

**PENGARUH MODEL LATIHAN *KID TSU CHU FUTBOL GAMES*
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING*
BAWAH DAN KARAKTER KERJASAMA SISWA SSB
REAL MADRID FOUNDATION UNY KU-10 TAHUN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:
Dimas Setiyawan
NIM. 16602241027

**PRODI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGARUH MODEL LATIHAN *KID TSU CHU FUTBOL GAMES*
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING*
BAWAH DAN KARAKTER KERJASAMA SISWA SSB
REAL MADRID FOUNDATION UNY KU-10 TAHUN**

Disusun Oleh:

Dimas Setiyawan
NIM 16602241027

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, Februari 2020

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Endang Rini Sukamti, M.S
NIP. 196004071986012001

Disetujui,
Dosen Pembimbing.

Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO
NIP. 197203101999031002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Setiyawan
NIM : 16602241027
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Judul TAS : Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun

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

Yogyakarta, 07 Februari 2020
Yang Menyatakan,



Dimas Setiyawan
NIM. 16602241027

HALAMAN PENGESAHAN

PENGARUH MODEL LATIHAN *KID TSU CHU FUTBOL GAMES* TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING* BAWAH DAN KARAKTER KERJASAMA SISWA SSB REAL MADRID FOUNDATION UNY KU-10 TAHUN

Disusun Oleh:

Dimas Setiyawan
NIM 16602241027




Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 07 Februari 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO. Ketua Penguji/Pembimbing		11 / 02 / 2020
Nawan Primasoni, S.Pd. Kor., M.Or. Sekretaris Penguji		10 / 02 / 2020
Drs. Subagyo Irianto, M.Pd. Penguji I		10 / 02 / 2020

Yogyakarta, Februari 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

1. Urepku kudu semangat, urepku kudu kuat, urepku kudu giat (Dimas Setiyawan)
2. Pabila engkau berduka cita, mengacalah ke lubuk hatimu, di sana pulalah engkau bakal menemui bahwa sesungguhnya engkau sedang mengisi sesuatu yang pernah engkau syukuri (Kahlil Gibran)
3. Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu (Ali Bin Abi Thalib)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam setiap langkahku.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ratmiyanto dan Ibu Aryati juga yang selalu ada sisihku, serta Nenek Semiyati tercinta dan Kakek Rajudin, kalian semua adalah pahlawan dalam hidup yang senantiasa mendoakan, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku. Doa untuk bapak, ibu dan juga nenek serta kakek semoga diberikan kesehatan, umur panjang yang berkah dan barokah, serta selalu dalam lindungan Allah SWT.
3. Adikku Aswin Haryanto yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doanya untuk keberhasilan ini.

**PENGARUH MODEL LATIHAN *KID TSU CHU FUTBOL GAMES*
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN *PASSING*
BAWAH DAN KARAKTER KERJASAMA SISWA SSB
REAL MADRID FOUNDATION UNY KU-10 TAHUN**

Oleh:

Dimas Setiawan
NIM 16602241027

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan teknik pengambilan datanya menggunakan tes *passing* bawah dan karakter kerjasama menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun sebanyak 26 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*. Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dengan cara ordinal pairing yaitu (13 kelompok eksperimen dan 13 kelompok kontrol). Program latihan dilakukan sebanyak 3x/minggu dengan durasi waktu 90/sesi. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas dan uji anova.

Berdasarkan hasil uji ANOVA Kelompok eksperimen diketahui pada keterampilan *passing* bawah tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} (20,815) > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada keterampilan *passing* bawah. Hasil uji ANOVA pada karakter kerjasama diperoleh nilai $F_{hitung} (4,944) > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada karakter kerjasama. Kedua hasil uji ANOVA tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

Kata kunci: latihan *kid tsu chu futbol games*, keterampilan *passing* bawah, karakter kerjasama

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Subagyo Irianto, M.Pd., selaku Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or., selaku Sekertasi Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komperhensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Dra. Endang Rini Sukanti, MS., Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Nawan Primasoni, S.Pd. Kor., M. Or., selaku Kepala Sekolah di SSB Real Madrid Foundation UNY yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para pelatih dan staf pelatih SSB Real Madrid Foundation UNY yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Seluruh siswa SSB Real Madrid Foundation UNY kelompok umur 10 tahun yang telah bersedia menjadi objek penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Sahabat dan orang terkasih yang selalu bersabar, mendukung, berdoa dan mau meluangkan waktunya untuk menemani dan ikut serta dalam penyusunan tugas akhir skripsi. Terimakasih banyak, karena sudah menemaniku berjuang hingga saat ini
10. Teman-teman seperjuangan PKO A 2016. Terimakasih untuk selalu ada di tahun-tahun terbaik dalam hidupku, dalam tangis dan tawa, dalam kegilaan dan beribu pengalaman yang kita lalui.
11. 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 diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 07 Februari 2020
Penulis,



Dimas Setiyawan
NIM 16602241027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Permainan Sepakbola.....	9
2. Hakikat <i>Passing</i> dalam Sepakbola	19
3. Hakikat Karakter Kerjasama	23
4. Hakikat Pelatih dan Latihan	24
5. <i>Kid Tsu Chu Futbol Games</i>	26
6. Karakter Anak Usia Dini (10 tahun)	28
7. SSB Real Madrid Fundation UNY	31
B. Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel	37
D. Definisi Operasional Variabel	38
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	43
G. Teknik Analisis Data	45

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	47
1. Data Keterampilan <i>Passing</i> Bawah Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun.....	47
2. Data Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun.....	49
3. Presentase Peningkatan Keterampilan <i>Passing</i> Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun.....	50
4. Analisis Data	52
B. Pembahasan	54
C. Keterbatasan Penelitian	57
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran.....	59
 DAFTAR PUSTAKA	60
 LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Teknik Menghentikan Bola dengan Kaki Bagian Dalam dan Paha	14
Gambar 2. Teknik Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki	14
Gambar 3. Teknik Menyundul Bola Tanpa Loncat	15
Gambar 4. Teknik Merampas Bola Sambil Meluncur	16
Gambar 5. Melempar Bola ke Dalam	16
Gambar 6. Lapangan Sepakbola untuk Sekolah Dasar	19
Gambar 7. Gerak <i>Passing</i> Bawah dengan Kaki Bagian Dalam	22
Gambar 8. Desain Penelitian	36
Gambar 9. Tes Mengoper Bola Rendah	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Prestasi RMF UNY KU 10 Tahun	3
Tabel 2. Contoh Model Latihan <i>Kid Tsu Chu Futbol Games</i>	27
Tabel 3. Umur Memulai, Pengkhususan, dan Jangkauan Penampilan Tertinggi di dalam Berbagai Olahraga.....	29
Tabel 4. Jadwal Latihan SSB RMF UNY	31
Tabel 5. Pembagian Kelompok Penelitian	39
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Karakter Kerjasama	44
Tabel 7. Data Keterampilan <i>Passing</i> Bawah Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun Kelompok Eksperimen	47
Tabel 8. Data Keterampilan <i>Passing</i> Bawah Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun Kelompok Kontrol	48
Tabel 9. Data Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun Kelompok Eksperimen	49
Tabel 10. Data Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun Kelompok Kontrol	50
Tabel 11. Presentase Peningkatan	51
Tabel 12. Uji Normalitas.....	52
Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis (Uji Anova)	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pembimbing Proposal TAS	64
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	65
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian untuk SSB MATRA dari Fakultas	66
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian untuk SSB RMF UNY dari Fakultas	67
Lampiran 5. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	68
Lampiran 6. Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i>	70
Lampiran 7. Surat Balasan Uji Coba Penelitian	72
Lampiran 8. Surat Balasan Penelitian	73
Lampiran 9. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	74
Lampiran 10. Angket Uji Coba.....	76
Lampiran 11. Tabel Daftar Hadir	79
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	80
Lampiran 13. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	83
Lampiran 14. Angket Penelitian	85
Lampiran 15. Data Penelitian <i>Passing</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	88
Lampiran 16. Data Penelitian Karakter Kerjasama Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	90
Lampiran 17. Hasil Analisis SPSS.....	92
Lampiran 18. Dokumentasi	101
Lampiran 19. Program Latihan	106

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan olahraga dewasa ini semakin berkembang pesat, yang dari hari ke hari semakin meningkat bersamaan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada didalam lingkungan masyarakat. Hal tersebut menjadi suatu kemudahan bagi setiap manusia untuk selalu melihat akan segala bentuk kegiatan olahraga yang akan dilakukan, saat dilakukan, maupun setelah dilakukan. Oleh karena itu perkembangan olahraga dapat berkembang pesat sesuai dengan realita kehidupan dimasyarakat. Olahraga yang sekarang ini banyak digemari oleh kalangan masyarakat baik anak-anak, remaja, dewasa sampai dengan orang tua, baik laki-laki maupun perempuan adalah olahraga sepakbola.

Sepakbola adalah salah satu cabang olahraga yang mempunyai banyak penonton dibandingkan dengan olahraga lainnya. Sepakbola merupakan suatu permainan yang sangat digemari oleh sebagian besar masyarakat di Indonesia bahkan di dunia, dimana permainan ini dimainkan oleh dua tim yang saling berhadapan dengan masing-masing tim terdiri atas 11 pemain yaitu terbagi menjadi kiper, pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan. Dalam permainan sepakbola yang nantinya dinyatakan sebagai pemenang dalam suatu pertandingan ialah tim yang mampu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan dan berhasil mencetak goal sebanyak-banyaknya selama pertandingan tersebut berjalan dalam rentang waktu yang telah ditentukan.

Tujuan permainan sepakbola utamanya ialah mencetak goal kegawang lawan dengan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya sendiri dari serangan yang dibangun oleh lawan supaya tidak kemasukan goal guna meraih kemenangan bagi tim. Sepakbola yang dulunya hanya dijadikan sebagai hiburan dan menjaga kesegaran jasmani kini berkembang menjadi sebuah langkah untuk mencapai sebuah prestasi dengan menjadi atlet profesional (menjadikan permainan sepakbola sebagai pekerjaannya serta adanya penghasilan yang didapat). Terdapat beberapa hal yang harus dilakukan oleh suatu tim yaitu bermain sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan dan juga adanya sikap menghargai sesama pemain apalagi kepada wasit atau pemimpin pertandingan. Dengan semakin banyaknya akan minat keterlibatan dalam permainan ini maka banyak dari sebagian kalangan masyarakat yang menjadikan permainan sepakbola ini sebagai bentuk mata pencaharian yang disitu bertujuan untuk mendapatkan penghasilan baik berupa uang atau hal-hal lainnya (sebagai pemain profesional) dan ada juga yang terlibat hanya untuk menyalurkan hobi tanpa adanya niat guna mencari penghasilan berupa uang atau lainnya (amatir).

Prestasi dalam sepakbola merupakan sebuah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dan diperoleh dari segala bentuk latihan secara terencana, berjenjang, serta berkelanjutan melalui kompetisi. Prestasi di dalam kelompok usia dini merupakan sebuah pengalaman yang didapat dari sebuah proses latihan atau dalam suatu pertandingan yang didalamnya penting bukan hanya untuk hal melatih *skill* para pemain, tetapi juga melatih *attitude* bagi setiap pemain yang dimulai dari usia tersebut. Salah satu pendukung untuk tercapainya sebuah prestasi ialah adanya

ketersediaan sarana dan prasarana yang baik dalam proses latihan. Adanya sarana dan prasarana yang baik, maka kegiatan latihan akan semakin mudah dan lancar di dalam melakukan beberapa sesi latihan, serta hasil yang didapat akan lebih maksimal. Adapun beberapa prestasi yang telah diperoleh RMF UNY KU-10 tahun antara lain :

Tabel 1. Prestasi RMF UNY KU-10 Tahun

No	Prestasi	Tahun
1.	Juara I Festival sepakbola askab PSSI Kab.Sleman U-9	2018
2.	Harapan I KID SOCCER FESTIVAL KU-9	2018
3.	Juara I Liga askab PSSI Sleman KU-10	2019
4.	Juara II FUNGAME SSB Banguntapan	2019
5.	Harapan II MATRA CUP	2019

Salah satu syarat atau tingkat keberhasilan dalam melakukan permainan sepakbola dengan baik adalah harus menguasai teknik dasar sepakbola yang baik. Menurut Herwin (2004:21-25) mengatakan bahwa gerak atau teknik dasar permainan sepakbola meliputi gerak atau teknik tanpa bola dan gerak teknik dengan bola. Gerak atau teknik tanpa bola adalah gerakan yang dilakukan tanpa menggunakan bola dalam permainan sepakbola yaitu berlari, berjalan, melompat, meloncat, berjingkat, berputar, berhenti secara tiba-tiba, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Sucipto, dkk (2000:17) untuk teknik dasar permainan sepakbola terdiri dari beberapa macam, seperti menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw in*), dan menjaga gawang (*goal keeping*). Dalam permainan sepakbola teknik dasar yang paling dominan adalah teknik *passing*.

Passing adalah salah satu teknik dasar sepakbola dengan cara mengoperkan bola dari satu pemain ke pemain lainnya dengan kondisi bola menyusur di atas permukaan lapangan, dalam hal ini pemain sepakbola banyak melakukannya untuk mengurangi tingkat kelelahan dengan mengoperkan bola kearah teman yang diinginkan atau dalam keadaan tidak dalam pengawasan lawan. Selain itu, teknik *passing* ini juga sangat mudah dilakukan dengan cara *passing* bawah menggunakan kaki bagian dalam. Teknik ini sangatlah penting dikuasai dan merupakan suatu elemen yang sangat sering dilakukan oleh pemain sepakbola sehingga dengan adanya teknik ini suatu permainan sepakbola akan terlihat lebih indah atau menarik untuk dilihat dalam suatu pertandingan. Dalam melakukan teknik *passing* ini tak lepas dari salah satu karakter yang harus dibangun dan dijalin dengan baik, yaitu karakter kerjasama dalam satu tim.

Menurut Sulistiyono dan Subagyo Irianto (2018:27) karakter merupakan serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*), seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak, sehingga ia dapat hidup dan bekerjasama, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Sedangkan pengertian dari kerjasama adalah segala bentuk atau tindakan yang dilakukan secara bersama yang digunakan untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Jadi karakter kerjasama adalah suatu bentuk sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan yang digunakan oleh pemain sepakbola dalam melakukan sebuah

usaha oleh beberapa pemain atau kelompok agar pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih ringan dalam mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis yang sekaligus menjadi asisten pelatih di SSB RMF UNY KU-10 tahun, maka penulis memiliki gagasan untuk menjadikan hal tersebut sebagai objek penelitian. Adapun hasil dari pengamatan tersebut dalam proses latihan serta dari beberapa rekaman video pertandingan disetiap kompetisi yang diikuti oleh SSB RMF UNY KU-10 tahun banyak siswa atau anak yang belum mampu melakukan keterampilan *passing* secara tepat. Kesalahan-kesalahan *passing* antara lain: *passing* yang terlalu keras sehingga teman sulit untuk menerima, *passing* yang tidak sampai atau terlalu lemah sehingga mudah dirampas oleh lawan, teknik *passing* yang belum dikuasai oleh beberapa siswa, dan *passing* yang tidak beraturan yang merupakan salah *passing* kepada lawan. Selain *passing* yang kurang tepat siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun juga masih kurang dalam melakukan kerjasama, hal tersebut terlihat dari beberapa vidio pertandingan disuatu kompetisi yang diikuti terdapat beberapa siswa yang individualis dikarenakan suatu keinginan untuk selalu menang disetiap pertandingan, akibatnya beberapa siswa atau anak SSB RMF UNY KU-10 masih sering membawa bola sendiri tanpa melakukan *passing* kepada teman satu tim yang tidak dalam pengawasan lawan. Dalam bermain terdapat beberapa anak yang melakukan *passing* secara asal-asalan, bahkan terkadang hal tersebut terbawa dalam suatu pertandingan.

Model latihan *kid tsu chu futbol games* adalah salah satu model latihan yang digunakan untuk menumbuhkan karakter anak dengan cara bermain. Model latihan

tersebut masih jarang diketahui oleh kalangan pelatih dimasyarakat karena belum diketahui pengaruh dari penggunaan model latihan tersebut. Didalam sebuah sesi latihan seorang pelatih masih jarang melakukan pelatihan karakter positif khususnya pada karakter kerjasama di bagian sesi latihan tertentu, hal tersebut terjadi karena seorang pelatih hanya terfokus pada kemampuan fisik tanpa memperhatikan suatu nilai karakter yang dimiliki anak didiknya. Menurut Sulistiyono, dkk (2018:107) mengatakan bahwa model latihan *kid tsu chu futbol games* merupakan model latihan dengan tujuan untuk pengembangan karakter positif melalui aktivitas berlatih atau bermain sepakbola. Metode yang diterapkan dalam latihan ini adalah metode bermain dengan menumbuhkan karakter kerjasama terhadap kemampuan *passing*. Salah satu contoh model latihan *kid tsu chu futbol games* yang menekankan teknik *passing* dan karakter kerjasama adalah model latihan dengan judul permainan bola ikan vs jala.

Berdasarkan hasil uraian di atas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya teknik dasar *passing* bawah di SSB RMF UNY KU-10 tahun.

2. Belum terciptanya karakter kerjasama dalam bermain di SSB RMF UNY KU-10 tahun.
3. Belum diketahui pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan passing bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

C. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi permasalahan di atas, maka peneliti membatasi masalah ini mengenai permasalahan hanya pada: “pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan passing bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Adakah Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* terhadap Peningkatan Keterampilan Passing Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 Tahun?”.

E. Tujuan Masalah

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan passing bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap agar penelitian yang dilakukan ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan, sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Setelah diketahui hasil secara ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu gambaran mengenai latihan yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa dalam bermain sepakbola.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan oleh para pelatih agar menjadi pelatih yang kreatif dan inovatif dalam membuat program latihan sepakbola mengenai keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membuktikan model latihan *kid tsu chu futbol games* yang digunakan dapat untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa dalam bermain sepakbola, sehingga dapat dijadikan pedoman oleh para pelatih dalam melakukan latihan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian Sepakbola Secara Umum

Sepakbola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dengan menggunakan bola sepak sebagai alat untuk bermain serta masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain yang terbagi menjadi kiper, pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan. Menurut Irianto (2010:3) sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua tim yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola. Permainan sepakbola merupakan permainan kelompok yang melibatkan banyak unsur, seperti fisik, teknik, taktik, dan mental (Herwin, 2004: 78).

Sepakbola adalah permainan beregu, yang tiap regu terdiri dari sebelas orang pemain salah satunya adalah penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan di daerah hukumannya (Sucipto, dkk., 2000: 7). Menurut Istofian & Amiq (2016:106) permainan sepakbola bertujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan dan berusaha untuk menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola, untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan: fisik, teknik, dan konsep yang baik sehingga latihan menjadi terarah dan teratur. Tujuan dari permainan ini ialah masing-masing regu akan memasukkan bola ke gawang lawan dengan sebanyak-banyaknya dan

berusaha agar tidak memasukan bola ke gawangnya. Menurut Siaga (2015: 1) Permainan sepakbola bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan, satu regu dinyatakan menang apabila dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawan.

Sucipto, dkk (2000: 7) menambahkan “tujuan dari permainan sepakbola adalah pemain memasukkan bola sebanyak banyaknya ke gawang lawannya dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya, dan apabila sama, maka permainan dinyatakan seri/ *draw*”.

Dalam permainan sepakbola yang nantinya dinyatakan sebagai pemenang ialah regu yang mampu menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola dan berhasil mencetak goal sebanyak-banyaknya kegawang lawan selama pertandingan tersebut berjalan dalam rentang waktu yang telah ditentukan. Permainan sepakbola dimainkan 2 (dua) babak. Lamanya waktu disetiap babak adalah 45 menit, dengan waktu istirahat selama 15 menit. Pertandingan yang bersifat penentuan misalnya final, maka apabila terjadi goal atau nilai yang sama, maka untuk menentukan kemenangan diberikan 2 babak tambahan yang masing- babak selama 15 menit tanpa adanya waktu istirahat. Jika waktu tambahan 2x15 menit nilai masih sama karena kedua regu yang bertanding masih sama kuat, maka dilanjutkan dengan melakukan tendangan pinalti untuk menentukan regu yang menang.

Pertandingan sepakbola biasanya dipimpin oleh seorang wasit yang terdiri atas wasit utama, asisten wasit satu dan asisten wasit dua, serta wasit cadangan yang memiliki tugas atau tanggung jawab yang berbeda. Tujuan utama dari permainan sepakbola ini ialah memasukkan bola sebanyak-banyaknya kegawang lawan serta menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukan bola.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dimana masing-masing regu terdiri dari 11 pemain, dimana permainan seluruhnya menggunakan kaki kecuali penjaga gawang boleh menggunakan tangan. Tujuan dari permainan sepakbola yaitu untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola.

b. Teknik Dasar Sepakbola

Menurut Muhajir (2007:25) permainan sepakbola mencakup 2 (dua) kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh setiap pemain, agar tercipta permainan yang harmonis. Dua kemampuan itu meliputi:

1) Gerak atau teknik tanpa bola

Teknik gerakan tanpa bola merupakan gerakan badan yang terdiri dari berlari, melompat atau meloncat dan gerak tipu badan. Gerakan tanpa bola dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Berlari

Berlari dalam sepakbola merupakan suatu gerak dengan langkah pendek maupun panjang yang digunakan untuk mencari ruang kosong maupun menciptakan momen agar teman lebih mudah untuk melakukan passing kepada kita. Menurut Herwin (2004:21) dalam permainan, seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun langkah panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Pemain sepakbola tak hanya mampu berlari saja tetapi juga harus memiliki gerakan seperti berjalan, berputar, berbelok dan berhenti dengan tiba-tiba,

melompat, dan lainnya agar dapat mendukung penampilan saat bermain. Gerakan tersebut akan sangat bermanfaat jika diterapkan dalam permainan sepakbola, karena akan mempersulit lawan saat bermain dengan melakukan gerak tipu.

b) Melompat atau meloncat

Dalam hal ini yang dijadikan pembeda ialah pada saat melakukan tolakan karena didalam melakukan teknik melompat maka kaki yang digunakan saat melompat ialah satu kaki sedangkan pada saat melakukan teknik loncat maka gerakan tolakan menggunakan dua kaki. Menurut Suwarno (2001:6) berdasarkan tolakan yang digunakan dalam suatu gerakan dibedakan menjadi dua yaitu tolakan dua kaki atau meloncat dan tolakan satu kaki atau melompat. Gerakan ini dilakukan untuk menghindari serangan dari lawan agar tidak terjadi benturan yang berakibat fatal.

c) Gerak tipu badan

Gerak tipu badan merupakan gerakan yang bertujuan untuk mengecoh lawan. Menurut Sardjono (1982: 18), pemain sepakbola yang tidak dapat melakukan gerak tipu, maka pemain itu tidak dapat menjadi pemain sepakbola yang baik. Gerakan tipu tersebut jika kita terapkan secara baik maka dapat mempersulit lawan saat melakukan permainan. Misalnya lari dengan berhenti secara tiba-tiba atau lari dengan mengubah arah secara tiba-tiba. Teknik ini dikatakan berhasil apabila lawan terkecoh dan mengikuti gerakan yang kita lakukan

2) Dengan Bola

Teknik gerakan dengan bola merupakan gerakan badan menggunakan bola yang terdiri pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*), menendang bola

(*passing*), menahan bola (*stopping*), menggiring bola (*dribbling*), gerak tipu dengan bola, menyundul bola (*heading*), merampas bola (*tackling*), lemparan kedalam (*throw-in*), dan menjaga gawang. Gerakan dengan bola dapat dijelaskan sebagai berikut:

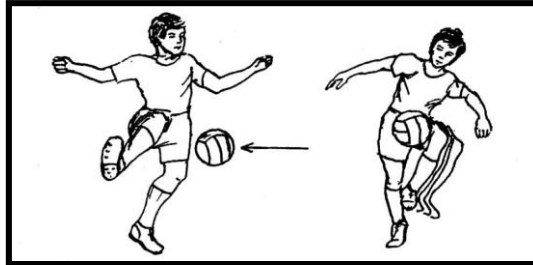
a) Pengenalan bola dengan bagian tubuh (*ball feeling*)

Ball feeling merupakan salah satu teknik yang mendasar dari permainan sepakbola. Teknik ini baik untuk dikenalkan sejak usia dini (10-12 tahun) di dalam permainan sepakbola dimana umur anak mulai melakukan kegiatan olahraga. Teknik ini harus dikuasai oleh pemain sepakbola karena bertujuan untuk melatih rasa terhadap bola, sehingga memudahkan pemain dalam menguasai bola serta memungkinkan dalam melakukan kontrol bola dengan baik tanpa melihat bola tersebut. Seorang pemain yang memiliki *ball feeling* baik akan sangat membantu dalam penguasaan permainan sepakbola. Menurut Herwin (2004:25) semua bagian tubuh yang diperbolehkan untuk menyentuh bola meliputi bagian kaki dalam, kaki luar, punggung kaki, tumit, telapak kaki, paha, dada, dan kepala.

b) Menendang – mengoper bola (*passing*)

Passing adalah gerakan memindahkan bola dari tempat satu ketempat yang lain dengan cara ditendang. Beberapa macam bagian kaki yang baik digunakan untuk melakukan *passing* adalah tendangan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan punggung kaki. Dari beberapa bagian kaki yang dijelaskan kaki yang paling baik atau mudah digunakan untuk melakukan *passing* adalah kaki bagian dalam, sebab kaki bagian tersebut memiliki bidang yang rata untuk melakukan *passing*.

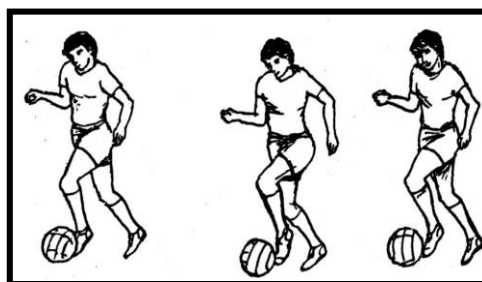
c) Menghentikan bola (*stopping*)



**Gambar 1. Teknik Menghentikan Bola dengan Kaki Bagian Dalam dan Paha
(Remmy Muchtar, 1992: 33)**

Menghentikan bola adalah gerakan mengontrol atau menerima bola menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, telapak kaki, dan juga dapat menggunakan paha serta dada. Menurut Sucipto dkk (2000: 22), menghentikan bola merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepakbola yang penggunaannya bersamaan dengan teknik menendang bola. Sedangkan menurut Sukintaka dkk (1979: 123), menerima atau mengontrol bola dapat dilakukan dengan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Tujuan dari menghentikan bola adalah untuk mengatur tempo permainan serta memudahkan pemain dalam melakukan *passing* kepada teman jika mendapatkan umpan bola yang sulit.

d) Menggiring Bola (*dribbling*)



**Gambar 2. Teknik Menggiring Bola Menggunakan Punggung Kaki
(Remmy Muchtar, 1992: 4)**

Dribbling adalah gerakan lari membawa bola dengan upaya mendorong bola secara terputus-putus dengan posisi bola tidak jauh dari kaki kita sehingga bola akan lebih mudah untuk diarahkan ketujuan. Menurut Sucipto dkk (2000: 28), pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan. Bagian kaki yang biasa digunakan untuk menggiring bola ialah bagian punggung kaki, kaki bagian dalam dan bagian luar pada kaki. Menurut Danny Mielke (2007:1), dribbling dalam permainan sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat bergerak di lapangan permainan.

