

**BUKU PENGEMBANGAN MODEL *FUN FOOTBALL* SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SEPAKBOLA PADA USIA DINI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Martua Sandeni Sidabutar

NIM 16602241070

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

BUKU PENGEMBANGAN MODEL *FUN FOOTBALL* SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT SEPAKBOLA PADA USIA DINI

Oleh:
Martua Sandeni Sidabutar
NIM 16602241070

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku yang berjudul “*Fun Football* untuk Anak Usia Dini” yang bertujuan untuk membuat model pengembangan permainan sepakbola yang menyenangkan untuk meningkatkan minat pada pembinaan sepakbola anak usia dini.

Metode penelitian yang digunakan adalah pra penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D), dimana produk yang dihasilkan masih merupakan produk awal. Langkah-langkah penelitian ini mengadaptasi dari penelitian Sugiyono. Karena merupakan pra penelitian *Research and Development* (R&D), maka penelitian ini baru sampai dengan tahap 4 dari 10 tahap yang ada, yaitu identifikasi potensi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, dan validasi produk.

Meskipun demikian, buku ini telah mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Sehingga secara garis besar, buku “*Fun Football*” **layak** digunakan sebagai model pengembangan permainan sepakbola yang menyenangkan untuk meningkatkan minat pada pembinaan sepakbola anak usia dini.

Kata kunci: sepakbola, model pengembangan, menyenangkan, anak usia dini.

FUN FOOTBALL MODEL DEVELOPMENT BOOK AS A MEDIA TO IMPROVE SOCCER INTEREST IN EARLY AGE

By:
Martua Sandeni Sidabutar
NIM 16602241070

ABSTRACT

This research produces a product in the form of a book entitled "Fun Football for Early Age" which aims creating a model of developing the fun soccer game to increase the interest of the early age soccer coaching.

The research method that is being used is the pre-Research and Development (R&D), where the result of the product is still an initial product. The steps of this study are adapted from the Sugiyono's research. Because of the pre-Research and Development (R&D), this research has only reached stage 4 of the 7 existing stages, namely the identification of potential problems, information gathering, product design, and product validation.

Nevertheless, this book has been rated by material experts and media experts. Therefore, in general, the book "Fun Football" is **appropriate** to be used as a model for developing the fun soccer game to increase the interest in early age soccer coaching.

Keywords: soccer, development model, fun, early age.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Martua Sandeni Sidabutar

NIM : 16602241070

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : Buku Pengembangan Model *Fun Football* Sebagai Media
Untuk Meningkatkan Minat Sepakbola Pada Usia Dini

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, 11 Mei 2020

Yang menyatakan,



Martua Sandeni Sidabutar
NIM. 16602241070

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**BUKU PENGEMBANGAN MODEL FUN FOOTBALL SEBAGAI MEDIA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT SEPAKBOLA PADA USIA DINI**

Dosen oleh

Martus Sandani Sukatutar
NIM 16602241070

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

Yogyakarta, 12 Mei 2020

Mengetahui,

Disetujui,

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,



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



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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

BUKU PENGEMBANGAN MODEL *FUN FOOTBALL* SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT SEPAKBOLA PADA USIA DINI

Disusun oleh:



Martua Sandeni Sidabutar
NIM 16602241070

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal Mei 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Endang Rini Sukanti, M.S. Ketua Penguji/Pembimbing		26/05/2020
Ratna Budiarti, S.Pd.Kor., M.Or, Sekretaris		26/05/2020
Nawan Primasoni, M.Or Penguji		23/05/2020

Yogyakarta, Mei 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes.
NIP. 196303011990011001

MOTTO

”Jika kamu tidak bisa membuat orang bahagia, setidaknya jangan membuat mereka bersedih”

Penulis

“Buatlah proses sebanyak-banyaknya, jangan berpikir anda dapat apa, tapi apa yang anda hasilkan”

Siswantoyo

“Ubahlah hidupmu mulai hari ini. Jangan bertaruh di masa depan nanti, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi”

Simone de Beauvoir

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur, dan ucapan terima kasih saya persembahkan hasil karya yang belum sempurna ini kepada orang-orang terkasih, yaitu:

1. Kepada kedua orang tua, yaitu Mamak tersayang Rotua Siahaan dan Ayah terhebat Saham Sidabutar yang selalu memberi doa, motivasi, perhatian, kasih sayang dan tentunya asupan dana,
2. Kepada ketiga adik-adikku yaitu Rosiana S. Y. Sidabutar, Raja S. Sidabutar dan Pastika Jaya Sidabutar yang selalu memberi semangat dan doa. Semoga kelak akan menjadi kebanggaan kedua orang tua dan saya.
3. Kepada Natallensi Deara C Siahaan yang selalu menjadi motivasi serta inspirasi dan yang selalu menemani saya dalam suka dan duka.
4. Dan yang terakhir untuk teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, namun selalu memberikan saya semangat, pencerahan dan menghibur saya dalam pembuatan karya ini.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera. Segala Puji Syukur kehadiran Tuhan YME atas berkat dan anugerahnya Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Buku Pengembangan Model *Fun Football* Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Sepakbola Pada Usia Dini” yang menghasilkan produk buku awal dengan judul “*Fun Football* untuk Anak Usia Dini” dapat saya selesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Seiring dengan terselesaikannya karya ini, penulis sadar betul bahwa terdapat banyak ahli yang memberikan pengarahan dan masukan demi terciptanya karya ini. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Ibu Dr. Endang Rini Sukamti, M. S. selaku Koordinator Prodi dan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang dengan kesabaran, tenaga, pikiran dan kemampuannya dalam memberikan pemahaman, motivasi serta pencerahan dalam terciptanya karya ini sebagai Tugas Akhir Skripsi.
2. Kepada Bapak Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M. Or. selaku validator ahli materi yang dengan sepenuh hati memberikan penilaian, saran serta masukan.
3. Kepada CH. Fajar Sri Wahyuniati, S.Pd. M.Or. selaku validator ahli media yang dengan sepenuh hati memberikan penilaian, saran serta masukan.
4. Kepada Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes._selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Seluruh Dosen FIK UNY yang telah memberikan ilmu dari awal perkuliahan serta seluruh Staff FIK UNY yang telah memberikan fasilitas selama penyusunan karya ini dari awal hingga terselesaikannya karya ini.
6. Teman-teman PKO A 2016 FIK UNY yang telah memberikan doa, masukan, dan pencerahan selama pembuatan karya ini.
7. Kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan bantuan dalam penyelesaian karya Tugas Akhir Skripsi ini.

