siswa, Karena latihan adalah sebagai awal dari kemajuan tim sehingga latihan *dribbling* lebih baik dan efektif.
- b. Ditulis dengan bahasa yang mudah dipahami serta gambar yang menarik
- c. Sumbangan bagi ilmu pendidikan khususnya bidang sepakbola.

### Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli sepakbola, pembelajaran, dan media dengan kuisioner didapat nilai persentase adalah sebesar 75,8 % sehingga model latihan *dribbling* **cukup valid** dan **layak** untuk digunakan dalam menunjang proses latihan *dribbling* pada permainan sepakbola.

Produk yang dihasilkan adalah berupa buku panduan latihan *dribbling* pada permainan sepakbola yang dikembangkan berdasarkan model latihan milik Grag Gratz dan Timo Scheaunemann. Produk yang dikembangkan berupa 5 variasi latihan *dribbling*. Model latihan yang dikembangkan berdasarkan aspek fisik yang mempengaruhi kemampuan *dribbling* seperti kecepatan, kelentukan, dan kelincahan yang dikemas sesuai dengan

karakteristik siswa SMP dengan gambar serta penjelasan yang mudah untuk dipahami.

### Saran

Berdasarkan hasil pengembangan model latihan *dribbling* sepakbola, maka perlu dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan produk yang dihasilkan. Adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut

#### 1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan ini adalah model latihan *dribbling* sepakbola dapat digunakan sebagai model latihan oleh pelatih atau pengajar, dimana dalam pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi, kondisi dan sarana prasarana.

#### 2. Saran Deseminasi

Dalam penyebarluasan pengembangan ke sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran, antara lain:

- a. Sebelum disebarluaskan sebaiknya model latihan *dribbling* sepakbola ini disusun kembali menjadi lebih baik, antara lain tentang kemasan maupun isi dari materi model pembelajaran yang telah dikembangkan.
- b. Agar model latihan *dribbling* sepakbola ini dapat digunakan oleh para pelatih dan guru, maka sebaiknya dicetak lebih banyak lagi, sehingga nantinya para pelatih dan guru dapat memahami dengan baik, sehingga dapat mengaplikasikannya dan menjadikannya proses yang efektif dan efisien.

#### 3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, sebagai berikut :

- a. Untuk subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas, baik itu dari jumlah subyek maupun jumlah SMP yang

- digunakan sebagai kelompok ujicoba.
- b. Hasil pengembangan model latihan *dribbling* sepakbola ini dapat disebarluaskan ke seluruh guru-guru pendidikan jasmani di Indonesia dan pelatih sepakbola.
  - c. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya menggunakan uji efektifitas, yaitu hasil dari pengembangan produk dapat dibuktikan dengan menggunakan tes keterampilan.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, deseminasi, maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan model latihan *dribbling* pada permainan sepakbola ini

#### DAFTAR RUJUKAN

- Borg Walter R., and Gall M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Carling, Christopher. Williams, A. Mark. & Reilly, Thomas. 2007. *Handbook of Soccer Match Analysis "A Systematic Approach to Improving Performance"*. New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Chapman, Stacey. Derse, Edward & Hansen, Jacqueline. 2012. *Soccer Coaching Manual*. Los Angeles: LA84 Foundations.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Djamal, M. 2015. *Paradigma Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunawan, Imam. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Greg, Gratz. 2009. *Complete Conditioning for Soccer*. United State: Human Kinetics.
- Herwin. 2004. *Bahan Pelatihan Pendidikan Jasmani Permainan Sepakbola*. Yogyakarta: Depdiknas
- Subagiyo. 2003. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukatamsi. 1985. *Teknik Dasar Bermain Sepakbola*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Sukmadinata, Nana Syaodah. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Uzer Moh. dan Lilis. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung