

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TAKTIK MENYERANG
UNTUK USIA 14-15 TAHUN DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
BERBASIS BLOG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :
Achmad Ashari
NIM. 14602241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TAKTIK MENYERANG
UNTUK USIA 14-15 TAHUN DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA
BERBASIS BLOG**

Oleh:

Achmad Ashari
NIM 14602241033

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan model media latihan untuk menghasilkan variasi model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola yang mudah diakses.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini dilakukan melalui tahapan: (1) Potensi masalah; (2) Mengumpulkan data; (3) Mendesain produk; (4) Pembuatan produk; (5) Validasi produk; (6) Revisi produk; (7) Produk akhir; (8) Uji coba produk. Penelitian ini menghasilkan produk yang divalidasi oleh *expert*. Produk yang dihasilkan diuji cobakan kepada pelatih dan atlet. Subjek uji coba kelompok kecil adalah Sekolah Sepakbola AMTRI dan subjek uji coba kelompok besar adalah Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000.

Data hasil validasi dari *expert* mendapatkan persentase 85% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Penilaian dari uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 83% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil dari penilaian uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 84% dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil penelitian ini adalah pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* layak/baik digunakan sebagai bahan pembelajaran latihan taktik menyerang dalam sepakbola.

Kata Kunci: taktik menyerang, *blog*, dan atlet usia 14-15 tahun.

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

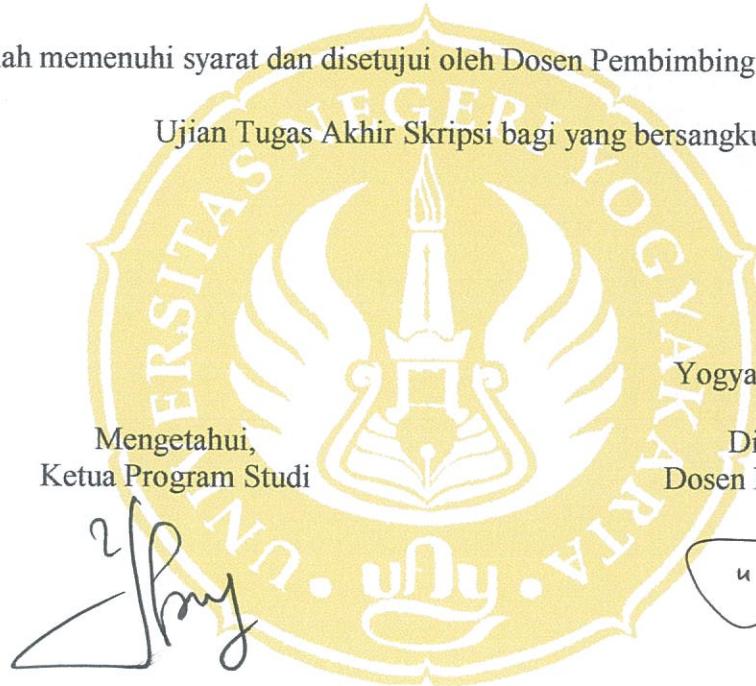
PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TAKTIK MENYERANG UNTUK USIA 14-15 TAHUN DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA BERBASIS BLOG

Disusun oleh:

Achmad Ashari
NIM 14602241033

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Mengetahui,
Ketua Program Studi

CH. Fajar Sri wahyuni, M.Or
NIP. 19711229 200003 2001

Yogyakarta Juli 2018

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Ratna Budiarti, M.Or
NIP. 19810512 201012 2003

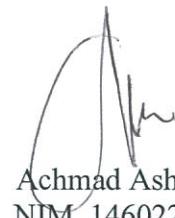
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Ashari
NIM : 14602241033
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul TAS : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang Untuk Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis *Blog*

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yg ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Yogyakarta, Juli 2018
Yang menyatakan,



Achmad Ashari
NIM. 14602241033

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA LATIHAN TAKTIK MENYERANG UNTUK USIA 14-15 TAHUN DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA BERBASIS *BLOG*

Disusun Oleh:

Achmad Ashari

NIM 14602241033

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Rogram Studi

Pendidikan Kepelatihan Olahrga Fakultas Ilmu Keolahrgaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal Agusuts 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Ratna Budiarti, M.Or

Ketua Penguji/Pembimbing

Faidillah Kurniawan, M.Or

Sekretaris

Nawan Primasoni, S.Pd.Kor, M.Or

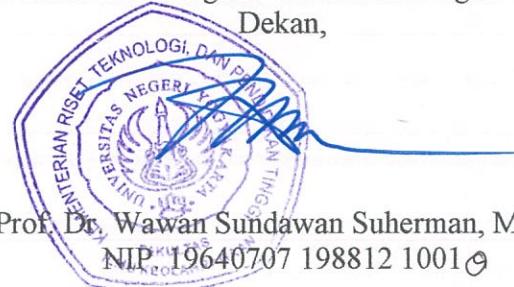
Penguji

.....
20 -08 -2018

.....
20 -08 -2018

.....
09 -08 -2018

Yogyakarta, Agustus 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 10019

MOTTO

SKRIPSI ITU MUDAH,

YANG SUSAH ITU MAU MEMAHAMI SECARA UTUH DAN MAU

MENGERJAKANNYA

(penulis)

HALAMAN PERSEMPAHAN

Dengan mengucap syukur, kupersembahkan karya tulis ini untuk orang yang
mencintaiku dan aku mencintainya :

1. Bapak Harianto dan Ibuk Wiwik Asmaningsih, pengantar dalam hidupku sampai aku memahami dan menemukan arti kasih sayang.
2. Kakak Alfania dan Mas Agus yang selalu mendukung saya
3. Guruku, yang telah mengajariku keluasan hidup dan jalan sunyi
4. Rekan-rekan yang telah membantu dalam segala hal
5. Saudara-saudaraku dimanapun berada

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas akhir skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog*” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulisa menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Ratna Budiarti, M.Or. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Nawan Primasoni, S.Pd.Kor.,M.Or. selaku Validator instrument penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat teralaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Subayo Irianto, M.Pd. selaku penasehat akademik yang telah membimbing saya selama ini
4. Ibu CH. Fajar Sri Wahyuni, S.Pd., M.Or. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan dan Ketua Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposan sampai dengan selesaiannya TAS ini.
5. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Pelatih Kepala Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Pelatih Kepala Sekolah Sepakbola AMTRI yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung , yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT melebihi dari apa yang diberikan pihak di atas dan tugas akhir skripsi ini menjadi informasi bermanfat bagi pemvbaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 28 Juli 2018
Penulis,

Achmad Ashari
NIM 14602241033

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Pengembangan	4
F. Manfaat Pengembangan	5
G. Asumsi Pengembangan	5
H. Spesifikasi Produk Dikembangkan.....	6
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Pengembangan	7
2. Hakikat Website	8
3. Hakikat <i>Blog</i>	9
4. Hakikat Latihan.....	10
5. Hakikat Permainan Sepakbola.....	13
6. Hakikat Taktik.....	14
5. Hakikat Anak Usia 14-15 Tahun	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berfikir	23
D. Pertanyaan Penelitian	23
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan	25
C. Desain Penelitian.....	29
1. Desain Uji Coba	29
2. Subjek Coba Kelompok Kecil dan Besar	29
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	30
4. Teknik Analisis Data	31
BAB IV.....	32
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Hasil Penelitian.....	32
1. Tahap perencanaan.....	32

2. Pengembangan Produk Awal	32
3. Validasi Produk	33
4. Revisi Produk.....	38
5. Uji Coba Produk	41
6. Produk Akhir.....	45
B. Pembahasan.....	47
BAB V	51
KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan.....	51
B. Implikasi Hasil Penelitian	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
D. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. alternatif jawaban dan skor penilaian skala <i>Likert</i>	30
Tabel 2. Daftar persentase kelayakan	31
Tabel 3. Hasil validasi dari <i>expert</i> tahap pertama	34
Tabel 4. grafik <i>expert</i> tahap pertama	35
Tabel 5. data hasil validasi expert tahap kedua.....	37
Tabel 6. Grafik <i>expert</i> tahap kedua	38
Tabel 7. Hasil dari uji kelompok kecil.....	42
Tabel 8. grafik hasil uji kelompok kecil.....	42
Tabel 9. Hasil uji dari kelompok besar.....	44
Tabel 10. grafik hasil uji kelompok besar	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Pembagian area lapangan.....	16
Gambar 2. permainan rusuk <i>modern</i>	16
Gambar 3. permainan rusuk <i>modern</i>	17
Gambar 4.Kekacauan yang menguntungkan.....	17
Gambar 5.Kekacauan yang menguntungkan.....	18
Gambar 6. <i>Walpass</i>	18
Gambar 7. Memberikan sebuah putaran tambahan untuk kombinasi pusat....	19
Gambar 8. Menembus perangkap offside.....	19
Gambar 9. Langkah-langkah penggunaan Metode (R&D)	25
Gambar 10. Model pengembangan taktik menyerang dalam sepakbola berbasis <i>blog</i>	26
Gambar 11. Sebelum dan sesudah revisi	39
Gambar 12. Sebelum dan sesudah revisi	39
Gambar 13. Sebelum dan sesudah revisi	40
Gambar 14. Sebelum dan sesudah revisi	40
Gambar 15. Sebelum dan sesudah revisi	40
Gambar 16. Halaman utama.....	45
Gambar 17. Bagian isi	46
Gambar 18. Bagian isi	46
Gambar 19. Bagian isi	46
Gambar 20. Isi video	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar bimbingan	56
Lampiran 2. Surat penelitian.....	57
Lampiran 3. Surat penelitian.....	58
Lampiran 4. Lembar validasi <i>expert</i> sebelum revisi.....	59
Lampiran 5. Lembar validasi <i>expert</i> sesudah revisi	64
Lampiran 6. Surat keterangan <i>expert</i>	69
Lampiran 7. Lembar validasi kelompok kecil.....	70
Lampiran 8. Lembar validasi kelompok besar	72
Lampiran 9. Surat Melaksanakan Penelitian.....	74
Lampiran 10. Dokumentasi validasi kelompok kecil.....	75
Lampiran 11. Dokumentasi validasi kelompok besar	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan permainan sepakbola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya dan mempertahankan kemasukan bola ke gawang sendiri dari serangan lawan. Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang, masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan (Luxbacher, 2011: 2). Dengan tujuan permainan sepakbola seperti yang telah dijabarkan diatas maka perlu taktik yang bermacam-macam dan bervariasi. Taktik merupakan komponen penting dalam permainan sepakbola. Menurut Primasoni & Sulistyono (2016: 29) taktik adalah pemikiran bagaimana menang melawan tim lawan terlepas dari komponen teknik, fisik, dan mental. Sehingga taktik perlu terus adanya pengembangan. Hal ini agar permainan sepakbola semakin berkembang. Peluang terciptanya gol semakin banyak dan permainan sepakbola semakin menarik untuk ditonton. Semakin banyak variasi taktik permainan maka akan sangat sulit lawan untuk menebak taktik permainan yang digunakan saat pertandingan. Sehingga akan semakin mudah sebuah tim untuk menciptakan gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Di era saat ini anak-anak sudah banyak mempunyai *Handphone*. Survey yang dilakukan oleh Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014. Setidaknya ada 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini. Mayoritas dari mereka yang disurvei telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun. Lebih dari setengah responden (52 persen)

menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurgan dari seperempat persen (21 persen) untuk *smartphone* dan hanya 4 persen untuk tablet. Sehingga dari survey tersebut permainan anak-anak juga mengalami perubahan (Broto, Februari 2014). Anak-anak lebih menyukai apapun yang berkaitan di *handphone*. Akses internet juga sudah mudah dilakukan. Setiap *handphone* android pasti bisa mengakses internet. Dengan kemudahan mengakses internet. Anak-anak akan lebih senang dan sering membuka internet. Jika taktik sepakbola mudah dipelajari anak melalui internet. Maka ketika latihan pelatih lebih mudah dan cepat memberikan arahan materi yang berkaitan dengan sepakbola.

Berdasarkan pengamatan peneliti ketika PPL di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000. Taktik permainan menyerang yang sering digunakan di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 usia 14-15 tahun perlu adanya variasi-variasi baru dalam penyerangan sehingga permainan lebih menarik, sesuai dengan karakteristik pemain usia 14-15 tahun yaitu merubah gerakan arah serangan setelah itu bola cepat diberikan ke depan. Dalam pertandingan pemain-pemain kurang banyak menggunakan gerakan menipu arah serangan dalam menguasai bola. Selama ini taktik permainan yang digunakan untuk menyerang masih mudah ditebak lawan. Pemain belakang langsung melambungkan bola kedepan menuju pemain depan tanpa adanya gerakan menipu arah serangan. Dimana serangan semacam ini untuk anak-anak Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 usia 14-15 tahun tidak efisien dan sangat mudah ditebak pemain belakang lawan. Permainan tanpa melalui mengolah bola dari pemain tengah untuk menipu pemain belakang lawan dan menguasai permainan. Sering juga terjadi ketika bola umpan lambung dari samping menuju area penjaga

gawang langsung diberikan tanpa ada taktik yang membuat pemain bertahan lawan tertipu.