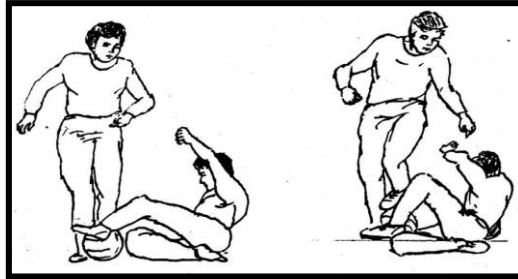
e) Menyundul bola (*Heading*)



**Gambar 3. Teknik Menyundul Bola Tanpa Loncat
(Remmy Muchtar, 1992: 45)**

Heading adalah gerakan yang dilakukan menggunakan bagian kepala (dahi) guna untuk melakukan penyerangan maupun pertahanan terhadap lawan. Menurut Sucipto dkk (2000: 32), menyundul bola pada hakekatnya memainkan bola dengan kepala. Heading biasa digunakan untuk menerima atau melakukan serangan dengan kondisi bola melambung diudara serta hasil dari pola serangan menggunakan teknik ini biasanya akan tercipta gol digawang lawan karena kondisi bola yang sulit ditebak arahnya oleh penjaga gawang.

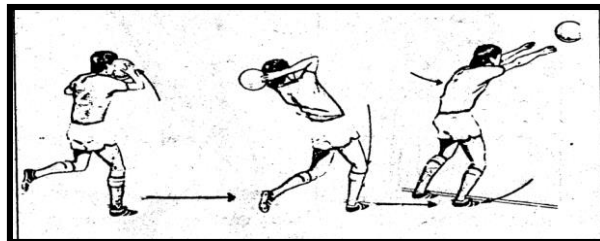
f) Merampas Bola (*tackling*)



**Gambar 4. Teknik Merampas Bola Sambil Meluncur
(Remmy Muchtar, 1992: 48)**

Merampas bola merupakan suatu usaha yang digunakan oleh para pemain untuk merebut bola dari penguasaan lawan baik pada posisi berdiri (*standing tackling*) ataupun pada posisi tubuh meluncur (*sliding tackling*). Menurut Sucipto dkk (2000:34), merampas bola merupakan upaya untuk merebut bola dari penguasaan lawan.

g) Lemparan kedalam (*Throw-in*)



**Gambar 5. Melempar Bola ke Dalam
(Sucipto dkk., 2000: 3)**

Lemparan kedalam merupakan salah satu bentuk teknik dasar yang melibatkan lengan guna melemparkan bola kedalam lapangan atau area pertandingan. Menurut Sucipto dkk (2000: 36), lemparan ke dalam merupakan satu-satunya teknik dalam permainan sepakbola yang dimainkan dengan lengan dari luar lapangan permainan. Dalam teknik ini off-side tidak berlaku.

Sucipto (2000: 17) menyatakan teknik dasar dalam permainan sepakbola adalah sebagai berikut.

- 1) Menendang (*kicking*)
Bertujuan untuk mengumpan, menembak ke gawang dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan. Beberapa macam tendangan, yaitu menendang dengan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, punggung kaki, dan punggung kaki bagian dalam.
- 2) Menghentikan (*stopping*)
Bertujuan untuk mengontrol bola. Beberapa macamnya yaitu menghentikan bola dengan kaki bagian dalam, menghentikan bola dengan telapak kaki, menghentikan bola dengan menghentikan bola dengan paha dan menghentikan bola dengan dada.
- 3) Menggiring (*dribbling*)
Bertujuan untuk mendekati jarak kasaran untuk melewati lawan, dan menghambat permainan. Beberapa macamnya, yaitu menggiring bola dengan kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan dengan punggung kaki.
- 4) Menyundul (*heading*)
Bertujuan untuk mengumpan, mencetak gol dan mematahkan serangan lawan. Beberapa macam, yaitu menyundul bola sambil berdiri dan sambil melompat.
- 5) Merampas (*tackling*)
Bertujuan untuk merebut bola dari lawan. Merampas bola bisa dilakukan dengan sambil berdiri dan sambil meluncur.
- 6) Lempar ke dalam (*throw-in*)
Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan awalan ataupun tanpa awalan.
- 7) Menjaga gawang (*kiper*)
Menjaga gawang merupakan pertahanan terakhir dalam permainan sepakbola. Teknik menjaga gawang meliputi menangkap bola, melempar bola, menendang bola.

c. Sepakbola untuk Siswa Sekolah Dasar

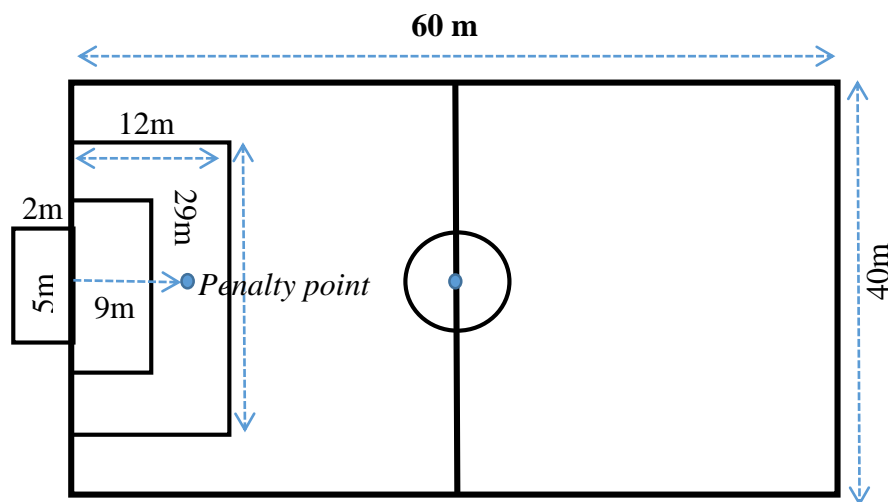
Permainan sepakbola merupakan sebuah permainan yang paling digemari oleh siswa SD, karena permainan sepakbola merupakan suatu permainan yang menyenangkan. Oleh karena itu beberapa tahun terakhir ini banyak beberapa Sekolah Sepak Bola (SSB) baru diciptakan di beberapa wilayah di Indonesia. SSB yang didirikan di Indonesia memiliki variasi tersendiri mulai dari SSB yang memiliki pelatih berlisensi, manajemen yang baik, fasilitas memadai hingga SSB

yang hanya memberikan sebuah pelatihan dengan fasilitas seadanya serta pelatih dari pemain yang dulunya pernah berada di SSB tersebut. Munculnya beberapa SSB diharapkan mampu memfasilitasi anak usia dini khususnya pada siswa SD untuk mengembangkan bakat yang dimiliki dalam permainan sepakbola sehingga nantinya akan dapat menghasilkan pemain sepakbola yang berkualitas. Dengan pembinaan yang melibatkan unsur bermain akan dapat memunculkan sebuah perasaan yang dapat memotivasi anak dalam berlatih (Aprilianto & Tomoliyus, 2016: 35).

Anak-anak sejak mulai sekolah dasar sudah bisa diperkenalkan atau dilatih sepakbola karena dalam usia tersebut anak sudah mampu memahami beberapa ketentuan yang ada didalam permainan sepakbola. Menurut Timo (2012: 49) menyatakan bahwa di dalam Kurikulum Sepakbola Indonesia, seorang anak laki-laki bisa mulai dilatih sepakbola sejak usia 5 tahun. Ada cara tersendiri untuk melatih anak umur 5 sampai 8 tahun, kemudian ada cara melatih anak usia 9 sampai 12 tahun. Masing-masing kelompok umur tersebut memiliki ketentuan latihan yang berbeda sesuai dengan karakteristik usia anak serta kemampuan motorik anak. Di dalam proses pembinaan sepakbola pada kelompok umur tersebut anak dilatih dengan melibatkan unsur bermain, karena di dalam usia tersebut merupakan usia bermain sehingga bentuk aktivitas berlatih sepakbola yang diberikan merupakan aktivitas bermain. Dengan pembinaan yang melibatkan unsur bermain akan dapat memunculkan sebuah perasaan yang dapat memotivasi anak dalam berlatih (Aprilianto & Tomoliyus, 2016: 35).

Menurut Kemendiknas (2010: 124-125) hakikat sepakbola untuk anak usia 10-12 tahun adalah

- 1) Jumlah pemain tiap regu 7 anak.
- 2) Waktu pertandingan 2x20 menit.
- 3) Ukuran lapangan Panjang: 60 meter, Lebar: 40 meter.
- 4) Ukuran gawang Tinggi: 2 meter, Lebar: 5 meter.
- 5) Titik pinalti 9 meter dari gawang.



**Gambar 6. Lapangan Sepakbola untuk Sekolah Dasar
(Sumber: PSSI, 2018)**

2. Hakikat *Passing* dalam Sepakbola

a. Pengertian *Passing* dalam Sepakbola

Passing adalah mengumpan atau memindahkan bola dari tempat satu ke tempat lainnya menggunakan kaki, baik dengan kaki bagian dalam, bagian luar, atau bahkan punggung kaki. Luxbacher (2008:9), passing adalah mengoperkan bola pada teman. Umpan atau *passing* adalah cara memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain (Danny Mielke, 2007: 18). Passing merupakan salah satu teknik dasar sepakbola yang paling sering dilakukan pemain dalam suatu

pertandingan sepakbola. Oleh karena itu, kemampuan passing seorang pemain sepakbola menjadi suatu hal yang dianggap penting karena jika seorang pemain memiliki tingkat kemampuan passing yang bagus maka akan mempermudah dalam mereka mengikuti jalannya pertandingan dan juga dengan hasil passing yang sempurna maka teman yang menerima juga akan lebih mudah. Dalam hal ini suatu pertandingan sepakbola akan terlihat menarik jika mana kemampuan passing para pemain ini baik sehingga terwujudnya bentuk pola atau strategi permainan yang indah untuk disaksikan. Selain itu, kemampuan passing pemain sepakbola juga menjadi suatu fondasi dalam mendukung kemampuan teknik dasar lainnya dalam permainan sepakbola.

Pemain sepakbola harus mampu melakukan tendangan menggunakan bagian kaki yang efektif. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah teman satu tim dalam melakukan serangan. Menurut Joseph A. Luxbacher (2004: 11) menyatakan bahwa bagian kaki yang dapat digunakan untuk menendang bola yaitu “(1) Operan *Inside of the foot* (dengan bagian samping dalam kaki), (2) Operan *Inside of the foot* (dengan bagian samping dalam kaki), (3) Operan *outside of the foot* (dengan bagian samping luar kaki). Menendang bola dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam, akan tetapi dalam suatu permainan seorang pemain harus dapat menyesuaikan kondisi atau situasi dalam memberikan *passing*. Herwin (2004: 29-30) *passing* dalam sepakbola dibedakan menjadi 2 kelompok besar, yaitu *passing* pendek (*short pass*) dan *passing* panjang (*long pass*). *Passing* pendek digunakan untuk memindahkan bola kepada teman satu tim dengan jarak yang relatif pendek dengan operan menyusur tanah agar mempermudah teman dalam menerima.

Sedangkan *passing* panjang merupakan *passing* yang menggunakan punggung kaki dengan jarak yang relatif jauh dan menghasilkan operan jauh.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah mengoper atau mengumpan bola kepada teman satu tim dengan tujuan untuk melakukan serangan kepada lawan dan memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain yang lain. *Passing* dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa bagian yaitu kaki bagian dalam, kaki bagian luar dan kaki bagian samping.

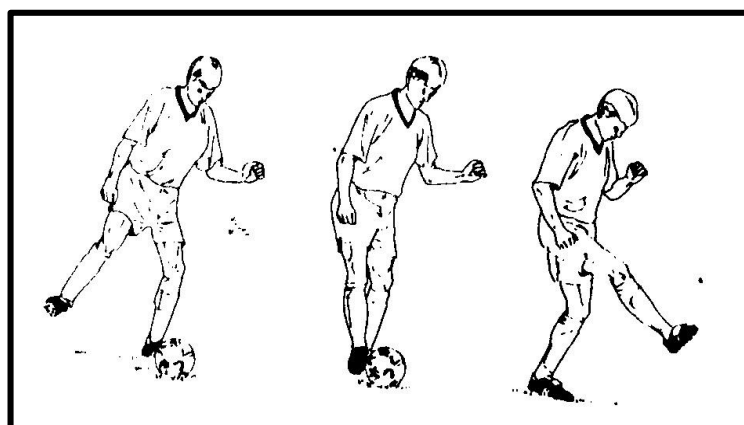
b. Pengertian *Passing* Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Passing adalah salah satu teknik dasar yang sering digunakan dalam permainan sepakbola. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam merupakan teknik untuk memudahkan teman dalam satu tim pada saat melakukan penerimaan bola, sehingga hal tersebut akan menjadikan suatu permainan sepakbola terlihat lebih indah untuk disaksikan dengan taktik yang berjalan dengan baik tanpa adanya banyak kesalahan yang dilakukan pada saat memberikan umpan kepada teman satu tim. *Passing* dalam permainan sepakbola terdiri dari beberapa macam bagian kaki yang digunakan yaitu kaki bagian luar, kaki bagian dalam dan punggung kaki. Seperti yang dikemukakan oleh Luxbacher (2004: 11) menyatakan bahwa bagian kaki yang dapat digunakan untuk menendang bola yaitu “(1) Operan *Inside of the foot* (dengan bagian samping dalam kaki), (2) Operan *Inside of the foot* (dengan bagian samping dalam kaki), (3) Operan *outside of the foot* (dengan bagian samping luar kaki). Semua bagian kaki tersebut memang dapat digunakan pada saat melakukan permainan sepakbola akan tetapi yang lebih efektif jika menggunakan

kaki bagian dalam pada saat melakukan *passing*, karena bagian kaki yang digunakan memiliki permukaan yang rata sehingga lebih mudah dalam melakukan. Selain itu juga dapat menentukan arah bola pada saat melakukan *passing* kepada teman satu tim.

Menurut Herwin (2004: 29-30) menendang bola menyusuri tanah atau bawah, hanya dapat dilakukan dengan sikap awal kedua kaki yang baik, yaitu dengan:

- 1) Kaki tumpu dan kaki ayun (*Steady Leg Position*)
Kaki yang tidak menendang bola dinamakan kaki tumpu dan kaki yang menendang dinamakan kaki ayun. Untuk menghasilkan tendangan bola bawah, kaki tumpu disamping atau agak didepan bola dan ujung kaki tumpu mengarah ke sasaran. Pergelangan kaki ayun harus terkunci atau kaku saat mengenai bola.
- 2) Bagian bola
Bagian bola yang dikenakan oleh kaki ayun adalah titik tengah bola atas.
- 3) Perkenaan kaki dengan bola (*Impact*)
Bagian kaki ayun yang mengenai bola harus pada sisi kaki yang terlebar yaitu kaki bagian dalam.
- 4) Akhir gerakan (*Follow-Trough*)
Sebagai tindak lanjut gerakan menendang dan memberi hasil tendangan lebih keras maka kaki ayun harus betul-betul optimal ke depan.



Gambar 7. Gerak *Passing* Bawah dengan Kaki Bagian Dalam
(Sucipto, dkk, 2000:18)

3. Hakikat Karakter Kerjasama

a. Pengertian Kerjasama

Kerjasama adalah suatu bentuk nilai karakter yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok guna mencapai tujuan bersama. Menurut Abdulsyani (2012:156), menyatakan kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial, dimana didalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditunjukkan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Sedangkan Perkasa (2016:7), kerjasama dapat berlangsung jika individu-individu yang bersangkutan memiliki kepentingan yang sama dan memiliki kesadaran untuk bekerjasama guna mencapai kepentingan mereka. Kerjasama merupakan suatu nilai karakter yang sangat penting di dalam permainan sepakbola, karena sepakbola merupakan suatu permainan beregu atau tim, oleh karena itu maka dibutuhkan sikap atau perilaku kerjasama yang baik antar pemain satu tim agar tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai seperti apa yang diinginkan. Hal tersebut tentunya tak mudah untuk dilakukan oleh masing-masing pemain tanpa adanya suatu kesadaran akan kepentingan bersama dan juga sikap kerjasama yang baik dari masing-masing pemain.

Kerjasama dalam suatu bentuk latihan yang melibatkan siswa pada saat melakukan permainan sepakbola, merupakan salah satu nilai karakter yang sangat penting agar program latihan yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan tujuan latihan yang akan dicapai. Tanpa adanya suatu bentuk kerjasama maka proses latihan tidak akan berjalan dengan baik sehingga tujuan dari proses latihan tidak akan tercapai karena mengalami suatu hambatan. Kerjasama akan

mendorong siswa untuk bisa saling menghargai, menolong satu dengan lainnya, serta dapat memberikan semangat atau dorongan kepada teman satu tim dan juga memberikan kepercayaan antar anggota tim, sehingga tujuan yang diharapkan akan lebih mudah untuk dicapai.

Kerjasama di dalam dunia kepelatihan sepakbola usia dini merupakan nilai karakter yang sangat kompleks baik pelatih, siswa dan orang tua, karena dengan adanya nilai kerjasama yang baik maka semua rencana yang telah dirancang guna mencapai tujuan akan lebih mudah serta adanya kolaborasi antar orangtua dengan pelatih dalam mendidik siswa baik di lapangan maupun di luar lapangan akan berdampak lebih kepada siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan kerjasama adalah suatu bentuk proses sosial yang dilakukan oleh beberapa orang atau kelompok guna mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing, karena apabila tidak adanya suatu kerjasama maka tujuan yang diinginkan akan lebih sulit untuk dicapai. Dalam hal ini peran pelatih dan orang tua sangat dibutuhkan untuk mengembangkan nilai kerjasama siswa baik di dalam lapangan maupun di luar lapangan.

4. Hakikat Pelatih dan Latihan

a. Pelatih

Pelatih adalah seseorang yang memiliki tugas serta tanggungjawab untuk mempersiapkan fisik, teknik, maupun mental olahragawan maupun kelompok olahragawan (club atau tim). Menurut Sukadiyanto (2002: 4) pelatih adalah seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk membantu

mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu relatif singkat. Pelatih harus dapat memberikan pelayanan pelatihan sesuai dengan perkembangan mutakhir pengetahuan ilmiah di bidang yang ditekuni (Pate Rotella, 1993:5). Dalam hal permainan sepakbola seorang pelatih dapat mengatur taktik, strategi, pelatihan fisik dan menyediakan dukungan moral seperti nilai karakter maupun suatu bentuk dorongan atau motivasi kepada atlet. Pelatih di Indonesia atau bahkan dunia biasanya memiliki latar belakang bekas atlet atau pemain. Pelatih memiliki peran atau posisi salah satunya ialah pelatih kepala, dalam hal ini yang dimaksud sebagai pelatih kepala ialah seorang profesional yang melatih dan mengembangkan kemampuan olahraga baik pria maupun wanita. Dalam hal melatih biasanya seorang pelatih kepala memiliki bawahan atau asisten pelatih yang bertujuan untuk membantu tercapainya tujuan yang diinginkan.

b. Latihan

Latihan adalah suatu bentuk aktivitas olahraga yang bertujuan untuk meningkatkan atau mengembangkan keterampilan berolahraga dengan menggunakan beberapa fasilitas pendukung untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Sukadiyanto (2002: 5), “Pengertian latihan yang berasal dari kata *training*, adalah penerapan dari suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktek, menggunakan metode dan aturan pelaksanaan dengan pendekatan ilmiah melalui prinsip pendidikan yang terencana dan teratur sehingga tujuan dapat tercapai tepat pada waktunya.” Sedangkan menurut Suharno (dalam Djoko Pekik Irianto, 2002: 11)

pengertian latihan (*Training*) adalah suatu proses mempersiapkan atlet secara sistematis untuk mencapai tujuan prestasi yang maksimal dengan diberi beban fisik dan mental yang teratur, terarah, meningkat dan berulang-ulang waktunya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian latihan ialah suatu proses mempersiapkan atlet secara sistematis dengan menggunakan fasilitas pendukung untuk mencapai tujuan prestasi.

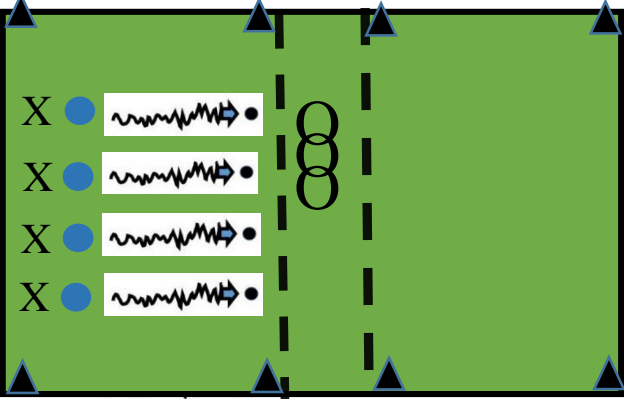
5. *Kid Tsu Chu Futbol Games*

Kid tsu chu futbol game adalah model latihan yang digunakan untuk menumbuhkan karakter positif anak dalam bermain. *Tsu Chu* dikenal dengan sebuah permainan sepakbola pada masa Dinasti Han. Menurut Primasoni & Sulistiyono (2016:2) mengatakan bahwa *Tsu Chu* merupakan permainan yang dilakukan dengan menendang bola kulit diisi dengan bulu dan rambut dengan tujuan memasukkannya pada sebuah lubang yang berukuran 30-40cm. Seiring berkembangnya waktu permainan *Tsu Chu* mengalami beberapa perkembangan yang cukup baik terlihat dari permainan lebih kompetitif.

Sulistiyono, dkk (2018:107) mengatakan bahwa model latihan *kid tsu chu futbol games* merupakan model latihan dengan tujuan untuk pengembangan karakter positif melalui aktivitas berlatih atau bermain sepakbola. Model latihan sepakbola “*kid tsu chu futbol games*” terdiri dari bagian-bagian: a) nama judul permainan, b) rekomendasi atau peletakkan permainan pada sesi latihan, c) tujuan atau kompetensi yang dapat dikembangkan melalui permainan, d) organisasi permainan, e) gambar ilustrasi permainan, f) petunjuk permainan, g) variasi

permainan, h) tips penting pada permainan. Berikut selengkapnya model latihan “*kid tsu chu futbol games for character building*”.

Tabel 2. Contoh model latihan *kid tsu chu futbol games*

<p>Judul>Nama Game: Bola Ikan vs Jala</p> <p>Rekomendasi Penempatan Dalam Latihan: Latihan Inti</p>	
1)	<p>Tujuan:</p> <p>a) Teknik/Taktik/Fisik: Siswa mampu melakukan keterampilan menggiring bola dalam situasi melewati hadangan lawan dan kecepatan yang berubah-ubah.</p> <p>b) Karakter: Mengembangkan sikap/perilaku berkerjasama dalam bekerja atau aktifitas</p>
2)	<p>Organisasi:</p> <p>a) Jumlah Pemain: 15-25 Siswa</p> <p>b) Area Bermain: 20 x 40 m</p> <p>c) Peralatan: (1) Bola 25 Buah (1 bola untuk 1 siswa) (2) Marker 1 set untuk tanda/area lapangan bermain</p> <p>d) Waktu Bermain: 5-15 menit</p>
3)	<p>Gambar:</p> 
4)	<p>Petunjuk permainan :</p> <p>a) Pemain berjumlah 3 siswa saling bergandeng tangan berperan sebagai jala nelayan (lawan penghadang perebut bola).</p> <p>b) Pemain lainnya menguasai bola berperan sebagai ikan. Pemain (ikan) bertugas menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan dengan hambatan atau tantangan melewati hadangan jala.</p> <p>c) Ikan yang sukses adalah ikan yang mampu menggiring bola sampai di tujuan (di ujung seberang lapangan).</p> <p>d) Jala (3 pemain saling bekerjasama) menangkap sebanyak-banyaknya ikan.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> e) Jala dinyatakan berhasil jika semakin banyak menangkap ikan dengan cara merebut atau menguasai bola lawan dengan menggunakan kaki. f) Jala dinyatakan gagal jika gandengan tangannya lepas. g) Jala dinyatakan gagal jika tidak mampu merebut, menguasai, membuang bola yang dikuasai ikan. h) Ikan melakukan gerakan berulang (menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan) setelah pelatih memberikan komando untuk bergerak pindah tempat. i) Pelatih mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/perilaku kerjasama dan akibatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain berperan sebagai jala.
5)	<p>Variasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Pemain (ikan) yang tertangkap berubah peran menjadi jala, dengan perjanjian satu jala lainnya berubah menjadi ikan. b) Pemain (ikan) yang tertangkap berubah peran menjadi tambahan jala, artinya jala bisa dibuat dari 3,4,5, atau 6 pemain yang saling bergandengan.
6)	<p>Tips penting:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Pelatih memberikan semangat pada jala untuk menangkap ikan sebanyak-banyaknya. Suksesnya sebuah jala adalah menangkap ikan sebanyak-banyaknya. b) Pelatih memberikan semangat pada jala dengan memberikan target dan reward (penghargaan) jika target tercapai misalnya jika berhasil menangkap 5 ikan, jala berubah menjadi ikan. c) Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata sikap kerja sama jika dipraktekkan dalam permainan bola ikan vs jala.

6. Karakter Anak Usia Dini (10 tahun)

Masa anak usia dini khususnya usia 10 tahun merupakan masa yang sangat baik untuk melakukan kegiatan olahraga, karena pada masa tersebut merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak. Dalam hal ini anak akan merasa senang bila melakukan sebuah permainan atau kegiatan olahraga yang dia sukai. Dari hal tersebut maka suatu aktivitas fisik yang dilakukan anak akan membantu pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak dengan baik. Dengan pembinaan yang melibatkan unsur bermain akan dapat memunculkan sebuah perasaan yang dapat memotivasi anak dalam berlatih (Aprilianto & Tomoliyus, 2016: 35).

Menurut Soewarno (2001: 2) anak usia 10-12 tahun merupakan fase perkembangan kedua, yaitu fase perkembangan teknik di mana pada usia ini lebih banyak dilatihkan unsur-unsur teknik dasar. Selain itu sesuai dengan pertumbuhan fisik dan psikologi anak maka aktivitas anak menurut Hurlock (1999: 160) sebagai berikut:

- Pengenalan keterampilan olahraga, disini anak dikenalkan pada berbagai macam olahraga.
- Bermain dengan situasi berlomba dan bertanding misalnya lari, lompat, dan mengguling.
- Memanjat, membuat keseimbangan, dan menggantung pada palang tunggal.
- Diberi permainan kelompok seperti kasti dan sepakbola.
- Anak diberi masalah untuk mengatasi rintangan, memindahkan benda secepat-cepatnya dengan caranya sendiri dilakukan sebanyak-banyaknya.
- Aktivitas untuk meningkatkan kemampuan fisik seperti bermain perang-perangan, kejar-kejaran, *push-up*, dan *back-up*.
- Latihan reaksi, mengatur nafas, peregangan otot-otot tubuh, dan pengendoran otot-otot tubuh.

Bompa (1994: 11) dalam sebuah tabel menunjukkan usia dimana seseorang mulai belajar, spesialisasi (pengkhususan), dan jangkauan penampilan tertinggi atau usia emas (*golden age*) dalam berbagai cabang olahraga sebagai berikut.