Diakhir kata, saya sebagai penulis berharap semoga segala bantuan yang telah diberikan dapat bermanfaat bagi para pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 11 Mei 2020

Penulis,



Martua Sandeni Sidabutar
NIM. 16602241070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang	1
Identifikasi Masalah	5
Batasan Masalah.....	5
Rumusan Masalah	6
Tujuan Penelitian.....	6
Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
Manfaat Penelitian.....	7
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Teori	9
1. Hakikat Sepakbola	9
2. Hakikat Pengembangan.....	11
3. Hakikat Media Pembelajaran	12
4. Hakikat Buku.....	13
5. Hakikat Minat.....	15

6. Hakikat Anak Usia Dini	18
7. Model Pengembangan Permainan Sepakbola	20
8. Hakikat Bermain	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
D. Pertanyaan Penelitian	31
BAB III: METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian	32
B. Prosedur Penelitian	33
C. Instrumen Penilaian Produk Awal oleh Ahli	35
D. Teknik Analisis Data	40
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Produk Awal yang Dihasilkan	41
B. Pembahasan	134
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	137
A. Kesimpulan	137
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	139
DAFTAR LAMPIRAN	142

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Keterangan Penilaian	36
Tabel 2. Tabel Rancangan Penilaian Ahli Materi	37
Tabel 3. Tabel Rancangan Penilaian Ahli Media.....	39

DAFTAR SKEMA

Skema 1. Skema Kerangka Berpikir	30
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Hijau	22
Gambar 2. Model Permainan Menendang dan Menangkap Bola	23
Gambar 3. Model Perubahan Mengoper dengan Menembak Ke Gawang	24
Gambar 4. Model Permainan <i>Passing</i> Bola	25
Gambar 5. Model Permainan Menyundul Bola	26
Gambar 6. <i>Cover</i> Desain Buku <i>Fun Football</i> Untuk Anak Usia Dini	42
Gambar 7. Pendahuluan Sepakbola Anak Usia Dini.....	43
Gambar 8. Pembagian Lapangan Berdasarkan Lebar	47
Gambar 9. Pembagian Lapangan Berdasarkan Panjang	48
Gambar 10. Formasi 4-4-2	48
Gambar 11. Formasi 4-4-2 Bertahan Sejajar	49
Gambar 12. Formasi 4-4-2 Bertahan Bentuk Pisang	50
Gambar 13. Formasi 4-4-2 Bertahan Bentuk Diamond	50
Gambar 14. Formasi 4-4-2 Tengah Sejajar	51
Gambar 15. Formasi 4-4-2 Tengah Bentuk Diamond	52
Gambar 16. Formasi 4-4-2 Menyerang Horizontal	52
Gambar 17. Formasi 4-4-2 Menyerang Vertikal	53
Gambar 18. Formasi 3-5-2	53
Gambar 19. Formasi 3-5-2 Bertahan Sejajar	54
Gambar 20. Formasi 3-5-2 Bertahan 1 Libero, 2 Stoper	54
Gambar 21. Formasi 3-5-2 Tengah 2 Bertahan, 1 Menyerang, 2 Sayap	55
Gambar 22. Formasi 3-5-2 Tengah Sejajar	55
Gambar 23. Formasi 3-5-2 Tengah 1 Bertahan, 2 Menyerang, 2 Sayap	56
Gambar 24. Formasi 3-5-2 Menyerang Vertikal	56
Gambar 25. Formasi 4-3-3	57
Gambar 26. Formasi 4-3-3 Bertahan Sejajar	57
Gambar 27. Formasi 4-3-3 Bertahan Bentuk Pisang	58
Gambar 28. Formasi 4-3-3 Bertahan Bentuk Diamond	59
Gambar 29. Formasi 4-3-3 Tengah Sejajar	59

Gambar 30. Formasi 4-3-3 Tengah Bentuk Segitiga	60
Gambar 31. Formasi 4-3-3 Menyerang Sejajar	60
Gambar 32. Formasi 4-3-3 Menyerang Bentuk Segitiga	61
Gambar 33. Gambar Latihan Pelangi yang Indah	62
Gambar 34. Gambar Latihan Bayanganku	62
Gambar 35. Gambar Latihan Sundul dan Tangkap	63
Gambar 36. Gambar Latihan Nyanyian Kepala Pundak Lutut Kaki	64
Gambar 37. Gambar Latihan Salam Sang Pemenang	65
Gambar 38. Gambar Latihan Datang Padaku	65
Gambar 39. Gambar Latihan Ikut Aku	66
Gambar 40. Gambar Latihan Cari Teman	67
Gambar 41. Gambar Latihan Siapa yang Terbaik	67
Gambar 42. Gambar Latihan Perhatikan Angka Dalam Cerita	68
Gambar 43. Gambar Latihan Hentikan Aku Dengan Tubuhmu	69
Gambar 44. Gambar Latihan Tukar Tempat	69
Gambar 45. Gambar Latihan Bernyanyilah	70
Gambar 46. Gambar Latihan Kancil dan Buaya	71
Gambar 47. Gambar Estafet Bola	71
Gambar 48. Gambar Gerakan Segitiga	72
Gambar 49. Gambar Latihan Si Raja Kolong	73
Gambar 50. Gambar Latihan Jatuhkan Bola	73
Gambar 51. Gambar Latihan Pengontrol yang Handal	74
Gambar 52. Gambar Latihan Jatuhkan Cone dengan Bola	75
Gambar 53. Gambar Latihan Cobaan Zig-Zag	75
Gambar 54. Gambar Latihan Ambil Harta Karun	76
Gambar 55. Gambar Latihan Estafet Target	77
Gambar 56. Gambar Latihan Penyerangan 3 Penjuru	77
Gambar 57. Gambar Latihan Tembakkan Tak Terduga	78
Gambar 58. Gambar Latihan Eksekusi Sempurna	79
Gambar 59. Gambar Latihan Atasi Rintangan	79
Gambar 60. Gambar Latihan Menyerang dari Belakang Gawang	80

Gambar 61. Gambar Latihan Bertahan dan Menyerang.....	81
Gambar 62. Gambar Latihan Pertahankan Bola.....	81
Gambar 63. Gambar Latihan Tepat Sasaran	82
Gambar 64. Gambar Latihan Siapa Cepat	83
Gambar 65. Gambar Latihan 5 Vs 5 Dengan Gawang	84
Gambar 66. Gambar Latihan Gol Jarak Dekat	84
Gambar 67. Gambar Latihan Menyerang dengan Total	85
Gambar 68. Gambar Latihan 3 Vs 3 Dengan 4 Gawang	86
Gambar 69. Gambar Latihan Menyerang dengan Bantuan Sayap	87
Gambar 70. Gambar Evan Dimas Darmono	88
Gambar 71. Gambar Bambang Pamungkas	90
Gambar 72. Gambar Egy Maulana Vikri.....	95
Gambar 73. Gambar Christiano Ronaldo	99
Gambar 74. Gambar Lionel Messi	105
Gambar 75. Gambar Neymar da Silva Santos Júnior	109
Gambar 76. Gambar Ronaldinho	114
Gambar 77. Gambar David Beckham.....	117
Gambar 78. Gambar Penulis Buku	132
Gambar 79. Gambar Pembimbing Buku	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	143
Lampiran 2. Surat Permohonan Ahli Materi	144
Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	145
Lampiran 4. Surat Permohonan Ahli Media.....	147
Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Media	148
Lampiran 6. Lembar Konsultasi	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga adalah salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan olahraga merupakan bagian dari hidup manusia yang dapat meningkatkan kondisi fisik manusia baik jasmani maupun rohani, dan memberikan kesenangan serta dapat memberikan kesehatan bagi manusia juga dapat sebagai sarana rekreasi. Menurut Sajoto (1995) menyatakan, bahwa ada empat dasar tujuan manusia melakukan olahraga sekarang ini, yaitu: 1) untuk tujuan rekreasi, 2) untuk tujuan pendidikan, 3) untuk tujuan mencapai tingkat kesegaran jasmani, dan 4) untuk mencapai sasaran suatu prestasi tertentu.