Jika model pertandingan untuk anak-anak di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 usia 14-15 tahun yang digunakan sering menggunakan taktik bola dari pemain belakang langsung ke pemain depan. Tanpa ada gerak tipu permainan untuk menerobos pertahanan lawan. Serangan dari sisi lapangan manapun yang menuju ke area penjaga gawang tanpa ada variasi. Akan membuat tim sulit untuk mencetak gol. Maka perlu adanya pengembangan model latihan taktik menyerang agar peluang terciptanya gol semakin banyak. Sehingga perlu terus adanya pengembangan dalam merancang taktik, karena dalam permainan sepakbola, taktik merupakan proses kunci keberhasilan menembus pertahanan lawan untuk mencetak gol.

Dilihat dari masalah yang ada, sehingga perlu dikembangkan model latihan yang lebih banyak lagi. Khususnya taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun. Dimana taktik yang sudah dibuat harus lebih mudah diakses, menarik, mudah dilakukan dan tidak membuat bosan dari taktik yang sebelumnya sudah ada. Sekaigus disesuaikan dengan perkembangan kegemaran anak khususnya anak usia 14-15 tahun. Dengan demikian, peneliti bermaksud membuat penelitian dengan judul “Pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog*”. Dari model latihan ini diharapkan bisa memberikan pengembangan taktik menyerang agar permainan semakin menarik dan mudah untuk mencetak gol.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang kemungkinan timbul dalam penelitian yaitu.

1. Dibutuhkan media yang sesuai digunakan anak di era banyak menggunakan *handphone* untuk mengakses internet agar mau mempelajari taktik menyerang
2. Media yang tepat untuk menambah variasi taktik menyerang agar tidak mudah ditebak lawan
3. Perlu adanya variasi-variasi baru dalam penyerangan sepakbola untuk merubah gerakan arah serangan setelah itu bola cepat diberikan ke depan dengan media pembelajaran baru sehingga permainan lebih menarik sesuai dengan karakteristik pemain usia 14-15 tahun

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas peneliti tidak meneliti semua permasalahan yang ada, peneliti memberi batasan masalah. Pemberian batasan masalah ini penting sebagai acuan dan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Peneliti memberi batasan penelitian tentang bagaimana mengembangkan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola di era anak-anak lebih suka mengakses internet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut “apakah pengembangan model media latihan taktik menyerang berbasis *blog* untuk pemain usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola lebih disukai?”

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan variasi model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola yang mudah diakses.

F. Manfaat Pengembangan

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan akan memberikan beberapa manfaat yaitu:

1. Secara teoritis:

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk acuan penelitian-penelitian selanjutnya, terutama tentang pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam sepakbola.
- b. Bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dalam bidang pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam sepakbola dapat dijadikan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Secara praktis:

- a. Bagi Pelatih, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk menyusun program latihan dengan landasan ilmiah sehingga dapat memberikan presensi yang lebih baik.
- b. Bagi pemain, dengan adanya pengembangan model media latihan taktik menyerang diharapkan dapat lebih mudah untuk memahami taktik dan bersemangat dalam latihan maupun bermain.
- c. Bagi masyarakat umum, penelitian ini dapat menambah informasi masyarakat dalam bidang permainan sepakbola.

G. Asumsi Pengembangan

1. Pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk menambah berbagai macam bentuk penyerangan dalam permainan sepakbola

2. Pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun diharapkan membuat permainan sepakbola menarik dan meningkatkan peluang terciptanya gol.

H. Spesifikasi Produk Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan untuk memecahkan masalah tersebut berupa bermacam-macam bentuk materi variasi model media latihan taktik menyerang berbasis *blog* untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut Sugiyono (2011: 333) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tetentu, dan menguj keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan peneltian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode peneltian dan pengembangan. Menurut Nusa & Putra (2012: 72) pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengatuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial,atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah penggunaan ilmu dalam memproduksi sesuatu hal yang baru dimana yang sebelumnya sudah ada dan ditingkatkan lagi sesuai dengan kondisi masyarakat. Sebelum digunakan untuk orang banyak harus diuji dahulu validitasnya. Validasi dilakukan oleh para ahli yang sesuai dengan bidangnya. Agar apa yang dikembangkan bermanfaat di masyarakat luas.

2. Hakikat Website

Menurut Darmawana & Permana (2013: 1) *world wide web (www)* atau yang sering lebih dikenal dengan *web* ditemukan oleh seorang berkebangsaan Inggris yang bernama Sir Timothy John “Tim” Berners-Lee sekitar tahun 1980-an. Awalnya *web* ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah tukar menukar dan memperbaharui informasi kepada sesama peneliti di tempat dia bekerja. Yaitu di European Laboratory for Particle Physics (lebih dikenal dengan nama CERN). Dikota Geneva dekat perbatasan Perancis dan Swiss. Teknologi *web* semakin banyak digunakan untuk pembuatan *website* hingga *web application*. Jenis-jenis *website* dengan jenis baru lahir sebagai *prototype* bagi pengembang lain untuk mengembangkan jenis *website* serupa. Menurut Yuhervizar (2013: 2) *website* adalah keseluruhan halaman-halaman yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut dengan *Hyperlink* sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *Hypertext*. saat ini, untuk membuat *website* bukanlah hal yang sulit, karena sangat banyak layanan-layanan untuk membuat *website* secara gratis, baik dalam bentuk *blog* maupun dalam bentuk sub domain dari penyedia jasa tersebut. Menurut Solomon & Scrum (2010: 1) *Web 2.0* merupakan istilah yang diberikan untuk menggambarkan generasi kedua dari *World Wide Web* yang difokuskan pada kemampuan orang untuk berkolaborasi dan berbagi informasi secara online. *Web 2.0* pada dasarnya mengacu pada transisi dari halaman *web* HTML. Statis ke *web* yang lebih dinamis, lebih terorganisir, dan didasarkan pada menlayani aplikasi *web* untuk pengguna. Fungsi lain yang disempurnakan dari *WEB 2.0* termasuk komunikasi

terbuka dengan penekanan pada komunitas berbasis pengguna *web*, lebih terbuka dan bersifat berbagi informasi. Seiring waktu, *Web 2.0* digunakan lebih sebagai istilah pemasaran daripada istilah computer yang berbasis sains. *Blog*, *wiki*, dan layanan *web* semua dilihat sebagai komponen dari *Web 2.0*.

3. Hakikat *Blog*

Menurut Fary (2009: 3) *blog* merupakan singkatan dari *weblog*. *Blog* pada dasarnya merupakan *website* dengan cirri khusus, yakni tulisan terbaru berada paling atas. *Blog* mengikuti format (catatan harian) online atau jurnal yang isinya dibuat berdasarkan tanggal. Kendati konsep awalnya adalah diari, namun dewasa ini tidak semua *blog* semata bercerita tentang kehidupan pribadi si penulis. Kini banyak *blog* yang bercerita tentang topik khusus, atau juga berisi refleksi pribadi dan opini mengenai suatu masalah. Ciri lain dari *blog* adalah kemudahannya untuk menambahkan konten baru. Menurut Darmawana & Permana (2013: 2) *blog* merupakan buku harian yang *terpublish* di internet. Seorang pengelola *blog* dapat dengan bebas menuangkan pikirannya dalam bentuk tulisan ke dalam *website* ini. Tulisan tersebut selanjutnya disimpan di database dan di *publish* di internet. Fungsional dari situs ini adalah publikasi dalam bentuk artikel di internet.

Menurut Asdani (2006: 1) *blog* dapat dipahami sebagai sebuah tipe atau bentuk *website* yang biasanya disusun secara teratur dan kronologis, dengan susunan entri atau posting paling baru pada pengaturan paling atas dari halaman pertama, dan selanjutnya berurutan ke entri atau posting sebelumnya. *Blog* terkadang ditulis dan di-update secara teratur. Sering kali *blog* ditulis dengan topik tertentu. Biasanya komunitas *blog* memiliki keterikatan yang kuat dan menjadikan *blog* sebagai tempat

berinteraksi, berbagi saran dan ide, memperoleh teman, bahkan memperkenalkan bentuk usahanya kepada orang lain.

4. Hakikat Media

Menurut Suhana (2014: 61) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadi verbalisme. Dapat dikatakan bahwa media belajar adalah sesuatu yang dapat membantu siswa agar supaya terjadi proses belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Azhar, 2006: 4).

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas dan menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga menghasilkan proses belajar (Sadiman, 2003: 6).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Apapun itu media dan alatnya asalkan bisa digunakan mendukung proses belajar dan menarik pembelajar untuk mau mencoba.

5. Hakikat Latihan

a. Pengertian Latihan

Menurut Sukadiyanto (2010: 5) latihan berasal dari kata *practice* adalah aktivitas untuk meningkatkan ketrampilan (kemahiran) berolahraga dengan

menggunakan berbagai perlengkapan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraga. Menurut Irianto (2002: 11) latihan adalah proses mempersiapkan atlet secara sistematis untuk mencapai mutu prestasi maksimal dengan diberi beban latihan fisik dan mental yang teratur, terarah, meningkat, dan berulang-ulang waktunya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa latihan adalah proses latihan yang telah tersistematis untuk meningkatkan kemampuan atlet. dilakukan dengan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan cabang olahraga.

b. Komponen latihan

Menurut Sukadiyanto (2010: 36) yang menentukan proses terjadinya kompensasi dengan komponen-komponen sebagai berikut: (1) Intensitas adalah ukuran yang menunjukkan kualitas (mutu) suatu rangsang atau pembebahan; (2) Volume adalah ukuran yang menunjukkan kuantitas (jumlah) suatu rangsang atau pembebahan; (3) *Recovery* adalah waktu istirahat yang diberikan pada saat antar set atau antar repetisi. (4) Interval adalah waktu istirahat yang diberikan pada saat antar seri, antar sirkuit, atau antar sesi per unit latihan; (5) Repetisi adalah jumlah ulangan yang dilakukan untuk setiap butir atau item latihan; (6) Set adalah jumlah ulangan untuk satu jenis butir latihan; (7) Set atau sirkuit adalah ukuran keberhasilan dalam menyelesaikan beberapa rangkaian butir latihan yang berbeda-beda; (8) Durasi adalah ukuran yang menunjukkan lamanya waktu pemberian rangsang (lamanya pembebahan); (9) Densitas adalah ukuran yang menunjukkan padatnya pemberian rangsang (lamanya pembebahan); (10) Irama adalah ukuran yang menunjukkan kecepatan pelaksanaan suatu perangsangan atau pembebahan; (11) Frekuensi adalah jumlah latihan yang dilakukan dalam periode waktu tertentu; (12) Sesi atau unit

adalah jumlah materi program latihan yang disusun dan yang harus dilakukan dalam satu kali pertemuan (tatap muka).

c. Prinsip latihan

Menurut Sukadiyanto (2010: 12) prinsip latihan ada 12 yaitu prinsip kesiapan, (2) individual, (3) adaptasi, (4) beban latihan, (5) pregresif, (6) spesifik, (7) variasi, (8) pemanasan dan pendinginan, (9) latihan jangka panjang, (10) prinsip kebaikan, (11) tidak berlebihan, dan (12) sistematik. Prinsip-prinsip latihan menurut Bompa (1994 : 29-48) adalah sebagai berikut: (1) prinsip partispatif aktif mengikuti latihan, (2) prinsip pengembangan menyeluruh, (3) prinsip spesialisasi, (4) prinsip individual, (5) prinsip bervariasi, (6) model dalam latihan proses latihan, dan (7) prinsip pengingkatan beban. Menurut Harsono (2015: 37) prinsip latihan meliputi beberapa aspek yaitu overtraining, perkembangan menyeluruh, interpendensi, prinsip individualisasi, prinsip spesifik, dan prinsip pemulihan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, peneliti berkesimpulan bahwa prinsip latihan adalah harus spesifik, model latihan bervariasi dan meningkat.

d. Tujuan Latihan

Bompa (1994: 5) menjelaskan bahwa latihan adalah untuk memperbaiki prestasi tingkat ketrampilan maupun kinerja atlet, dan diarahkan oleh pelatih untuk mencapai tujuan umum latihan. Menurut Harsono (2015: 39) tujuan serta sasaran dari latihan atau training adalah untuk membantu atlet untuk meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin. Menurut Sukadiyanto (2010: 8-9) tujuan latihan secara garis besar adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas fisik dasar secara umum dan menyeluruh.
- 2) Mengembangkan dan meningkatkan potensi fisik secara khusus.

- 3) Menambah dan menyempurnakan keterampilan teknik
- 4) Mengembangkan dan menyempurnakan strategi, teknik, dan pola permainan.
- 5) Meningkatkan kualitas dan kemampuan psikis olahragawan dalam bertanding.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan dari latihan yaitu memaksimalkan potensi yang dimiliki atlet agar bisa terampil dan berkualitas dalam bidang olahraga sesuai dengan cabang olahraga.

6. Hakikat Permainan Sepakbola

Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola,dengan tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan. Di dalam memainkan bola, setiap pemain dibolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan, hanya penjaga gawang yang boleh menggunakan kaki dan tangan (Muhajir, 2006: 1). Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang, masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan (luxbacher, 2011: 2). Menurut Hidayat & Witono (2017: 6-7) sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang dimainkan di luar ruangan. Olahraga ini dimainkan di atas sebuah kawasan yang lapang oleh kedua kelompok yang disebut tim. Setiap tim memiliki kotak yang dilengkapi dengan jarring. Mereka saling berhadapan dengan tujuan untuk memasukan bola ke dalam kotak dengan jaring masing-masing lawan. Untuk bermain sepakbola, dilakukan di atas lapangan ukuran 100-120 meter. Sementara untuk lebar lapangan yang memiliki 65-75 meter. Pada bagian tengah masing-masing ujung lapangan,terdapat area gawang. Bentuk area gawang ini adalah empat persegi panjang yang memiliki ukuran 7,32 meter serta ketinggian 2,44 meter. Gawang ini berbentuk

kotak yang dilengkapi dengan jaring untuk melihat bola benar-benar masuk ke dalam gawang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah permainan yang dilakukan ditempat datar dengan mempertandingkan dua tim dimana setiap tim berjumlah sebelas pemain dan diantara keduanya saling bersaing membuat gol dan mempertahankan gawangnya kemasukan dari lawannya.