Tabel 3. Umur Memulai, Pengkhususan, dan Jangkauan Penampilan Tertinggi di dalam Berbagai Olahraga (Bompa, 1994: 11)

Olahraga	Umur Mulai Olahraga	Umur Pengkhususan	Umur (<i>golden age</i>)
Atletik	11-13	13-14	18-23
Bola basket	7-8	11-13	20-25
Tinju	13-14	15-16	20-25
Balap sepeda	14-15	16-17	21-24
Loncat indah	6-7	8-10	18-22
Anggar	7-8	11-13	20-25
Senam putri	6-7	10-11	14-18
Senam putra	6-7	12-14	14-18
Dayung	12-14	16-18	22-24
Sepakbola	10-12	11-13	18-24
Renang	3-7	11-13	16-18
Tenis	6-8	12-14	22-25
Bola voli	11-12	14-15	20-25
Angkat besi	11-13	15-16	21-28
Gulat	13-14	15-16	24-28

Karakteristik anak usia 10 – 12 tahun merupakan usia dimana otot-otot sedang berkembang dan usia tersebut ialah usia bermain. Seperti yang dikemukakan oleh Cowel dan Hazelton (dalam Desmita, 2009: 13), disebutkan bahwa otot-otot penunjang lebih berkembang dari usia sebelumnya. Anak dengan usia tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda, karena perkembangan kekuatan ototnya belum sejalan dengan laju pertumbuhan. Oleh karena itu reaksi gerakannya baik sehingga anak dalam usia tersebut lebih suka bermain. Desmita (2009: 35-36), anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Anak usia dini lebih senang melakukan suatu hal dalam bentuk permainan, senang melakukan suatu gerakan, senang berlatih dalam kelompok, dan senang merasakan suatu hal yang baru secara langsung. Oleh sebab itu pelatih diharapkan mampu mengetahui sifat siswa diusia tersebut, dengan melakukan suatu latihan dalam bentuk permainan serta pada saat menjelaskan program latihan yang akan dilakukan cukup singkat dan jelas. Setelah itu siswa diberikan kesempatan untuk langsung mencoba.

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karakter anak SSB RMF UNY KU-10 tahun merupakan masa yang sangat baik untuk melakukan kegiatan olahraga, karena pada masa tersebut merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan tubuh anak. Usia tersebut merupakan usia dimana otot-otot sedang berkembang dan usia tersebut ialah usia bermain, karena anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda-beda jika dibandingkan dengan anak yang usianya lebih muda.

7. SSB Real Madrid Foundation UNY

SSB RMF UNY adalah sebuah sekolah sosial olahraga yang diresmikan pada tanggal 3 maret 2012 oleh kemenpora yang diwakili oleh Deputy Peningkatan Prestasi Olahraga Kemenpora, Prof. Dr. Djoko Pekik Irianto, M.Kes. AIFO. Peresmian tersebut dilaksanakan di Stadion Atletik dan Sepakbola UNY.

SSB RMF UNY merupakan suatu sekolah sosial olahraga yang memberikan peluang atau peran sebagai bentuk fasilitas berupa pengajaran atau pelatihan tentang pengetahuan dan juga tentang teknik dasar sepakbola serta keterampilan bermain sepakbola kepada siswa mulai dari cara dan juga penguasaan teknik-teknik sepakbola dengan baik. Sekolah ini dibuka untuk anak-anak berusia 9-18 tahun yang diharapkan dapat berperan dalam perkembangan dunia sepakbola baik dalam lingkup nasional maupun internasional. Adapun pengelompokan kelas dan juga jadwal latihan di SSB RMF UNY ialah sebagai berikut :

Tabel 4. Jadwal Latihan SSB RMF UNY

No	Kelas	Jadwal latihan	
		Hari	Jam
1	Happy Game (th. Lahir 2011-2013)	Selasa,Kamis	14.30-16.00 WIB
2	Kelas A (th. Lahir 2010)	Selasa,Kamis Minggu	14.30-16.00 WIB 07.00-08.30 WIB
3	Kelas B (th. Lahir 2009)	Selasa,Kamis Minggu	14.30-16.00 WIB 07.00-08.30 WIB
4	Kelas C (th. Lahir 2008)	Selasa,Kamis dan Sabtu	15.30-17.00 WIB
5	Kelas D (th. Lahir 2007)	Selasa,Kamis dan Sabtu	16.00-17.30 WIB
6	Kelas E (th. Lahir 2006-2004)	Selasa,Kamis dan Sabtu	16.00-17.30 WIB

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan terdahulu. Penelitian ini digunakan untuk memperkuat mengenai kajian teori yang sudah ada dengan melihat hasil-hasil penelitian yang sudah dilakukan, sehingga akan digunakan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan penelitian. penelitian yang relevan meliputi:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Arum Kusuma Dewi (2018) yang berjudul “Pengaruh Permainan Sepakbola Modifikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Peningkatan Kerjasama Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Depok”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan sepakbola modifikasi terhadap peningkatan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas VIII SMP Negeri 2 Depok. Penelitian ini merupakan penelitian *pre-experimental design* dengan desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest and Posttest Design*. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok yang berjumlah 128 anak dari 4 kelas yang berbeda. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan permainan sepakbola modifikasi terhadap kerjasama peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Depok. Dengan nilai t hitung sebesar $24,710 > 2,04$ (t -tabel), sehingga Hipotesis alternatif (H_a) diterima. Nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest ($153,50 > 139,41$).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Addy Idris Kusuma S. (2015) yang berjudul “Pengaruh Latihan *Passing* Berpasangan terhadap Kemampuan *Passing* Bawah

Siswa Sekolah Sepakbola Kalasan Usia 10-12 Tahun”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh latihan *passing* berpasangan terhadap kemampuan *passing* bawah siswa sekolah sepakbola Kalasan usia 10-12 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain “*The One Group Pretest Posttest Design*”. Populasi penelitian adalah siswa SSB Kalasan Sleman, berusia 10-12 tahun yang berjumlah 27 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan latihan *passing* berpasangan terhadap kemampuan *passing* bawah siswa sekolah sepakbola Kalasan usia 10-12 tahun, dengan nilai t hitung $6,574 > t_{\text{tabel}} 2,09$, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan kenaikan persentase sebesar 37,69%.

C. Kerangka Berfikir

Pemberian model latihan *kid tsu chu futbol games* menekankan pada penguasaan teknik *passing* bawah dalam sepakbola secara lebih baik dan benar. Latihan ini terdiri dari berbagai macam permainan yang digunakan untuk meningkatkan teknik *passing* dan karakter kerjasama agar tercipta permainan yang harmonis. Model latihan *kid tsu chu futbol games* jelas ada pengaruhnya terhadap akurasi *passing* dan karakter kerjasama, karena latihan tersebut mengarah pada satu tim dalam melakukan permainan.

Apabila seorang atlet mempunyai teknik dasar dalam bermain sepakbola yang mumpuni dan didukung oleh karakter yang baik pula, maka atlet tersebut akan disegani dan menjadi andalan dalam suatu permainan. Sebuah model latihan berupa *kid tsu chu futbol games* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2009:64) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pemikiran di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun setelah mengikuti latihan dengan menggunakan model latihan *kid tsu chu futbol games*.

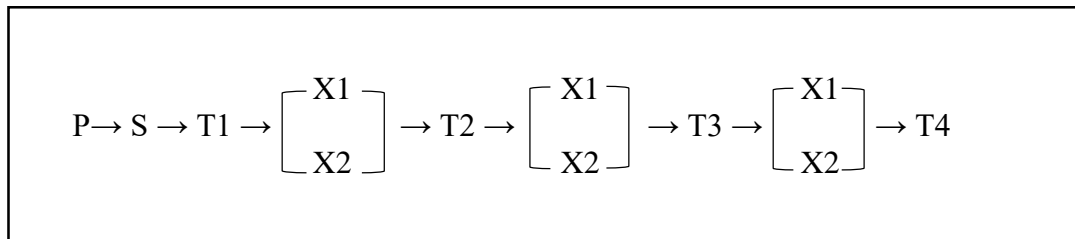
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode eksperimen tentang model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun. Dalam hal ini penulis mengambil siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun sebagai obyek penelitian, karena penulis merupakan mahasiswa yang menjadi salah satu pelatih di SSB tersebut. Siswa yang dipilih sebagai obyek penelitian berjumlah 26 siswa, dimana akan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Menurut Arikunto (2010:9) metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengimplementasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen merupakan metode yang memberikan suatu perlakuan dan dilihat hasilnya dari sebuah perlakuan tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *Total Sampling*, dimana siswa berjumlah 26 yang dipilih secara ordinal pairing dalam menentukan kelompok perlakuan khusus. Metode eksperimen ini diukur sebanyak empat kali yaitu pengukuran pertama (*pre-test*), yang dilakukan sebelum subyek diberikan sebuah perlakuan khusus (*treatment*), kemudian pengukuran kedua (*time series 1*) yang digunakan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan *treatment* yang diberikan dalam penelitian tersebut, setelah itu dilakukan pengukuran ketiga (*time series 2*) yang dimana juga digunakan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan

treatment setelah *time series* pertama sebelum memasuki tes akhir (*post-test*), kemudian pada akhir akan dilakukan tes yang keempat (*pos-test*). Adapun gambar desain dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Desain Penelitian

Keterangan:

- P : Populasi
- S : Sampel
- T1 : *Pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- T2 : Tes kedua dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan atlet dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- T3 : Tes ketiga dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan atlet dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- X1 : Kelompok eksperimen (berlatih dengan program latihan permainan *kid tsu chu futbol games*)
- X2 : Kelompok kontrol (berlatih dengan program latihan yang diprogramkan oleh pelatih diluar *treatment*)
- T4 : *Post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SSB RMF UNY KU-10 tahun yang dilaksanakan pada 1 Desember 2019 sampai dengan 19 Januari 2020, yang dilakukan setiap hari Selasa, Kamis dan Minggu. Untuk latihan hari Selasa dan Kamis latihan dimulai pukul 14.30 – 16.00, sedangkan untuk hari Minggu pukul 07.00 – 08.30. Latihan ini bertempat di Stadion UNY dan lapangan FIK barat UNY.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

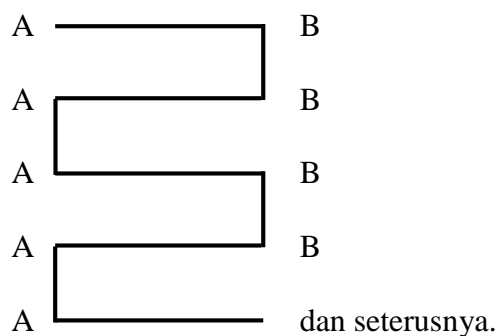
Menurut Sugiyono (2009:215) mengatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah pemain RMF UNY KU-10 tahun sebanyak 26 anak.

2. Sampel

Sampel penelitian adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Arikunto, 2010:174). Dalam penelitian ini teknik pengampilan sampel adalah *total sampling*, yaitu semua populasi dijadikan sampel, dalam arti semua pemain RMF UNY KU-10 tahun sebanyak 26 anak.

Kemudian seluruh sampel tersebut dikenai pretest untuk menentukan kelompok treatment. Menurut Hadi (2000:111) *ordinal pairing* adalah pemisahan sample yang didasari atas kriterium *ordinal*. Pemisahan sample digunakan untuk menentukan kelompok yang akan diberikan sebuah *treatment*, kemudian dipasangkan (*matced*) dengan pola A-B-B-A dalam dua kelompok dengan anggota masing-masing sama banyaknya. Penjelasan pada tahap *ordinal pairing* yaitu dengan memasangkan subyek penelitian berdasarkan *ordinal*. Sedangkan *pairing* dilakukan terhadap *continuum variable* misalnya: hasil terbaik dari *pretest* diletakkan di kelompok A, hasil terbaik nomor dua diletakkan di kelompok B, hasil terbaik nomor tiga diletakkan di kelompok B, hasil terbaik nomor empat diletakkan di kelompok A dan seterusnya. Sampel dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri

atas:(1) Kelompok I: kelompok ini yang diberi perlakuan atau treatment latihan *kid tsu chu futbol games*, (2) Kelompok II: kelompok ini tidak diberi perlakuan. Pembagian kelompok eksperimen didasarkan pada passing pada tes awal. Setelah tes awal dirangking, kemudian sampel yang memiliki keterampilan setara dipasang-pasangkan ke dalam kelompok KE 1 dan KE 2. Dengan demikian kedua kelompok tersebut sebelum diberi perlakuan merupakan kelompok yang sama. Apabila pada akhirnya terdapat perbedaan, maka hal ini disebabkan oleh perlakuan yang diberikan. Pembagian kelompok dalam penelitian ini dengan cara ordinal pairing. Adapun teknik pembagian kelompok secara ordinal pairing sebagai berikut :



D. Definisi Oprasional Variabel

Menurut Arikunto (2002:96) variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. variabel dibagi menjadi dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah *kid tsu chu futbol games* dan variabel terikatnya adalah keterampilan gerak *passing* dan karakter kerjasama.

1. *Kid tsu chu futbol games* adalah suatu permainan yang digunakan untuk mengembangkan karakter dalam aktivitas latihan melalui bermain.

2. *Passing* adalah gerakan mengoper bola atau memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lainnya.
3. Karakter kerjasama adalah suatu bentuk nilai karakter yang sering dilakukan oleh pemain sepakbola dalam melakukan sebuah usaha untuk mencapai tujuan bersama.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulam Data

Tes awal bertujuan untuk memperoleh data yang di gunakan untuk menyamakan tingkat kemampuan pemain atau *teste*. Sehingga nantinya dapat di ketahui perbedaan hasil yang di capai pemain atau *teste* selama *treatment* atau perlakuan sebanyak 16 kali pertemuan. Dari tes awal ini, sampel yang berjumlah 26 orang, kemudian sampel dibagi menjadi dua kelompok menggunakan *ordinal pairing* yang kemudian di beri nama kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi perlakuan model latihan *kid tsu chu futbol games*.

Tabel 5. Pembagian kelompok penelitian

Pre-test	Kelompok	Pelaksanaan	Pos-test
Tes keterampilan <i>passing</i> yang diaplikasikan dalam tes melakukan <i>passing</i> rendah menuju sasaran dan pengisian angket kerjasama	Eksperimen	<i>kid tsu chu futbol games</i> .	Tes keterampilan <i>passing</i> yang diaplikasikan dalam tes melakukan <i>passing</i> rendah menuju sasaran dan pengisian angket kerjasama
Tes keterampilan <i>passing</i> yang diaplikasikan dalam tes melakukan <i>passing</i> rendah menuju sasaran dan pengisian angket kerjasama	Kontrol	Tidak ada	Tes keterampilan <i>passing</i> yang diaplikasikan dalam tes melakukan <i>passing</i> rendah menuju sasaran dan pengisian angket kerjasama

Penelitian ini di laksanakan 16 kali pertemuan atau perlakuan, 1 kali pertemuan untuk tes awal, 2 kali pertemuan sebagai time series, dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir, sehingga jumlah keseluruhan 20 kali pertemuan. Sampel di bagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, adapun setiap kali latihan, waktu yang di butuhkan adalah sekitar 90 menit dengan perincian sebagai berikut:

- a. Pemanasan merupakan gerakan peregangan dan pelepasan sebelum melakukan latihan inti sehingga otot-otot ketika melakukan gerakan olahraga tidak mengalami kram atau kejang otot. Peregangan (*stretching*) yang di lakukan yaitu mengikuti program serta diikuti dengan *stretching* statis dan dinamis, kemudian di lanjutkan dengan senam samba. Pemanasan dilakukan selama 15 menit. Sebelum memasuki latihan inti, maka diadakan latihan koordinasi terlebih dahulu yang digunakan untuk melatih kelincahan dan kelentukan tubuh. Koordinasi dilakukan selama 15 menit.
- b. Latihan inti merupakan aktivitas utama yang akan di lakukan dan di capai sesuai dengan tujuan latihan. Latihan inti yang akan di capai yaitu keterampilan *passing* bawah dan kerjasama yang baik dengan menggunakan model latihan *kid tsu chu futbol games*. Latihan inti dibagi menjadi dua sesi latihan. Sesi latihan pertama yaitu latihan inti yang diaplikasikan dalam situasi bermain menggunakan model latihan *kid tsu chu futbol games*, dilakukan selama 20 menit. Kemudian sesi latihan kedua merupakan pengembangan dari sesi latihan pertama yang dilakukan dengan situasi pertandingan selama 30 menit.

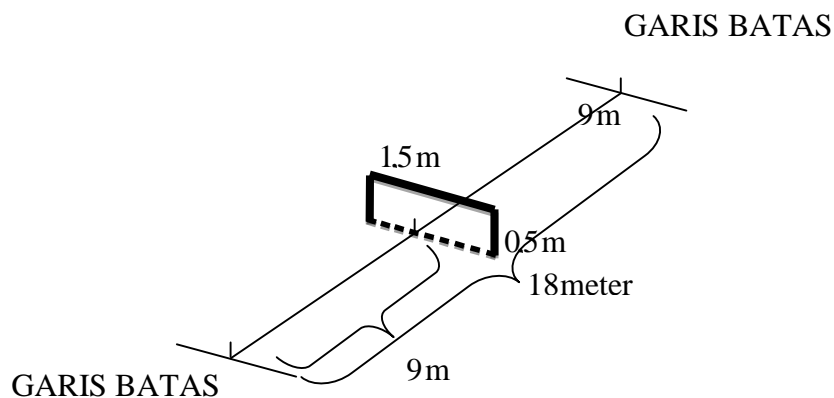
- c. Pendinginan merupakan gerakan yang dilakukan untuk mengembalikan kondisi tubuh seperti semula melalui gerakan ringan. Pendinginan (*cooling down*) yang dilakukan yaitu gerakan dinamis. Pendinginan dan evaluasi latihan dilakukan selama 10 menit.

Setelah *treatment* sebanyak 16 kali pertemuan maka tes akhir untuk mengetahui hasil kebenaran latihan *passing* yang dicapai oleh sampel dan tiap-tiap kelompok setelah di beri perlakuan atau *tratment*.

Suharsimi Arikunto (2006: 136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan tes pengukuran yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*), pengukuran *time series* maupun pengukuran akhir (*posttest*). Instrumen yang akan digunakan yaitu tes keterampilan bermain sepakbola yang disusun oleh Subagyo Irianto (1995: 9) pada bagian “melakukan *passing* rendah menuju sasaran”, yaitu gawang kecil yang berbentuk bidang yang menjadi sasaran dengan ukuran lebar 1,5 m dan tinggi pancang 0,5 m dengan jarak penendang dari gawang 9 m dan garis di belakang gawang juga 9 m dan garis batas sah 1,5 m. Validitas tes tersebut adalah 0,812 dan reliabilitas sebesar 0,856. *Passing* dikatakan tepat apabila masuk pada sasaran yang telah ditentukan melewati garis sah yang telah ditentukan.

Tes ini dimaksudkan untuk mengukur keterampilan *passing* bawah menggunakan kaki bagian dalam. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes dan pengukuran. Alat yang digunakan adalah gawang kecil dengan ukuran lebar 1,5 m dan tinggi 0,5 m dengan jarak penendang dari gawang

9 m, garis di belakang gawang juga 9 m, dan garis sah panjangnya 1,5 m. Tendangan sah dan dianggap masuk apabila masuk pada bidang sasaran, mengenai batas atas dan atau mengenai pancang, dan kerasnya tendangan harus sampai pada garis batas belakang gawang (jarak 9 m). Penilaian adalah jumlah tendangan yang masuk sah dari sepuluh kali tendangan.



Gambar 9. Tes Mengoper Bola Rendah
(Sumber: Subagyo Irianto, 1995: 34)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes mengoper bola rendah dari Subagyo Irianto (1995:9). Alat yang digunakan untuk mengoper bola rendah yaitu:

- Bola sepak
- Meteran
- Kapur
- Gawang kecil ukuran panjang 1,5 m dan tinggi 0,5 m

Tempat dan gawang dipersiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan pelaksanaan tes sehingga tidak mengganggu dalam pelaksanaan tes mengoper bola

rendah. Sebelum melakukan tes, testi melakukan pemanasan terlebih dahulu selama 15 menit. Pelaksanaan tes ini tidak diadakan percobaan terlebih dahulu sehingga testi langsung tes mengoper bola rendah sepuluh kali tendangan. Tendangan dianggap sah dan dihitung masuk apabila masuk pada bidang sasaran, mengenai batas atas dan atau mengenai pancang, dan kerasnya tendangan harus sampai pada garis batas dari arah berseberangan (jarak 9 meter). Penilaiannya adalah jumlah tendangan yang masuk sah dari sepuluh kali tendangan. Selain melakukan tes tersebut testi juga melakukan pengisian kuisisioner karakter kerjasama.

F. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Angket yang telah disusun, sebelum digunakan untuk mengumpulkan data terlebih dahulu diuji cobakan/try out. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (andal). Untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen. Selengkapnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji validitas atau kesahihan intrumen.

Menurut Sutrisno Hadi (1992:1) validitas suatu instrumen perlu diketahui untuk melihat seberapa jauh alat pengukur mampu mengukur apa saja yang hendak diukurnya, mampu mengungkapkan apa saja yang hendak diukurnya, dan dapat menembak dengan jitu gejala-gejala atau bagian-bagian yang hendak diukur. Instrumen dikatakan sah apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (suharsimi, 2002:145)

Uji validitas instrumen dicari dengan menggunakan analisis setiap butir. Dengan diperoleh indeks validitas setiap butir dapat diketahui pasti butir-butir manakah yang memenuhi syarat dan yang tidak memenuhi syarat. Untuk mengukur validitas instrumen digunakan Teknik korelasi product moment dari Karl Person dengan taraf signifikan 5% atau 0.05. Setelah data diuji coba terkumpul kemudian di analisis dengan bantuan computer seri program statistic (SPS-2000).

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Karakter Kerjasama

Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,843	0,426	Valid
2	0,537	0,426	Valid
3	0,555	0,426	Valid
4	0,704	0,426	Valid
5	0,715	0,426	Valid
6	0,776	0,426	Valid
7	0,586	0,426	Valid
8	0,782	0,426	Valid
9	0,555	0,426	Valid
10	0,638	0,426	Valid
11	0,680	0,426	Valid
12	0,776	0,426	Valid
13	0,586	0,426	Valid
14	-0,288	0,426	Gugur
15	0,559	0,426	Valid
16	0,675	0,426	Valid
17	0,755	0,426	Valid
18	0,840	0,426	Valid
19	0,616	0,426	Valid
20	0,811	0,426	Valid
21	0,572	0,426	Valid
22	0,701	0,426	Valid
23	0,704	0,426	Valid
24	0,782	0,426	Valid
25	-0,342	0,426	Gugur
26	0,539	0,426	Valid
27	0,114	0,426	Gugur
28	0,720	0,426	Valid
29	0,707	0,426	Valid
30	0,616	0,426	Valid
31	0,747	0,426	Valid
32	0,766	0,426	Valid
33	0,556	0,426	Valid
34	0,508	0,426	Valid

Hasilnya keseluruhan butir pertanyaan yang berjumlah 34 terdapat 3 butir yang dinyatakan tidak valid karena memiliki nilai r hitung $> r$ tabel (0,426). Butir tersebut adalah nomor 14, 25 dan 27. Oleh karena itu ada 31 butir soal yang dinyatakan valid dan siap digunakan untuk pengambilan data.

b. Uji reliabilitas atau keandalan instrumen.

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (suharsimi, 2002:154). Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini digunakan teknik Alpha Cronbach. Hasilnya diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,951, oleh karena itu instrumen dinyatakan andal dan siap digunakan untuk pengambilan data.

G. Teknik Analisis Data

Keputusan menerima atau menolak hipotesis pada taraf signifikansi 5%, untuk menghitung data yang digunakan program SPSS. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan bergantung pada variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 20. Pengujian normalitas dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov*:

$$D = \text{maksimum } [S_{n1}(X) - S_{n2}(X)]$$

Sumber : Sugiyono (2006: 150)

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah jika $p > 0,05$ (5 %) sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ (5 %) sebaran dikatakan tidak normal.

2. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan dengan uji *anova* untuk mengetahui pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun. Untuk menguji hipotesis menggunakan rumus *anova* sebagai berikut :

$$F = \frac{\frac{JKA}{K-1}}{\frac{JKG}{K(n-1)}}$$

JKA = Jumlah kuadrat antara perlakuan atau *sum of square treatment* (SST)

JKG = Jumlah kuadrat antara perlakuan atau *sum of square error* (SEE)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun. Deskripsi hasil penelitian diperoleh berdasarkan hasil data *pretest* dan *posttest* pada keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama. Hasil penelitian tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Data Keterampilan *Passing* Bawah Siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun

a. Kelompok Eksperimen

Hasil penelitian data keterampilan *passing* bawah siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 7. Data keterampilan *passing* bawah siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun Kelompok Eksperimen

Responden	Pretest (f)	Posttest ke 1 (f)	Posttest ke 2 (f)	Posttest akhir (f)
1	5	6	7	8
2	6	7	7	9
3	7	7	8	9
4	3	5	6	6
5	6	7	6	8
6	5	6	7	9
7	6	6	7	8
8	3	4	6	7
9	5	6	7	8
10	6	6	8	9
11	6	7	8	10
12	4	5	6	7

Responden	Pretest (f)	Posttest ke 1 (f)	Posttest ke 2 (f)	Posttest akhir (f)
13	5	6	6	8
Mean	5,15	6	6,85	8,15
Median	5,	6	7	8
Mode	6	6	6	8
Std. Deviation	1,21	0,91	,80064	1,07

b. Kelompok Kontrol

Hasil penelitian data keterampilan *passing* bawah siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 8. Data keterampilan *passing* bawah siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun Kelompok Kontrol

Responden	Pretest (f)	Posttest ke 1 (f)	Posttest ke 2 (f)	Posttest akhir (f)
1	5	4	6	7
2	3	5	4	4
3	6	5	4	6
4	4	5	5	6
5	5	6	5	6
6	5	6	4	6
7	5	5	6	7
8	6	5	6	6
9	6	6	7	7
10	7	6	7	7
11	6	6	8	8
12	7	7	6	8
13	6	7	7	8
Mean	5,46	5,61	5,77	6,61
Median	6	6	6	7
Mode	6	5	6	6
Std. Deviation	1,13	0,87	1,30	1,12

2. Data Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun

a. Kelompok eksperimen

Hasil penelitian data karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 9. Data Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun
Kelompok Eksperimen**

Responden	Pretest (f)	Posttest ke 1 (f)	Posttest ke 2 (f)	Posttest akhir (f)
1	126	132	133	139
2	149	149	149	147
3	133	133	133	142
4	139	146	146	145
5	138	139	142	146
6	134	134	134	148
7	138	140	140	145
8	118	124	124	151
9	139	137	138	138
10	138	136	142	145
11	137	137	143	144
12	118	123	130	144
13	136	136	136	137
Mean	134,07	135,84	137,69	143,92
Median	137	136	138	145
Mode	138	136	133	145
Std. Deviation	8,72	7,28	6,92	4,03

b. Kelompok Kontrol

Hasil penelitian data karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 10. Data Karakter Kerjasama Siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun Kelompok Kontrol

Responden	Pretest (f)	Posttest ke 1 (f)	Posttest ke 2 (f)	Posttest akhir (f)
1	135	138	138	139
2	153	153	153	145
3	138	140	140	134
4	146	146	146	146
5	145	146	147	148
6	141	142	142	148
7	144	140	145	143
8	124	122	124	150
9	139	139	142	135
10	141	137	141	143
11	146	147	147	145
12	125	123	132	143
13	141	139	136	134
Mean	139,84	139,38	141	142,53
Median	141	140	142	143
Mode	141	139	142	143
Std. Deviation	8,14	8,74	7,43	5,44

3. Persentase Peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun

Pada pembahasan sebelumnya telah diketahui hasil dari masing-masing data *pretest* dan *posttest* keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun. Untuk mengetahui besarnya peningkatan pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* dalam penelitian ini menggunakan rumus peningkatan persentase.

$$\text{Peningkatan Persentase} = \frac{\text{mean different}}{\text{mean pretest}} \times 100\%$$

Tabel 11. Persentase Peningkatan

Variabel	Mean pretest	Mean posttest	% peningkatan
Keterampilan <i>passing</i> bawah kelompok eksperimen	5,15	8,15	58,25
Keterampilan <i>passing</i> bawah kelompok kontrol	5,30	6,61	24,71
Karakter kerjasama kelompok eksperimen	134,08	143,92	7,34
Karakter kerjasama kelompok kontrol	139,85	142,54	1,93

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel di atas diperoleh persentase peningkatan pada hasil keterampilan *passing* bawah pada kelompok eksperimen sebesar 58,25 %, sedangkan peningkatan keterampilan *passing* bawah pada kelompok kontrol sebesar 24,71 %.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel di atas juga diperoleh persentase peningkatan pada hasil karakter kerjasama siswa kelompok eksperimen sebesar 7,34 % dan peningkatan karakter kerjasama siswa pada kelompok kontrol sebesar 1,92 %.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase peningkatan tersebut menunjukkan jika persentase peningkatan kelompok eksperimen lebih baik dibandingkan peningkatan pada kelompok kontrol, dengan demikian menunjukkan jika model latihan *kid tsu chu futbol games* lebih efektif dibandingkan dengan program latihan yang dijalankan selama ini.

4. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan pada bab sebelumnya. Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari tiap-tiap variabel yang dianalisis sebenarnya mengikuti pola sebaran normal atau tidak. Uji normalitas variabel dilakukan dengan menggunakan rumus *Kolmogrov-Smirnov*. Kaidah yang digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu sebaran adalah $p > 0,05$ sebaran dinyatakan normal, dan jika $p < 0,05$ sebaran dikatakan tidak normal.

Tabel 12. Uji Normalitas

Variabel		Z	p	Sig.	Keterangan
Keterampilan passing bawah Kelompok Eksperimen	Pretest	0,789	0,562	0,05	Normal
	Posttest	0,764	0,603	0,05	Normal
Karakter kerjasama Kelompok eksperimen	Pretest	0,794	0,555	0,05	Normal
	Posttest	0,721	0,676	0,05	Normal
Keterampilan passing bawah Kelompok Kontrol	Pretest	0,801	0,543	0,05	Normal
	Posttest	0,774	0,588	0,05	Normal
Karakter kerjasama Kelompok Kontrol	Pretest	0,647	0,796	0,05	Normal
	Posttest	0,815	0,520	0,05	Normal

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi (p) semua variabel adalah lebih besar dari 0,05, jadi data adalah berdistribusi normal. Oleh karena semua data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan dengan analisis statistik parametrik.

b. Uji ANOVA

Pengujian uji anova dilakukan untuk mengetahui perbedaan dari hasil latihan yang diberikan 5 %. Hasil uji anova dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 13. Hasil Uji Hipotesis (Uji Anova)

		F tabel	F hitung	P	Sig 5 %
Kelompok Eksperimen	Passing bawah	4,03	20,815	0,000	0,05
	Karakter kerjasama	4,03	4,944	0,005	0,05
Kelompok Kontrol	Passing bawah	4,03	3,191	0,032	0,05
	Karakter kerjasama	4,03	0,451	0,717	0,05

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada kelompok eksperimen diketahui bahwa keterampilan *passing* bawah tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada keterampilan *passing* bawah. Hasil uji ANOVA pada karakter kerjasama diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada karakter kerjasama. Dengan kedua hasil uji ANOVA tersebut dapat diartikan “ada pengaruh model latihan *kid tsu chu football games* positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun”.

Hasil uji ANOVA kelompok kontrol pada keterampilan *passing* bawah diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada keterampilan *passing* bawah, sedangkan pada karakter kerjasama diperoleh nilai $F_{hitung} > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p > 0,05$, hal tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan pada karakter kerjasama. Dengan kedua hasil uji ANOVA diartikan tidak ada pengaruh yang signifikan pada

peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

B. Pembahasan

Sepakbola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan dimana masing-masing regu terdiri dari 11 pemain yang bermaksud untuk memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha agar tidak kemasukan. Dalam sebuah pertandingan sepakbola, banyak aspek penting untuk mendukung sebuah kemenangan, selain taktik dan juga teknik untuk mendukung permainan sepakbola. Sepakbola merupakan permainan sebuah tim yang mana untuk memperoleh kemenangan dalam pertandingan dibutuhkan kerjasama antar pemain, kadang hal tersebut menjadi permasalahan ketika dalam sebuah tim tidak ada kerjasama yang baik antar pemain.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah model latihan untuk meningkatkan karakter kerjasama yang diperlukan tersebut, salah satunya dalam penelitian ini menggunakan model *Kid tsu chu futbol games*. *Tsu Chu* merupakan sebuah permainan sepakbola yang dikenal pada masa Dinasti Han. Menurut Primasoni & Sulistiyono (2016:2) mengatakan bahwa *Tsu Chu* merupakan permainan yang dilakukan dengan menendang bola kulit diisi dengan bulu dan rambut dengan tujuan memasukkannya pada sebuah lubang yang berukuran 30-40cm. Sedangkan *kid tsu chu futbol games* merupakan model latihan yang digunakan untuk menumbuhkan karakter positif anak dalam bermain. Menurut Sulistiyono, dkk (2018:107) mengatakan bahwa model latihan *kid tsu chu futbol games* merupakan

model latihan dengan tujuan untuk pengembangan karakter positif melalui aktivitas berlatih atau bermain sepakbola.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui kedua ANOVA pada kelompok eksperimen tersebut menunjukkan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, dari kedua analisis tersebut, maka dapat diartikan ada pengaruh model latihan *kid tsu chu futbol games* terhadap peningkatan keterampilan passing bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

Hasil tersebut menunjukkan jika ada peningkatan pada keterampilan *passing* bawah sepak bola dan karakter kerjasama model latihan *kid tsu chu futbol games* dengan adanya peningkatan tersebut menunjukkan jika model latihan *kid tsu chu futbol games* merupakan model latihan dengan cara bermain, pada latihan ini dilakukan dengan cara bermain sepakbola, latihan bermain ini siswa diberi instruksi dan arahan dalam melakukan *passing* bawah dan membiasakan melakukan *passing* pendek atau panjang kepada pemain lain, serta menerapkan karakter kerjasama disetiap permainan, tujuannya untuk melatih keterampilan dalam melakukan *passing* dan meningkatkan karakter kerjasama pada siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

Passing merupakan salah satu teknik dasar yang sangat penting dalam permainan sepakbola, dengan dilakukannya permainan dan melakukan *passing-passing* tersebut secara tidak langsung melatih keterampilan siswa dalam *passing* bawah dan membiasakan untuk menerapkan kerjasama antar pemain. Inti dari kerjasama dalam permainan adalah saling percaya dan membuat strategi permainan, kerjasama merupakan suatu bentuk sikap, perilaku, motivasi, dan keterampilan yang digunakan oleh pemain sepakbola dalam melakukan sebuah

usaha oleh beberapa pemain atau kelompok agar pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih ringan dalam mencapai tujuan bersama.

Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa hasil latihan selama ini mempunyai pengaruh signifikan terhadap keterampilan *passing* bawah, akan tetapi masih belum baik dalam meningkatkan karakter kerjasama siswa, hal tersebut mengindikasikan bahwa latihan yang selama ini dilakukan hanya bersifat meningkatkan teknik dasar saja, tetapi masih kurang baik dalam meningkatkan karakter pada siswanya.

Hasil peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan persentase peningkatan pada hasil keterampilan *passing* bawah pada kelompok eksperimen sebesar 58,25%, lebih baik dibandingkan keterampilan *passing* bawah pada kelompok kontrol sebesar 21,06 %. Dan persentase peningkatan pada hasil karakter kerjasama siswa kelompok eksperimen sebesar 7,34 % lebih baik dibandingkan karakter peningkatan kerjasama siswa pada kelompok kontrol sebesar 1,92 %. Dari perhitungan persentase peningkatan tersebut menunjukkan jika kelompok eksperimen mempunyai peningkatan yang lebih baik, sebab adanya suatu perlakuan untuk meningkatkan kemampuan *passing* dan kerjasama disetiap sesi latihan yang dijalankan, berbeda dengan kelompok kontrol yang terkadang mungkin hanya terpacu pada teknik dasar tanpa melatih kemampuan karakter siswa. Sehingga hal tersebut membuktikan model latihan *kid tsu chu futbol games* merupakan latihan yang efektif untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa.

Latihan *kid tsu chu futbol games* bisa meningkatkan *passing* karena mempunyai keberagaman dalam menerapkan permainan, pada latihan *kid tsu chu futbol games* menggunakan lapangan yang kecil dan tidak terlalu besar, sehingga pada latihan ini peserta secara tidak langsung dilatih untuk melakukan *passing* jarak pendek yang mana hal tersebut akan melatih siswa untuk memiliki keterampilan *passing* bawah dengan baik.

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya latihan *kid tsu chu futbol games* memiliki bagian permainan dan variasi permainan pada sesi latihan sehingga latihan ini dibuat agar dapat menyenangkan dan tidak membosankan. Melihat kenyataan pada saat latihan peserta dapat melakukan latihan dengan menyenangkan dan mereka cenderung aktif, mampu bekerjasama dengan teman dan juga keterampilan *passing* bawah lebih terkoordinasi dengan baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan, kondisi fisik dan psikis tiap responden dalam mengisi angket
2. Terbatasnya waktu peneliti tidak mengontrol dan mengawasi aktivitas testi diluar, yang dapat mempengaruhi kondisi fisik testi saat melakukan tes.
3. Peneliti tidak mengontrol lebih lanjut setelah penelitian selesai, sehingga hasilnya dapat bersifat sementara, perlu adanya latihan yang rutin dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji ANOVA Kelompok eksperimen diketahui pada ketrampilan *passing* bawah tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} (20,815) > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada keterampilan *passing* bawah. Hasil uji ANOVA pada karakter kerjasama diperoleh nilai $F_{hitung} (4,944) > F_{tabel} (4,03)$, dan nilai $p < 0,05$, hal tersebut menunjukkan ada perbedaan pada karakter kerjasama. Kedua hasil uji ANOVA tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh model latihan *kid tsu chu football games* positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi pada:

1. Menjadi catatan yang bermanfaat bagi pelatih RMF UNY mengenai data keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama siswa SSB RMF UNY KU-10 tahun.
2. Adanya pengaruh model latihan *kid tsu chu football games* terhadap peningkatan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama, dengan demikian dapat menjadi acuan bagi pelatih untuk membuat program latihan yang baik untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah dan karakter kerjasama dalam permainan sepak bola.
3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan ke depannya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peserta yang masih mempunyai keterampilan passing bawah yang kurang, agar dapat meningkatkannya dengan cara latihan yang rutin salah satunya menggunakan model latihan *kid tsu chu futbol games*.
2. Bagi pelatih model latihan *kid tsu chu futbol games* dapat dijadikan sebagai salah satu program latihan untuk meningkatkan keterampilan passing bawah dan karakter kerjasama sepak bola.
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih luas, serta variabel yang berbeda sehingga latihan yang berpengaruh terhadap ketrampilan *passing bawah dan karakter kerjasama* dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulsyani. (2012). *Sosiologi Skematika Teori dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amiq, F. & Istofian, S.R. (2016). *Model Drill untuk Meningkatkan Teknik Menendang Bola (Shooting) dalam Permainan Sepakbola Usia 13-14 tahun*. Jurnal Kepelatihan Olahraga, 1, 106.
- Aprilianto, M. & Tomoliyus. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Untuk Meningkatkan Aspek Psikologis Anak Usia 12- 13 Tahun di Yogyakarta*. Jurnal Olahraga, 4, 34- 46.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bompa, T.O. (1994). *Theory and Metodologi of Training. The Key to Athletic Peformance, 3th Edition*. Dubuque IOWA: Kendalhunt Publishing Company.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan Diktat*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Herwin. (2004). *Keterampilan Sepakbola Dasar*. Yogyakarta :FIK UNY.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). Jilid 1. *Perkembangan Anak Edisi keenam (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga.
- Irianto, S. (1995). *Penyusunan Tes Keterampilan Bermain Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Sepakbola Puspor Ikip Yogyakarta*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Irianto, S. (2010). *Pengembangan Tes Kecakapan David Lee Untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun*. Tesis. Yogyakarta: UNY.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Panduan Pelaksanaan Program Kelas Olahraga*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Dirjen Mendikdasmen.
- Luxbacher, J. A. (2004). *Sepakbola: Langkah-Langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Luxbacher J. A. (2008). *Sepakbola: Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-dasar Sepakbola*. Human Kinetics: PT. Intan Sejati.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Erlangga.
- Perkasa, M.T.E. (2016). *Perbandingan Pengaruh Olahraga Bola Besar Dengan Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa SMP Negeri 1 Cimahi*. Skripsi. Bandung: FPOK UPI Bandung
- Primasoni, N & Sulistiyono. (2016). *Pedoman Menyusun Formasi dan Strategi Bermain Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY.
- PSSI. (2018). *Buku Panduan Format Game Kompetisi Usia Muda PSSI*. Jakarta.
- Remmy, Muchtar. (1992). *Olahraga Pilihan Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sardjono. (1982). *PEDOMAN MENGAJAR PERMAINAN SEPAKBOLA*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Siaga, T.A. (2015). *Analisa Tingkat Keberhasilan dan Kegagalan Terjadinya Gol pada Pertandingan Sepakbola Final Liga Champions 2013 dan Final Liga Champions 2014*. Jurnal Kesehatan Olahraga, 3, 248- 261.
- Soewarno. (2001). *Sepakbola: Gerakan Dasar dan Teknik Dasar*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. “Diktat”. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukadiyanto.(2002). *Pembinaan kondisi fisik petenis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodelogi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sukintaka. (1979). *Permainan dan Metodik*. Bandung: Remaja Karya Offset.

Sulistiyono dan Irianto, S. (2018). *Pedoman Praktis Pembelajaran dan Latihan Sepakbola Berbasis Pengembangan Karakter*. Yogyakarta: LPPM UNY.

Sulistiyono, dkk. (2018). *Pengaruh Model Latihan “Kid Tsu Chu Futbol Games” pada Karakter Siswa Sekolah Sepakbola Real Madrid Foundation Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Karakter*. Volume 8/Nomor 1/April/2018.

Hadi, S. (1991). *Statistik Jilid 2*. Yogyakarta: Andi Offset.

Hadi, S. (2000). *Metodelogi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Timo Scheunemann. (2012). *Futsal for Winners Taktik dan Variasi Latihan Futsal*. Malang: Dioma.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pembimbing Proposal TAS



**KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta. 55281.**

Nomor : 053/PKL/V/2019
Lamp. : 1 Eksemplar proposal
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Bapak : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes

Disampaikan dengan hormat, bahwa dalam rangka penyelesaian tugas akhir, dimohon kesediaan Bapak / Ibu untuk membimbing mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dimas Setiyawan
NIM : 16602241027

Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

**PENGARUH MODEL LATIHAN KID TSU FUTBOL GAMES TERHADAP PENINGKATAN
KETRAMPILAN PASSING BAWAH DAN KARAKTER KERJASAMA SISWA SSB REAL MADRID
FOUNDATION UNYKU 10 TAHUN**

Demikian atas kesediaan dan perhatian dari Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 28 Mei 2019

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. Kartu Bimbingan TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Dimas Setiyawan
NIM : 16602241027
Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	Selasa, 17 September 2019	Menentukan instrumen tes passing dan karakter kerjasama.	1.
2.	Selasa, 08 Oktober 2019	- Metode penelitian dan pengumpulan data - Variasi latihan	2.
3.	Jumat, 15 November 2019	- Program latihan dan jadwal penelitian - Revisi BAB 1-3	3.
4.	Senin, 16 Desember 2019	- Revisi BAB 1-3 - Meminta Pengarahan mengenai treatment yang sedang dijalankan.	4.
5.	Senin, 6 Januari 2020	- Analisis data penelitian yang sudah dijalankan.	5.
6.	Senin, 20 Januari 2020	Pembahasan BAB 4	6.
7.	Rabu, 22 Januari 2020	Revisi BAB 1-5	7.
8.	Kamis, 23 Januari 2020	Revisi abstrak Revisi BAB 4-5	8.
9.	Kamis, 30 Januari 2020	Revisi abstrak dan BAB 1	9.
10.	Senin, 03 Februari 2020	Persetujuan maju sidang	10.

Kajur PKL,

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Dr. Endang Rini Sukamti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian untuk SSB Matra dari Fakultas



**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 : 11.44/UN.34.16/PP.01/2019.

25 November 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.
Ketua Pelatih SSB Matra
di Tempat.**

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

Nama : Dimas Setiawan
NIM : 16602241027
Program Studi : PKO
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.
NIP : 1972031999031002

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : November 2019 s/d Januari 2020

Tempat : SSB Matra, Jln. Ring Road Utara, Balai Desa Maguwoharjo, Depok, Sleman. Yogyakarta 55282

Judul Skripsi : Pengaruh Model Latihan Kid Tsu Chu Futbol Games Terhadap Peningkatan Keterampilan Passing Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun.

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

Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Kerjasama

Dr. Or. Mansur M.S.
NIP. 19570519 198502 1 001

Tembusan :

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

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian untuk SSB RMF UNY dari Fakultas



**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: 11.44/UN.34.16/PP.01/2019.

18 November 2019

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

**Ketua Pelatih SSO Real Madrid UNY
di Tempat.**

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

Nama : Dimas Setiyawan
NIM : 16602241027
Program Studi : PKO
Dosen Pembimbing : Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.
NIP : 1972031999031002

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : November 2019 s/d Januari 2020

Tempat : SSO Real Madrid UNY, Jln. Colombo No. 26 Karangmalang Ct
Depok Sleman.

Judul Skripsi : Pengaruh Model Latihan Kid Tsu Chu Futbol Games Terhadap
Peningkatan Keterampilan Passing Bawah dan Karakter Kerjasama
Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun.

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

Wakil Dekan Bidang
Akademik dan Kerjasama

Dr. Or. Mansur M.S.
NIP. 19570519 198502 1 001

Tembusan :

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

Lampiran 5. Surat Permohonan *Expert Judgement*

PERMOHONAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Surat permohonan menjadi *expert judgement*
Lampiran : Program latihan

Kepada Yth,
Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M. Or
Universitas Negeri Yogyakarta
Di tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu tentang “Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* Terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing Bawah* dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun”, maka saya mohon kepada bapak Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M. Or. untuk berkenan memberikan masukan terhadap program latihan ini sebagai *expert judgement*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan dari hasil penelitian ini.

Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas bantuan dan perhatian saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 November 2019

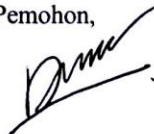
Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes., AIFO
NIP. 197203101999031002

Pemohon,



Dimas Setiyawan
NIM. 16602241027

PERMOHONAN *EXPERT JUDGEMENT*

Hal : Surat permohonan menjadi *expert judgement*
Lampiran : Program latihan

Kepada Yth,
Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
Di tempat


Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu tentang “Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* Terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun”, maka saya mohon kepada bapak Drs. Subagyo Irianto, M.Pd. untuk berkenan memberikan masukan terhadap program latihan ini sebagai *expert judgement*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan dari hasil penelitian ini.

Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas bantuan dan perhatian saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 15 November 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes., AIFO
NIP. 197203101999031002

Pemohon,



Dimas Setiyawan
NIM. 16602241027

Lampiran 6. Surat Persetujuan *Expert Judgement*

SURAT KETERANGAN *EXPERT JUDGEMENT*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

Unit Kerja : FIK UNY

Menerangkan bahwa program latihan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Dimas Setiyawan

NIM : 16602241027

Judul Skripsi : “Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun”. Telah di *expert judgement* dan memenuhi persyaratan sebagai program latihan dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 21 November 2019

Yang menerangkan



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

NIP. 198405212008121001

SURAT KETERANGAN *EXPERT JUDGEMENT*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.

Unit Kerja : FIK UNY

Menerangkan bahwa program latihan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Dimas Setiyawan

NIM : 16602241027

Judul Skripsi : “Pengaruh Model Latihan *Kid Tsu Chu Futbol Games* terhadap Peningkatan Keterampilan *Passing* Bawah dan Karakter Kerjasama Siswa SSB Real Madrid Foundation UNY KU-10 Tahun”. Telah di *expert judgement* dan memenuhi persyaratan sebagai program latihan dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 29 November 2019

Yang menerangkan



Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.

NIP. 196210101988121001

Lampiran 7. Surat Balasan Uji Coba Penelitian

**SEKOLAH SEPAK BOLA MAGUWOHARJO PUTRA
(SSB MATRA)**

Sekretariat : Kantor Balai Desa Maguwoharjo Jl. Arteri Km 01 Maguwoharjo Sleman

**SURAT KETERANGAN
No. 07/SSB-M/XI/2019**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pramusetya Tri W.

Jabatan : Ketua SSB Maguwoharjo Putra (MATRA)

menerangkan bahwa :

Nama : Dimas Setiyawan

NIM : 16602241027

Fakultas/Lembaga : Ilmu Keolahragaan / Universitas Negeri Yogyakarta





Telah melaksanakan uji coba instrumen penelitian karakter kerjasama dengan kuisioner/angket.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan harapan hasil penelitian dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Maguwoharjo, 29 November 2019
Hormat Kami,

Pramusetya Tri W.
Ketua

Lampiran 8. Surat Balasan Penelitian

		FUNDACION Realmadrid UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA	SEKOLAH SOSIAL OLAAHRAGA REAL MADRID FOUNDATION UNY YOGYAKARTA
Sekretariat: Gd. Sportsmart FIK UNY, Jl. Colombo no. 1 Yogyakarta telp. 081234820884 Email: sssrealmadriduny@gmail.com website: www.realmadridfoundation.fik.uny.ac.id			
Nomor	: No :009/SSORM-FIK-UNY/I/2020	Yogyakarta, 23 Januari 2020	
Lamp	: -		
Hal	: Surat Balasan Penelitian		
 Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Di Tempat			
 Dengan Hormat, Sesuai surat permohonan ijin penelitian yang kami terima No. 11.44/UN.34.16/PP.01/2019 tertanggal 18 November 2019 maka kami selaku pengelola dan manajemen Sekolah Sosial Olahraga (SSO) RealMadrid Foundation UNY dengan ini memberikan ijin penelitian pada bulan November s/d Januari 2020 kepada mahasiswa :			
Nama	: Dimas Setiyawan		
NIM	: 16602241027		
Progran Studi	: PKO		
Fakultas/Lembaga	: Ilmu Keolahragaan / Universitas Negeri Yogyakarta		
 Sehubungan dengan hal tersebut kami harapkan mahasiswa sebagai peneliti bisa menyesuaikan dengan jadwal latihan siswa dan tata tertib Sekolah Sosial Olahraga (SSO) RealMadrid Foundation UNY yang berlaku.			
 Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.			
 <div style="text-align: right;"> Hormat kami, Kepala Sekolah  <u>Nawan Primasoni, M.Or.</u> NIP. 198405812008121001</div>			
 They Play, We Teach			

Lampiran 9. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Jumlah
Kerjasama	1. Saling Membantu	1. Membantu sebelum latihan 2. Membantu kelancaran program latihan 3. Membantu setelah latihan	1, 2, 3, 4, 5	5
	2. Ingin Semua Bermain	1. Berfikir Positif 2. Tidak Memilih Teman Ketika Bermain 3. Memberikan Kesempatan Kepada Teman	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
	3. Berkerjasama Meraih Tujuan	1. Saling Berkomunikasi Saat Bermain 2. Bertanggung Jawab Dalam Tim 3. Aktif Dalam Bermain 4. Pengambilan Keputusan	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	14
	4. Menghargai Orang Lain	1. Mendengarkan Pendapat Atau	26, 27, 28, 29, 30	5

		Masukan Dari Orang Lain 2. Memberikan Apresiasi Berupa Pujian		
	5. Saling Memberi Dukungan	1. Memberikan motivasi dalam situasi apapun 2. Memberikan dukungan saat bermain	31, 32, 33, 34	4

(Sumber: Suherman, 2001: 86)

Lampiran 10. Angket Uji Coba

KUISIONER KARAKTER KERJASAMA PADA SISWA SSB MATRA KU-10 TAHUN

Petunjuk Pengisian:

Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering anda terlibat dalam setiap perilaku dalam interaksi ketika latihan atau kompetisi/pertandingan. Pikirkan/lakukan kilas balik terhadap sikap/perilaku saudara sebelum menjawab setiap item pernyataan.

Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan **“JUJUR”**.

Berikan tanda \surd (Centang pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi Anda atau diri Anda dalam 6 (enam) bulan terakhir!

Ket: SS: Sangat Setuju, S: Setuju, R: Ragu, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju.

Nama Saya:.....

Usia:.....

Nama SSB/Klub:.....

Lama Bergabung:.....

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya membantu pelatih untuk membawa peralatan latihan ke lapangan					
2.	Saya melakukan latihan secara maksimal demi kelancaran program latihan					
3.	Saya memperhatikan saat pelatih sedang menjelaskan mengenai program latihan					
4.	Saya membantu teman saya untuk menjelaskan mengenai program latihan yang dijalankan					
5.	Saya membantu pelatih dalam merapikan peralatan latihan					

6.	Saya berfikir positif mengenai materi yang diberikan oleh pelatih					
7.	Saya yakin bahwa tim saya dapat memenangkan pertandingan					
8.	Saya mematuhi instruksi yang diberikan oleh pelatih saat bermain					
9.	Saya yakin bahwa teman saya dapat bermain dengan maksimal					
10.	Saya mau bermain dalam satu tim dengan teman siapa saja sesuai pembagian					
11.	Saya memberikan kesempatan pada teman satu tim yang belum bermain agar terlibat dalam permainan					
12.	Saya berkomunikasi dengan teman satu tim mengenai taktik atau strategi saat bermain					
13.	Saya meminta bola kepada teman saat bermain ketika ruang gerak saya lebih menguntungkan					
14.	Saya berkomunikasi kepada teman dengan mendiskusikan kekurangan saat bermain					
15.	Saya berbagi bola kepada teman saat bermain jika ruang geraknya lebih menguntungkan					
16.	Saya konsisten dalam proses latihan demi tercapainya tujuan bersama di dalam tim					
17.	Saya datang tepat waktu sesuai jadwal latihan yang ditentukan					
18.	Saya paham akan peran dari masing-masing posisi pada saat bermain					
19.	Saya lebih mengedepankan kepentingan kelompok dari pada individu pada saat bermain					
20.	Saya berusaha semaksimal mungkin karena saya sudah diberikan kepercayaan untuk bermain					

21.	Saya melakukan <i>passing</i> kepada teman dengan terarah agar mudah dijangkau					
22.	Saya mencari ruang yang kosong jika tertutup oleh lawan saat bermain					
23.	Saya memberikan <i>support</i> kepada teman saat melakukan serangan terhadap lawan					
24.	Saya bertanya ketika saya merasa kesulitan pada saat bermain					
25.	Saya melakukan shotting atau tendangan bola ke gawang untuk mencetak angka apabila mendapat peluang yang baik					
26.	Saya mendengarkan pendapat dari orang lain saat evaluasi permainan					
27.	Saya mendengarkan masukan dari teman dalam situasi pertandingan					
28.	Saya memberikan masukan kepada teman satu tim saat melakukan kesalahan dalam bermain					
29.	Saya memberikan ucapan ketika teman saya dapat mencetak angka					
30.	Saya memberikan ucapan kepada teman saat berpenampilan baik saat bermain					
31.	Saya memberikan motivasi kepada teman jika melakukan kesalahan saat bermain					
32.	Saya membangkitkan semangat teman-teman saat tertinggal angka oleh tim lawan					
33.	Saya memberikan semangat ketika teman saya gagal dalam mencetak angka					
34.	Saya memberikan ruang gerak kepada teman saya untuk mencetak angka karena teman saya lebih menguntungkan					

”...Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya...”