Olahraga khususnya di Negara Indonesia mempunyai peran yang penting dalam kehidupan manusia. Dalam kehidupan modern sekarang ini manusia tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk meningkatkan prestasi maupun kebutuhan dalam menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Salah satu cabang olahraga yang paling digemari adalah permainan sepakbola, hal ini dikarenakan permainan sepakbola memiliki kemungkinan mudah dipelajari (Suganda, 2017).

Sepakbola merupakan sebuah permainan yang dimainkan beregu, yang masing-masing regu terdiri dari penjaga gawang, pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan. Seorang penjaga gawang boleh menggunakan semua anggota tubuh untuk bermain kecuali tangan (hanya untuk di daerah gawangnya). Permainan sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan gol dari lawan.

Untuk regu yang dapat mencetak gol paling banyak ke gawang lawan dalam waktu 2 x 45 (90 menit) maka regu tersebutlah yang menang (Kusuma, 2015).

Saat ini sepakbola menjadi salah satu olahraga yang diminati dan digemari oleh hampir semua orang di bumi. Sepakbola juga bisa dinikmati oleh semua kalangan usia dan lapisan masyarakat. Indonesia merupakan salah satu Negara yang memiliki antusias yang tinggi terhadap olahraga sepakbola. Hampir seluruh lapisan masyarakat menggemari olahraga ini. Terbukti dengan menjamurnya klub-klub sepakbola di berbagai daerah di Indonesia. Sepakbola merupakan olahraga yang diminati dan digemari banyak orang di berbagai belahan dunia. Permainan sepakbola di Indonesia juga berkembang pesat. Dibawah naungan organisasi Persatuan Sepakbola Indonesia (PSSI) yang didirikan pada tahun 1930 di Yogyakarta, Indonesia berupaya menjaga eksistensinya di dunia sepakbola. Segala macam kompetisi pun diikuti agar persepakbolaan Indonesia bisa diakui di kancah internasional (Prawira dan Tjahja, 2016).

Tercapainya tujuan dalam olahraga atau prestasi merupakan akumulasi dari kualitas fisik, teknik, taktik, dan kematangan psikologis olahragawan yang disiapkan secara sistematis melalui proses pembinaan yang benar. Pendekatan yang digunakan untuk memotivasi olahragawan yaitu dengan menekankan pada bentuk dan pola latihan, serta metode latihan yang digunakan. Keberhasilan pencapaian prestasi olahraga juga ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penjenjangan latihan sesuai dengan tingkat usia anak (Lumintuarso, 2013).

Pembinaan anak merupakan masa penting untuk mempersiapkan kemampuan dasar anak sebelum memasuki tahap spesialisasi yang masih kurang diperhatikan.

Padahal anak merupakan modal utama dan sekaligus subjek pembinaan yang menjadi cikal bakal pencapaian prestasi olahraga dikemudian hari. Anak memiliki arti yang semakin penting manakala dikaitkan dengan investasi yang tidak ternilai harganya, tidak hanya untuk prestasi olahraga, tetapi juga masa depan kehidupan. Secara umum usia anak menyukai bermain bola, namun kemampuan dasar yang dimiliki setiap anak tidak sama. Kemampuan dasar adalah kecakapan atau bakat yang dimiliki seseorang sejak lahir yang dapat diasah dan dikembangkan sejalan dengan pertumbuhannya. Pelatih hendaknya merancang model latihan sepakbola yang melibatkan unsur bermain. Menyuruh anak untuk melakukan latihan saja dalam waktu yang lama, dirasakan anak sebagai siksaan. Oleh karena itu, peran minat sangat berpengaruh terhadap proses pembinaan skill sepakbola pada anak usia dini (Aprilianto dan Tomolius, 2016).

Minat merupakan salah satu dari aspek psikologis yang juga harus mendapat perhatian dari para pembina dan pelatih olahraga. Dalam suatu kegiatan termasuk kegiatan olahraga minat merupakan hal yang penting karena minat dapat mempengaruhi seberapa besar perhatian seseorang terhadap kegiatan atau aktivitas yang dilakukan baik dalam bidang olahraga seperti cabang olahraga sepakbola maupun di bidang lainnya. Hal tersebut juga berlaku pada anak usia dini, karena pada usia dini minat memiliki peranan penting dalam kehidupan, aktivitas yang dilakukan seorang anak sangat bergantung dengan kuat tidaknya minat yang timbul dalam diri mereka. Namun pada kenyataannya setiap anak mempunyai tingkat minat yang berbeda-beda, hal ini dapat menjadi suatu permasalahan dalam pembinaan sepakbola di usia dini (Ginanjar et al., 2015).

Minat yang timbul dalam diri seseorang atau anak dipengaruhi oleh banyak faktor seperti lingkungan, sosial, keluarga, teman, serta faktor lainnya. Seorang anak mempunyai minat yang tinggi terhadap olahraga sepakbola maka akan berusaha keras untuk berlatih jika dibandingkan dengan anak yang mempunyai minat yang rendah terhadap olahraga sepakbola (Chasan, 2012).

Kejenuhan atau kebosanan merupakan gangguan psikologis, perasaan ini biasanya timbul akibat keterpaksaan melakukan sesuatu kegiatan atau latihan walaupun si atlet merasa sudah benar dan mampu melakukannya dengan baik. Menurut Harsono (1988) menambahkan, bahwa "seseorang merasa terpaksa untuk mengikuti atau melakukan suatu pekerjaan fisik, mental, atau sosial tanpa tujuan yang jelas, sehingga tidak bisa menggugah perhatiannya atau interres-nya, maka dia biasanya merasa sukar untuk melanjutkan pekerjaannya atau aktifitasnya. perasaan ini bisanya disebut perasaan boredom (bosan, jemu, ogah)". Kemudian mengenai kejenuhan, jika perasaan ini terjadi akan mempercepat datangnya kelelahan, dan jika kelelahan itu sudah dirasakan maka seorang pemain mungkin akan mengalami suatu proses latihan yang kacau, jadi bukan keterampilan yang terasah tetapi yang didapat adalah latihan yang sia-sia, tidak dapat menghasilkan ataupun meningkatkan tujuan yang hendak dicapai. Apalagi jika hal ini terjadi kepada atlet usia dini yang notabene masih dalam proses perkembangan dan pertumbuhan baik itu fisik maupun mentalnya. Maka dari itu, dalam melaksanakan pembinaan sepakbola anak, bentuk latihan harus mengandung unsur bermain yang menyenangkan di dalamnya. Sebab usia anak merupakan usia bermain sehingga bentuk aktivitas berlatih sepakbola yang diberikan merupakan aktivitas bermain.