7. Hakikat Taktik

a. Hakikat Taktik

Menurut Primasoni & Sulistyono (2016: 29) taktik adalah pemikiran bagaimana menang melawan tim lawan terlepas dari komponen teknik, fisik, dan mental. Menurut Clive Gifford (2002: 3) dalam buku Primasoni dan Sulistyino taktik adalah bagaimana cara mengatur anggota tim saling bekerjasama untuk mengalahkan lawan.

Menurut Nugraha (2013: 76) satu taktik permainan bisa diterapkan meskipun kalian sedang bermain atau berlatih di sebuah lapangan kecil dengan hanya 5 atau 6 pemain setiap timnya. Dengan berlatih taktik, kalian akan mendapatkan bahwa dalam permainan yang sebenarnya jarang ada lebih dari setengah lusin pemain berada di sekeliling bola pada setiap waktu. Dengan begitu taktik yang dipelajari dalam permainan yang lebih sederhana akan berguna. Menurut Danny Mielke (2007: 121) formasi permainan tim dan konsep-konsep dasar berkaitan dengan permainan menyerang dan bertahan. Isitilah *formasi* mengacu kepada bagaimana tim menyusun pemain belakang, pemain tengah, dan pemain tengah selama pertandingan. Kamu dan timmu harus memutuskan formasi mana yang akan digunakan atau konsep mana yang akan ditekankan. Seorang penjaga gawang yang kuat akan memberikan

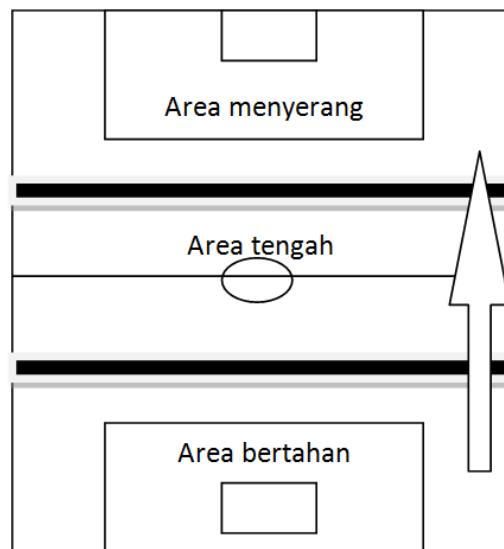
keluasan yang lebih besar di dalam pengaturan pertahanan. Pemain depan yang kuat mungkin akan menentukan jenis strategi yang akan dimanfaatkan oleh pemain tengah. Tim lawanmu juga akan mempengaruhi strategimu. Walaupun timmu mungkin merasa cocok dengan pendekatan tertentu, mungkin lebih bijak jika membuat variasi pengaturan tersebut ketika dihadapkan dengan lawan tertentu. Menurut Luxbacher (2011: XI) taktik adalah konsep pengaturan individu,kelompok atau tim berdasarkan pada peran pemain dalam struktur tim. Taktik beregu mengarahkan kesebelasan anggota ke arah satu sasaran utama dan membantu menempatkan semua pemain pada halaaman yang sama. Serangan dan pertahanan yang sukses dibangun oleh kelompok, hasil dari usaha pemain yang terkoordinasi, dan dapat dicapai hanya jika semua pemain memiliki pemahaman terhadap prinsip dasar yang mendasari permainan (Luxbacher, 2011: 185)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli data disimpulkan bahwa taktik adalah bentuk rancangan yang disusun untuk mengalahkan tim lawan dilakukan secara individu, kelompok atau tim dengan menata gerak pemain dalam pertandingan sepakbola.

b. Hakikat Taktik Menyerang

Menurut Primasoni & Sulistyinono (2016: 30-31) zona lapangan dibagi menjadi tiga yaitu zona pertahanan, zona pembangunan, dan zona penyerangan. Situasi menyerang dalam permainan sepakbola adalah situasi dimana tim sedang menguasai bola. Taktik menyerang dalam permainan sepakbola yaitu cara atau rencana yang digunakan suatu tim untuk mencetak gol ke gawang lawan ketika tim menguasai bola. Menurut Nugraha (2013: 81) lapangan sepakbola dibagi menjadi tiga bagian. Sepertiga lapangan paling dekat dengan dengan adalah daerah pertahan tim.

Daerah tengah lapangan lebih luas dan aman. Daerah serang berada di depan gawang lawan.

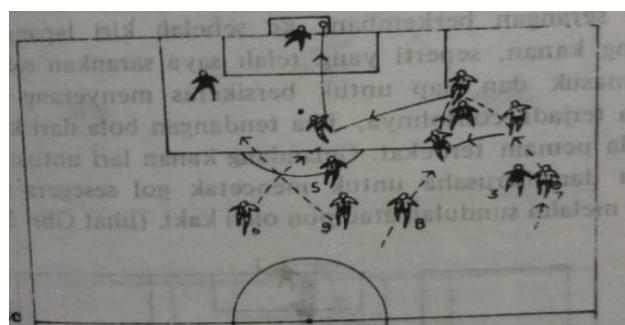


Gambar 1: Pembagian area lapangan
Sumber : Primasoni & Sulistyo (2016: 31)

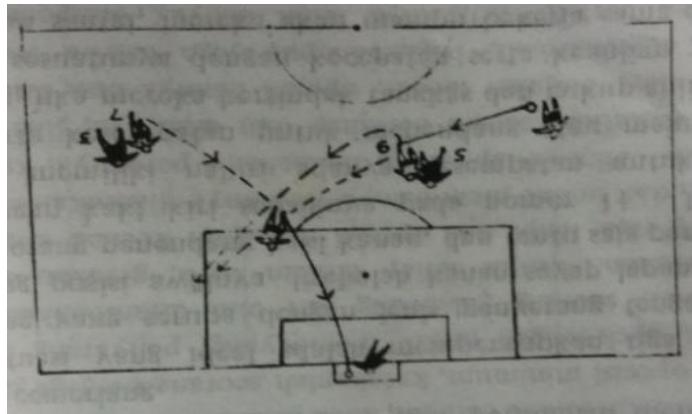
c. Taktik Menyerang

1. Taktik Permainan Rusuk *Modern*

Menurut Eric (1986: 24) permainan rusuk *modern* ialah pemain gelandang *modern* berperan lebih besar dari pemain lain maupun penyerang, menjelajah ke daerah tengah mencari kesempatan mencetak gol maupun sebagai jembatan pengoperan bola dari rekan-rekan satu team dimana tendangan mereka agak rawan sifatnya.



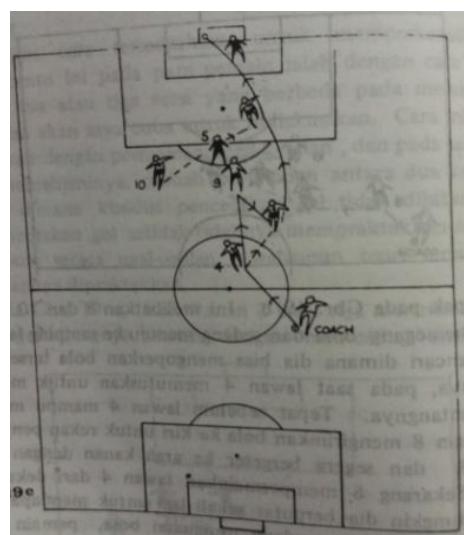
Gambar 2. permainan rusuk *modern*
Sumber Eric (1986: 30)



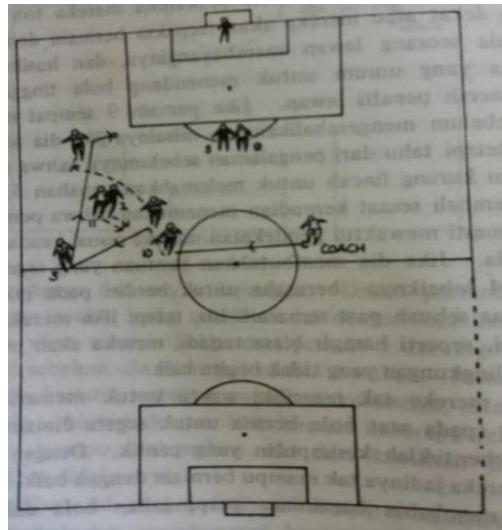
Gambar 3. permainan rusuk *modern*
Sumber Eric (1986: 36)

2. Taktik Kekacauan Yang Menguntungkan

Menurut Eric (1986: 57) taktik kekacauan yang menguntungkan ialah model penggiringan bola yang kacau mungkin tampak sebagai suatu seni yang kabur. Pada dasarnya para pemain sebaiknya berusaha untuk menjauhi daerah dimana bola sedang digiring. Lalu, dengan merubah arah serangan, mereka mampu menggiring bola dengan arah tak menentu untuk mencari tempat yang agak renggang dimana dia bisa melakukan tendangan langsung, maupun dengan pengoperan dengan tendangan panjang.



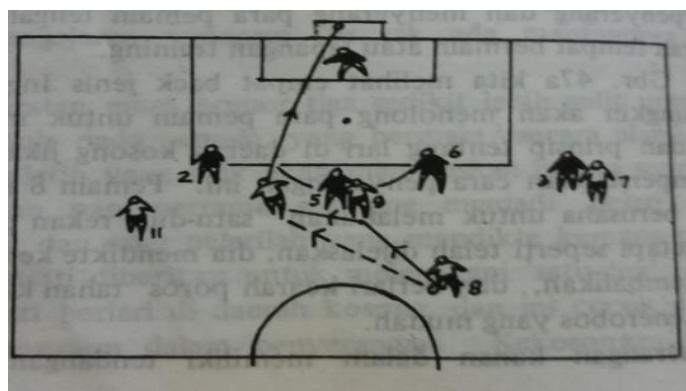
Gambar 4.Kekacauan yang menguntungkan
Sumber Eric (1986: 60)



Gambar 5.Kekacauan yang menguntungkan
Sumber Eric (1986: 74)

3. Taktik *Walpass*

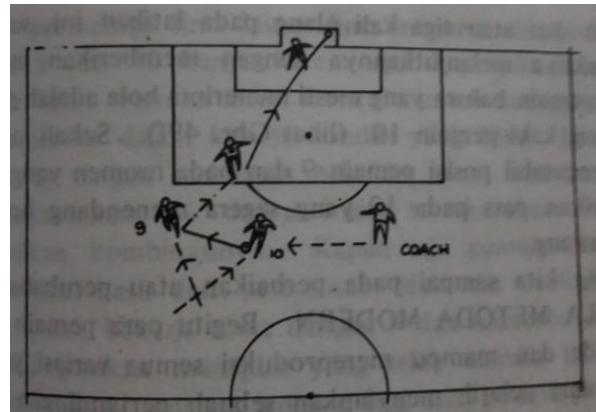
Menurut Eric (1986: 125) taktik *walpass* adalah langkah pertama menuju permainan gabungan.



Gambar 6.*Walpass*
Sumber Eric (1986: 130)

4. Taktik Putaran Tambahan Pada Kombinasi Pusat

Menurut Eric (1986: 135) taktik putaran tambahan pada kombinasi pusat adalah bentuk taktik yang waktu demi waktu dengan variasi-variasi. Mereka memotong jalan memasuki pusat pertahanan lawan, melakukannya dengan kekerasan dengan menyerang kekuatan lawan dan membawa bola tetap diatas lapangan.



Gambar 7. Memberikan sebuah putaran tambahan untuk kombinasi pusat
Sumber Eric (1986: 139)

5. Taktik Menembus Sebuah Perangkap *Offside*

Menurut Eric (1986: 142) taktik menembus sebuah perangkap *offside* adalah bentuk permainan dimana para penyerang dalam akan sering menerima bola jika dalam bantuan dekat dari ketiga penyerang depan dan memperhatikan bahwa para pihak bertahan saling member tahu dan beraksi bersama, akan berpura-pura untuk memberikan pass pada seorang gelandang gelangan ataupun pada seorang penyerang tengah, sebelum mendadak berbalik dan membawa bola tersebut lari ke sebuah celah pada garis pertahanan. Setiap orang kocar-kacir, berusaha untuk mengejar pemain yang menipu mereka dan menyerang gawangnya sendiri untuk kemudian seringkalai menciptakan gol-gol yang spektakuler.