Lampiran 11. Tabel Daftar Hadir

DAFTAR HADIR KELOMPOK EKSPERIMEN

NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Afrizal Farel Abyansa	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Khubaib Agit Mike Sharon	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Muhammad Sayyidin Revan	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v
Rosary Risqy Samudra	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	-	v	v	v	v
Shafwan Danish F. K.	v	v	v	.	v	v	v	.	v	v	v	v	v	v	v	v
Arif Saifudin	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	V	v	v	v	v	v
Danendra Pallas S. P.	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	V	v	v	v	v	v
Elfege Banyu Byru A. F.	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	V	v	v	v	v	v
Fidel Ahmad R. P.	v	v	v	v	v	v	v	-	v	v	V	v	v	v	v	v
Gabriel Raditya Wijaya	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	V	v	v	v	v	v
Gilang Bayu Pamungkas	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	V	v	v	v	v	v
Leonardo Consela W. F.	v	v	v	v	v	.	v	v	v	v	V	v	v	v	v	v
Muhammad Arya	v	v	.	v	v	v	v	.	v	v	V	v	v	v	v	v

Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel r pada α (taraf sig) 5 %

df	r (5 %)	Df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)
1	0,988	26	0,323	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	0,287	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

Sumber : Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary		
	N	%
Valid	14	100,0
Cases Excluded ^a	0	,0
Total	14	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,923
		N of Items	17 ^a
	Part 2	Value	,903
		N of Items	17 ^b
	Total N of Items		34
	Correlation Between Forms		,824

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,951	34

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Butir 1	136,2857	222,989	,843	,947
Butir 2	135,9286	230,225	,537	,950
Butir 3	136,3571	225,170	,555	,949
Butir 4	136,0000	225,077	,704	,948
Butir 5	136,0714	222,841	,715	,948
Butir 6	136,2857	219,143	,776	,947
Butir 7	136,5000	226,731	,586	,949
Butir 8	136,3571	222,555	,782	,948
Butir 9	136,3571	225,170	,555	,949
Butir 10	135,9286	228,687	,638	,949
Butir 11	136,1429	221,978	,680	,948
Butir 12	136,2857	219,143	,776	,947
Butir 13	136,5000	226,731	,586	,949
Butir 14	136,0000	244,154	-,288	,955
Butir 15	136,3571	229,170	,559	,949
Butir 16	136,0000	228,462	,675	,949
Butir 17	136,2143	218,797	,755	,948
Butir 18	136,0714	220,225	,840	,947
Butir 19	136,0714	227,148	,616	,949
Butir 20	136,1429	214,747	,811	,947
Butir 21	136,5000	225,038	,572	,949
Butir 22	136,5714	221,495	,701	,948
Butir 23	136,0000	225,077	,704	,948
Butir 24	136,3571	222,555	,782	,948
Butir 25	136,2143	247,412	-,342	,957

Butir 26	136,6429	226,555	,539	,949
Butir 27	136,0714	234,841	,114	,954
Butir 28	136,1429	219,055	,720	,948
Butir 29	136,1429	221,363	,707	,948
Butir 30	136,0714	227,148	,616	,949
Butir 31	136,0000	217,538	,747	,948
Butir 32	136,3571	222,863	,766	,948
Butir 33	136,2857	224,374	,556	,949
Butir 34	136,5714	227,648	,508	,950

$$12 = N - 2$$

$$12 = 14 - 2$$

r tabel = 0,426

Jika *corrected item total correlation* < 0,426, maka butir pernyataan dinyatakan gugur, yang gugur yaitu : 14, 25, dan 27

$$\text{Koefisien validitas Total} = 0,824$$

$$\text{Koefisien Reliabilitas Total} = 0,951$$

Lampiran 13. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Butir Soal	Jumlah
Kerjasama	1. Saling Membantu	1. Membantu sebelum latihan 2. Membantu kelancaran program latihan 3. Membantu setelah latihan	1, 2, 3, 4, 5	5
	2. Ingin Semua Bermain	1. Berfikir Positif 2. Tidak Memilih Teman Ketika Bermain 3. Memberikan Kesempatan Kepada Teman	6, 7, 8, 9, 10, 11	6
	3. Berkerjasama Meraih Tujuan	1. Saling Berkomunikasi Saat Bermain 2. Bertanggung Jawab Dalam Tim 3. Aktif Dalam Bermain 4. Pengambilan Keputusan	12, 13,, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23,	12
	4. Menghargai Orang Lain	1. Mendengarkan Pendapat Atau	24, 25,26,27	4

		Masukan Dari Orang Lain 2. Memberikan Apresiasi Berupa Pujian		
	5. Saling Memberi Dukungan	1. Memberikan motivasi dalam situasi apapun 2. Memberikan dukungan saat bermain	28, 29, 30, 31	4

(Sumber: Suherman, 2001: 86)

Lampiran 14. Angket Penelitian

KUISIONER KARAKTER KERJASAMA PADA SISWA RMF UNY KU-10 TAHUN

<p>Petunjuk Pengisian:</p> <p>Untuk setiap item pernyataan menjelaskan seberapa sering anda terlibat dalam setiap perilaku dalam interaksi ketika latihan atau kompetisi/pertandingan. Pikirkan/lakukan kilas balik terhadap sikap/perilaku saudara sebelum menjawab setiap item pernyataan.</p> <p>Jawaban Anda akan dijaga dan dijamin kerahasiaannya oleh karenanya tolong jawab dengan “JUJUR”.</p> <p>Berikan tanda √ (Centang pada salah satu kolom jawaban pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi Anda atau diri Anda dalam 6 (enam) bulan terakhir!</p> <p>Ket: SS: Sangat Setuju, S: Setuju, R: Ragu, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju.</p>						
<p>Nama Saya:.....</p> <p>Usia:.....</p> <p>Nama SSB/Klub:.....</p> <p>Lama Bergabung:.....</p>						
No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Saya membantu pelatih untuk membawa peralatan latihan ke lapangan					
2.	Saya melakukan latihan secara maksimal demi kelancaran program latihan					
3.	Saya memperhatikan saat pelatih sedang menjelaskan mengenai program latihan					
4.	Saya membantu teman saya untuk menjelaskan mengenai program latihan yang dijalankan					
5.	Saya membantu pelatih dalam merapikan peralatan latihan					
6.	Saya berfikir positif mengenai materi yang diberikan oleh pelatih					

7.	Saya yakin bahwa tim saya dapat memenangkan pertandingan					
8.	Saya mematuhi instruksi yang diberikan oleh pelatih saat bermain					
9.	Saya yakin bahwa teman saya dapat bermain dengan maksimal					
10.	Saya mau bermain dalam satu tim dengan teman siapa saja sesuai pembagian					
11.	Saya memberikan kesempatan pada teman satu tim yang belum bermain agar terlibat dalam permainan					
12.	Saya berkomunikasi dengan teman satu tim mengenai taktik atau strategi saat bermain					
13.	Saya meminta bola kepada teman saat bermain ketika ruang gerak saya lebih menguntungkan					
14.	Saya berbagi bola kepada teman saat bermain jika ruang geraknya lebih menguntungkan					
15.	Saya konsisten dalam proses latihan demi tercapainya tujuan bersama di dalam tim					
16.	Saya datang tepat waktu sesuai jadwal latihan yang ditentukan					
17.	Saya paham akan peran dari masing-masing posisi pada saat bermain					
18.	Saya lebih mengedepankan kepentingan kelompok dari pada individu pada saat bermain					
19.	Saya berusaha semaksimal mungkin karena saya sudah diberikan kepercayaan untuk bermain					
20.	Saya melakukan <i>passing</i> kepada teman dengan terarah agar mudah dijangkau					
21.	Saya mencari ruang yang kosong jika tertutup oleh lawan saat bermain					

22.	Saya memberikan <i>support</i> kepada teman saat melakukan serangan terhadap lawan					
23.	Saya bertanya ketika saya merasa kesulitan pada saat bermain					
24.	Saya mendengarkan pendapat dari orang lain saat evaluasi permainan					
25.	Saya memberikan masukan kepada teman satu tim saat melakukan kesalahan dalam bermain					
26.	Saya memberikan ucapan ketika teman saya dapat mencetak angka					
27.	Saya memberikan ucapan kepada teman saat berpenampilan baik saat bermain					
28.	Saya memberikan motivasi kepada teman jika melakukan kesalahan saat bermain					
29.	Saya membangkitkan semangat teman-teman saat tertinggal angka oleh tim lawan					
30.	Saya memberikan semangat ketika teman saya gagal dalam mencetak angka					
31.	Saya memberikan ruang gerak kepada teman saya untuk mencetak angka karena teman saya lebih menguntungkan					

”...Terimakasih Banyak Atas Bantuan dan Partisipasinya...”

Lampiran 15. Data Penelitian *Passing* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen

Resp	Nama	TTL	REPETISI										Total		REPETISI										Total		REPETISI										Total		REPETISI										Total	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Afrizal Farel Abyansa	Yogyakarta, 17 Januari 2009	0	X	0	0	0	X	0	X	0	X	5		0	X	0	0	0	X	0	X	0	0	6		0	X	0	0	0	0	0	X	0	0	7		0	X	0	0	0	0	X	0	X	8		
2	Khubaib Agit Mike Sharon	Sleman, 08 Januari 2009	0	0	0	X	0	X	0	0	X	X	6		0	0	0	X	0	X	0	0	X	0	7		0	0	0	X	0	X	0	0	X	0	7		0	0	0	0	0	0	X	0	X	9		
3	Muhammad Sayyidin Revan	Bantul, 28 Oktober 2009	0	X	0	0	0	0	X	X	0	0	7		0	X	0	0	0	0	X	X	0	0	7		0	X	0	0	0	0	X	0	0	0	8		0	X	0	0	0	0	0	0	0	9		
4	Rosary Risqy Samudra	Timika, 28 April 2009	X	X	0	X	0	X	0	X	X	X	3		X	X	0	X	0	X	0	X	0	0	5		X	X	0	X	0	X	0	0	0	0	6		X	X	0	X	0	X	0	0	0	6		
5	Shafwan Danish F. K.	Surakarta, 20 Mei 2009	0	X	0	0	0	X	X	X	0	0	6		0	X	0	0	0	X	0	X	0	0	7		0	X	0	0	0	X	0	X	X	0	6		0	X	0	0	0	X	0	0	0	8		
6	Arif Saifudin	Pekalongan, 16 Juli 2009	X	X	0	0	X	0	X	0	0	X	5		X	X	0	0	0	0	X	0	0	X	6		X	X	0	0	0	0	X	0	0	0	7		0	0	0	0	0	X	0	0	0	9		
7	Danendra Pallas S. P.	Sleman, 07 Mei 2009	0	0	0	X	X	0	0	X	X	0	6		0	0	0	X	X	0	0	X	X	0	6		0	0	0	X	X	0	0	X	0	0	7		0	0	0	X	X	0	0	0	0	8		
8	Elfege Banyu Byru A. F.	Sleman, 12 September 2009	X	0	X	X	X	X	X	X	0	0	3		X	0	X	X	X	X	0	X	0	0	4		X	0	X	X	X	0	0	0	0	0	6		X	0	X	0	X	0	0	0	0	7		
9	Fidel Ahmad R. P.	Yogyakarta, 29 April 2009	0	X	0	0	X	0	0	X	X	X	5		0	X	0	0	X	0	0	X	0	X	6		0	X	0	0	X	0	0	X	0	0	7		0	X	0	0	X	0	0	0	0	8		
10	Gabriel Raditya Wijaya	Cirebon, 11 Agustus 2009	0	0	0	X	0	X	0	X	0	X	6		0	0	0	X	0	X	0	X	0	X	6		0	0	0	X	0	0	0	0	0	X	8		0	0	0	X	0	0	0	0	0	9		
11	Gilang Bayu Pamungkas	Bandung, 05 Juni 2009	0	X	0	0	0	X	X	0	0	X	6		0	X	0	0	0	X	0	0	0	X	7		0	X	0	0	0	X	0	0	0	0	8		0	0	0	0	0	0	0	0	0	10		
12	Leonardo Consela W. F.	Yogyakarta, 16 Januari 2009	X	X	X	0	X	X	0	X	0	0	4		X	X	X	0	0	X	0	X	0	0	5		X	X	X	0	0	X	0	0	0	0	6		X	X	0	0	X	0	0	0	0	7		
13	Arya	Yogyakarta, 30 Februari 2009	X	0	X	X	0	X	0	0	0	X	5		X	0	X	X	0	X	0	0	0	0	6		X	0	X	X	0	X	0	0	0	0	6		X	0	0	X	0	0	0	0	0	8		

Kelompok Kontrol

Resp	Nama	TTL	REPETISI										Total		REPETISI										Total		REPETISI										Total													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10														
1	Habibie Artha Pratama	Sleman, 13 September 2009	X	O	X	O	X	X	O	O	O	X	5		X	O	X	O	X	X	O	X	O	X	4		O	O	X	O	O	O	X	O	X	6		O	O	X	O	O	O	X	O	O	7			
2	Kayshar Alexander Valian	Sungai Guntung, 04 April 2009	X	O	X	X	O	X	X	X	X	O	3		X	O	X	X	O	O	O	X	X	O	5		X	O	X	X	O	X	O	X	X	O	4		X	O	X	X	O	X	X	O	4			
3	Marchelo Danelson O. L.	Jakarta, 04 Februari 2009	X	O	X	O	X	O	O	X	X	X	4		X	O	X	O	X	O	X	X	O	O	5		X	O	X	O	X	O	X	X	O	X	4		X	O	X	O	X	O	O	O	X	6		
4	Raul Ariza	Yogyakarta, 20 September 2009	X	X	O	X	X	X	O	O	X	O	4		X	X	O	X	X	X	O	O	O	O	5		X	X	O	X	X	O	O	O	O	O	5		X	X	O	X	O	O	O	O	6			
5	Risang Dananjaya	Yogyakarta, 12 Maret 2009	O	O	O	X	X	X	X	X	O	O	5		O	O	O	X	X	O	X	X	O	O	6		O	O	O	X	X	O	X	X	O	X	5		O	O	O	X	O	O	X	X	O	6		
6	Arvin Nahl M. A.	Yogyakarta, 23 September 2009	O	O	X	X	O	O	O	X	X	X	5		O	O	X	X	O	O	O	X	O	X	6		O	O	X	X	O	X	O	X	X	X	4		O	O	X	X	O	X	O	X	O	6		
7	Beryl Pratama R. N.	Bekasi, 26 Juni 2009	X	O	X	X	O	O	O	X	O	X	5		X	O	X	X	O	O	O	X	O	X	5		X	O	X	X	O	O	O	X	O	O	6		X	O	X	X	O	O	O	O	O	7		
8	Farid Nur Raihan	Yogyakarta, 20 April 2009	O	O	O	X	O	X	X	X	O	O	6		O	O	O	X	O	X	X	X	O	X	5		O	O	O	X	O	X	X	X	O	O	6		O	O	O	X	O	X	X	X	O	O	6	
9	Vito Rahman Putra Y.	Yogyakarta, 06 Februari 2009	O	O	O	X	O	X	O	O	X	X	6		O	O	O	X	O	X	O	O	X	X	6		O	O	O	X	O	X	O	O	X	O	7		O	O	O	X	O	X	O	O	X	O	7	
10	Christopher Bayu A. A.	Yogyakarta, 21 maret 2009	O	O	O	X	O	X	O	O	O	X	7		O	O	O	X	O	X	O	X	O	X	6		O	O	O	X	O	X	O	X	O	O	7		O	O	O	X	O	X	O	O	X	O	7	
11	Moh Jago F.	Sleman, 25 September 2009	X	O	O	X	O	X	O	X	O	X	6		X	O	O	X	O	X	O	X	O	X	6		X	O	O	X	O	X	O	O	O	O	8		X	O	O	X	O	X	O	O	O	O	8	
12	Dana Wendi S. N. A. F.	Yogyakarta, 11 Agustus 2009	O	O	O	X	O	X	O	O	O	X	7		O	O	O	X	O	X	O	O	O	X	7		O	O	O	X	O	X	O	X	O	X	6		O	O	O	O	O	X	O	O	O	X	8	
13	Zid Lana Taghsya Kanz	Sleman, 07 Maret 2009	O	O	X	X	X	O	O	X	O	O	6		O	O	X	O	X	O	O	X	O	O	7		O	O	X	O	X	O	O	X	O	O	7		O	O	X	O	X	O	O	O	O	8		

Lampiran 16. Data Penelitian Karakter Kerjasama Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml
1	Afrizal Farel Abyansa	4	4	4	3	4	4	5	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	1	5	5	4	5	5	4	126
2	Khubaib Agit Mike Sharon	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	149
3	Muhammad Sayyidin Revan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	3	4	3	5	3	3	5	5	5	1	133
4	Rosary Risqy Samudra	3	5	4	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	5	3	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	139	
5	Shafwan Danish F. K.	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	138	
6	Arif Saifudin	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	3	2	4	5	4	5	5	5	5	134	
7	Danendra Pallas S. P.	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	4	3	5	3	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	138	
8	Elfege Banyu Byru A. F.	3	4	4	5	3	5	5	4	5	3	4	3	4	4	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	4	4	5	3	3	4	118	
9	Fidel Ahmad R. P.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	3	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	139	
10	Gabriel Raditya Wijaya	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	3	5	5	4	138	
11	Gilang Bayu Pamungkas	5	5	4	4	3	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	137	
12	Leonardo Consela W. F.	3	4	4	2	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	118	
13	Arya	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	136	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml
1	Afrizal Farel Abyansa	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	1	5	5	4	5	5	4	132
2	Khubaib Agit Mike Sharon	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	149
3	Muhammad Sayyidin Revan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	3	5	3	3	5	5	1	133
4	Rosary Risqy Samudra	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	146	
5	Shafwan Danish F. K.	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	3	4	4	139	
6	Arif Saifudin	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	3	2	4	5	4	5	5	5	5	134	
7	Danendra Pallas S. P.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	140	
8	Elfege Banyu Byru A. F.	3	4	4	5	3	5	5	4	5	3	4	3	4	4	3	3	5	4	3	5	3	5	3	5	4	5	5	4	3	3	4	124
9	Fidel Ahmad R. P.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	5	5	4	137
10	Gabriel Raditya Wijaya	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	3	4	4	4	5	3	5	4	5	4	5	4	3	5	5	3	5	5	4	5	136	
11	Gilang Bayu Pamungkas	5	5	4	4	3	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	137	
12	Leonardo Consela W. F.	3	4	4	2	4	4	5	4	5	3	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	4	5	123	
13	Arya	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	136	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml
1	Afrizal Farel Abyansa	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	2	1	5	5	4	5	5	4	133
2	Khubaib Agit Mike Sharon	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	149
3	Muhammad Sayyidin Revan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	3	4	3	5	3	3	5	5	1	133
4	Rosary Risqy Samudra	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	146	
5	Shafwan Danish F. K.	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	4	142	
6	Arif Saifudin	5	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	4	4	5	3	2	4	5	4	5	5	5	5	134	
7	Danendra Pallas S. P.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	3	5	3	4	4	3	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	140	
8	Elfege Banyu Byru A. F.	3	4	4	5	3	5	5	4	5	3	4	3	4	4	3	3	5	4	3	5	3	5	3	5	4	5	5	4	3	3	4	124
9	Fidel Ahmad R. P.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	3	4	5	3	5	5	4	138
10	Gabriel Raditya Wijaya	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4	5	142
11	Gilang Bayu Pamungkas	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	143	
12	Leonardo Consela W. F.	3	4	4	2	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	130
13	Arya	4	4	4	4	4	5	3	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	4	5	5	5	136
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml
1	Afrizal Farel Abyansa	3	5	3	4	5	5	3	5	3	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	139
2	Khubaib Agit Mike Sharon	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	147
3	Muhammad Sayyidin Revan	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	142	
4	Rosary Risqy Samudra	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	145
5	Shafwan Danish F. K.	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	4	146
6	Arif Saifudin	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	148
7	Danendra Pallas S. P.	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	4	5	5	5	5	4	145
8	Elfege Banyu Byru A. F.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	151
9	Fidel Ahmad R. P.	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	138
10	Gabriel Raditya Wijaya	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	145
11	Gilang Bayu Pamungkas	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	144
12	Leonardo Consela W. F.	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5										

Kelompok Kontrol

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml		
1	Habibie Artha Pratama	4	4	4	3	5	4	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	2	4	5	5	4	5	5	4	135		
2	Kayshar Alexander Valian	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	153		
3	Marchelo Danelson O. L.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	3	4	5	5	3	138	
4	Raul Ariza	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	146	
5	Risang Dananjaya	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	145	
6	Arvin Nahl M. A.	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	141	
7	Beryl Pratama R. N.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	144	
8	Farid Nur Raihan	3	4	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	4	4	4	5	3	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	3	3	4	4	124	
9	Vito Rahman Putra Y.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	3	3	3	4	3	5	5	3	5	5	5	139	
10	Christopher Bayu A. A.	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	5	5	141	
11	Moh Jago F.	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	146	
12	Dana Wendi S. N. A. F.	3	4	4	2	4	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	3	3	125	
13	Zid Lana Taghsya Kanz	4	4	4	5	5	5	3	5	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	5	5	5	141	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml		
1	Habibie Artha Pratama	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	2	4	5	5	4	5	5	4	138		
2	Kayshar Alexander Valian	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	153	
3	Marchelo Danelson O. L.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	3	4	5	5	3	140	
4	Raul Ariza	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	146	
5	Risang Dananjaya	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	146
6	Arvin Nahl M. A.	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	142	
7	Beryl Pratama R. N.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	3	3	5	3	3	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	4	140
8	Farid Nur Raihan	3	4	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	4	4	4	5	3	3	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	3	3	4	4	122	
9	Vito Rahman Putra Y.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	3	3	3	4	3	5	5	3	5	5	5	139	
10	Christopher Bayu A. A.	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5	5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	5	5	137	
11	Moh Jago F.	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	147	
12	Dana Wendi S. N. A. F.	3	4	4	2	4	4	5	5	5	3	5	5	4	3	5	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	3	3	123	
13	Zid Lana Taghsya Kanz	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	2	5	5	5	5	3	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	139	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml		
1	Habibie Artha Pratama	4	5	4	5	5	4	5	5	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	2	4	5	5	4	5	5	4	138		
2	Kayshar Alexander Valian	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	153	
3	Marchelo Danelson O. L.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	3	5	3	4	5	5	3	140
4	Raul Ariza	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	146
5	Risang Dananjaya	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	147
6	Arvin Nahl M. A.	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	5	3	4	4	5	4	5	5	5	5	5	142	
7	Beryl Pratama R. N.	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	145
8	Farid Nur Raihan	3	4	4	3	3	3	5	4	5	3	4	3	4	3	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	4	5	3	3	4	4	124		
9	Vito Rahman Putra Y.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	3	5	5	3	5	5	5	142	
10	Christopher Bayu A. A.	5	4	5	3	4	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	3	5	5	4	5	5	141	
11	Moh Jago F.	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	147
12	Dana Wendi S. N. A. F.	3	4	4	2	4	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	3	3	132	
13	Zid Lana Taghsya Kanz	4	4	4	5	5	5	3	2	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	5	5	5	136	
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	jml		
1	Habibie Artha Pratama	2	5	3	4	5	5	5	3	5	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	139		
2	Kayshar Alexander Valian	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	145	
3	Marchelo Danelson O. L.	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	2	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	3	4	4	5	4	5	4	4	134	
4	Raul Ariza	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	146
5	Risang Dananjaya	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	148	
6	Arvin Nahl M. A.	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	148	
7	Beryl Pratama R. N.	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	3	4	5	5	5	5	5			

Lampiran 17. Hasil Analisis SPSS

Frequencies

		Statistics			
		Pretest Kelompok Eksperimen	Posttest 1 Kelompok Eksperimen	Posttest 2 Kelompok Eksperimen	Posttest akhir Kelompok Eksperimen
N	Valid	13	13	13	13
	Missing	0	0	0	0
Mean		5,1538	6,0000	6,8462	8,1538
Median		5,0000	6,0000	7,0000	8,0000
Mode		6,00	6,00	6,00 ^a	8,00
Std. Deviation		1,21423	,91287	,80064	1,06819
Minimum		3,00	4,00	6,00	6,00
Maximum		7,00	7,00	8,00	10,00
Sum		67,00	78,00	89,00	106,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Pretest Kelompok Eksperimen				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3,00	2	15,4	15,4
	4,00	1	7,7	23,1
	5,00	4	30,8	53,8
	6,00	5	38,5	92,3
	7,00	1	7,7	100,0
	Total	13	100,0	100,0

Posttest 1 Kelompok Eksperimen				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4,00	1	7,7	7,7
	5,00	2	15,4	23,1
	6,00	6	46,2	69,2
	7,00	4	30,8	100,0
	Total	13	100,0	100,0

Posttest 2 Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6,00	5	38,5	38,5	38,5
7,00	5	38,5	38,5	76,9
8,00	3	23,1	23,1	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest akhir Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6,00	1	7,7	7,7	7,7
7,00	2	15,4	15,4	23,1
8,00	5	38,5	38,5	61,5
9,00	4	30,8	30,8	92,3
10,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Frequencies

Statistics

	Pretest kelompok kontrol	Posttest 1 kelompok kontrol	Posttest 2 kelompok kontrol	Posttest akhir kelompok kontrol
N Valid	13	13	13	13
Missing	0	0	0	0
Mean	5,3015	5,6154	5,7692	6,6154
Median	6,0000	6,0000	6,0000	7,0000
Mode	6,00	5,00 ^a	6,00	6,00
Std. Deviation	1,12660	,86972	1,30089	1,12090
Minimum	3,00	4,00	4,00	4,00
Maximum	7,00	7,00	8,00	8,00
Sum	71,00	73,00	75,00	86,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Pretest kelompok kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3,00	1	7,7	7,7	7,7

4,00	1	7,7	7,7	15,4
5,00	4	30,8	30,8	46,2
6,00	5	38,5	38,5	84,6
7,00	2	15,4	15,4	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest 1 kelompok kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4,00	1	7,7	7,7	7,7
5,00	5	38,5	38,5	46,2
Valid 6,00	5	38,5	38,5	84,6
7,00	2	15,4	15,4	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest 2 kelompok kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4,00	3	23,1	23,1	23,1
5,00	2	15,4	15,4	38,5
Valid 6,00	4	30,8	30,8	69,2
7,00	3	23,1	23,1	92,3
8,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest akhir kelompok kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
4,00	1	7,7	7,7	7,7
6,00	5	38,5	38,5	46,2
Valid 7,00	4	30,8	30,8	76,9
8,00	3	23,1	23,1	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Frequencies

		Statistics			
		Pretest Kelompok Eksperimen	Posttest 1 Kelompok Eksperimen	Posttest 2 Kelompok Eksperimen	Posttest akhir Kelompok Eksperimen
N	Valid	13	13	13	13
	Missing	0	0	0	0
Mean		134,0769	135,8462	137,6923	143,9231
Median		137,0000	136,0000	138,0000	145,0000
Mode		138,00	136,00 ^a	133,00 ^a	145,00
Std. Deviation		8,72221	7,28979	6,92080	4,03033
Minimum		118,00	123,00	124,00	137,00
Maximum		149,00	149,00	149,00	151,00
Sum		1743,00	1766,00	1790,00	1871,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Pretest Kelompok Eksperimen				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	118,00	2	15,4	15,4
	126,00	1	7,7	23,1
	133,00	1	7,7	30,8
	134,00	1	7,7	38,5
	136,00	1	7,7	46,2
	137,00	1	7,7	53,8
	138,00	3	23,1	76,9
	139,00	2	15,4	92,3
	149,00	1	7,7	100,0
	Total	13	100,0	

Posttest 1 Kelompok Eksperimen				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	123,00	1	7,7	7,7
	124,00	1	7,7	15,4
	132,00	1	7,7	23,1
	133,00	1	7,7	30,8
	134,00	1	7,7	38,5