Dengan pembinaan yang melibatkan unsur bermain akan dapat memunculkan sebuah perasaan senang yang dapat memotivasi anak dalam berlatih. latihan yang diberikan harusnya sesuai, menggugah interest-nya, dan cocok diberikan kepada kelompok umur. Oleh sebab itu, jika pelatih menemukan pemain yang mengalami kejenuhan, maka pelatih harus mengevaluasi dan menata ulang program latihannya agar latihan menjadi lebih baik dan menyenangkan bagi pemain (Apriyanto dan Tomoliyus, 2016).

Atas dasar tersebut maka diperlukan model pengembangan latihan sepakbola berbasisi “*Fun Football*” yang dapat digunakan dan diterapkan untuk anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Setelah pemaparan uraian latar belakang tersebut diatas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Diperlukannya program latihan sepakbola yang bervariasi dalam sesi latihan.
2. Perlunya banyak model baru permainan yang menekankan unsur bermain pada pembinaan sepakbola anak usia dini.
3. Diperlukan media cetak berupa buku *Fun Football* yang memberikan informasi mengenai pengembangan model permainan sepakbola yang menyenangkan pada anak usia dini.

C. Batasan Masalah

Pembahasan yang luas, membuat penulis memiliki batasan dalam penyusunan skripsi. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dalam membuat pembahasan yang ada. Sehingga batasan yang dibuat penulis adalah dalam

penulisan skripsi ini hal yang dikaji hanya mengenai model pengembangan permainan sepakbola berbasis permainan yang menyenangkan “*Fun Football*” yang ditujukan pada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu, bagaimana model pengembangan permainan sepakbola yang menyenangkan (*Fun Football*) untuk meningkatkan minat pada pembinaan sepakbola anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini ada, yaitu untuk membuat model pengembangan permainan sepakbola yang menyenangkan (*Fun Football*) untuk meningkatkan minat pada pembinaan sepakbola anak usia dini.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Hasil produk pengembangan berupa buku *Fun Football* berupa buku dengan ukuran A5
2. Cover buku berbahan ivory 230gr.
3. Lembar isi menggunakan jenis kertas *art paper* yang berisi materi tentang *Fun Football* yang meliputi permainan yang menyenangkan, gaya penyerangan yang efektif dan mudah dipahami.
4. Buku *Fun Football* yang berbahan ivory 230gr nantinya akan dibuatkan logo UNY didepannya.
5. Cover belakang berbahan ivory 230gr.

6. Buku *Fun Football* ini memiliki keunggulan yang tidak membosankan dan tidak adanya materi terkait kondisi fisik melainkan hanya berupa materi yang sifatnya menyenangkan.
7. Cover buku yang menarik.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat ke berbagai pihak, sehingga dapat memberikan solusi atas permasalahan yang selama ini banyak dihadapi, adapun kegunaan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritik dapat dijadikan acuan penelitian yang lain yang mempunyai objek penelitian yang sama, yaitu dalam mengembangkan buku model permainan “*Fun Football*” guna meningkatkan minat sepakbola pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

- 1) Penulis dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat umum mengenai model permainan sepakbola yang tepat, yaitu “fun football” untuk meningkatkan minat anak usia dini.
- 2) Penulis dapat membuat sebuah hasil karya berupa produk buku sebagai wujud nyata setelah menyelesaikan studi pendidikan kepelatihan olahraga Strata satu di Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Bagi anak usia dini

Penulis dapat memberikan kontribusi melalui buku sebagai media dalam meningkat minat sepakbola pada anak usia dini dengan model permainan sepakbola yang menyenangkan untuk anak usia dini.

c. Bagi guru atau pelatih

Penulis dapat memberikan informasi berupa buku model permainan sepakbola “*Fun Football*” yang dapat diterapkan pada pelatihan maupun pendidikan bagi anak usia dini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Hakikat Sepakbola

Sepakbola merupakan permainan yang dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas (11) orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan (Luxbacher, 2011). Sedangkan menurut Irianto (2010), menyatakan bahwa sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan bola.

Permainan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh dua orang penjaga garis atau disebut asisten wasit. Tujuan dari masing-masing kesebelasan adalah berusaha untuk memasukan bola ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk menjaga atau melindungi agar gawangnya tidak kemasukan bola. Permainan sepakbola dilakukan dalam dua babak, antara babak pertama dan kedua diberi waktu istirahat, dilakukan pertukaran tempat. Kesebelasan yang dinyatakan menang adalah kesebelasan yang sampai akhir pertandingan lebih banyak memasukan bola ke gawang lawannya (Luxbacher, 2011).

Berbicara mengenai segi permainan, sepakbola merupakan olahraga yang menuntut kerja sama tim. Keberhasilan satu tim tidak di tentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi keberhasilan tim juga tergantung pada kerja sama seluruh pemain

(team work). Keberhasilan ataupun prestasi suatu tim selalu berhubungan dengan faktor yang meliputi kemampuan fisik, taktik, teknik, dan juga mental. Hal ini sesuai dengan pendapat Harsono (1998), menyatakan bahwa Tujuan serta sasaran utama dari latihan adalah untuk membantu atlet meningkatkan keterampilan dan prestasinya semaksimal mungkin. Untuk mencapai hal itu, ada empat aspek latihan yang perlu diperhatikan dan dilatih secara seksama oleh atlet, yaitu (1) latihan fisik, (2) latihan teknik, (3) latihan taktik, (4) latihan mental.

Permainan sepakbola mudah dipelajari dan dikuasai jika para pemain menguasai teknik-teknik dasar sepakbola. Oleh karena itu pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik, pemain yang memiliki teknik dasar yang baik tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik pula. Adapun teknik-teknik dasar permainan sepakbola yaitu : 1. Dribbling (menggiring), 2. Passing (menggoper), 3. Heading (menyundul bola), 4. Shooting (menembak), 5. Throw-in (lemparan ke dalam), 6. Trapping (menghentikan bola), (Mielke, 2007).