Gambar 8. Menembus perangkap offside
Sumber Eric (1986: 145)

5. Hakikat Anak Usia 14-15 Tahun

Menurut Nurichsan & Agustin (2013: 73-74) usia 14-15 tahun dimana perkembangan fisik jauh dari sempurna. Perkembangan internal seperti sistem pencernaan, sistem peredaran darah, sistem pernafasan, sistem endokrin, dan jaringan tubuh lebih menonjol dari pada perkembangan eksternal seperti tinggi badan, berat badan, proporsi organ tubuh, organ seks, dan ciri-ciri seks sekunder. Ciri-ciri perkembangan remaja awal sebagai berikut:

- a. Laju perkembangan secara umum berlangsung sangat pesat
- b. Proporsi ukuran tinggi dan berat badan sering kurang seimbang (termasuk otot dan tulang-belulang).
- c. Munculnya ciri-ciri sekunder (tumbuh bulu pada pubic region, otot mengembang pada bagian-bagian tertentu, disertai mulai aktifnya sekresi kelenjar jenis (menstruasi pada wanita dan mimpi basah yang pertama pada pria)).
- d. Gerak-gerak tampak canggung dan kurang terkondisikan,
- e. Aktif dalam berbagai cabang permainan yang dicobanya.

Menurut Singgih & Yulia (2011: 204-205) pada usia remaja bisa dilihat dari kekhasan perkembangannya sebagai berikut:

1. Mula-mula terlihat timbulnya perubahan jasmani, perubahan fisik yang demikian pesatnya dan jelas berbeda disbanding dengan masa sebelumnya
2. Perkembangan inteleknya lebih mengarah kepimikiran tentang dirinya, refleksi diri.
3. Perubahan-perubahan dalam hubungan antara anak dan orang tua dan orang lain dalam lingkungan sekitarnya.
4. Timbulnya perubahan dalam perilaku, pergaulan, dan kebutuhan seksual

5. Perubahan dalam harapan dan tuntunan orang terhadap remaja
6. Banyaknya pendekatan dalam waktu yang singkat menimbulkan masalah dalam penyelesaian dan usaha memadukannya.

Menurut Fudyartanta (2012: 203) anak putra yang berumur 13/14-16/17 tahun secara biologis dan kimiai, pada anak remaja itu mulai tumbuh fungsi daripada alat-alat kelamin yang sebenarnya. Yaitu mulai mengeluarkan kelenjar-kelenjar kelamin (*hormone genetalia*) yang sanggup mereproduksikan jenisnya. Saat ini mulai tumbuh pubes, yaitu rambut-rambut tandan kedewasaan, misalnya kumis dan rambut genetalia. Oleh karena itu masa itu disebut pubertas. Sifat-sifat anak-anak pradewasa putra menurut Fudyartanta (2012: 219) sebagai berikut :

1. Keadaan fisik :
 - a. *Morfologi somatic* sudah dewasa
 - b. Sosok tubuh tegap, otot-otot dan urat-urat kelihatan nyata, kulit agak kasar
 - c. Tumbuh kumis dan rambut-rambut pubes lainnya
 - d. Wajah sering kali berjerawat.
2. Sifat-sifat rohaninya
 - a. Aktif dan suka memberi, mencari, dan berbuat.
 - b. Senang memberi perlindungan-perlindungan, terutama kepada anak-anak putri, ingin mencintainya
 - c. Banyak meniru bintang-bintang pujaannya.
 - d. Minat dan interesnya tertuju kepada hal-hal yang rasional dan intelektual
 - e. Sikap sosialnya tegas, *sakelijk*
 - f. Aktif untuk berbicara dan memberi keputusan-keputusan.
 - g. Berpakaian rapi, senang bersolek.

h. Ingin bergaul dengan pacarnya terus menerus.

i. Senang mengganggu teman putri lainnya.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa usia 14-15 tahun adalah usia remaja dimana pertumbuhan dan perkembangan banyak mengalami perubahan baik secara ekternal tubuh maupun internal tubuh.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengacu kepada penelitian sebelumnya, antara lain:

1. Penelitian (skripsi) oleh Candra Santana tahun 2016 dengan judul Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games For Understanding/TGFU*) Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran berupa gambar model permainan yang menggunakan pengembangan materi pembelajaran sepakbola dengan pendekatan TGFU pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Pakem Kabupaten Sleman. Penelitian ini mempunyai metode dan pengembangan dari Sugiyono. Hasil penelitian ini adalah tersusun model materi pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik TGFU yang terdiri atas 4 permainan yaitu 3 lawan 1, 3 lawan 3, 5 lawan 2 dan 5 lawan 4.
2. Penelitian (skripsi) oleh Putut Yudha Mahardi tahun 2016 dengan judul Pengembangan Model Latihan *Shooting* untuk Meningkatkan Keterampilan *Medium Shoot* Peserta Putra Ekstrakurikuler Bolabasket di SMA Negeri 2 Kalten. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model latihan *shooting* untuk meningkatkan keterampilan *medium shoot* peserta putra ekstrakurikuler bolabasket SMA 2 Klaten. Penelitian ini mempunyai metode dan

pengembangan dari Sugiyono. Hasil dari penelitian ini adalah model latihan “*shooting 3 on 3 Medium Basketball shoot*” untuk peserta ekstrakurikuler SMA 2 Klaten.

C. Kerangka Berfikir

Taktik merupakan suatu cara untuk mengatur gerak pemain agar memenangkan pertandingan. Jika dalam pertandingan sepakbola taktik adalah cara untuk mencetak gol sebanyaknya dan mempertahankan gawang dari serangan lawan. Sehingga kesukesan pelatih untuk menerapkan taktik sangatlah penting dan juga didukung dengan pemain yang mau menjalankan taktik yang telah diberikan pelatih. Dalam permainan sepakbola taktik selalu terus mengalami perkembangan karena persaingan untuk saling memenangkan pertandingan. Dengan terus berkembangnya taktik, maka perlu terus adanya pengembangan model taktik untuk membuka peluang terciptanya gol semakin banyak. Di era anak-anak yang banyak memiliki *handphone*. Akses internet lebih mudah dan anak-anak lebih suka mengakses internet. Peneliti berniat untuk membuat pengembangan model media latihan taktik menyerang berbasis *blog* untuk usia 14-15 tahun yang bertujuan untuk memberikan pengembangan model media latihan taktik menyerang. Dengan semakin banyak variasi taktik maka akan semakin banyak model-model serangan. Permainan akan semakin menarik. Media *blog* digunakan agar menarik, mudah diakses dan mudah untuk dipelajari anak-anak. Sehingga dalam pertandingan sepakbola tercipta peluang gol semakin banyak.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian secara umum, yaitu sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* yang digunakan valid?
2. Apakah pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* layak untuk digunakan?
3. Apakah variasi model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* efisien untuk digunakan?

BAB III

METODE PENELITIAN

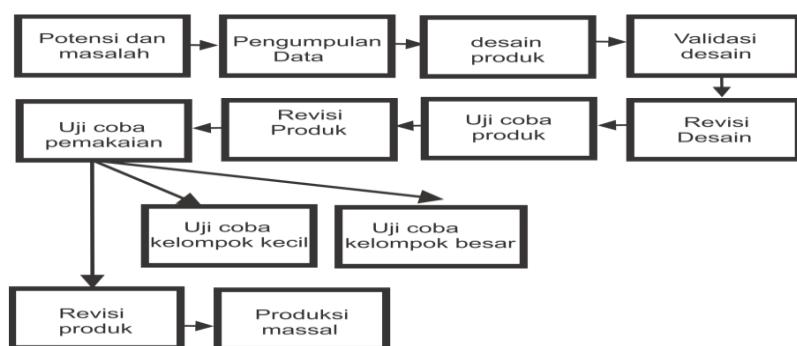
A. Model Pengembangan

Menurut Sugiyono (2015: 407) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Penelitian R&D merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validasi suatu produk.

Penelitian yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah mengembangkan produk berupa *blog* yang dapat membantu memahami media taktik menyerang olahraga sepakbola usia 14-15 tahun. Disusun dengan bentuk yang mudah dipahami dan mudah di akses melalui handpone. Peneliti akan melakukan validasi terhadap taktik dan tampilan *blog* guna untuk mengetahui kelayakan dari produk media taktik menyerang berbasis *blog* untuk dijadikan media pembelajaran. Validasi produk taktik dilakukan oleh ahli kemudian diuji cobakan kepada anak usia 14-15 tahun.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015: 409) langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti di bawah ini:

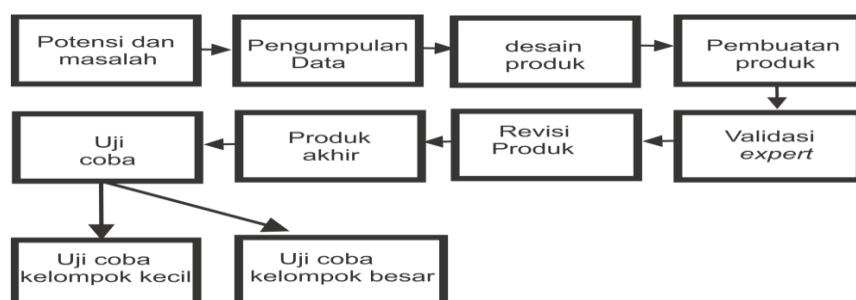


Gambar 9. Langkah-langkah penggunaan Metode (R&D)
Sumber: Sugiyono (2015: 409)

Penelitian pengembangan ini secara procedural melewati beberapa tahap yang telah dijelaskan pada bagian atas. Penelitian pengembangan ini akan dilakukan dengan memulai dari desain produk, validasi, revisi, dan uji coba lapangan. Peneliti akan melakukan pengembangan sesuai dengan prosedur pengembangan tersebut.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pengembangan media taktik menyerang sepakbola usia 14-15 tahun berbentuk *blog*. Penelitian ini media *blog* yang menyajikan audio video visual beserta keterangan yang menarik untuk dilihat dan dicermati serta adanya penjelasan dan gerakan yang baru dalam permainan sepakbola. Langkah-langkah yang telah dituangkan atau telah dikemukakan di atas bukan langkah yang harus diikuti, oleh karena itu pengembangan ini peneliti hanya memilih beberapa langkah. Langkah yang diambil akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari identifikasi potensi masalah sampai ke pengumpulan informasi, peneliti langsung melanjutkan rancangan pembuatan desain produk yang berupa media *blog*. Setelah itu produk yang dibuat oleh peneliti harus diuji coba dulu melalui tahap validasi ahli. Setelah uji coba oleh ahli dan hasilnya valid dan reliable, maka media *blog* akan dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Berikut adalah alur jalannya ataupun langkah-langkah dalam penelitian ini:



Gambar 10. Model pengembangan taktik menyerang dalam sepakbola berbasis *blog*

Berdasarkan model atau langkah-langkah penelitian pengembangan yang digambarkan di atas maka dapat di ringkas ke dalam beberapa tahap sebagai berikut ini :

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti mencari dari berbagai macam referensi melalui berbagai macam sumber salah satu diantaranya adalah buku latihan sepakbola metode baru serangan karya Eric C. Batty dan buku berbagai macam taktik menyerang dalam sepakbola. Identifikasi juga melihat dari cara bermain anak usia 14-15 tahun, taktik apa yang digunakan dan gerakan-gerakannya ketika bertanding. Tujuan dari tahap ini adalah agar pengetahuan materi tentang taktik menyerang dalam sepakbola dapat menambah informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya informasi yang banyak mampu mengetahui potensi masalah yang ada dan masalah yang terjadi. Setelah mendapatkan informasi yang lebih. Selanjutnya akan dianalisa oleh peneliti sehingga hasilnya dapat merencanakan pengembangan yang akan dilakukan.

2. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan bahan dengan berbagai macam cara, salah satunya adalah dengan cara melakukan observasi di pertandingan sepakbola anak usia 14-15 tahun ketika PPL dan ketika ada pertandingan-pertandingan anak usia 14-15 tahun.

3. Desain Produk

Peneliti merancang produk ini, yang pertama dilakukan adalah membuat statistik gerak permainan yang sering digunakan anak usia 14-15 tahun dan melihat buku karya Eric C. Butty yang berjudul latihan sepakbola metode baru serangan. Setelah itu dirumuskan model taktik yang tepat agar anak tidak susah melakukan

namun tetap tidak mengurangi kreatifitas intensitas penyerangan. Dalam proses pengeraannya dikerjakan dengan aplikasi *adobe after effect* sebagai media utama membuat audio video visual animasi.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membuat produk audio video visual dan akun *blog*. Semua sesuai dengan yang akan di publikasikan serta akan penuh warna, musik, model dan penjelasan yang menarik.

5. Validai Produk

Setelah pembuatan audio video visual taktik dan akun *blog*. Selanjutnya adalah tahap validasi dari *expert*. Dimana *expert* akan menguji atau memberi nilai dari produk *blog* tersebut. Apakah materi tentang taktik menyerang dalam permainan sepakbola sudah tepat atau belum. Serta menilai dari segi tampilan *blog* apakah sudah bagus dan memberi kemudahan bagi yang melihat.

6. Revisi Produk

Revisi dilakukan ketika hasil penilaian kelayakan oleh *expert* pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

7. Produk Akhir

Produk akhir dihasilkan setelah melalui beberapa tahap revisi dan dinyatakan layak pada saat validasi *expert* pada tahap kedua.

8. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba produk akan dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan dari *expert* bahwa produk ini sudah siap di uji coba di lapangan. Dalam uji coba produk dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah agar data yang di dapatkan

sebagai dasar menetapkan kualitas produk media taktik menyerang dalam permainan sepakbola berbasis *blog*. Data dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk menyempurnakan media taktik menyerang berbasis *blog* yang merupakan produk akhir. Dengan dilakukan uji coba ini maka media taktik menyerang berbasis *blog* teruji dan sudah layak digunakan sebagai sumber belajar.