136,00	2	15,4	15,4	53,8
137,00	2	15,4	15,4	69,2
139,00	1	7,7	7,7	76,9
140,00	1	7,7	7,7	84,6
146,00	1	7,7	7,7	92,3
149,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest 2 Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
124,00	1	7,7	7,7	7,7
130,00	1	7,7	7,7	15,4
133,00	2	15,4	15,4	30,8
134,00	1	7,7	7,7	38,5
136,00	1	7,7	7,7	46,2
138,00	1	7,7	7,7	53,8
140,00	1	7,7	7,7	61,5
142,00	2	15,4	15,4	76,9
143,00	1	7,7	7,7	84,6
146,00	1	7,7	7,7	92,3
149,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest akhir Kelompok Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
137,00	1	7,7	7,7	7,7
138,00	1	7,7	7,7	15,4
139,00	1	7,7	7,7	23,1
142,00	1	7,7	7,7	30,8
144,00	2	15,4	15,4	46,2
145,00	3	23,1	23,1	69,2
146,00	1	7,7	7,7	76,9
147,00	1	7,7	7,7	84,6
148,00	1	7,7	7,7	92,3
151,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Frequencies

		Statistics			
		Pretest kelompok kontrol	Posttest 1 kelompok kontrol	Posttest 2 kelompok kontrol	Posttest akhir kelompok kontrol
N	Valid	13	13	13	13
	Missing	0	0	0	0
Mean		139,8462	139,3846	141,0000	142,5385
Median		141,0000	140,0000	142,0000	143,0000
Mode		141,00	139,00 ^a	142,00 ^a	143,00
Std. Deviation		8,14295	8,74203	7,43864	5,44082
Minimum		124,00	122,00	124,00	134,00
Maximum		153,00	153,00	153,00	150,00
Sum		1818,00	1812,00	1833,00	1853,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

Pretest kelompok kontrol				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	124,00	1	7,7	7,7
	125,00	1	7,7	15,4
	135,00	1	7,7	23,1
	138,00	1	7,7	30,8
	139,00	1	7,7	38,5
	141,00	3	23,1	61,5
	144,00	1	7,7	69,2
	145,00	1	7,7	76,9
	146,00	2	15,4	92,3
	153,00	1	7,7	100,0
	Total	13	100,0	

Posttest 1 kelompok kontrol				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	122,00	1	7,7	7,7
	123,00	1	7,7	15,4
	137,00	1	7,7	23,1
	138,00	1	7,7	30,8

139,00	2	15,4	15,4	46,2
140,00	2	15,4	15,4	61,5
142,00	1	7,7	7,7	69,2
146,00	2	15,4	15,4	84,6
147,00	1	7,7	7,7	92,3
153,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest 2 kelompok control

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 124,00	1	7,7	7,7	7,7
132,00	1	7,7	7,7	15,4
136,00	1	7,7	7,7	23,1
138,00	1	7,7	7,7	30,8
140,00	1	7,7	7,7	38,5
141,00	1	7,7	7,7	46,2
142,00	2	15,4	15,4	61,5
145,00	1	7,7	7,7	69,2
146,00	1	7,7	7,7	76,9
147,00	2	15,4	15,4	92,3
153,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

Posttest akhir kelompok kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 134,00	2	15,4	15,4	15,4
135,00	1	7,7	7,7	23,1
139,00	1	7,7	7,7	30,8
143,00	3	23,1	23,1	53,8
145,00	2	15,4	15,4	69,2
146,00	1	7,7	7,7	76,9
148,00	2	15,4	15,4	92,3
150,00	1	7,7	7,7	100,0
Total	13	100,0	100,0	

^NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		keterampilan passing Eksperimen Pretest	keterampilan passing Eksperimen Psttest	keterampilan passing kontrol Pretest	keterampilan passing kontrol Psttest
N		13	13	13	13
Normal	Mean	5,1538	8,1538	5,3015	6,6154
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1,21423	1,06819	1,12660	1,12090
Most Extreme Differences	Absolute	,219	,212	,222	,215
	Positive	,166	,173	,162	,170
	Negative	-,219	-,212	-,222	-,215
Kolmogorov-Smirnov Z		,789	,764	,801	,774
Asymp. Sig. (2-tailed)		,562	,603	,543	,588

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		karakter kerjasama Eksperimen Pretest	karakter kerjasama Eksperimen Psttest	karakter kerjasama kontrol Pretest	karakter kerjasama kontrol Psttest
N		13	13	13	13
Normal	Mean	134,0769	143,9231	139,8462	142,5385
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	8,72221	4,03033	8,14295	5,44082
Most Extreme Differences	Absolute	,220	,200	,180	,226
	Positive	,209	,120	,148	,148
	Negative	-,220	-,200	-,180	-,226
Kolmogorov-Smirnov Z		,794	,721	,647	,815
Asymp. Sig. (2-tailed)		,555	,676	,796	,520

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

[DataSet0]

ANOVA

Passing Bawah Kelompok Eksperimen

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	63,846	3	21,282	20,815	,000
Within Groups	49,077	48	1,022		
Total	112,923	51			

ANOVA

Karakter kerjasama Kelompok Eksperimen

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	717,000	3	239,000	4,944	,005
Within Groups	2320,308	48	48,340		
Total	3037,308	51			

ANOVA

Passing Bawah Kelompok Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12,212	3	4,071	3,191	,082
Within Groups	61,231	48	1,276		
Total	73,442	51			

ANOVA

Karakter Kerjasama Kelompok Kontrol

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	77,077	3	25,692	,451	,717
Within Groups	2732,000	48	56,917		
Total	2809,077	51			

Lampiran 18. Dokumentasi

Dokumentasi Latihan



Pemaparan program latihan



Pemanasan sebelum latihan



Latihan menggunakan model latihan *kid tsu chu futbol games*

Dokumentasi Pretest Karakter Kerjasama



Pembagian kuisioner kerjasama



Proses pemaparan tata cara pengisian serta pengisian kuisioner pada siswa RMF UNY
KU-10 tahun

Dokumentasi Pretest *Passing* (A, B, C, D)



Gambar A



Gambar B



Gambar C



Gambar D

Dokumentasi Posttest Karakter Kerjasama



Pembagian kuisioner kerjasama



Pengisian kuisioner kerjasama siswa RMF UNY KU-10 tahun

Pengambilan Data Posttest *Passing* (A, B, C, D)



Gambar A



Gambar B



Gambar C



Gambar D

Lampiran 19. Program Latihan

	PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY	
	KU : 2009 (10 Tahun)	TANGGAL : Selasa, 3 Desember 2019
	TEMPAT : UNY	WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00
	TARGET LATIHAN : Akurasi Kerjasama	
Treatment 1		
	PEMANASAN	Waktu : 15 menit
	Ukuran 15x15m 5 pemain di dalam kotak dan 5 di luar Pemain di dalam melakukan coerver dan dribble, ketika ada peluit pemain di luar melempar bola dan pemain di dalam melakukan tendangan volley Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh Perkenaan kaki	
	KOORDINASI	Waktu : 15 menit
	Gerakan melewati ladder Pemain di tengah defend, di samping menyerang Coaching Point : Mencari ruang Mencetak gol	
	SESI LATIHAN 1	Waktu : 20 menit
	Area bermain : 30 x 40m Sasaran latihan : Keterampilan menerima dan menendang bola kearah teman yang bergerak. Melalui permainan : Sepakbola Berpasangan Dua-Dua. <ul style="list-style-type: none">a. Permainan ini terlaksana dengan ketentuan setiap pemain harus berpasangan dengan 1 temannya (harus berdua dan harus bergandengan tangan ketika ikut bermain), artinya jika 5 vs 5 maka membutuhkan 20 pemain.b. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika mampu membuat “gol” yaitu memasukkan bola ke arah gawang lawan.c. Prinsip utama dari permainan ini adalah pemain yang ketika bergerak harus tetap pada kondisi bergandengan tangan dengan pasangannya.d. Pelatih menghentikan, dan mengulangi permainan beberapa kali diselingi dengan	

	<p>ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/perilaku kerjasama disertai dengan contoh nyata (moment) yang terjadi ketika bermain misalnya: pemain A dengan pasangannya berbeda keinginan yang berakibat gandingan lepas, gandingan lepas maka bola yang dikuasai bisa direbut oleh lawan.</p> <p>Coaching Point : Positioning Kerjasama antar teman</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN Waktu : 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

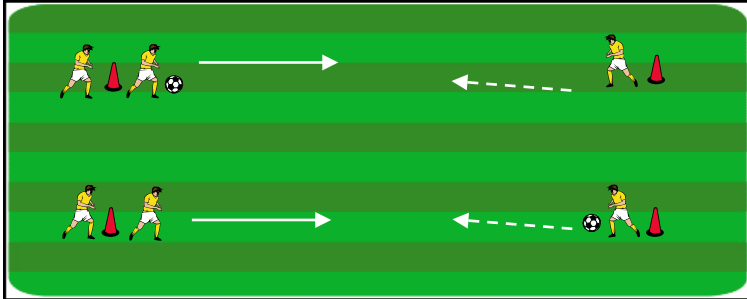
TANGGAL : Kamis, 5 Desember 2019

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Passing
Akurasi dan Kerjasama

Treatment 2



PEMANASAN

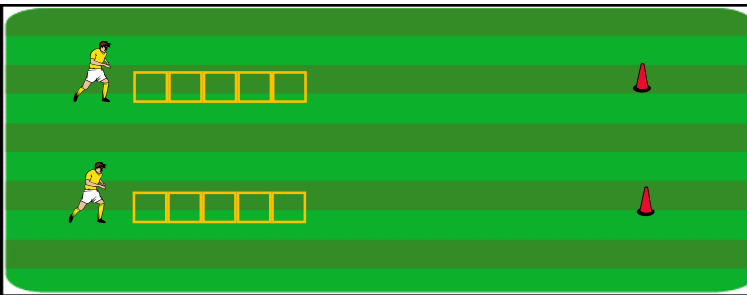
Waktu : 15 menit

Jarak 10 m

Pemain **melakukan passing** ke pemain depannya setelah itu pemain depannya kontrol serta kembali melakukan passing

Dilakukan dengan berbagai variasi

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Posisi badan



KOORDINASI

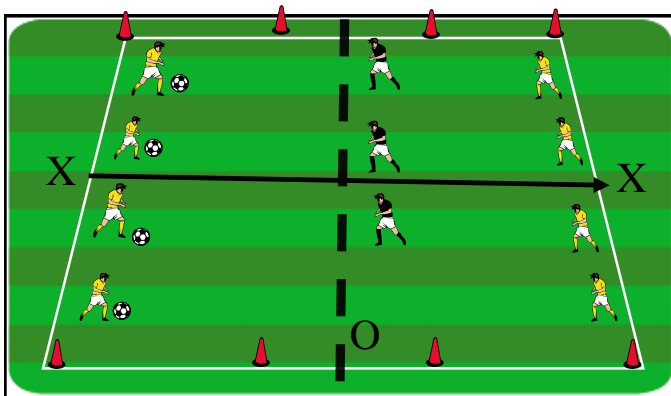
Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati ladder

Dilanjutkan sprint jarak 10 m

Intensitas 80 – 90%

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 20 x 10m

Sasaran latihan : Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah serta adanya bentuk latihan kerjasama diantara siswa.

Melalui permainan : Menjaring Ikan.

- a. Pemain **X** (mengusai bola) bertugas melakukan pass bawah pada pasangannya yang ada di area depannya. Passing harus segera dilakukan, selambat-lambatnya adalah 3 detik atau tiga hitungan dari tim bertahan (perebut bola)
- b. Pemain **O** (bertahan) bertugas merebut bola dengan ketentuan harus selalu bergandeng tangan harapannya akan adanya suatu bentuk latihan kerjasama yang baik diantara siswa dalam menentukan arah gerak secara **bersamaan** dan hanya boleh di area garis tengah lapangan (pergerakan hanya dibolehkan bergeser kekanan atau ke kiri).
- c. Pemain bertahan (perebut bola) akan berubah menjadi tim yang saling passing

	<p>(mengusai bola) jika berhasil memotong atau menyentuh bola yang di passing lawan.</p> <p>d. Tim bertahan bertugas pula melakukan hitungan dengan jeda yang normal 1, 2,....., 3..... tanda pemain yang menguasai bola harus segera passing.</p> <p>e. Penekanan pada keterampilan passing bawah, maka jika terjadi passing melambung maka akan menjadi perebut bola.</p> <p>f. Pesan moral atau karakter yang dapat dikembangkan adalah kerjasama antara O1,O2,O3, dan O4 dengan posisi tangan yang harus selalu bergandengan dimana siswa bergerak kearah yang disepakati untuk merebut bola lawan. Suatu kejadian mungkin dapat dijadikan pelajaran dimana O 1 dan O2 bergerak tidak satu arah walaupun berhasil merebut bola maka tetap dianggap belum sah.</p> <p>Coaching Point : Posisi tubuh Perkenaan bola pada kaki dalam Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	<p>Waktu : 10 menit</p>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

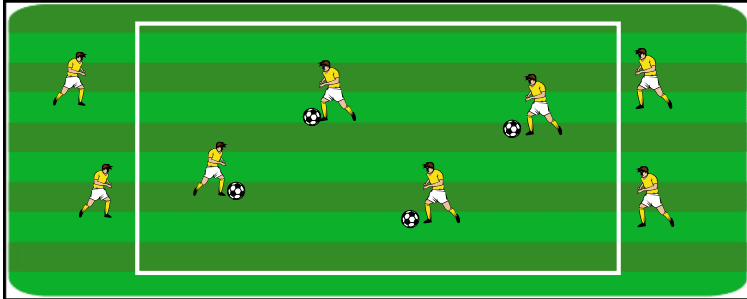
TANGGAL : Selasa, 10 Desember 2019

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Dribling dan Akurasi
Kerjasama

Treatment 3



PEMANASAN

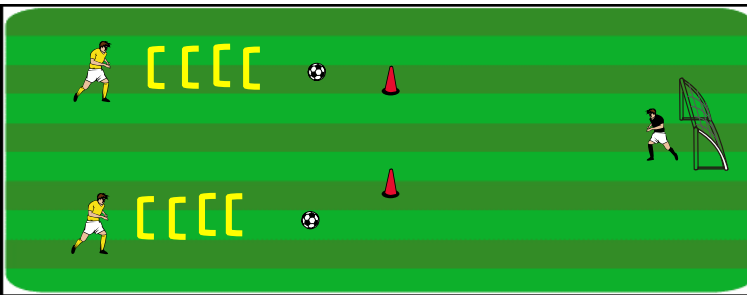
Waktu : 15 menit

Ukuran 15x15m

5 pemain di dalam kotak dan 5 di luar

Pemain di dalam melakukan coerver dan dribble, ketika ada peluit pemain di luar melempar bola dan pemain di dalam melakukan tendangan volley

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Perkenaan kaki



KOORDINASI

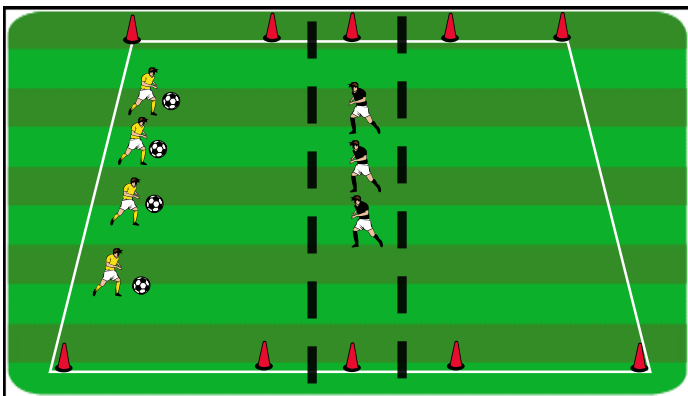
Waktu : 15 menit

Gerakan melewati hardle

Jarak shoot dengan gawang 10m

Pemain melewati hardle diteruskan dengan melakukan dorongan bola ke arah tengah kun dilanjutkan dengan melakukan tendangan kegawang (shooting)

Coaching Point : Sentuhan pada bola
Mencetak goal



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 20 x 30m

Melakukan keterampilan menggiring bola dalam situasi melewati hadangan lawan, dan kecepatan yang berubah-ubah.

Melalui permainan : Bola Ikan vs Jala.

- j) Pemain berjumlah 3 siswa saling bergandeng tangan berperan sebagai jala nelayan (lawan penghadang perebut bola).
- k) Pemain lainnya menguasai bola berperan sebagai ikan. Pemain (ikan) bertugas menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan dengan hambatan atau tantangan melewati hadangan jala.
- l) Ikan yang sukses adalah ikan yang mampu menggiring bola sampai di tujuan (di ujung seberang lapangan)
- m) Jala (3 pemain saling bekerjasama dengan posisi tangan selalu

	<p>bergandengan) menangkap sebanyak-banyaknya ikan.</p> <p>n) Jala dinyatakan berhasil jika semakin banyak menangkap ikan dengan cara merebut atau menguasai bola lawan dengan menggunakan kaki.</p> <p>o) Jala dinyatakan gagal jika gandengan tangannya lepas</p> <p>p) Jala dinyatakan gagal jika tidak mampu merebut, menguasai, membuang bola yang dikuasai ikan</p> <p>q) Ikan melakukan gerakan berulang (menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan) setelah pelatih memberikan komando untuk bergerak pindah tempat .</p> <p>r) Pelatih mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama dan akibatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain berperan sebagai jala.</p> <p>Coaching Point : Dribling Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	<p>Waktu : 10 menit</p>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

TANGGAL

: Kamis, 12 Desember 2019

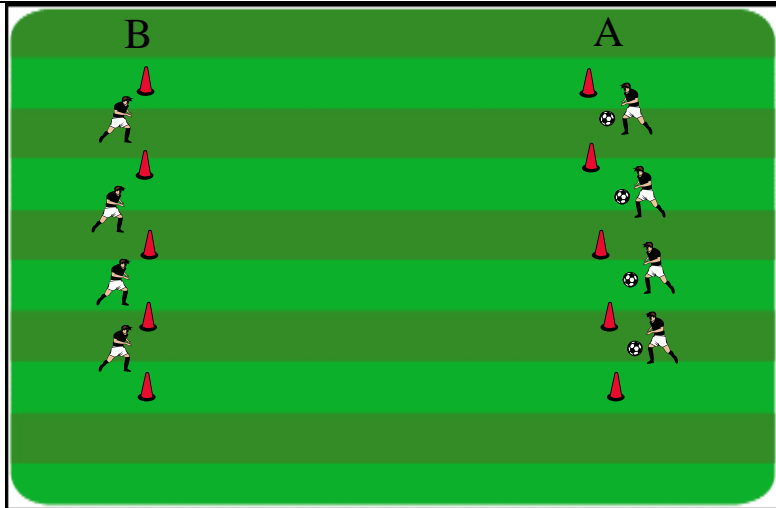
TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Reaksi

Passing dan Kerjasama

Treatment 4



PEMANASAN

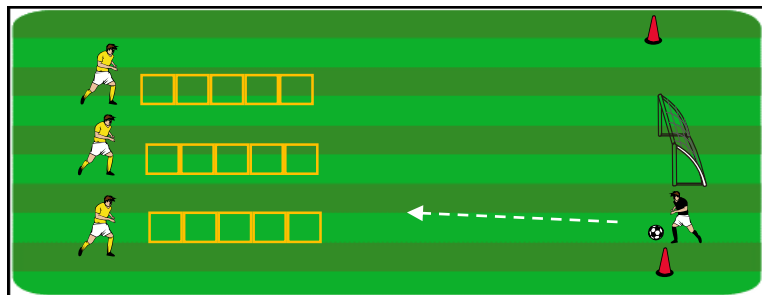
Waktu : 15 menit

Drill passing dengan berbagai variasi yang dipadukan dengan gerakan pemanasan.

Cara latihan :

- Pemain A melakukan passing kearah pemain B.
- Pemain B melakukan kontrol dengan bola sudah diarahkan pada bagian kaki yang ingin digunakan untuk melakukan passing ke pemain A dan sebaliknya

Coaching Point : Sentuhan pertama
Perkenaan pada kaki



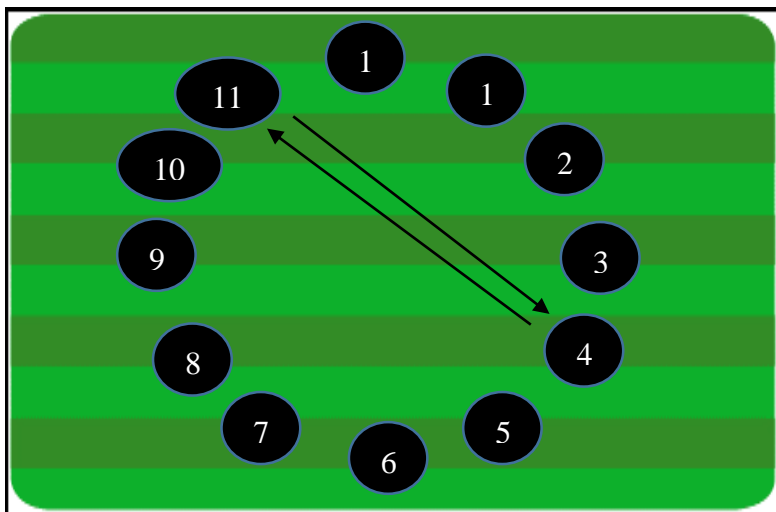
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Gerakan melewati ladder

Pemain di tengah defend, di samping menyerang

Coaching Point : Mencari ruang
Mencetak goal



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

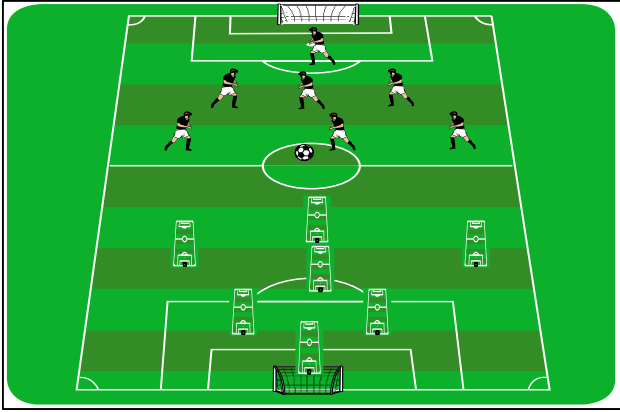
Area bermain 10 – 12m

Jumlah pemain: 12 siswa

Meningkatkan daya tahan, kecepatan, reaksi, dan konsentrasi.

Melalui permainan : Bom Waktu.

- Pemain diatur dalam bentuk lingkaran.
- Pelatih akan memberikan aba-aba berupa kapan bom akan meledak, contoh 11.20
- Pemain yang berada di posisi ketika jarum jam menunjukkan waktu 11.20 harus segera berlari bertukar posisi.
- Pemain yang tahu lebih dulu dapat memanggil teman yang berada di posisi yang disebutkan oleh pelatih untuk segera bertukar tempat.

	<p>e. Kegagalan dapat terjadi karena kerja sama antar pemain tidak terjalin dengan baik.</p> <p>Coaching Point : Reaksi Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN Waktu : 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

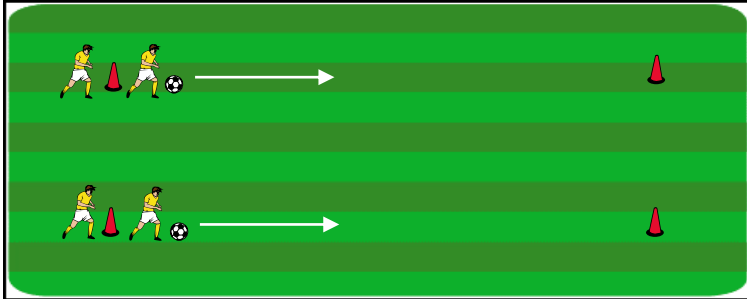
TANGGAL : Kamis, 19 Desember 2019

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Akurasi
Kerjasama

Treatment 5



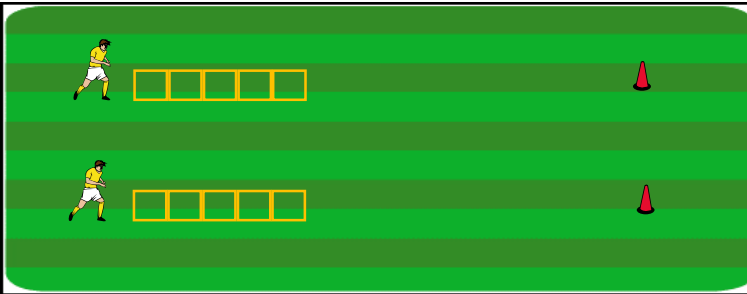
PEMANASAN

Waktu : 15 menit

Jarak 10 m

Pemain melakukan dribble, turning dan **passing**
Dilakukan dengan berbagai variasi

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Posisi badan



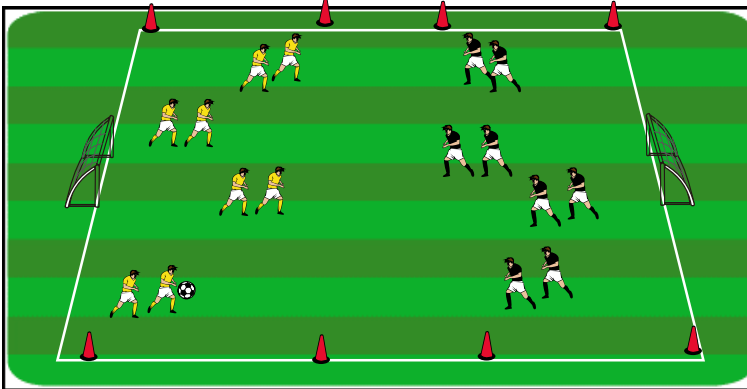
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati ladder

Dilanjutkan sprint jarak 10 m
Intensitas 80 – 90%

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

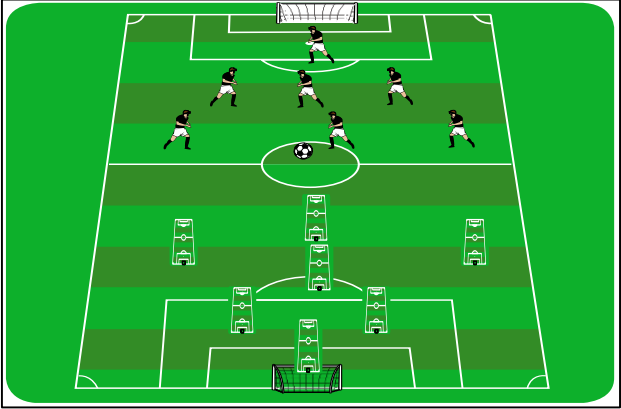
Waktu : 20 menit

Area bermain : 30 x 40m

Sasaran latihan : Keterampilan menerima dan
menendang bola kearah teman yang bergerak.