Dengan demikian sepakbola adalah permainan beregu yaitu dua kesebelasan saling bertanding yang memiliki tujuan dari masing-masing kesebelasan untuk memasukan bola ke dalam gawang lawannya sebanyak mungkin dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk menjaga atau melindungi agar gawangnya tidak kemasukan bola. Permainan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh dua orang penjaga garis atau disebut asisten wasit. Keberhasilan ataupun prestasi suatu tim selalu berhubungan dengan faktor yang meliputi kemampuan fisik, taktik, teknik, dan juga mental.

2. Hakikat Pengembangan

Menurut Agus Suryobroto (2001), pengembangan adalah proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Pengembangan secara khusus berarti proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran, demikian juga tidak berfungsi secara independen terpisah dari evaluasi, manajemen, dan pemakaian. Pada dasarnya domain pengembangan dapat dideskripsikan oleh: (1) pesan yang dikendalikan oleh isi, (2) strategi pembelajaran yang di kendalikan oleh teori, (3) manifestasi teknologi secara fisik-perangkat kertas, perangkat lunak, dan materi pembelajaran.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), kata "pengembangan" secara etimologi yaitu berarti proses/cara, perbuatan mengembangkan. Secara istilah, kata pengembangan menunjukkan pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Bila setelah mengalami penyempurnaan penyempurnaan akhirnya alat atau cara tersebut dipandang cukup mantap untuk digunakan seterusnya.

Sedangkan menurut Putra (2011), pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan produk, dan jasa yang ditingkatkan secara substansial. Pengembangan diarahkan atau ditekankan pada produk tertentu, sebagian besar eksperimen atau studi untuk mengoptimalkan produk.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses penerjemahan desain kedalam bentuk fisiknya dengan menerapkan teknologi baik cetak, audio, atau visual, dalam rangka untuk memproduksi bahan baru atau mengoptimalkan produk dalam pembelajaran yang lebih efektif dan efisien berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

3. Hakikat Media Pembelajaran

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gagne dan Briggs yang dikutip Arsyad (2009), media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik mengandung instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Gerlach dan Ely dalam Wina Sanjaya (2008), secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara manusia untuk menyampaikan suatu informasi dengan mudah. Dengan menggunakan media buku sebagai alat belajar akan sangat membantu dalam menyampaikan isi materi serta mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan.

4. Hakikat Buku

Menurut Sitepu (2012), buku adalah kumpulan kertas berisi informasi, tercetak, disusun secara sistematis, dijilid serta bagian luarnya diberi pelindung terbuat dari kertas tebal, karton atau bahan lain. Penulisan adalah proses yang dilakukan oleh penulis atau calon penulis naskah buku mulai dari merencanakan, menata dan mengembangkan isi, membuat ilustrasi dan menguji coba naskah, menyempurnakan naskah sampai siap untuk disiapkan pada penerbit.

Berdasarkan definisi buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman.

a. Fungsi Buku

Buku yang baik memiliki fungsi dan kegunaan yang beragam. Fungsi buku sebagian besar ditentukan dari jenis bukunya. Menurut Muslich (2010), fungsi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1) Fungsi Untuk Penerbit

Buku memiliki beberapa fungsi bagi penerbit, yaitu, sebagai media komunikasi, media berorganisasi, media penyaluran bidang desain dan jurnalistik. Buku juga memiliki fungsi utama sebagai penyampaian informasi.

2) Fungsi Buku Untuk Pembaca

Buku memiliki banyak fungsi bagi pembacanya. Fungsi utama buku adalah sebagai sumber informasi yang dibutuhkan oleh pembaca. Buku juga berfungsi

sebagai media komunikasi, media informasi, media kreatifitas, dan media pembelajaran berbasis baca tulis.

b. Kriteria Buku

Buku yang baik harus dapat menyampaikan informasi secara visual dan timbal balik materi dengan baik. Menurut Iyan (2007), buku yang baik haruslah memiliki kriteria-kriteria dan sesuai dengan target segmentasinya sebagai berikut:

1) Segmentasi

Buku yang sesuai dengan segmentasinya akan secara otomatis tercapai misinya. Informasi yang ditujukan kepada target pembacanya akan tepat sasaran. Nama buku, isi rubrik, dan desain yang sesuai dengan target pembaca mejadi faktor terpenting dalam tercapainya tujuan pembuatan majalah.

2) Fungsi

Buku yang baik memiliki manfaat bagi pembacanya. Informasi yang terdapat dalam artikel majalah dapat menjadi sumber dan referensi terpercaya. Informasi tersebut akan menjadi insipirasi yang bisa direalisasikan oleh pembaca dikehidupannya.

3) Desain

Desain pada buku merupakan salah satu unsur terpenting. Buku yang baik memiliki desain yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat mempermudah pembaca dalam mendapatkan informasi. Desain buku meliputi *cover* yang dapat menunjukkan identitas dan menarik bagi pembaca, *layout* yang menarik dan mempermudah dalam membaca alur informasi didalamnya, warna yang dinamis dan

tidak menyakitkan mata ketika membaca, serta pemilihan *font* yang sesuai dan memiliki *readability* serta *legability* yang baik.

4) Ukuran

Buku yang baik memiliki ukuran yang sesuai dengan kenyamanan pembaca, sehingga buku mudah dibawa dan mudah rusak. Ukuran untuk buku panduan tidak boleh terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Ukuran ini pada umumnya adalah A4, Letter, dan B5 atau F4.

5. Hakikat Minat

Minat merupakan salah satu modal utama dalam mengerjakan sesuatu untuk mencapai hasil yang maksimal. Dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari minat seseorang itu adalah sebagai gambaran aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Minat dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai perhatian, kesukaan (kecenderungan hati) kepada sesuatu yang diinginkan (Poerwadarminto, 1976).

Minat merupakan salah satu unsur kepribadian yang memegang peranan penting dalam mengambil keputusan masa depan. Minat mengarahkan individu terhadap suatu objek atas dasar rasa senang atau rasa tidak senang. Perasaan senang atau tidak senang merupakan dasar suatu minat. Minat seseorang dapat diketahui dari pernyataan senang atau tidak senang terhadap suatu objek tertentu. (Sukardi, 1994).

Selanjutnya Sumadi (1988), mendefinisikan minat sebagai kecenderungan dalam diri individu untuk tertarik pada suatu objek atau menyenangi suatu objek. Timbulnya minat terhadap suatu objek ini ditandai dengan adanya rasa senang atau

tetarik. Jadi boleh dikatakan orang yang berminat terhadap sesuatu maka seseorang akan merasa senang atau tertarik terhadap objek yang diminati tersebut.

Dalam penelitian minat sepakbola dapat diartikan keadaan jiwa yang sadar untuk dapat menimbulkan rasa tertarik terhadap permainan sepakbola. Dari beberapa pengertian minat yang dipaparkan, dapat diartikan bahwa minat adalah fungsi kejiwaan untuk tertarik pada suatu obyek baik berupa benda atau hal lain. Dengan kata lain, minat merupakan sambutan yang sadar didasari oleh perasaan positif yang nantinya dapat menimbulkan sifat positif juga (Chasan, 2012).