C. Desain Penelitian

1. Desain Uji Coba

Penelitian pengembangan desain uji coba sangat diperlukan untuk mengetahui kualitas produk media taktik yang telah dikembangkan oleh peneliti. Produk media taktik berbasis *blog* tersebut diuji kelayakannya oleh *expert*. Penilaian produk selanjutnya akan direvisi oleh peneliti. Setelah revisi produk, peneliti akan melakukan penilaian kelayakan produk pada pelatih, kemudian dilakukan revisi jika diperlukan.

2. Subjek Coba Kelompok Kecil dan Besar

Menurut Sugiyono (2015: 300) *snowball sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dari yang sedikit belum memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikin jumlah sampel menjadi besar.

Subjek coba disini adalah siswa sekolah sepakbola usia 14-15 tahun. Uji coba dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba kelompok kecil dengan subyek berjumlah 5 orang yang diambil dari Sekolah Sepakbola AMTRI usia 14-15 tahun. Pada tahap kedua uji coba kelompok besar dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 15 peserta diambil dari Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner.

Menurut Sugiyono (2014: 162) menjelaskan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau peryataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Bentuk angket/kuesioner dalam penelitian ini berupa angket tertutup karena peneliti memberikan alternatif jawaban pada kolom yang disediakan. Angket yang diberikan berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui produk pengembangan taktik menyerang berbasis *blog* layak atau tidak untuk dijadikan sebagai media latihan.

b. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media taktik menyerang berbasis *blog* sebagai sumber latihan. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber latihan yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang sesuatu hal. Pengisian angket dilakukan oleh responden dengan memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.

Tabel 1. alternatif jawaban dan skor penilaian skala *Likert*

Alternatif jawaban	Skor untuk pertanyaan	
	positif	negatif
Sangat baik	5	1
Baik	4	2
Cukup	3	3
kurang	2	4
Sangat Kurang	1	5

Sumber : Sugiyono (2015: 135)

4. Teknik Analisis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif lebih berwujud angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Kemudian peneliti mempersentasekan dengan menggunakan rumus

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto (2009: 44) data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan dapat diproses dengan cara di jumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media. Berikut adalah pengelompokan yang dibagi sesuai dengan 5 kategori pada skala *Likert*

Tabel 2. Daftar persentase kelayakan

No.	PERSENTASE	KELAYAKAN
1	<21%	Tidak baik
2	21%-40%	Kurang baik
3	41%-60%	Cukup baik
4	61%-80%	Baik
5	81%-100%	Sangat baik

Sumber : Arikunto (2009: 44)

BAB IV

HASIL PENELETIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan observasi ke lapangan terutama di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000, mencari buku sebagai referensi, mencari hasil penelitian yang relevan sebagai acuan penelitian serta mencari informasi tentang cara membuat *blog*. Dari hasil observasi ditemukan beberapa hal sebagai berikut :

- a. Hasil observasi menyatakan bahwa perlu adanya banyak macam variasi latihan taktik untuk anak usia 14-15 tahun.
- b. Hasil observasi menyatakan bahwa atlet perlu banyak referensi sebagai bahan belajar mengenai taktik menyerang.
- c. Hasil observasi menyatakan bahwa perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang mudah diakses sewaktu-waktu tentang taktik sepakbola

2. Pengembangan Produk Awal

Tahap pertama dalam pengembangan produk awal adalah mengamati statisik gerak penyerangan dan melihat buku-buku yang membahas tentang taktik menyerang. Tahap kedua adalah merumuskan dan membuat desain dari taktik yang telah diamati. Tahap ketiga membuat audio video visual taktik. Tahap keempat adalah membuat *blog*. Tujuan membuat audio video visual agar materi taktik yang akan disampaikan mudah untuk dipahami atlet

3. Validasi Produk

a. Tahap Validasi Pertama

Pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam permainan sepakbola berbasis *blog* ini divalidasi oleh para *expert* dibidangnya. Tinjauan dari para ahli menghasilkan beberapa yang harus direvisi sebagai berikut. *Expert* yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Nawan Primasoni,S.Pd.Kor.M.Or yang memiliki keahlian dibidang materi kepelatihan sepakbola dan dibidang media untuk pembelajaran sepakbola..

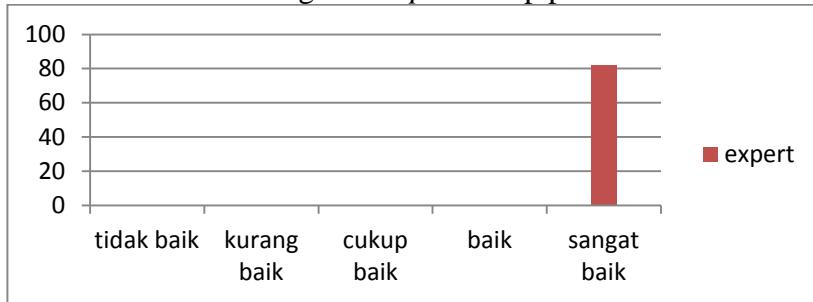
Dalam tahap pengembangan ini terdapat kriteria skor penilaian dan alternatif jawaban. Didalam kriteria tersebut ada 5 kategori yang menunjukan besarnya skor dari alternatif jawaban yang ada. Hasil dari kolom yang dicentang akan menggolongkan masuk kriteria mana. Jumlah skor akan mempengaruhi hasil dari rata-rata. Hasil rata-rata akan menggolongkan keseluruhan kualitas produk termasuk dalam kriteria mana. Berikut adalah tabel dari hasil validasi expert tahap pertama:

Tabel 3. Hasil validasi dari *expert* tahap pertama

Soal	Skor Penilaian					Kriteria	
	1	2	3	4	5		
1				✓		Baik	
2				✓		Baik	
3				✓		Baik	
4				✓		Baik	
5				✓		Baik	
6				✓		Baik	
7				✓		Baik	
8				✓		Baik	
9				✓		Baik	
10					✓	Sangat baik	
11				✓		Baik	
12					✓	Sangat baik	
13				✓		Baik	
14				✓		Baik	
15					✓	Sangat baik	
16				✓		Baik	
17				✓		Baik	
18				✓		Baik	
19				✓		Baik	
20				✓		Baik	
21				✓		Baik	
22				✓		Baik	
23				✓		Baik	
24				✓		Baik	
25				✓		Baik	
26				✓		Baik	
27				✓		Baik	
28				✓		Baik	
Jumlah	0	0	0	100	15	Baik	
Jumlah skor	115						
Rerata skor	82 %						

Gafik akan menunjukkan besarnya rerata jumlah skor yang diperoleh. Hasil dari rerata skor akan dimasukan ke dalam persentase kelayakan. Sehingga akan terlihat tingkat kelayakan produk. Berikut adalah tabel grafik kelayakan expert tahap pertama:

Tabel 4. grafik *expert* tahap pertama



Dalam tahap ini pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam permainan sepakbola usia 14-15 tahun berbasis *blog* dapat disimpulkan dari hasil validasi oleh *expert* mendapatkan skor 115 dengan rerata 82%. Dapat dikategorikan “sangat baik”. Sehingga pengembangan model media latihan taktik menyerang usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* dapat mengambil data di lapangan dengan catatan beberapa revisi. Berikut beberapa saran yang harus diperbaiki :

- a. Harus jelas sumber materi sebagai acuan membuat taktik
- b. Musik yang diberikan sifatnya yang memberi semangat
- c. Didalam *blog* nama peneliti dicantumkan yang utama, setelah itu dosen pembimbing dan *expert*
- d. Setiap gerakan pemain diberi penjelasan nama dari gerakannya
- e. Durasi waktu ketika perpindahan gerakan durasinya sedikit dibuat agak panjang
- f. Diberi penjabaran mengenai maksud taktik yang digunakan dibagian bawah
- g. Diberi penjelasan dan fungsi gerakan pemain dibagian bawah

b. Validasi Tahap Kedua

Expert yang menjadi validator tahap kedua dalam penelitian ini adalah Nawani Primasoni,S.Pd.Kor.M.Or yang memiliki keahlian dibidang materi kepelatihan sepakbola dan dibidang media untuk pembelajaran sepakbola..

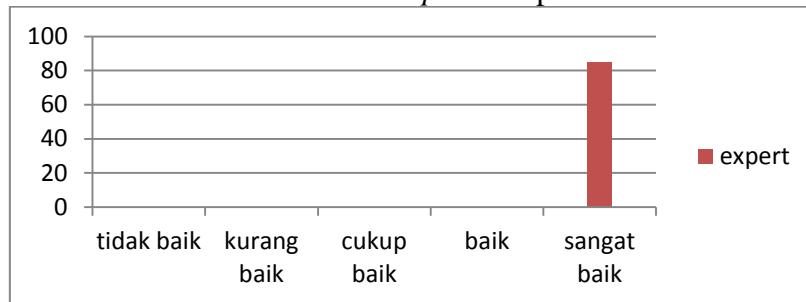
Dalam tahap pengembangan ini terdapat kriteria skor penilaian dan alternatif jawaban. Didalam kriteria tersebut ada 5 kategori yang menunjukan besarnya skor dari alternatif jawaban yang ada. Hasil dari kolom yang dicentang akan menggolongkan masuk kriteria mana. Jumlah skor akan mempengaruhi hasil dari rata-rata. Hasil rata-rata akan menggolongkan keseluruhan kualitas produk termasuk dalam kriteria mana. Berikut adalah tabel dari hasil validasi expert tahap kedua:

Tabel 5. data hasil validasi expert tahap kedua

Soal	Skor Penilaian					Kriteria	
	1	2	3	4	5		
1				✓		Baik	
2					✓	Sangat baik	
3					✓	Sangat baik	
4				✓		Baik	
5				✓		Baik	
6				✓		Baik	
7					✓	Sangat baik	
8				✓		Baik	
9				✓		Baik	
10					✓	Sangat baik	
11					✓	Sangat baik	
12					✓	Sangat baik	
13				✓		Baik	
14				✓		Baik	
15					✓	Sangat baik	
16				✓		Baik	
17					✓	Sangat baik	
18				✓		Baik	
19				✓		Baik	
20				✓		Baik	
21				✓		Baik	
22				✓		Baik	
23				✓		Baik	
24				✓		Baik	
25				✓		Baik	
26				✓		Baik	
27				✓		Baik	
28				✓		Baik	
Jumlah	0	0	0	80	40	Baik	
Jumlah skor	120						
Rerata skor	85 %						

Grafik akan menunjukkan besarnya rerata jumlah skor yang diperoleh. Hasil dari rerata skor akan dimasukan ke dalam persentase kelayakan. Sehingga akan terlihat tingkat kelayakan produk. Berikut adalah tabel grafik kelayakan expert tahap kedua:

Tabel 6. Grafik *expert* tahap kedua



Pada tahap validasi kedua, pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* mendapatkan skor 120 dan rerata 85% dan dikategorikan “sangat baik” serta dinyatakan layak untuk diuji cobakan pada pelatih dan atlet. Sehingga pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* bisa melanjutkan penelitian ke tahap berikutnya.

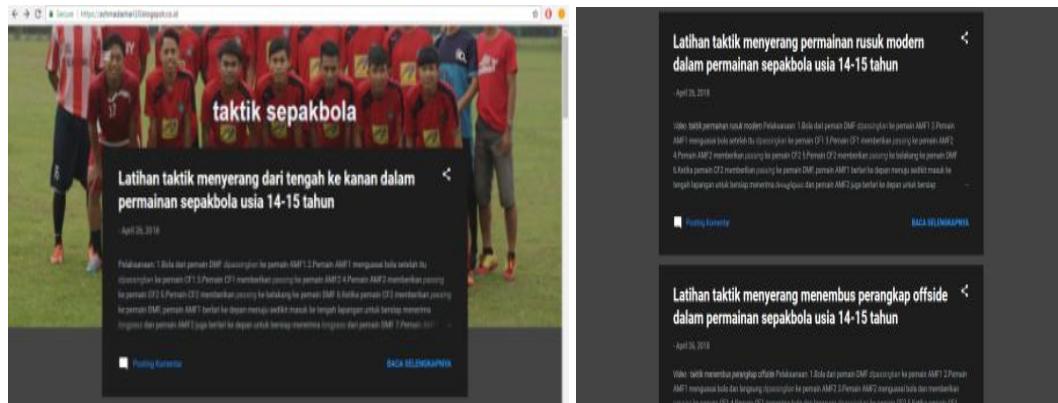
4. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang telah diberikan oleh *expert*. Revisi dilakukan sebanyak satu kali yaitu saran yang diberikan dari *expert*. Menurut *expert* pada tahap validasi pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* mengalami revisi pada :

1. Tidak jelasnya sumber materi taktik
2. Tidak adanya musik dalam video
3. Didalam *blog* tidak dicantumkan nama peneliti, dosen pembimbing dan *expert*
4. Tidak adanya kejelasan nama gerakan setiap gerakan taktik
5. Taktik setiap gerakan pemain dan bola dibuat agak panjang
6. Tidak adanya keterangan mengenai penyelesaian judul taktik
7. Tidak adanya penjelasan dan fungsi taktik pergerakan pemain

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat Gambar-gambar sebelum revisi dan sesudah revisi sebagai berikut :

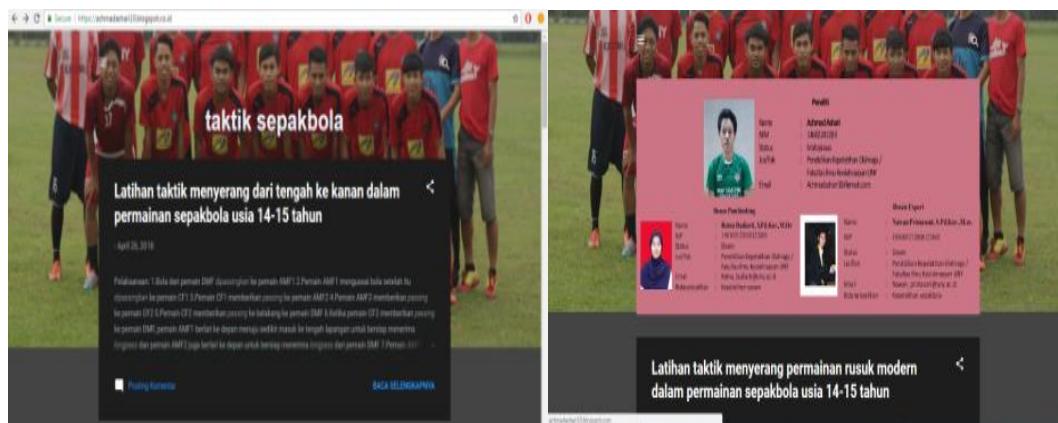
1. Sumber materi yang tidak jelas. Pada gambar pertama judul yang dituliskan tidak jelas darimana sumbernya, kemudian peneliti merevisi dengan mencantumkan sumber materi.