Melalui permainan : Sepakbola Berpasangan Dua-
Dua

- a. Permainan ini terlaksana dengan ketentuan setiap pemain harus berpasangan dengan 1 temannya (harus berdua dan harus bergandengan tangan ketika ikut bermain), artinya jika 5 vs 5 maka membutuhkan 20 pemain.
- b. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika mampu membuat “gol” yaitu memasukkan bola ke arah gawang lawan.
- c. **Prinsip utama dari permainan ini adalah pemain yang ketika bergerak harus tetap pada kondisi bergandengan tangan dengan pasangannya.**
- d. Pelatih menghentikan, dan mengulangi permainan beberapa kali **diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/perilaku kerjasama** disertai dengan contoh

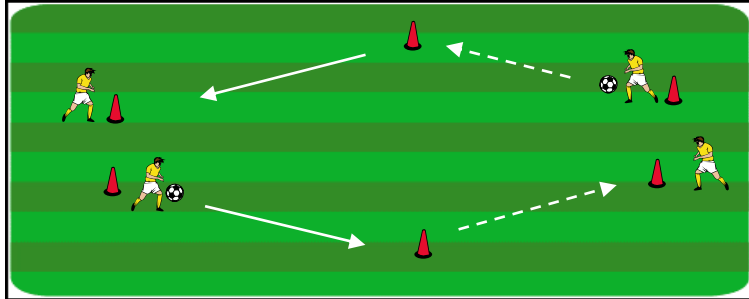
	<p>nyata (moment) yang terjadi ketika bermain misalnya: pemain A dengan pasangannya berbeda keinginan yang berakibat gandingan lepas, gandingan lepas maka bola yang dikuasai bisa direbut oleh lawan.</p> <p>Coaching Point : Positioning Kerjasama antar teman</p>
	<div> <div>SESI LATIHAN 2</div> <div>Waktu : 30 menit</div> </div> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<div>PENDINGINAN</div> <ol style="list-style-type: none"> Mengumpulkan peralatan Menurunkan suhu Evaluasi 	<div>Waktu : 10 menit</div>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)	TANGGAL : Minggu, 22 Desember 2019
TEMPAT : UNY	WAKTU LATIHAN : 07.00 – 08.30
TARGET LATIHAN : Dribbling dan Akurasi Kerjasama	

Treatment 6



PEMANASAN

Waktu : 15 menit

Jarak 10 m
Pemain melakukan dribble dan turning di kun tengah, terus diikuti melakukan **passing**
Dilakukan dengan berbagai variasi

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Posisi badan



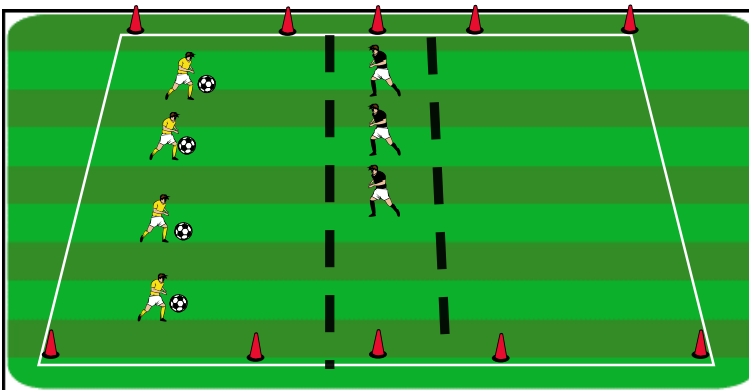
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati hardle

Dilanjutkan sprint jarak 10 m
Intensitas 80 – 90%

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 20 x 30m

Melakukan keterampilan menggiring bola dalam situasi melewati hadangan lawan, dan kecepatan yang berubah-ubah.

Melalui permainan : Bola Ikan vs Jala.

- Pemain berjumlah 3 siswa saling bergandeng tangan berperan sebagai jala nelayan (lawan penghadang perebut bola).
- Pemain lainnya menguasai bola berperan sebagai ikan. Pemain (ikan) bertugas menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan dengan hambatan atau tantangan melewati hadangan jala.
- Ikan yang sukses adalah ikan yang mampu menggiring bola sampai di tujuan (di ujung seberang lapangan)
- Jala (3 pemain saling bekerjasama dengan posisi tangan selalu bergandengan) menangkap sebanyak-banyaknya ikan.**
- Jala dinyatakan berhasil jika semakin banyak menangkap ikan dengan cara

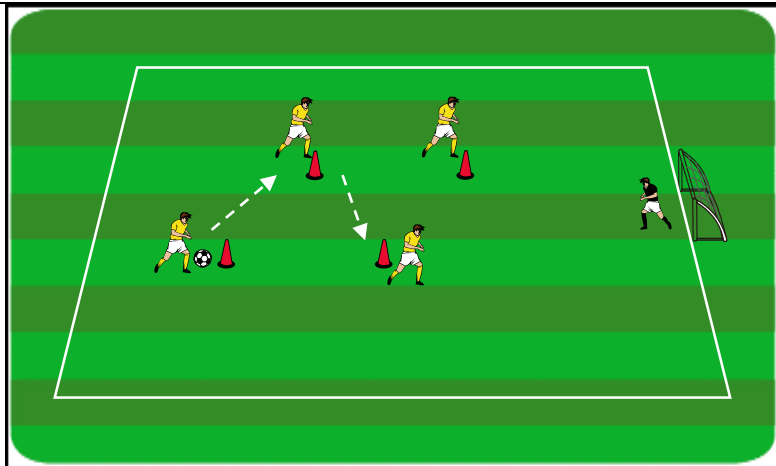
	<p>merebut atau menguasai bola lawan dengan menggunakan kaki.</p> <p>f. Jala dinyatakan gagal jika gandingan tangannya lepas</p> <p>g. Jala dinyatakan gagal jika tidak mampu merebut, menguasai, membuang bola yang dikuasai ikan</p> <p>h. Ikan melakukan gerakan berulang (menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan) setelah pelatih memberikan komando untuk bergerak pindah tempat .</p> <p>i. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama dan akibatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain berperan sebagai jala.</p> <p>Coaching Point : Dribling Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	<p>Waktu : 10 menit</p>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)	TANGGAL : Selasa, 24 Desember 2019
TEMPAT : UNY	WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00
TARGET LATIHAN : Menyerang dan finishing Reaksi dan Kerjasama	

Treatment 7



PEMANASAN

Waktu : 15 menit

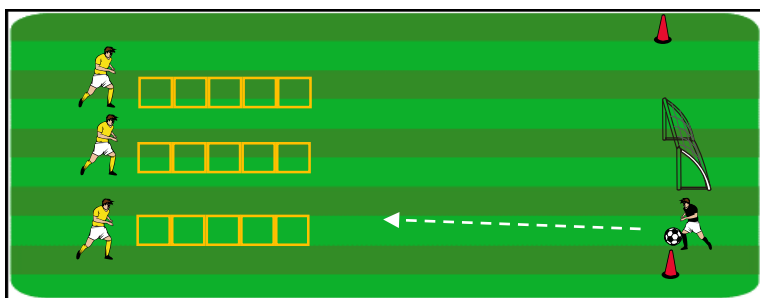
Melakukan latihan passing dengan posisi badan yang benar dilanjutkan dengan finishing

Grid jarak Shoot ke gawang 10m

Coaching Point : Perkenaan
Kaki tumpu

Pandangan kedepan

First touch
Power



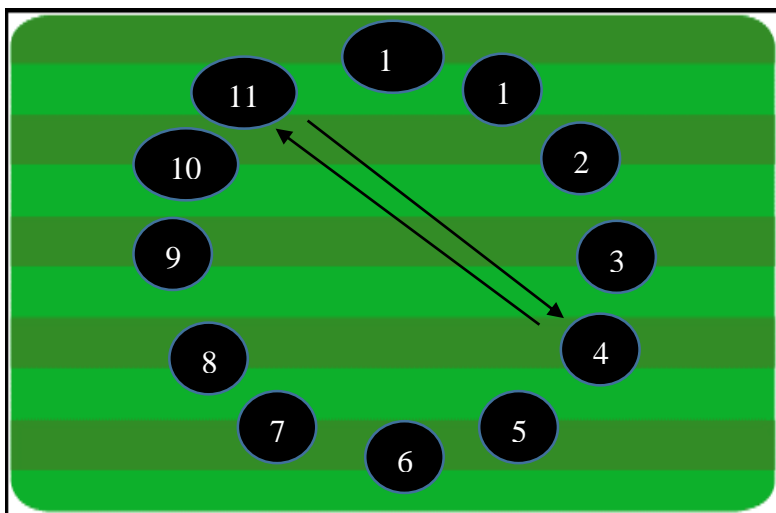
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Gerakan melewati ladder

Pemain di tengah defend, di samping menyerang

Coaching Point : Mencari ruang
Mencetak goal



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area bermain 10 – 12m

Jumlah pemain: 12 siswa

Meningkatkan daya tahan, kecepatan, reaksi, dan konsentrasi.

Melalui permainan : Bom Waktu.

- Pemain diatur dalam bentuk lingkaran.
- Pelatih akan memberikan aba-aba berupa **kapan bom akan meledak, contoh 11.20**
- Pemain yang berada di posisi ketika jarum jam menunjukkan waktu **11.20 harus segera berlari bertukar posisi.**
- Pemain yang tahu lebih dulu dapat memanggil teman yang berada di posisi yang disebutkan oleh pelatih untuk segera bertukar tempat.
- Kegagalan dapat terjadi karena kerja sama antar pemain tidak terjalin dengan baik.**

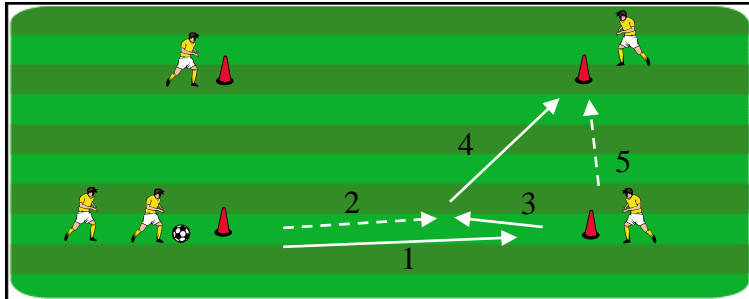
	<p>Coaching Point : Reaksi Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
	<p>PENDINGINAN Waktu : 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)	TANGGAL : Kamis, 26 Desember 2019
TEMPAT : UNY	WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00
TARGET LATIHAN : Possesion Akurasi	

Treatment 8



PEMANASAN

Waktu : 15 menit

Jarak 15m

Sasaran : Melakukan **latihan passing** dengan posisi badan dengan benar dan sesuai pola

Menerapkan wall pass

Coaching Point : Perkenaan, kaki tumpu, first touch
Posisi badan



KOORDINASI

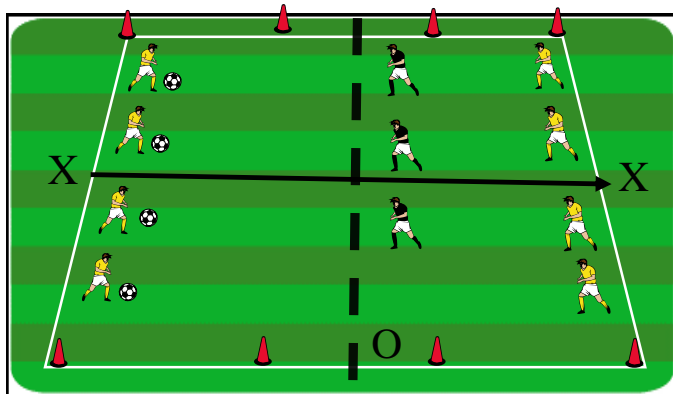
Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati hardle

Dilanjutkan sprint kedepan

Intensitas 80 – 90%

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

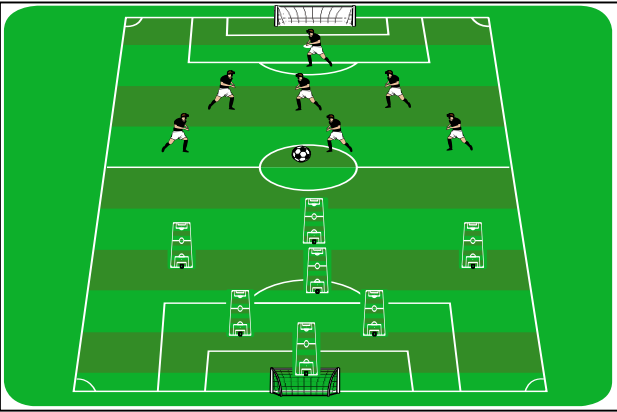
Waktu : 20 menit

Area 20 x 10m

Sasaran latihan : Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah serta adanya bentuk latihan kerjasama diantara siswa.

Melalui permainan : Menjaring Ikan.

- Pemain X (mengusai bola) bertugas melakukan pass bawah pada pasangannya yang ada di area depannya. Passing harus segera dilakukan, selambat-lambatnya adalah 3 detik atau tiga hitungan dari tim bertahan (perebut bola)
- Pemain O (bertahan) bertugas merebut bola dengan ketentuan harus selalu bergandeng tangan harapannya akan adanya suatu bentuk latihan kerjasama yang baik diantara siswa dalam menentukan arah gerak secara bersamaan** dan hanya boleh di area garis tengah lapangan (pergerakan hanya dibolehkan bergeser kekanan atau ke kiri).

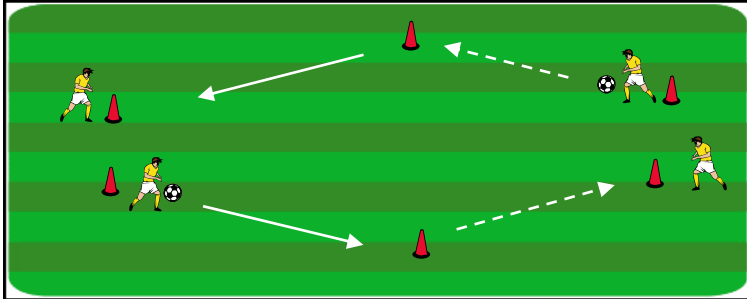
	<p>c. Pemain bertahan (perebut bola) akan berubah menjadi tim yang saling passing (mengusai bola) jika berhasil memotong atau menyentuh bola yang di passing lawan.</p> <p>d. Tim bertahan bertugas pula melakukan hitungan dengan jeda yang normal 1, 2,....., 3..... tanda pemain yang mengusai bola harus segera passing.</p> <p>e. Penekanan pada keterampilan passing bawah, maka jika terjadi passing melambung maka akan menjadi perebut bola.</p> <p>f. Pesan moral atau karakter yang dapat dikembangkan adalah kerjasama antara O1,O2,O3, dan O4 dengan posisi tangan yang harus selalu bergandengan dimana siswa bergerak kearah yang disepakati untuk merebut bola lawan. Suatu kejadian mungkin dapat dijadikan pelajaran dimana O 1 dan O2 bergerak tidak satu arah walaupun berhasil merebut bola maka tetap dianggap belum sah.</p> <p>Coaching Point : Posisi tubuh Perkenaan bola pada kaki dalam Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	<p>Waktu : 10 menit</p>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)	TANGGAL : Selasa, 31 Desember 2019
TEMPAT : UNY	WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00
TARGET LATIHAN : Dribbling dan Akurasi Kerjasama	

Treatment 9

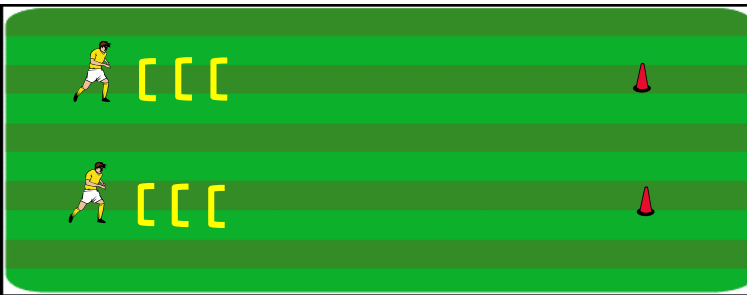


PEMANASAN

Waktu : 15 menit

Jarak 10 m
Pemain melakukan dribble dan turning di kun tengah, terus diikuti melakukan **passing**
Dilakukan dengan berbagai variasi

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Posisi badan



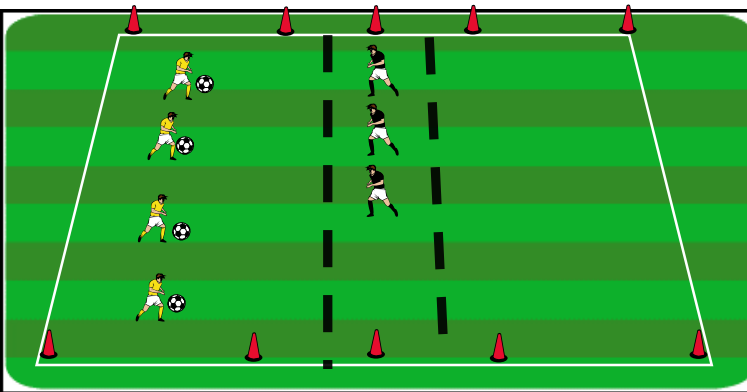
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati hardle

Dilanjutkan sprint jarak 10 m
Intensitas 80 – 90% balik dengan jogging

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 20 x 30m

Melakukan keterampilan menggiring bola dalam situasi melewati hadangan lawan, dan kecepatan yang berubah-ubah.

Melalui permainan : Bola Ikan vs Jala.

- Pemain berjumlah 3 siswa saling bergandeng tangan berperan sebagai jala nelayan (lawan penghadang perebut bola).
- Pemain lainnya menguasai bola berperan sebagai ikan. Pemain (ikan) bertugas menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan dengan hambatan atau tantangan melewati hadangan jala.
- Ikan yang sukses adalah ikan yang mampu menggiring bola sampai di tujuan (di ujung seberang lapangan)
- Jala (3 pemain saling bekerjasama dengan posisi tangan selalu bergandengan) menangkap sebanyak-banyaknya ikan.**
- Jala dinyatakan berhasil jika semakin banyak menangkap ikan dengan cara

	<p>merebut atau menguasai bola lawan dengan menggunakan kaki.</p> <p>f. Jala dinyatakan gagal jika gandingan tangannya lepas</p> <p>g. Jala dinyatakan gagal jika tidak mampu merebut, menguasai, membuang bola yang dikuasai ikan</p> <p>h. Ikan melakukan gerakan berulang (menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan) setelah pelatih memberikan komando untuk bergerak pindah tempat .</p> <p>i. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama dan akibatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain berperan sebagai jala.</p> <p>Coaching Point : Dribling Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	<p>Waktu : 10 menit</p>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

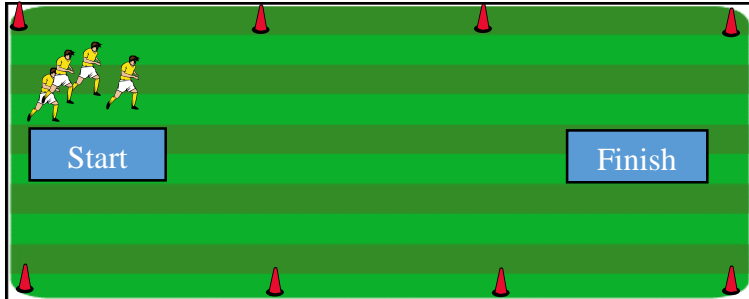
TANGGAL : Kamis, 2 Januari 2020

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Possesion
Kerjasama

Treatment 10



PEMANASAN

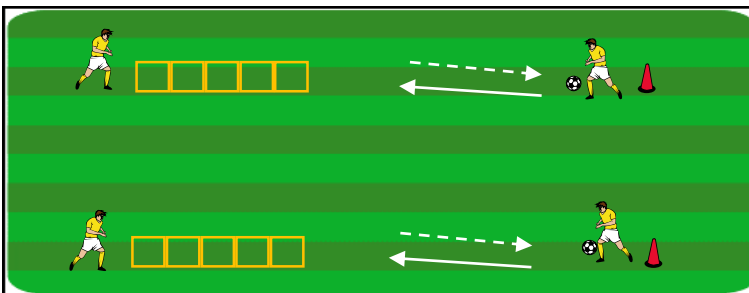
Waktu : 15 menit

Mempersiapkan seluruh organ tubuh untuk siap mengikuti latihan inti.

Melalui permainan : Bersama Kita Bisa.

- Siswa dibagi menjadi 4-6 regu dengan jumlah anggota 5 siswa tiap regu.
- Setiap regu terdiri dari beberapa siswa dengan berbagai peran sebagai berikut: (1) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan lumpuh, 2 siswa, (2) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan buta, 2 siswa, (3) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan bisu, 1 siswa,
- Regu yang terbentuk saling **belomba untuk mengambil 5 bendera** yang telah diatur letaknya pada bagian start untuk dipindahkan pada bagian finis
- Regu yang memiliki catatan waktu tercepat adalah regu pemenang dalam permainan ini.
- Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata dalam permainan ini yaitu sikap kerjasama.** Setiap pemain atau siswa pasti memiliki kekurangan dan membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan suatu tugas. Si lumpuh membutuhkan si tuli, si buta membutuhkan si lumpuh dan sebaliknya.
- Sikap kerjasama membuat tim menyelesaikan tugas dengan baik.**

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Sikap kerjasama



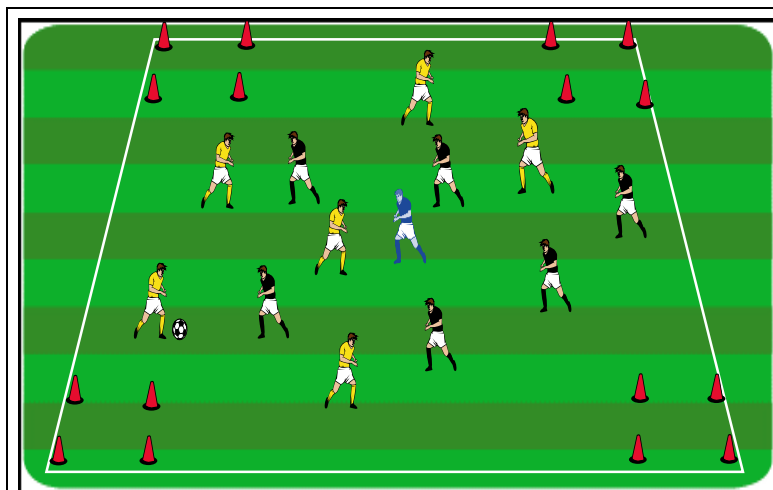
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Gerakan melewati ladder

Pemain di depan kun memberikan **passing**, kemudian dikembalikan atau back pass.

Coaching Point : Gerakan dasar
Passing



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 25x15m

6v6 + 1 Netral player

Pemain berusaha menguasai bola selama mungkin dengan nantinya ada aba-aba dari pelatih untuk masuk ke bagian kotak dengan jumlah pemain perkotak sesuai instruksi pelatih.

Tata cara latihan :

1. Pemain dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 6 siswa dalam satu tim serta 1 siswa sebagai netral player
2. Setiap tim berusaha menguasai bola selama mungkin dengan penekanan pada **jumlah passing yang dilakukan**
3. Setelah ada aba-aba dari pelatih maka siswa diharapkan untuk bisa memasuki daerah kotak dengan jumlah siswa perkotak sesuai dengan instruksi pelatih, **dari hal tersebut maka memerlukan kerjasama yang baik diantara siswa.**

Coaching Point : Positioning
Pengambilan keputusan
Karakter kerjasama



SESI LATIHAN 2

Waktu : 30 menit

Area 60 x 40m

7 vs 7 kontrol game

Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.

Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.

Coaching Point : Positioning
Mencari ruang
Kerjasama

PENDINGINAN

Waktu : 10 menit

1. Mengumpulkan peralatan
2. Menurunkan suhu
3. Evaluasi



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

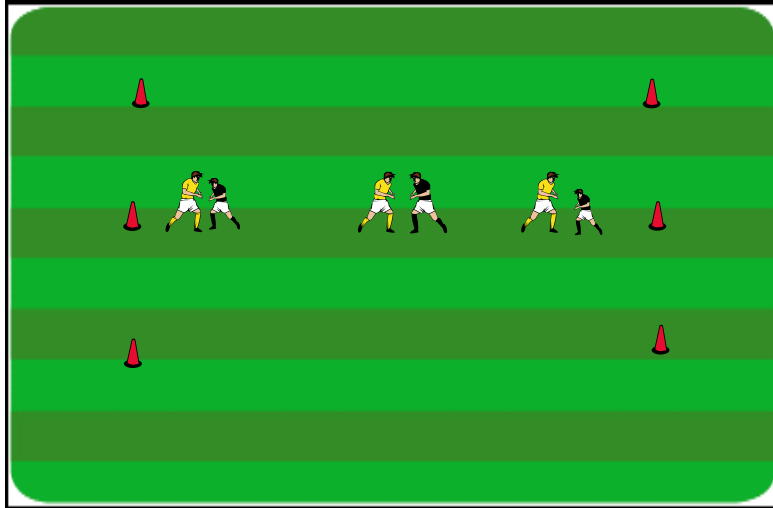
TANGGAL : Minggu, 5 Januari 2020

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 07.00 – 08.30

TARGET LATIHAN : Reaksi
Kerjasama

Treatment 11



PEMANASAN

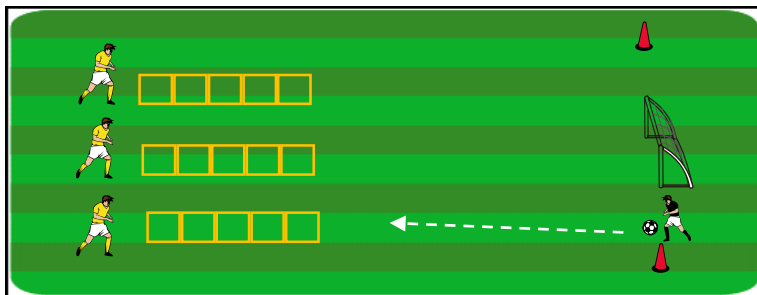
Waktu : 15 menit

Melakukan pemanasan berpasangan dengan di kombinasikan dengan latihan kecepatan reaksi

Tata cara latihan :

- Pemain diatur dalam 2 tim dengan nama tim A dan tim B
- Pemain A dan B saling berpasangan
- Pemain ditentukan oleh pelatih mana yang melakukan lari atau mengejar
- Pemain yang mendapat kesempatan berlari berhak menentukan arah berlari dengan memberikan aba-aba kepemain yang mengejar
- Pemain yang bertugas mengejar berusaha secepat mungkin untuk menyentuh pemain yang melakukan lari sesuai arah yang ditentukan

Coaching Point : Kecepatan reaksi
Konsentrasi



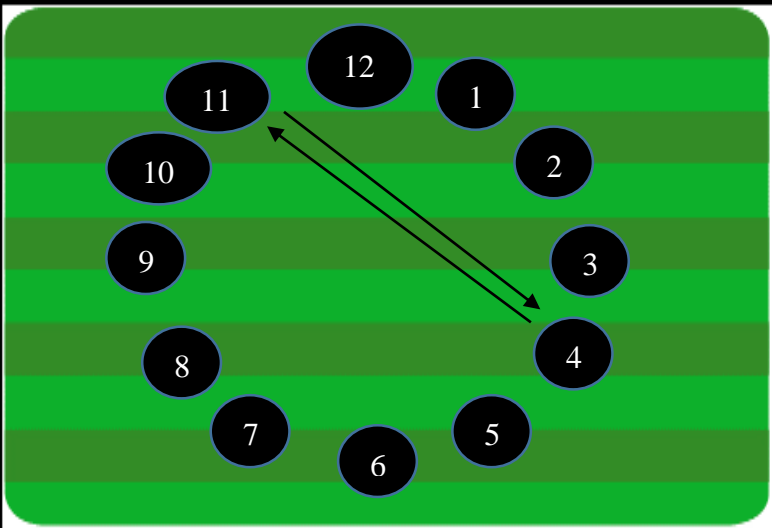

KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Gerakan melewati ladder

Pemain di tengah defend, di samping menyerang

Coaching Point : Mencari ruang
Mencetak goal

	<div> <div>SESI LATIHAN 1</div> <div>Waktu : 20 menit</div> </div> <p>Area bermain 10 – 12m Jumlah pemain: 12 siswa Meningkatkan daya tahan, kecepatan, reaksi, dan konsentrasi. Melalui permainan : Bom Waktu.</p> <ol style="list-style-type: none"> Pemain diatur dalam bentuk lingkaran. Pelatih akan memberikan aba-aba berupa apan bom akan meledak, contoh 11.20 Pemain yang berada di posisi ketika jarum jam menunjukkan waktu 11.20 harus segera berlari bertukar posisi. Pemain yang tahu lebih dulu dapat memanggil teman yang berada di posisi yang disebutkan oleh pelatih untuk segera bertukar tempat. Kegagalan dapat terjadi karena kerja sama antar pemain tidak terjalin dengan baik. <p>Coaching Point : Reaksi Kerjasama</p>
	<div> <div>SESI LATIHAN 2</div> <div>Waktu : 30 menit</div> </div> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<div> <div>PENDINGINAN</div> <div>Waktu : 10 menit</div> </div> <ol style="list-style-type: none"> Mengumpulkan peralatan Menurunkan suhu Evaluasi 	



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

TANGGAL

: Selasa, 7 Januari 2020

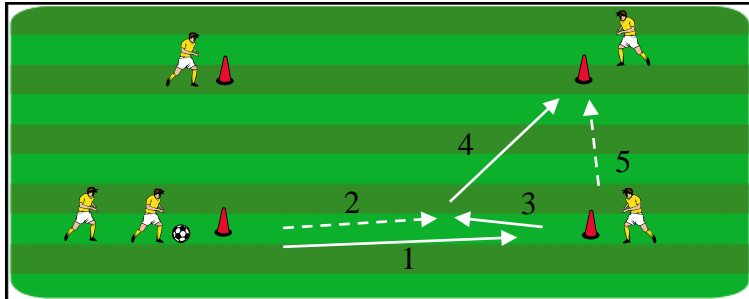
TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN

: 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Possesion
Akurasi

Treatment 12



PEMANASAN

Waktu : 15 menit

Jarak 15m

Melakukan **latihan passing** dengan posisi badan dengan benar dan sesuai pola

Menerapkan wall pass

Coaching Point : Perkenaan, kaki tumpu, first touch
Posisi badan



KOORDINASI

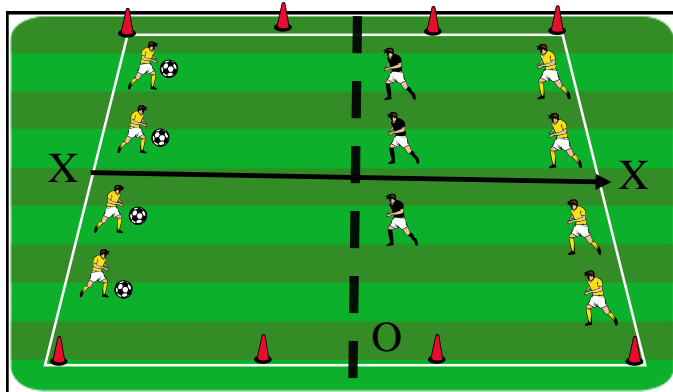
Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati hardle

Dilanjutkan sprint kedepan

Intensitas 80 – 90%

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 20 x 10m

Sasaran latihan : Siswa mampu melakukan keterampilan passing bawah serta adanya bentuk latihan kerjasama diantara siswa.