Menurut Sukardi (1994), ada 3 cara untuk menentukan minat seseorang, yaitu:

1. Minat yang diekspresikan (Expressed interest)

Seseorang dapat mengungkapkan minat atau pilihannya dengan kata-kata tertentu.

2. Minat yang diwujudkan (Manifested Interest)

Seseorang dapat mengungkapkan minat bukan melalui kata-kata tetapi dengan tindakan atau perbuatan ikut serta aktif dalam aktivitas tertentu.

3. Minat yang diinvestasikan

Seseorang menilai minat dapat diukur dengan menjawab pertanyaan tertentu atau urutan pilihan untuk kelompok aktivitas tertentu, rangkaian pertanyaan semacam itu disebut investasi minat.

Hurlock (1980), menyatakan bahwa minat yang dibentuk pada masa kanak-kanak akan mempengaruhi anak sampai masa remaja, hal ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-cita

2. Minat berfungsi sebagai tenaga pendorong

3. Prestasi sekolah dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang
4. Minat yang dibentuk pada masa kanak-kanak sering kali menjadi minat seumur hidup karena menimbulkan kepuasan.

Menurut Bahatia BD dan Sofaya (1986), jenis minat dibagi beberapa jenis antara lain adalah:

1. Natural interest, adalah minat yang muncul dari kecenderungan alami (natural), seperti instink dan emosi.
2. Acquired interest, menunjukkan adanya disposisi, seperti kebiasaankebiasaan, cita-cita, karakter.
3. Instrinsik interest, adalah minat yang berhubungan atau timbul dari dalam diri individu.
4. Extrinsic interest, adalah minat yang didorontg oleh beberapa sumber tenaga dari luar.

Menurut Muniarti Sulastri (1985) menyatakan bahwa minat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah:

1. Faktor dari dalam anak didik, terdiri dari :
 - a. Faktor fisiologi, yang terdiri dari panca indra, pusat syaraf, serta keadaan fisik pada umumnya
 - b. Faktor psikologis, yang meliputi pengamatan, perhatian, emosi, motivasi dan intelegensi.
2. Faktor dari luar anak didik, yang terdiri dari:
 - a. Faktor sosial, yaitu pengaruh yang menimbulkan minat atau tidak minat. Faktor sosial dapat berupa orang tuanya atau kehadiran orang tersebut secara langsung.
 - b. Faktor non sosial, yaitu faktor alam yang dapat menimbulkan minat seseorang. Misalnya: panas, dingin, lembab, perlengkapan, sarana dan prasarana.

6. Hakikat Anak Usia Dini

Definisi yang umum digunakan adalah definisi batasan yang digunakan oleh *The National Assosiation For the Education of Childen (NAEYC)*, bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Lebih jelasnya diungkapkan sebagai berikut:

- a. Yang dimaksud dengan “Early Chilhood” (anak usia awal) adalah anak usia sejak lahir sampai dengan usia 8 tahun, hai ini merupakan pengertian baku yang dipergunakan oleh NAEYC. Batasan ini sering kali dipergunakan untuk merujuk anak yang belum mencapai usia sekolah dan masyarakat menggunakannya bagi tipe pra sekolah (*preschool*)
- b. *Early Chilhoodsetting* (tatanan anak masa awal) menunjukan pelayanan untuk anak sejak lahir sampai dengan 8 tahun di suatu pusat penyelenggaraan rumah atau institusi, seperti *kindergarden*, sekolah dasar dan program rekreasi yang menggunakan sebagian waktu atau separuh waktu.
- c. *Early Chilhood Education* (pendidikan anak masa awal) terdiri dari pelayanan yang diberikan dalam tatanan awal masa anak. Biasanya oleh para pendidik anak usia dini (*young Children*) digunaka istilah *early chilhood* (anak usia awal) dan *early chilhood educatian* (pendidikan anak masa awal) dianggap sama atau sinonim (Soemiarti, 2003).

Teori lama mengatakan bahwa yang disebut anak usia dini adalah anak usia dewasa mini masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir (Hartati, 2007) pemahaman ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak antara lain anak sering diperlakukan sebagai layaknya

orang dewasa atau diperlakukan sebagai orang dewasa kecil, mungkin masih segar dalam ingatan masa kecil kita ketika dipakaikan baju kebaya pake konde, berpakaian layaknya orang dewasa dan sebagainya. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan banyak dilakukan studi tentang anak maka semakin diketahui bahwa anak sangat berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini biasanya adalah anak-anak yang memiliki karakteristik sebagai berikut: Memiliki rasa ingin tahu yang besar, Merupakan pribadi yang unik, Suka berfantasi dan berimajinasi, Masa paling potensial untuk belajar, Menunjukkan sikap egosentris, Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet, 2005). Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Perkembangan fisik/motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung (Hurlock, 1978). Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain.

Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet, 2005). Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu.

Salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan perkembangan anak usia adalah dengan bermain. Anak usia dini merupakan dunia bermain. Dengan bermain, banyak hal yang dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka (Maryani dan Fatmawati, 2015).

7. Model Pengembangan Permainan Sepakbola

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan, perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan Poerwadarminta (2002) pengembangan adalah suatu proses atau cara menjadikan sesuatu menjadi maju, baik sempurna dan berguna. Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai.

Model dapat diartikan sebagai miniatur suatu objek yang didesain untuk memudahkan proses visualisasi objek yang tidak dapat diamati sehingga dapat dipahami secara sistematis. Menurut Sagala (2012) sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan. Model dapat

dipahami sebagai: (1) suatu tipe atau desain, (2) suatu deskripsi atau analogi, (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data yang dipakai untuk menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa, (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan, (5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner, (6) penyajian diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sifat aslinya. Berdasarkan pernyataan Metzler (2000), model dapat difungsikan sebagai contoh dalam mendemonstrasikan pada orang lain tentang cara lain untuk bertindak atau berpikir.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model adalah suatu proses atau cara menjadikan sesuatu objek atau tipe menjadi lebih maju, lebih baik, sempurna, dan berguna. Secara umum model latihan dapat diartikan sebagai suatu pola atau bentuk latihan yang di dalamnya terdapat langkahlangkah latihan yang sesuai dengan tujuan latihan yang hendak dicapai.