Gambar 11. Sebelum dan sesudah revisi

Sumber: Dokumen pribadi

2. Didalam *blog* tidak dicantumkan nama peneliti, dosen pembimbing dan *expert*. pada gambar pertama nama peniliti, dosen pembimbing dan *expert* belum dicantumkan. Peneliti merevisi dengan memberi nama peneliti, dosen pembimbing dan *expert*.



Gambar 12. Sebelum dan sesudah revisi

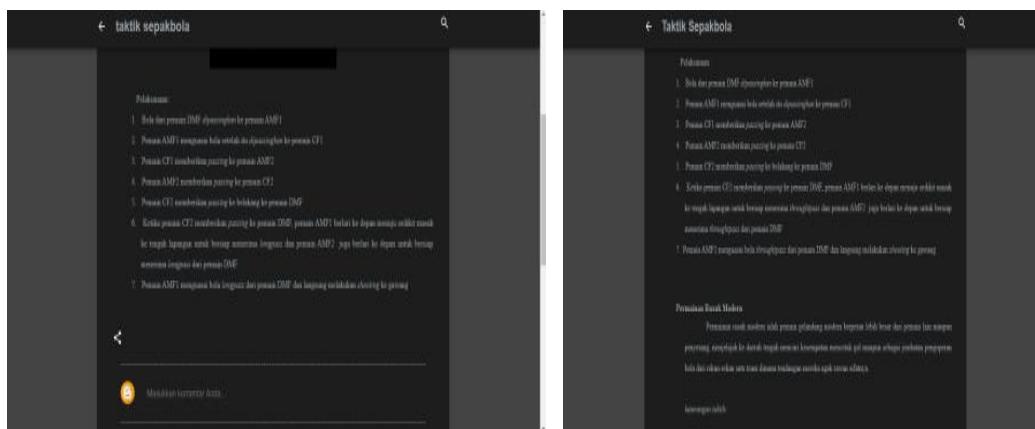
Sumber: Dokumen pribadi

3. Tidak adanya kejelasan nama mengenai gerak pemain dan arah bola.



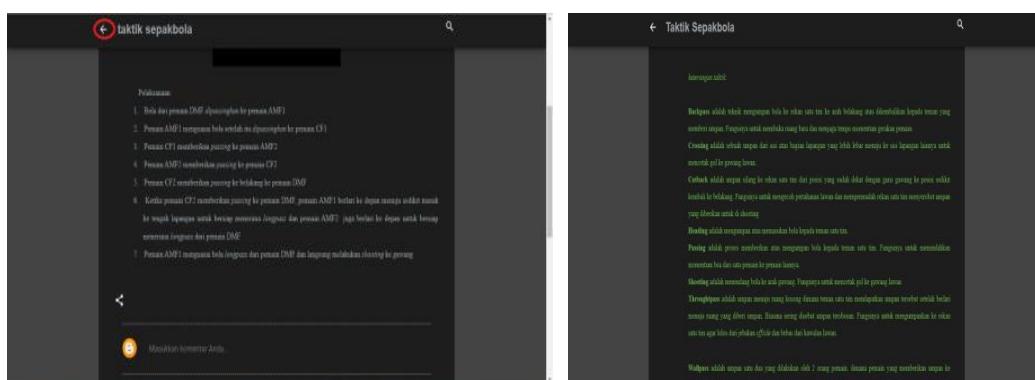
Gambar 13. Sebelum dan sesudah revisi
Sumber: Dokumen pribadi

4. Tidak adanya keterangan penjelasan mengenai judul taktik



Gambar 14. Sebelum dan sesudah revisi
Sumber: Dokumen pribadi

5. Tidak adanya penjelasan dan fungsi taktik pergerakan pemain



Gambar 15. Sebelum dan sesudah revisi
Sumber: Dokumen pribadi

5. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1. Kodisi subjek uji coba

Uji coba kecil dilakukan kepada 1 pelatih dan 5 atlet usia 14-15 tahun Sekolah Sepakbola AMTRI. Dimana pengambilan data diambil di lapangan Tridadi. Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Kondisi uji coba pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam permainan sepakbola untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* terhadap atlet memiliki antusias yang tinggi dan mengamati detail setiap gerakan
- b. Atlet melihat semua model taktik menyerang yang ada dalam *blog* dan bertanya-tanya untuk memastikan pemahaman atlet.
- c. Ketika sedang melihat video, atlet sudah tidak sabar ingin segera mencoba mempraktekan taktik.
- d. Atlet menjadi lebih semangat lagi dalam latihan. Merasa ada suatu penyegaran dalam taktik bermain dan pemahaman baru tentang taktik.

2. Hasil angket uji coba kelompok kecil

Dalam tahap uji coba kelompok kecil terdapat 14 butir pertanyaan. Dimana dari 14 pertanyaan sebagai alternatif jawaban disi kriteria skor penilaian. Didalam kriteria tersebut ada 5 kategori yang menunjukan besarnya skor dari alternatif jawaban yang ada. Hasil dari kolom yang dicentang akan menggolongkan masuk kriteria mana. Jumlah skor akan mempengaruhi hasil dari rata-rata. Hasil rata-rata akan menggolongkan keseluruhan kualitas produk termasuk dalam kriteria mana.

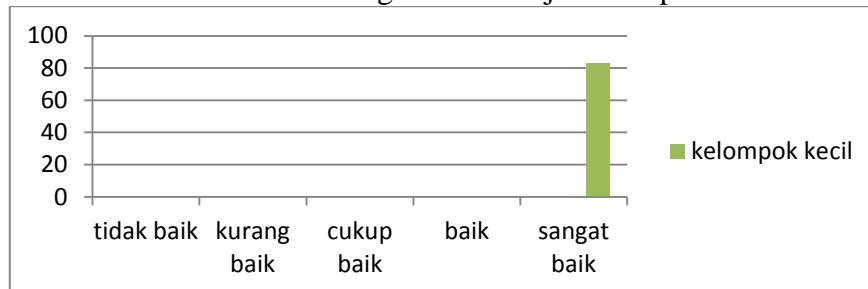
Berikut adalah tabel dari hasil dari uji kelompok kecil tahap kedua:

Tabel 7. Hasil dari uji kelompok kecil

No	Subjek	Jabatan	Jumlah Nilai	Rerata(%)	Kriteria
1	RZ	Pelatih	61	87%	Baik
2	DA	Atlet	63	90%	Baik
3	IA	Atlet	62	88%	Baik
4	PA	Atlet	63	90%	Baik
5	IP	Atlet	47	67%	Cukup baik
6	AN	Atlet	51	73%	Cukup baik
Total			347	83%	Baik

Grafik akan menunjukkan besarnya rerata jumlah skor yang diperoleh. Hasil dari rerata skor akan dimasukan ke dalam persentase kelayakan. Sehingga akan terlihat tingkat kelayakan produk. Berikut adalah tabel grafik kelayakan uji coba kelompok kecil

Tabel 8. grafik hasil uji kelompok kecil



Hasil angket kelompok kecil dari pelatih dan atlet mengenai pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* sebesar 347 dengan rerata 83% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Artinya bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

1. Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan kepada 16 subjek, yaitu 1 pelatih dan 15 atlet usia 14-15 tahun Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000. Selama uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Sambil mempersiapkan untuk latihan, mereka melihat taktik melalui *handphone*. Mereka nampak antusias dengan taktik yang ada dalam tampilan. Antusiasme terlihat dari cara mereka serius memperhatikan setiap gerakan taktik yang berjalan
- b. Setelah melihat mereka melakukan pemanasan dan langsung mempraktekan taktik mengikuti arahan dari peneliti
- c. Dengan adanya nama taktik di setiap gerakan pemain dan arah bola membuat atlet mudah mengingat dan memahami gerakannya.
- d. Atlet merasa mendapatkan pengalaman baru dalam bermain sepakbola terutama dalam hal taktik penyerangan.

2. Hasil Angket Ujicoba Kelompok Besar

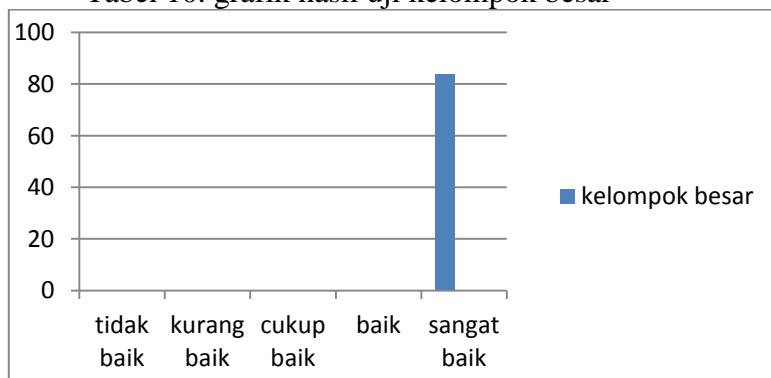
Dalam tahap uji coba kelompok besar terdapat 14 butir pertanyaan. Dimana dari 14 pertanyaan sebagai alternatif jawaban disi kriteria skor penilaian. Didalam kriteria tersebut ada 5 kategori yang menunjukan besarnya skor dari alternatif jawaban yang ada. Hasil dari kolom yang dicentang akan menggolongkan masuk kriteria mana. Jumlah skor akan mempengaruhi hasil dari rata-rata. Hasil rata-rata akan menggolongkan keseluruhan kualitas produk termasuk dalam kriteria mana. Berikut adalah tabel dari hasil uji coba kelompok besar:

Tabel 9. Hasil uji dari kelompok besar

No	Subjek	Jabatan	Jumlah Nilai	Rerata(%)	Kriteria
1	JM	Pelatih	60	86%	Baik
2	MF	Atlet	59	84%	Baik
3	TR	Atlet	63	90%	Baik
4	NN	Atlet	58	83%	Baik
5	RZ	Atlet	56	80%	Baik
6	DB	Atlet	58	83%	Baik
7	MY	Atlet	56	80%	Baik
8	ID	Atlet	58	83%	Baik
9	FK	Atlet	61	87%	Baik
10	AF	Atlet	60	86%	Baik
11	RP	Atlet	56	80%	Baik
12	BK	Atlet	61	87%	Baik
13	RE	Atlet	61	87%	Baik
14	DR	Atlet	62	88%	Baik
15	WA	Atlet	58	83%	Baik
16	AR	Atlet	59	84%	Baik
Total			946	84%	Baik

Gafik akan menunjukan besarnya rerata jumlah skor yang diperoleh. Hasil dari rerata skor akan dimasukan ke dalam persentase kelayakan. Sehingga akan terlihat tingkat kelayakan produk. Berikut adalah tabel grafik kelayakan uji coba kelompok besar:

Tabel 10. grafik hasil uji kelompok besar



Hasil uji angket pelatih dan atlet di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 mengenai pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* menunjukan penilaian sebesar 946

dengan rerata 84% dapat dikategorikan “sangat baik”. Sehingga pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* baik digunakan sebagai media pembelajaran latihan sepakbola.

6. Produk Akhir

Produk akhir dari pengembangan model media latihan taktik menyerang usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* adalah sebagai berikut:

a. Halaman Utama

Bagian halaman utama dari *blog* dibuat semudah mungkin pembaca membuka isi dari *blog*. Dengan model yang simple akan membuat pembaca tidak kebingungan dalam membuka isi dari *blog*. Adanya nama peneliti, dosen pembimbing, dan *expert* agar pembaca yakin bahwa isi dari *blog* relevan sebagai acuan berlatih.



Gambar 16. Halaman utama
Sumber: Dokumen pribadi

b. Bagian Isi

Pada bagian isi peneliti memasukan audio video visual taktik, petunjuk pelaksanaan, keterangan penjelasan mengenai taktik, keterangan penjelasan dan fungsi taktik pergerakan pemain, dan kolom komentar juga disediakan untuk pembaca yang ingin menanyakan tentang taktik tersebut.