Melalui permainan : Menjaring Ikan.

- a. Pemain X (mengusai bola) bertugas melakukan pass bawah pada pasangannya yang ada diarea depannya. Passing harus segera dilakukan, selambat-lambatnya adalah 3 detik atau tiga hitungan dari tim bertahan (perebut bola)
- b. **Pemain O (bertahan) bertugas merebut bola dengan ketentuan harus selalu bergandeng tangan harapannya akan adanya suatu bentuk latihan kerjasama yang baik diantara siswa dalam menentukan arah gerak secara bersamaan** dan hanya boleh diarea garis tengah lapangan (pergerakan hanya dibolehkan bergeser kekanan atau ke kiri).

	<p>c. Pemain bertahan (perebut bola) akan berubah menjadi tim yang saling passing (mengusai bola) jika berhasil memotong atau menyentuh bola yang di passing lawan.</p> <p>d. Tim bertahan bertugas pula melakukan hitungan dengan jeda yang normal 1, 2,....., 3..... tanda pemain yang mengusai bola harus segera passing.</p> <p>e. Penekanan pada keterampilan passing bawah, maka jika terjadi passing melambung maka akan menjadi perebut bola.</p> <p>f. Pesan moral atau karakter yang dapat dikembangkan adalah kerjasama antara O1,O2,O3, dan O4 dengan posisi tangan yang harus selalu bergandengan dimana siswa bergerak kearah yang disepakati untuk merebut bola lawan. Suatu kejadian mungkin dapat dijadikan pelajaran dimana O 1 dan O2 bergerak tidak satu arah walaupun berhasil merebut bola maka tetap dianggap belum sah.</p> <p>Coaching Point : Posisi tubuh Perkenaan bola pada kaki dalam</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	<p>Waktu : 10 menit</p>



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

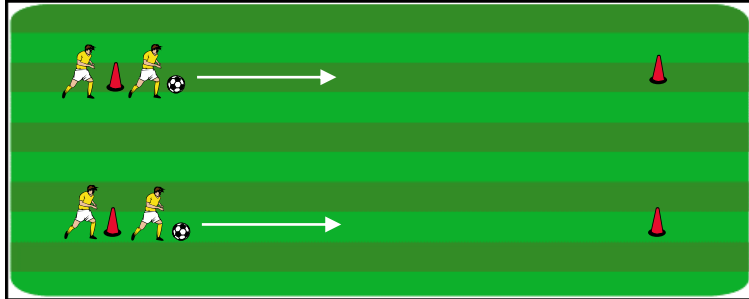
TANGGAL : Kamis, 9 Januari 2020

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Akurasi
Kerjasama

Treatment 13



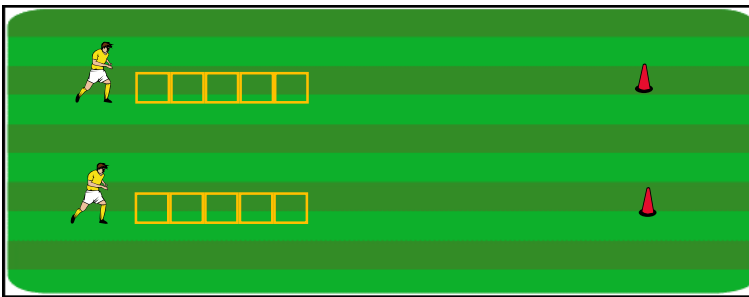
PEMANASAN

Waktu : 15 menit

Jarak 10 m

Pemain melakukan dribble, turning dan **passing**
Dilakukan dengan berbagai variasi

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Posisi badan



KOORDINASI

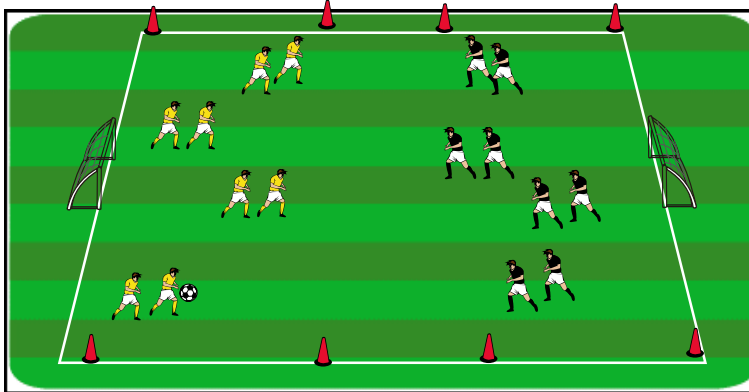
Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melewati ladder

Dilanjutkan sprint jarak 10 m

Intensitas 80 – 90% kembali dengan jogging

Coaching Point : Koordinasi
Pembenaran gerak



SESI LATIHAN 1

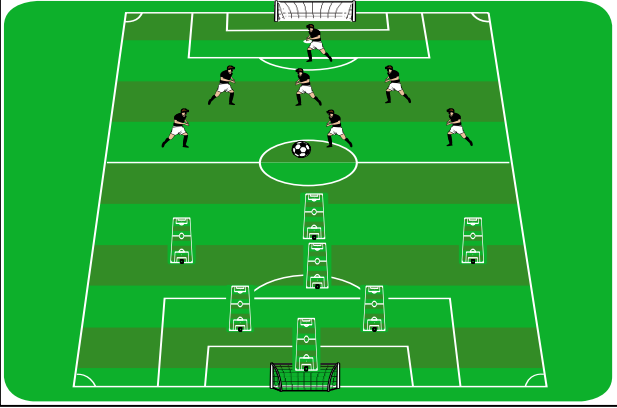
Waktu : 20 menit

Area bermain : 30 x 40m

Sasaran latihan : Keterampilan menerima dan menendang bola kearah teman yang bergerak.

Melalui permainan : Sepakbola Berpasangan Dua-Dua

- a. Permainan ini terlaksana dengan ketentuan setiap pemain harus berpasangan dengan 1 temannya (harus berdua dan harus bergandengan tangan ketika ikut bermain), artinya jika 5 vs 5 maka membutuhkan 20 pemain.
- b. Siswa dalam permainan ini dinyatakan berhasil jika mampu membuat “gol” yaitu memasukkan bola ke arah gawang lawan.
- c. **Prinsip utama dari permainan ini adalah pemain yang ketika bergerak harus tetap pada kondisi bergandengan tangan dengan pasangannya.**
- d. Pelatih menghentikan, dan mengulangi permainan beberapa kali **diselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/perilaku kerjasama** disertai dengan contoh

	<p>nyata (moment) yang terjadi ketika bermain misalnya: pemain A dengan pasangannya berbeda keinginan yang berakibat gandengan lepas, gandengan lepas maka bola yang dikuasai bisa direbut oleh lawan.</p> <p>Coaching Point : Positioning Kerjasama antar teman</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN Waktu : 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

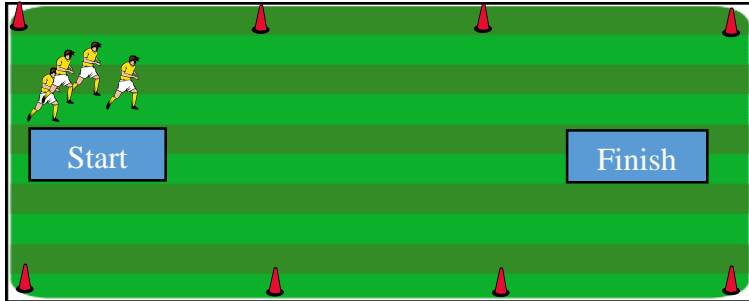
TANGGAL : Minggu, 12 Januari 2020

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 07.00 – 08.30

TARGET LATIHAN : Posession
Kerjasama

Treatment 14



PEMANASAN

Waktu : 15 menit

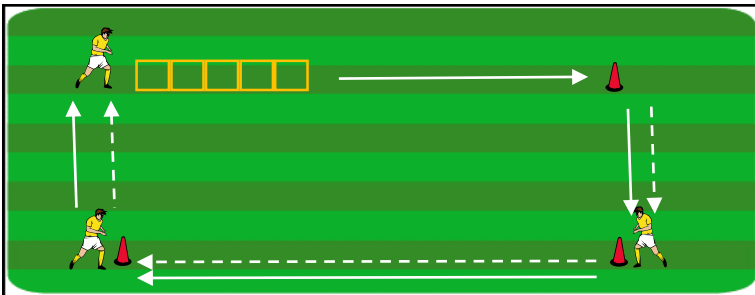
Area 40 x 60m

Mempersiapkan seluruh organ tubuh untuk siap mengikuti latihan inti.

Melalui permainan : Bersama Kita Bisa.

- a. Siswa dibagi menjadi 4-6 regu dengan jumlah anggota 5 siswa tiap regu.
- b. Setiap regu terdiri dari beberapa siswa dengan berbagai peran sebagai berikut: (1) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan lumpuh, 2 siswa, (2) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan buta, 2 siswa, (3) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan bisu, 1 siswa,
- c. Regu yang terbentuk saling **belomba untuk mengambil 5 bendera** yang telah diatur letaknya pada bagian start untuk dipindahkan pada bagian finish
- d. Regu yang memiliki catatan waktu tercepat adalah regu pemenang dalam permainan ini.
- e. **Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata dalam permainan ini yaitu sikap kerjasama.** Setiap pemain atau siswa pasti memiliki kekurangan dan membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan suatu tugas. Si lumpuh membutuhkan si tuli, si buta membutuhkan si lumpuh dan sebaliknya.
- f. **Sikap kerjasama membuat tim menyelesaikan tugas dengan baik.**

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Sikap kerjasama



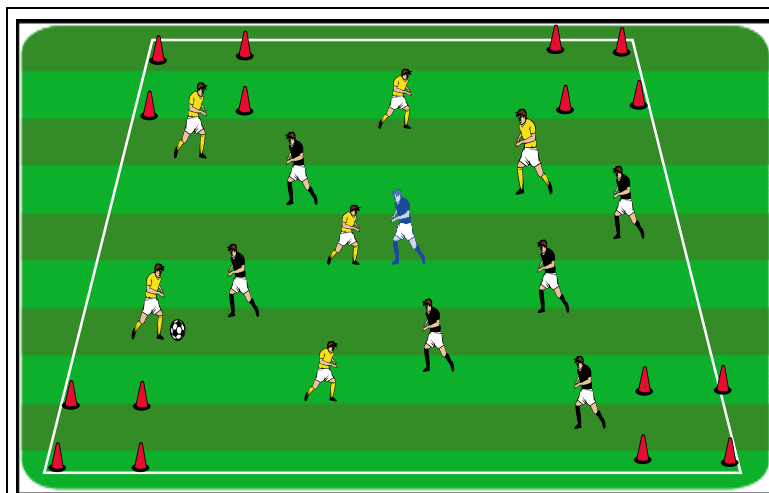
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Melakukan gerakan melompati ladder
Dilanjutkan **passing gerak**

Intensitas 60-80%

Coaching Point : Power
Perkenaan bola pada kaki dalam



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 25x15m

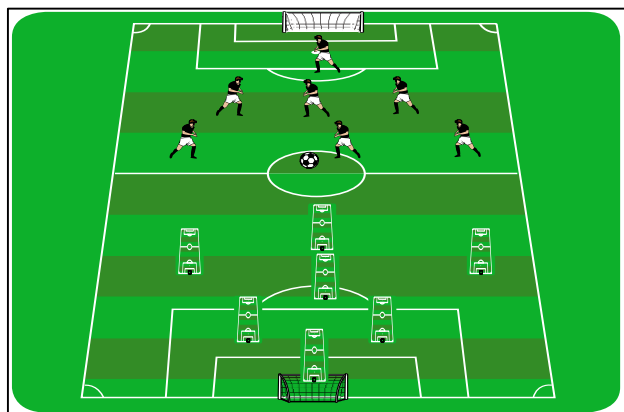
6v6 + 1 Netral player

Pemain berusaha menguasai bola selama mungkin dengan nantinya ada aba-aba dari pelatih untuk masuk ke bagian kotak dengan jumlah pemain perkotak sesuai instruksi pelatih.

Tata cara latihan :

1. Pemain dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 6 siswa dalam satu tim serta 1 siswa sebagai netral player
2. Setiap tim berusaha menguasai bola selama mungkin dengan penekanan pada **jumlah passing yang dilakukan**
3. Setelah ada aba-aba dari pelatih maka siswa diharapkan untuk bisa memasuki daerah kotak dengan jumlah siswa perkotak sesuai dengan instruksi pelatih, **dari hal tersebut maka memerlukan kerjasama yang baik diantara siswa.**

Coaching Point : Positioning
Pengambilan keputusan
Karakter kerjasama



SESI LATIHAN 2

Waktu : 30 menit

Area 60 x 40m

7 vs 7 kontrol game

Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.


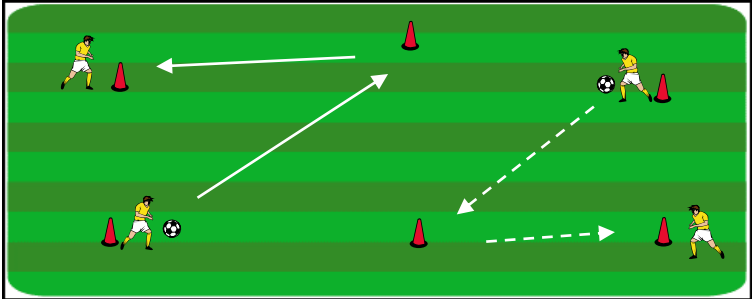

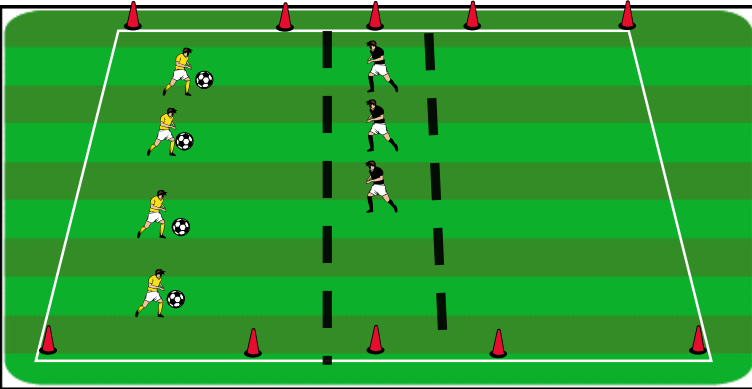
Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.

Coaching Point : Positioning
Mencari ruang
Kerjasama

PENDINGINAN

Waktu : 10 menit

1. Mengumpulkan peralatan
2. Menurunkan suhu
3. Evaluasi

		PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY	
KU : 2009 (10 Tahun)		TANGGAL : Selasa, 14 Januari 2020	
TEMPAT : UNY		WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00	
TARGET LATIHAN : Dribbling dan Akurasi Kerjasama			
Treatment 15			
		<div>PEMANASAN Waktu : 15 menit</div> <p>Jarak 10 m Pemain melakukan dribble dengan arah menyilang dan turning di kun tengah, terus diikuti melakukan passing ke arah lurus ke depan. Dilakukan dengan berbagai variasi</p> <p>Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh Posisi badan</p>	
		<div>KOORDINASI Waktu : 15 menit</div> <p>Melakukan gerakan melewati hardle</p> <p>Dilanjutkan sprint jarak 10 m Intensitas 80 – 90% balik dengan jogging</p> <p>Coaching Point : Koordinasi Pembenaran gerak</p>	
		<div>SESI LATIHAN 1 Waktu : 20 menit</div> <p>Area 20 x 30m Melakukan keterampilan menggiring bola dalam situasi melewati hadangan lawan, dan kecepatan yang berubah-ubah. Melalui permainan : Bola Ikan vs Jala.</p> <ul style="list-style-type: none">j. Pemain berjumlah 3 siswa saling bergandeng tangan berperan sebagai jala nelayan (lawan penghadang perebut bola).k. Pemain lainnnya menguasai bola berperan sebagai ikan. Pemain (ikan) bertugas menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan dengan hambatan atau tantangan melewati hadangan jala.l. Ikan yang sukses adalah ikan yang mampu menggiring bola sampai di tujuan (di ujung seberang lapangan)m. Jala (3 pemain saling bekerjasama dengan posisi tangan selalu bergandengan) menangkap sebanyak-banyaknya ikan.	

	<p>n. Jala dinyatakan berhasil jika semakin banyak menangkap ikan dengan cara merebut atau menguasai bola lawan dengan menggunakan kaki.</p> <p>o. Jala dinyatakan gagal jika gandengan tangannya lepas</p> <p>p. Jala dinyatakan gagal jika tidak mampu merebut, menguasai, membuang bola yang dikuasai ikan</p> <p>q. Ikan melakukan gerakan berulang (menggiring bola dari ujung ke ujung lapangan) setelah pelatih memberikan komando untuk bergerak pindah tempat .</p> <p>r. Pelatih mengulangi permainan beberapa kali deselingi dengan ceramah tentang pentingnya nilai/sikap/ perilaku kerjasama dan akibatnya dalam permainan khususnya ketika seorang pemain berperan sebagai jala.</p> <p>Coaching Point : Dribling Kerjasama</p>
	<p>SESI LATIHAN 2 Waktu : 30 menit</p> <p>Area 60 x 40m 7 vs 7 kontrol game</p> <p>Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.</p> <p>Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan kearah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.</p> <p>Coaching Point : Positioning Mencari ruang Kerjasama</p>
<p>PENDINGINAN Waktu : 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengumpulkan peralatan 2. Menurunkan suhu 3. Evaluasi 	



PROGRAM LATIHAN SSO RMF UNY

KU : 2009 (10 Tahun)

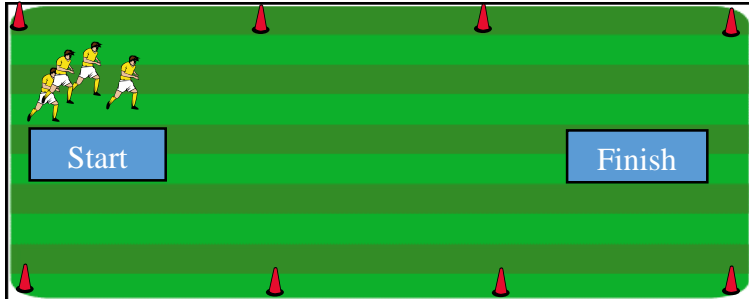
TANGGAL : Kamis, 16 Januari 2020

TEMPAT : UNY

WAKTU LATIHAN : 14.30 – 16.00

TARGET LATIHAN : Passing
Kerjasama

Treatment 16



PEMANASAN

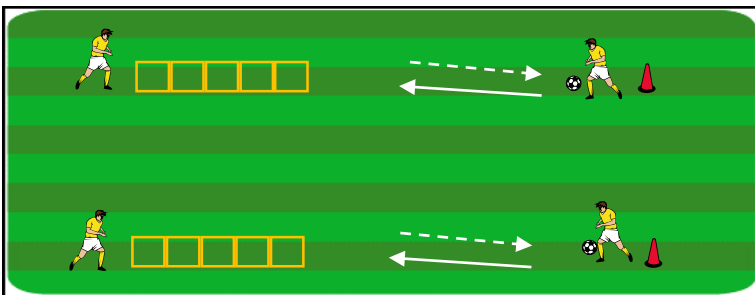
Waktu : 15 menit

Mempersiapkan seluruh organ tubuh untuk siap mengikuti latihan inti.

Melalui permainan : Bersama Kita Bisa.

- a. Siswa dibagi menjadi 4-6 regu dengan jumlah anggota 5 siswa tiap regu.
- b. Setiap regu terdiri dari beberapa siswa dengan berbagai peran sebagai berikut: (1) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan lumpuh, 2 siswa,
(2) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan buta, 2 siswa,
(3) siswa dengan seolah-olah memiliki kekurangan bisu, 1 siswa,
- c. Regu yang terbentuk saling **belomba untuk mengambil 5 bendera** yang telah diatur letaknya pada bagian start untuk dipindahkan pada bagian finish
- d. Regu yang memiliki catatan waktu tercepat adalah regu pemenang dalam permainan ini.
- e. **Pelatih memberikan ceramah manfaat nyata dalam permainan ini yaitu sikap kerjasama.** Setiap pemain atau siswa pasti memiliki kekurangan dan membutuhkan orang lain dalam menyelesaikan suatu tugas. Si lumpuh membutuhkan si tuli, si buta membutuhkan si lumpuh dan sebaliknya.
- f. **Sikap kerjasama membuat tim menyelesaikan tugas dengan baik.**

Coaching Point : Meningkatkan suhu tubuh
Sikap kerjasama



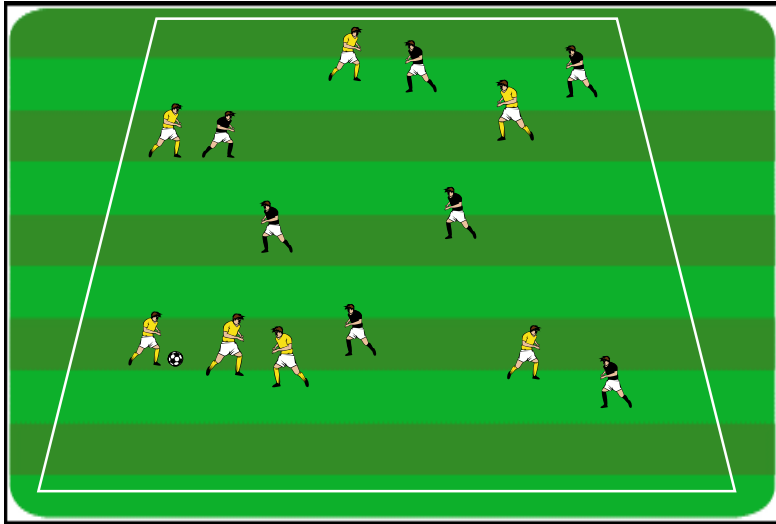
KOORDINASI

Waktu : 15 menit

Gerakan melewati ladder

Pemain di depan kun memberikan **passing**, kemudian dikembalikan atau back pass.

Coaching Point : Gerakan dasar
Passing



SESI LATIHAN 1

Waktu : 20 menit

Area 25x20m

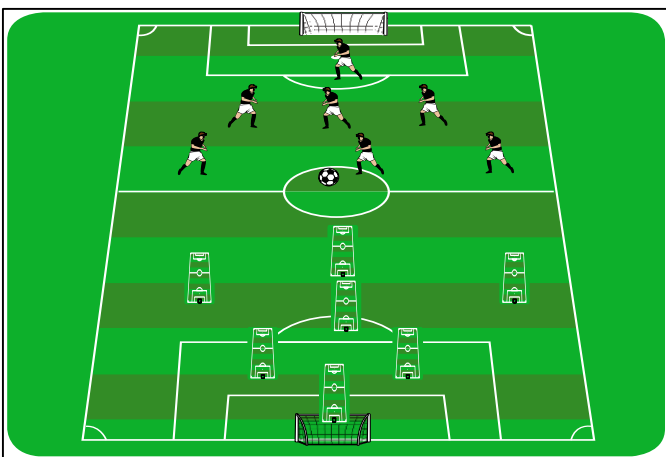
Permainan Bola Salju

Pemain yang dibagikan tim A (jadi penjaga) berusaha mencari teman untuk nantinya dijadikan patung kalau berhasil kena/tersentuh.

Tata cara latihan :

1. Pemain dibagi menjadi 2 tim yang terdiri dari 7 siswa dalam satu tim
2. Setiap tim diberi tugas masing-masing yaitu misalnya tim A bertugas untuk mencari teman jaga dengan berlari mengejar teman tim B untuk nantinya jadi patung dengan posisi kaki membuka (tidak boleh bergerak) jika berhasil dikenakan
3. Tim B memiliki kebebasan berlari/menghindar ke arah manapun asal masih didalam area yang ditentukan, selain itu tim B memiliki kesempatan untuk membebaskan temannya yang menjadi patung dengan **cara melakukan passing berpasangan** dengan posisi bola berada pada kolong/tengah-tengah kaki temannya yang menjadi patung.
4. Dalam proses pembebasan teman yang menjadi patung **maka memerlukan kerjasama yang baik** supaya bisa terhindar dari teman yang diposisi jaga atau tim A .

Coaching Point : Kelincahan
Pengambilan keputusan
Passing dan kerjasama



SESI LATIHAN 2

Waktu : 30 menit

Area 60 x 40m

7 vs 7 kontrol game

Sasaran : Mencetak goal serta penekanan pada jumlah passing yang dilakukan.

Ketentuan : Penekanan latihan menggunakan 2 sentuh selama 10 menit serta menggunakan beberapa ketentuan jumlah passing misal sebanyak 10x passing antar teman sehingga siswa baru diperbolehkan untuk mencetak goal atau melakukan tendangan ke arah gawang selama 10 menit dan juga menggunakan sentuhan bebas selama 10 menit.

Coaching Point : Positioning
Mencari ruang
Kerjasama

PENDINGINAN

Waktu : 10 menit

1. Mengumpulkan peralatan
2. Menurunkan suhu
3. Evaluasi