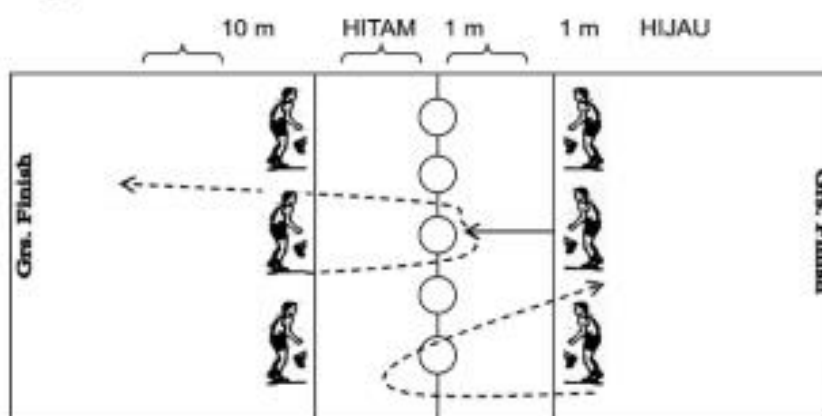
Menurut Wiyasa (2013), terdapat beberapa model permainan yang dapat digunakan bagi anak usia dini. Adapun model permainan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

a. Model Permainan Hijau-Hitam dengan Menggiring Bola.

Siswa dibagi menjadi dua regu, satu regu diberi nama hijau dan satu regu lagi diberi nama hitam. Masing-masing regu saling berhadap-hadapan dengan jarak dua (2) meter dari garis tengah. Pada garis tengah ditaruh sebuah bola kaki. Pelaksanaannya adalah apabila guru menyuarakan hitam, maka regu hitam segera menggiring bola balik ke arah garis finis yang berjarak 10 m sedangkan yang hijau mengejar siswa yang menggiring bola dengan menyentuh punggungnya. Apabila

guru menyuarakan hijau, maka regu hijau menggiring bola sampai garis finis sedangkan regu hitam mengejarnya dengan cara menyentuh.

Penilaian adalah apabila regu yang menggiring bola dapat terkejar dengan disentuh maka pengejar mendapat nilai satu (1), apabila tidak dapat terkejar sampai garis finis, maka regu yang menggiring bola mendapat nilai satu (1). Pemenang adalah yang mendapatkan nilai terbanyak dari seluruh siswa dalam satu regu. Tujuannya adalah untuk melatih daya konsentrasi, daya reaksi, kecepatan, dan keterampilan menggiring bola. Fungsinya adalah untuk menguatkan otot-otot dan meningkatkan rasa kegembiraan.



Gambar 1. Permainan Hitam-Hijau

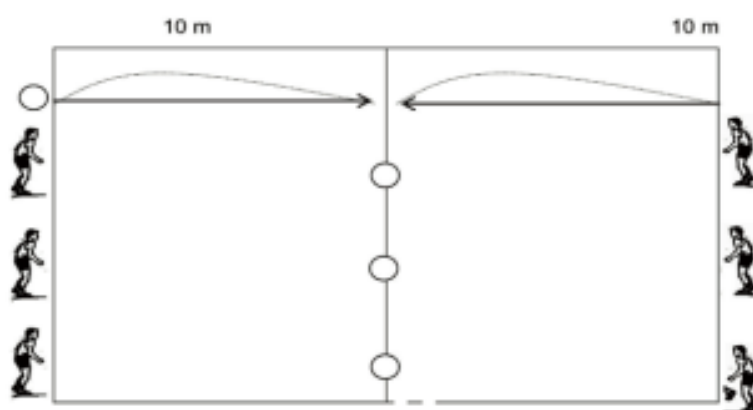
(Wiyasa, 2013)

b. Model Permainan Menendang dengan Menangkap Bola.

Formasi, siswa dibagi menjadi dua regu, yaitu dengan saling berhadapan satu regu bernama regu salak dan regu lainnya bernama regu mangga. Dengan jarak antara kedua regu 10 meter. Pelaksanaannya, apabila guru mengatakan salak, maka regu salak lari ke garis tengah mengambil bola dan menendang bola dengan melambung sampai melewati garis 10 meter. Begitu selesai menendang bola, segera

kembali ke tempat semula. Regu mangga segera menangkap bola di belakang garis 10 meter. Setelah menangkap bola, segera lari dengan memegang bola menuju garis tengah dan langsung melakukan tendangan ke daerah lawan. Setelah menendang, segera kembali ke tempat semula.

Penilaian, apabila regu penendang bisa melewati garis 10 meter dengan tidak ditangkap oleh lawan mendapat nilai satu (1) apabila bola yang ditendang dapat melewati garis 10 m dan ditangkap maka yang dapat nilai satu (1) adalah regu penangkap. Pemenang, regu yang paling banyak dapat mengumpulkan nilai. Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya kemampuan menendang bola. Fungsinya adalah untuk menumbuhkan rasa gembira dan konsentrasi.



Gambar 2. Model Permainan Menendang dan Menangkap Bola

(Wiyasa, 2013)

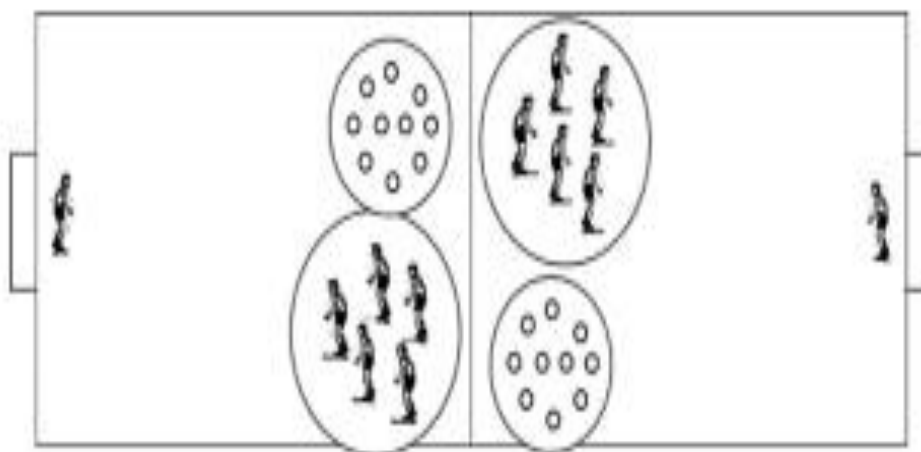
c. Model Perubahan Mengoper dengan Menembak Ke Gawang

Formasi siswa dibagi menjadi dua regu yaitu regu apel dan regu manggis masing-masing regu berdiri dalam sebuah lingkaran dengan satu buah bola, dengan bola yang lain berada diluar lingkaran. Salah satu pemain menempati gawang lawan

sebagai penjaga gawang yang menjadi penjaga gawang harus bergantian sampai semua siswa dapat menjadi penjaga gawang.

Pelaksanaan, begitu aba-aba mulai, segera siswa dalam satu regu keluar lingkaran dengan saling mengoper bola. Siswa yang menerima bola terakhir harus segera menembak bola ke gawang lawan. Setelah menembak segera lari kedalam lingkaran dengan mengambil bola yang berada di dalam lingkaran siap untuk dimainkan lagi. Begitu selanjutnya sampai bola yang berada diluar lingkaran habis terpakai.