Gambar 17. Bagian isi
Sumber: Dokumen pribadi

Taktik Sepakbola

Pelaksanaan

1. Bola dari pemain DMF *dipassingkan* ke pemain AMF1
2. Pemain AMF1 menguasai bola setelah itu *dipassingkan* ke pemain CF1
3. Pemain CF1 memberikan *passing* ke pemain AMF2
4. Pemain AMF2 memberikan *passing* ke pemain CF2
5. Pemain CF2 memberikan *passing* ke belakang ke pemain DMF
6. Ketika pemain CF2 memberikan *passing* ke pemain DMF, pemain AMF1 berlari ke depan menuju sedikit masuk ke tengah lapangan untuk bersiap menerima *throughpass* dan pemain AMF2 juga berlari ke depan untuk bersiap menerima *throughpass* dari pemain DMF
7. Pemain AMF1 menguasai bola *throughpass* dari pemain DMF dan langsung melakukan *shooting* ke gawang

Permainan Rusuk Modern

Permainan rusuk modern adalah pemain gelandang modern berperan lebih besar dari pemain lain maupun penyerang, menjalajah ke daerah tengah mencari kesempatan mencetak gol maupun sebagai jembatan pengoperan bola dari rekan-rekan satu tim dimana tendangan mereka agak rawan sifatnya.

keterangan taktik

Gambar 18. Bagian isi
Sumber: Dokumen pribadi

Taktik Sepakbola

berangsur catat

Bidikpas adalah teknik menggunakan bola ke rekan satu tim ke arah belakang atau diarahkan kepada teman yang membutuhnya. Fungsinya untuk membuka ruang baru dan mengajak teman untuk mencari peluang.

Crossing adalah teknik sebuah ruang dari satu atau bagian lapangan yang lebih lebar menuju ke sisi lapangan lainnya untuk mencetak gol ke gawang lawan.

Cutback adalah segera nyalang ke rekan satu tim dari posisi yang tidak dekat dengan gawang ke posisi sedekat kembali ke belakang. Fungsinya untuk menghindari pertahanan lawan dan mempermudah rekan satu tim menyebut teman yang diberikan untuk di skorng.

Holding adalah mengangkat teman memasukan bola kepada teman satu tim.

Passing adalah proses memberikan atau mengangkat bola kepada teman satu tim. Fungsinya untuk memudahkan teman satu tim untuk ke posisi lawan.

Shooting adalah menendang bola ke arah gawang. Fungsinya untuk mencetak gol ke gawang lawan.

Throughpass adalah segera menuju ruang kosong diantara teman satu tim mempermudah teman tersebut untuk berlari menuju ruang yang lebih luas. Biasanya menuju dekat dengan gawang lawan. Fungsinya untuk menghindari pertahanan lawan untuk agar tidak dari jebakan offside dan bebas dari kawalan lawan.

Wolpark adalah segera teman yang dilakukan oleh 2 orang pemain dimana pemain yang memberikan angin ke rekan satu timnya ke depan dan teman yang menerima angin ke rekan satu timnya ke depan.

Gambar 19. Bagian isi
Sumber: Dokumen pribadi

c. Isi Audio Video Visual



Gambar 20. Isi audio video visual

Sumber: Dokumen pribadi

B. Pembahasan

Pada awal pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk berupa materi model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun, pelatih, dan masyarakat umum. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian, proses pengembangan, proses perencanaan, proses produksi, tahap validasi, dan tahap uji coba. Setelah tahap produksi awal audi video visual dan *blog* selesai, selanjutnya dilanjutkan ke tahap validasi oleh *expert*. Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba kelompok kecil dan ujicoba kelompok besar.

Proses validasi oleh *expert* menghasilkan kualitas produk yang dapat digunakan untuk memperbaiki produk awal. Dalam proses validasi dilakukan sebanyak dua kali. Dimana ketika tahap pertama digunakan untuk melihat kualitas produk apakah perlu untuk direvisi agar lebih menarik, berkualitas dan sesuai dengan prosedur penelitian. Untuk validasi tahap kedua dilakukan setelah peneliti merevisi produk. Setelah revisi selesai validator memberikan validasi untuk memastikan

bahwa produk benar-benar sudah layak untuk digunakan atlet, pelatih, dan masyarakat umum.

Proses ujicoba dilakukan setelah proses validasi selesai. Uji coba produk dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan uji coba kelompok kecil dan tahap kedua dilakukan ujicoba kelompok besar. Tahap pertama uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 1 pelatih dan 5 atlet sebagai subjek. Tahap kedua uji coba kelompok besar dilakukan oleh 1 pelatih dan 15 atlet sebagai subjek. Setelah tahap uji coba selesai, selanjutnya peneliti mengolah data dari hasil uji coba. Dari hasil olah data menunjukan bahwa pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* masuk dalam kriteria “sangat baik” untuk kelompok kecil dan kriteria “sangat baik” untuk kelompok besar.

Atlet sangat antusias ketika mempelajari taktik yang ada dalam *blog*. Isi taktik menarik karena didukung warna dan objek video yang menarik perhatian. Taktik ini juga membuat kreatifitas atlet semakin meningkat. Atlet menjadi lebih banyak berkreasi di lapangan untuk mencetak gol. Taktik juga menambah wawasan atlet mengenai taktik menyerang.

Adapun kelebihan dari produk ini adalah (1) taktik langsung disesuaikan dengan situasi bermain; (2) Peneliti telah mempertimbangkan dari 4 sumber sebagai acuan membuat taktik; (3) Taktik mudah dipahami dan dilakukan; (4) Media yang digunakan bisa diakses siapa saja yang ingin mempelajari taktik menyerang dalam sepakbola; (5) Pembaca tidak perlu mengeluarkan uang banyak untuk mempelajari taktik; (6) Adanya penulisan arahan gerak pemain mempermudah pembaca untuk memahami taktik.

Kelemahan dari produk ini adalah (1) Jumlah taktik tidak terlalu banyak. Ketika atlet ingin mempelajari berbagai macam taktik lainnya sudah tidak ada lagi. Sehingga atlet merasa kurang puas hanya mempelajari taktik yang sedikit; (2) taktik tidak bisa didownload sehingga harus selalu terhubung dengan internet; (3) bentuk pemain yang tidak bisa mirip seperti pemain sepakbola; (4) Efek gerak pemain terkesan datar. Kelemahan tersebut menjadikan peneliti mengupayakan pengembangan produk taktik menyerang lebih banyak lagi agar atlet semakin banyak pengetahuan tentang taktik menyerang.

Pengujian produk dilakukan mulai dari *expert*. Setelah itu dilakukan pengujian kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil dari pengujian akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengujian *Expert*

Hasil validasi dari *expert* tahap pertama menunjukkan persentase rerata skor sebesar 82% dengan total nilai 115. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” sebagai pembelajaran latihan taktik. Hasil validasi dari *expert* tahap kedua menunjukkan persentase rerata skor sebesar 85% dengan total nilai 120. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik” sebagai media pembelajaran taktik. Dari hasil validasi yang menunjukan “sangat baik” maka peneliti bisa melanjutkan ke tahap pengujian kelompok kecil dan kelompok besar.

2. Pengujian Kelompok Kecil

Hasil dari uji angket dari kelompok kecil diisi oleh 1 pelatih dan 5 atlet di Sekolah Sepakbola AMTRI menunjukkan persentase rerata skor sebesar 83% dengan total nilai 347. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil persentase yang termasuk dalam kategori “sangat baik” maka pengembangan

taktik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Situasi uji coba kelopok kecil ketika pengambilan data pengembangan model media latihan taktik menyerang dalam permainan sepakbola untuk usia 14-15 tahun berbasis *blog* terhadap atlet memiliki antusias yang tinggi dan mengamati detail setiap gerakan. Atlet melihat semua model taktik menyerang yang ada dalam *blog* dan bertanya-tanya untuk memastikan pemahaman atlet. Ketika sedang melihat video, atlet sudah tidak sabar ingin segera mencoba mempraktekan taktik. Atlet menjadi lebih semangat lagi dalam latihan. Merasa ada suatu penyegaran dalam taktik bermain dan pemahaman baru tentang taktik.

3. Pengujian Kelompok Besar

Hasil dari uji angket dari kelompok kecil diisi oleh 1 pelatih dan 15 atlet di Sekolah Sepakbola BPM Villa 2000 menunjukkan persentase rerata skor sebesar 84% dengan total nilai 946. Persentase rerata tersebut termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dari hasil persentase yang termasuk dalam kategori “sangat baik” maka pengembangan taktik dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Situasi ketika pengambilan uji coba kelompok besar yaiyu anak-anak sambil mempersiapkan untuk latihan, mereka melihat taktik melalui *handphone*. Mereka nampak antusias dengan taktik yang ada dalam tampilan. Antusiasme terlihat dari cara mereka serius memperhatikan setiap gerakan taktik yang berjalan. Setelah melihat mereka melakukan pemanasan dan langsung mempraktekan taktik mengikuti arahan dari peneliti. Dengan adanya nama taktik di setiap gerakan pemain dan arah bola membuat atlet mudah mengingat dan memahami gerakannya. Atlet merasa mendapatkan pengalaman baru dalam bermain sepakbola terutama dalam hal taktik penyerangan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* dikategorikan “sangat baik” digunakan sebagai media pembelajaran latihan dan sumber pengetahuan bagi atlet, pelatih dan masyarakat umum. Hal ini dapat dilihat berdasarkan persentase hasil penelitian dari *expert* sebesar 85 %. Selain itu berdasarkan hasil penelitian uji coba kelompok kecil diperoleh total persentase rerata sebesar 83% dan hasil penelitian kelompok besar diperoleh total persentase rerata sebesar 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* layak atau baik digunakan untuk atlet, pelatih, dan masyarakat umum sebagai media pembelajaran taktik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Pada penelitian pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* mempunyai implikasi secara praktis diantaranya :

1. Membantu pelatih menambah referensi variasi-variasi model media latihan taktik menyerang sebagai bahan program latihan
2. Membantu pelatih menambah variasi strategi penyerangan dalam pertandingan sepakbola
3. Sebagai pedoman dan mempermudah atlet untuk mempelajari taktik menyerang yang lebih bervariasi

4. Menambah kreatifitas atlet dalam melakukan taktik penyerangan

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* mempunyai keterbatasan dalam penelitian diantaranya :

1. Materi taktik menyerang hanya ada sedikit dikarenakan keterbatasan waktu
2. Sampel kelompok besar masih terbatas dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penelitian
3. Pembuatan efek gerak pemain dalam video yang membutuhkan waktu lama dan biaya yang mahal

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa pengembangan model media latihan taktik menyerang untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola berbasis *blog* sudah layak dan tervalidasi oleh *expert*, maka ada beberapa saran dari peneliti sebagai berikut :

1. Bagi pelatih, agar dapat memanfaatkan model latihan taktik menyerang untuk memberikan variasi dalam latihan maupun pertandingan sepakbola.
2. Bagi atlet, agar lebih mau mempelajari, memahami dan mempraktekan taktik menyerang yang telah dikembangkan.
3. Peneliti lain agar terus mengembangkan media taktik dalam permainan sepakbola

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Batty E.C. (1986). *Latihan Sepakbola metode Baru Serangan*. CV Pionir Jaya.
- Bompa, T.O. (1994). *Theory and Metodologi of Training. The Key to Athletic Performance, 3th Edition*. Dubuque IOWA: Kendalhunt Publishing Company.
- Broto, G. S. D. (Februari 2014). *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*. SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014
- Darmawan D. & Permana D.H. (2013). *Desain Dan Pemrograman Website*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya
- Irianto, D. P. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Fary SJ. (2009). Ngeblog cerdas dan profesional dengan blogspot. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fudyartanta. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Harsono, dkk. (2015). *Kepelatihan Olahraga Teori dan Metodologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat & Witono. (2017). *Buku Pintar Sepakbola Untuk Pelajar, Atlet dan Semua Orang*. Jakarta: Anugrah.
- Kindarto A. (2006). *Tips Mudah Membuat Blog Bergaya Dan Interaktif*. Yogyakarta: CV Andy Offset.
- Luxbacher, J. A. (2011). *Sepakbola. Edisi ke- 2, Cetakan ke 5*. Jakarta: PT. Raja Persada.
- Mahardi, P. Y. (2016). *Pengembangan Model Latihan Shooting untuk Meningkatkan Keterampilan Medium Shoot Peserta Putra Ekstrakurikuler Bolabasket di SMA 2 Klaten*. Skripsi. FIK-UNY.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- Muhajir. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga.

- Nugraha, A. C. (2013). *Mahir Sepakbola*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nurichsan & Agustin.(2013). *Dinamika Perkembangan Anak dan Remaja: Tinjauan Psikologi, Pendidikan, dan Bimbingan*. Cetakan kedua (Edisi Revisi). Bandung: PT. Refika Aditama.
- Nusa, P. (2012). *Research And Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Primasoni, N. & Sulistyo.(2016). *Pedoman Menyusun Formasi dan Strategi Bermain Sepakbola*. Yogyakarta: Fak.IIlmu Keolahragaan UNY.
- Sadiman, A. dkk. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santana, C. (2016). *Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola dengan Pendekatan Taktik (Teaching Games For Understanding/TGFU) Pada Siswa Sekolah Menengan Pertama Kelas VIII*. Skripsi, FIK-UNY.
- Singgih & Yulia. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Solomon, G. & Scrhum, L. (2010). *Web 2.0. Panduan Bagi Para Pendidik*. Jakarta Barat: Indeks
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodelogi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yuhefizar. (2013). *Cara Mudah Dan Murah Membangun Dan Mengelola Website*. Yogyakarta: Graha Ilmu

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar bimbingan



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
 Alamo : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Achmad Ashari
 NIM : 14602241033
 Pembimbing : Ratna Budiarti, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	2/4/2018	Bab I Latar Belakang	
2.	16/4/2018	Revisi Bab I	
3.	26/4/2018	Perubahan produk. Konsultasi Bab II	
4.	24/5/2018	Bab III	
5.	3/5/2018	Pengajuan ke Ahli materi dan Media	
6.	5/6/2018	Revisi ahli materi dan Media	
7.	7/6/2018	Ijin Penelitian	
8.	3/7/2018	pembahasan & kesimpulan	
9.	17/7/2018	Lembar pengesahan	
10.	26/7/2018	Review Bab I - II	

Kajur PKL,

Ch. Fajar Sriwahyuniati, M.Or
 NIP 19711229 200003 2 001

*). Blangko ini kalau sudah selesai
 Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL
 Menurut BAN PT lama Bimbingan minimal 8 kali

Lampiran 2. Surat penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 07.22/UN.34.16/PP/2018.

18 Juli 2018.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ketua Pelatih SSB BPM Villa 2000

di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Achmad Ashari

NIM : 14602241033

Program Studi : PKO

Dosen Pembimbing : Ratna Budiarti, M.Or.

NIP : 198105122010122003

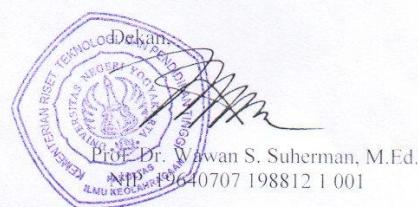
Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 19 Juli s/d 10 Agustus 2018

Tempat : SSB BPM Villa usia 14-15 Tahun/Lapangan Mlati

Judul Skripsi : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang Untuk an Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis Blog

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing Tas
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Surat penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 07.22/UN.34.16/PP/2018.

18 Juli 2018.

Lamp. : 1 Eks.

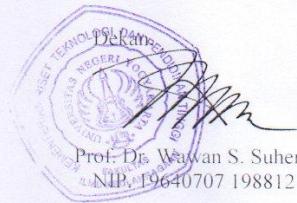
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ketua Pelatih SSB AMTRI
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Achmad Ashari
NIM : 14602241033
Program Studi : PKO
Dosen Pembimbing : Ratna Budiarti, M.Or.
NIP : 198105122010122003
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 19 Juli s/d 10 Agustus 2018
Tempat : SSB Amtri/Lapangan Tridadi usia 14-15 Tahun
Judul Skripsi : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang Untuk Usia
14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis Blog

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PKO.
2. Pembimbing Tas
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 4. Lembar validasi *expert* sebelum revisi

LEMBAR VALIDASI UNTUK EXPERT

Judul penelitian : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang untuk Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis Blog

Sasaran program : Anak usia 14-15 tahun

Peneliti : Achmad Ashari

NIM : 14602241033

Validator : Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator ahli
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instumen pengumpulan data, serta memberikan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat baik (SB)
Baik (B)
Cukup (C)
Kurang (K)
Sangat kurang (SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Expert

No	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 14-15 tahun				✓	
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
4.	Kemenarikan materi yang disajikan				✓	
5.	Kesesuaian materi dengan situasi bermain				✓	
6.	Mendorong rasa ingin mencoba materi				✓	
7.	Menambah pengembangan kreativitas berfikir				✓	
8.	Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan permainan sepakbola				✓	
9.	Materi yang disajikan mudah dipraktekan				✓	
10.	Musik mendukung dengan materi					✓
11.	Kata petunjuk gerakan taktik jelas				✓	
12.	Kesesuaianan materi dengan perkembangan IPTEK					✓
13.	Kemudahan mengakses materi				✓	
14.	Ketepatan ukuran objek video				✓	
15.	ketepatan desain objek video					✓
16.	Ketepatan pemilihan penggunaan warna objek video				✓	
17.	Ketepatan durasi video				✓	
18.	Warna yang digunakan dalam kalimat pelaksanaan taktik sudah jelas				✓	
19.	Ukuran huruf yang digunakan pada kalimat pelaksanaan taktik proporsional					✓

20.	Halaman tampilan blog menarik			✓	
21.	Menu tampilan blog mudah dipahami			✓	
22.	Ukuran huruf judul yang ada di blog proporsional			✓	
23.	Ukuran huruf subjudul yang ada di blog proporsional			✓	
24.	Ketepatan pemilihan Warna tampilan blog			✓	
25.	penggunaan latar belakang tema blog memperjelas isi blog			✓	
26.	Penyajian materi bersifat interaktif			✓	
27.	Penempatan judul materi mendukung isi materi			✓	
28.	Kelengkapan isi materi didalam blog			✓	

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	Tidak Jelasnya Sumber Materi	- Harus adanya sumber materi yang jelas
2	Tidak ada Musik dalam Video	- Beri Musik yang sifatnya memori semangat semangat
3	Pada blog tidak dikenakan nama peneliti, Dosen Pemimpin dan Ahli	- Nama peneliti yang utama, nama dosen dan expert kecil saja
4	Tidak adanya keterangan gerakan teknis	- Setiap gerakan dimainkan di beri penjelasan apa mama gerakan
5	Teknis gerakan gerakan dibuat agak panjang	- Durasi waktu agak dibuat panjang
6	Tidak ada keterangan mengenai penyajian judul dikolom kawak	- Beri penyajian dibuatkan
7	Tidak adanya penjelasan teknis gerakan dan fungsi	- Beri penjelasan dibagian kawak kolom

Komentar/saran

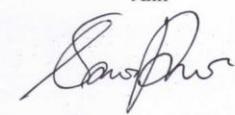
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak)

Yogyakarta 24 Juli 2018
Ahli



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or
NIP. 198405212008111001

Lampiran 5. Lembar validasi *expert* sesudah revisi

LEMBAR VALIDASI UNTUK EXPERT

Judul penelitian : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang untuk Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis Blog

Sasaran program : Anak usia 14-15 tahun

Peneliti : Achmad Ashari

NIM : 14602241033

Validator : Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator ahli
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instumen pengumpulan data, serta memberikan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat baik (SB)
Baik (B)
Cukup (C)
Kurang (K)
Sangat kurang (SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Expert

No	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 14-15 tahun				✓	
2.	Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
4.	Kemenarikan materi yang disajikan				✓	
5.	Kesesuaian materi dengan situasi bermain				✓	
6.	Mendorong rasa ingin mencoba materi				✓	
7.	Menambah pengembangan kreativitas berfikir				✓	
8.	Materi yang digunakan sesuai dengan perkembangan permainan sepakbola				✓	
9.	Materi yang disajikan mudah dipraktikkan				✓	
10.	Musik mendukung dengan materi				✓	
11.	Kata petunjuk gerakan taktik jelas				✓	
12.	Kesesuaianan materi dengan perkembangan IPTEK				✓	
13.	Kemudahan mengakses materi				✓	
14.	Ketepatan ukuran objek video				✓	
15.	ketepatan desain objek video				✓	
16.	Ketepatan pemilihan penggunaan warna objek video				✓	
17.	Ketepatan durasi video				✓	
18.	Warna yang digunakan dalam kalimat pelaksanaan taktik sudah jelas				✓	
19.	Ukuran huruf yang digunakan pada kalimat pelaksanaan taktik proporsional				✓	

20.	Halaman tampilan blog menarik			✓	
21.	Menu tampilan blog mudah dipahami			✓	
22.	Ukuran huruf judul yang ada di blog proporsional			✓	
23.	Ukuran huruf subjudul yang ada di blog proporsional			✓	
24.	Ketepatan pemilihan Warna tampilan blog			✓	
25.	penggunaan latar belakang tema blog memperjelas isi blog			✓	
26.	Penyajian materi bersifat interaktif			✓	
27.	Penempatan judul materi mendukung isi materi			✓	
28.	Kelengkapan isi materi didalam blog			✓	

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

No.	Jenis kesalahan	Saran perbaikan

Komentar/saran

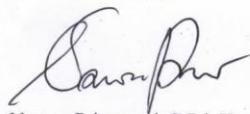
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan :

- ① Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- 2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

(mohon lingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak)

Yogyakarta 24 Juli 2018
Ahli



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.or
NIP. 198405212008111001

Lampiran 6. Surat keterangan *expert*

SURAT KETERANGAN

EXPERT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.Or

NIP : 198405212008111001

Menerangkan bahwa produk penelitian Akhir Skripsi saudara :

Nama : Achmad Ashari

NIM : 14602241033

Jurusan/Prodi : PKL/PKO

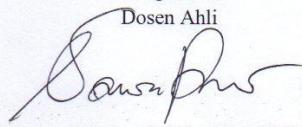
Judul TAS : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang Untuk
Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis *Blog*

Telah memenuhi syarat sebagai produk penelitian guna mengambil data

Yogyakarta, 24 Juli 2018

Mengetahui,

Dosen Ahli



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M.Or

NIP. 198405212008111001

Lampiran 7. Lembar validasi kelompok kecil

LEMBAR VALIDASI UNTUK KELOMPOK KECIL

Judul penelitian : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang untuk Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis Blog

Sasaran program : Anak usia 14-15 tahun

Peneliti : Achmad Ashari

Validator : SSB AM-TRI

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator SSB AM-TRI
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instumen pengumpulan data, serta memberikan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat baik (SB)

Baik (B)

Cukup (C)

Kurang (K)

Sangat kurang (SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan mudah dipahami			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Kemenarikan materi yang disajikan			✓		
4.	Kesesuaian materi dengan situasi bermain				✓	
5.	Menambah pengembangan kreativitas berfikir					✓
6.	Materi yang disajikan mudah dipraktekan					✓
7.	Musik mendukung dengan materi			✓		
8.	Kata petunjuk gerakan taktik jelas				✓	
9.	Kemudahan mengakses materi				✓	
10.	Ketepatan durasi video			✓		
11.	Warna yang digunakan dalam kalimat pelaksanaan taktik sudah jelas			✓		
12.	Ukuran huruf yang digunakan pada kalimat pelaksanaan taktik proporsional				✓	
13.	Halaman tampilan blog menarik			✓		
14.	Menu tampilan blog mudah dipahami					✓

Ilham Pratama
SSB AM-TRI

Lampiran 8. Lembar validasi kelompok besar

LEMBAR VALIDASI UNTUK KELOMPOK BESAR

Judul penelitian : Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang untuk Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis Blog

Sasaran program : Anak usia 14-15 tahun

Peneliti : Achmad Ashari

Validator : SSB BPM Villa 2000

Petunjuk

1. Lembar ini diisi oleh validator SSB BPM Villa 2000
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instumen pengumpulan data, serta memberikan komentar atau saran validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai.
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut :

Sangat baik (SB)

Baik (B)

Cukup (C)

Kurang (K)

Sangat kurang (SK)

Instrumen Pengumpulan Data untuk Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	SK	K	C	B	SB
1.	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
3.	Kemenarikan materi yang disajikan				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan situasi bermain					✓
5.	Menambah pengembangan kreativitas berfikir				✓	
6.	Materi yang disajikan mudah dipraktekan				✓	
7.	Musik mendukung dengan materi		✓			
8.	Kata petunjuk gerakan taktik jelas					✓
9.	Kemudahan mengakses materi				✓	
10.	Ketepatan durasi video				✓	
11.	Warna yang digunakan dalam kalimat pelaksanaan taktik sudah jelas					✓
12.	Ukuran huruf yang digunakan pada kalimat pelaksanaan taktik proporsional				✓	
13.	Halaman tampilan blog menarik					✓
14.	Menu tampilan blog mudah dipahami					✓

Nama : TESAR NYAHAN

Lampiran 9. Surat Melaksanakan Penelitian

SEKOLAH SEPAKBOLA ANGKATAN MUDA TRIDADI (AMTRI)

Sekertariat: Jl. Kabupaten, Jaban, Tridadi, Sleman. (0274) 866501,
HP.08742277818

SURAT KETERANGAN 056/SSB-AMTRI/VII/18

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ARJUNANDIR, SE,MM
Jabatan :Manajer Sekolah Sepakbola AMTRI
Alamat :Jl. Kabupaten, Tridadi, Sleman

Dengan ini menerangkan bahwa:

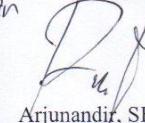
Nama :Achmad Ashari
Status :Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
Program Studi :Pendidikan Kepelatihan Olahraga
NIM :14602241033

Telah melaksanakan penelitian di Sekolah Sepakbola AMTRI pada tanggal 24 Juli 2018 dengan topik penelitian Pengembangan Model Media Latihan Taktik Menyerang Untuk
Usia 14-15 Tahun Dalam Permainan Sepakbola Berbasis *Blog*

Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 27 Juli 2018

Manager



Arjunandir, SE,MM.

Lampiran 10. Dokumentasi validasi kelompok kecil



Foto pengisian angket



Foto pelaksanaan taktik



Foto selesai latihan

Lampiran 11. Dokumentasi validasi kelompok besar



Foto pengisian angket



Foto pengisian angket



Foto pengisian angket



Foto pemaparan tentang penelitian



Foto arahan taktik



Foto pelaksanaan taktik



Foto selesai latihan