Penilaian, regu yang pelaksanaannya benar dengan bola masuk ke gawang lawan mendapat nilai satu (1). Pemenang, regu yang paling banyak dapat memasukkan bola ke gawang lawan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan mengoper bola, menembakkan bola kesasaran dan menangkap bola. Fungsinya adalah agar siswa selalu bekerja sama, berkonsentrasi, kegembiraan dan ketepatan.



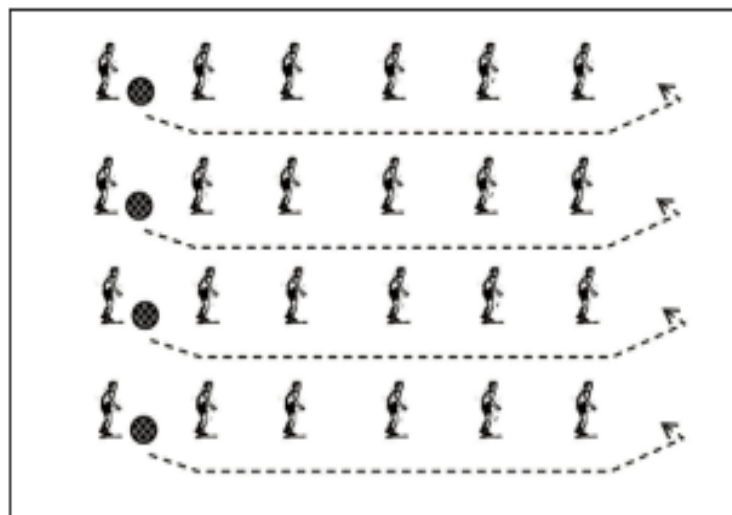
Gambar 3. Model Perubahan Mengoper dengan Menembak Ke Gawang

(Wiyasa, 2013)

d. Model Permainan Passing Bola

Formasi, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 6 siswa, masing-masing kelompok berbaris berbanjar. Pelaksanaan, satu orang siswa yang paling depan siap untuk mempassing bola lewat pada kangkakan kaki teman yang sedang berbaris. Siswa yang berbaris paling akhir siap untuk menggiring bola ke depan barisan dan segera mempassing bola ke belakang lewat kangkakan kaki, lakukan sampai 10 kali ulangan.

Penilaian kelompok yang dapat melaksanakan dengan benar mendapat nilai satu (1) kelompok yang lebih cepat menyelesaikan dengan benar mendapat tambah nilai satu (1). Pemenang adalah kelompok yang paling banyak mengumpulkan nilai. Tujuan untuk melatih ketepatan passing bola. Fungsi untuk meningkatkan daya konsentrasi, kerjasama, motivasi.



Gambar 4. Model Permainan *Passing* Bola

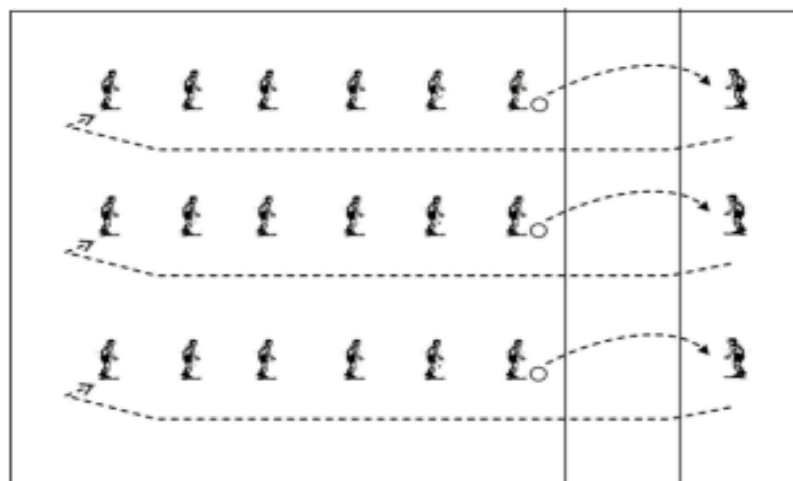
(Wiyasa, 2013)

e. Model Permainan Menyundul Bola

Formasi, siswa dibagi menjadi tiga (3) kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang satu orang berdiri dibelakang garis sambil memegang bola siap untuk mengoper bola.

Pelaksanaan, setelah ada aba-aba mulai segera bola dioperkan keteman yang berdiri didepannya untuk disundul. Sundulan harus bisa mengarahkan ke teman yang berada di belakangnya. Teman di belakangnya siap menangkap bola dan langsung mengoper bola. Setiap selesai mengoper bola, segera lari ke garis batas lapangan dengan menunggu giliran untuk menyundul bola lakukan kegiatan tersebut sampai 4 kali ulangan.

Penilaiannya pada kelompok yang pelaksanaan paling cepat dan benar mendapat nilai satu (1). Pemenang kelompok yang paling banyak mendapatkan nilai. Tujuan untuk meningkatkan keterampilan menyundul bola. Fungsinya untuk meningkatkan keberanian, konsentrasi, motivasi dengan ketepatan.



Gambar 5. Model Permainan Menyundul Bola
(Wiyasa, 2013)

8. Hakikat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Sebagian orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas belajar dan menjadikan rendahnya kemampuan intelektual anak. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi dan ahli perkembangan anak sepakat bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan anak.

Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks. Menurut Simpatung (2005), bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain akan memuaskan tuntutan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup.

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Hurlock (1995), kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.

Menurut Simatupang (2005), juga mendefinisikan bermain sebagai tingkah laku motivasi instrinsik yang dipilih secara bebas, berorientasi pada proses yang

disenangi. bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini sangat diperlukan untuk mendukung kajian teori yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Ilham Efendi Nasution tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Model Latihan Sepakbola Berbasis Kelincahan dengan Pendekatan Bermain”.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan model latihan sepakbola berbasis kelincahan dengan pendekatan bermain untuk siswa Sekolah Sepakbola usia 10-12 tahun yang layak digunakan. Penelitian pengembangan dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan dan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) mengembangkan produk awal (draf model), (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan skala besar dan revisi, dan (6) pembuatan produk final. Instrumen pengumpulan data: (1) pedoman wawancara, (2) skala nilai, (3) pedoman observasi model, (4) pedoman observasi keefektifan model, dan (5) kuesioner untuk siswa. Teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian berupa model latihan sepakbola berbasis kelincahan dengan pendekatan bermain untuk siswa sekolah sepakbola usia 10-12 tahun yang berisikan sembilan permainan,

yaitu: (1) permainan dribbling zig-zag dan shooting, (2) permainan lewati *cone*, sprint dan shooting, (3) lomba menarik bola dengan mundur, (4) permainan speed step, berputar dan passing, (5) permainan berebut bola dan shooting, (6) permainan L-agility rope, (7) permainan dribbling dan running with the ball, (8) permainan speed step dan shooting, (9) shuttle run dan shooting.

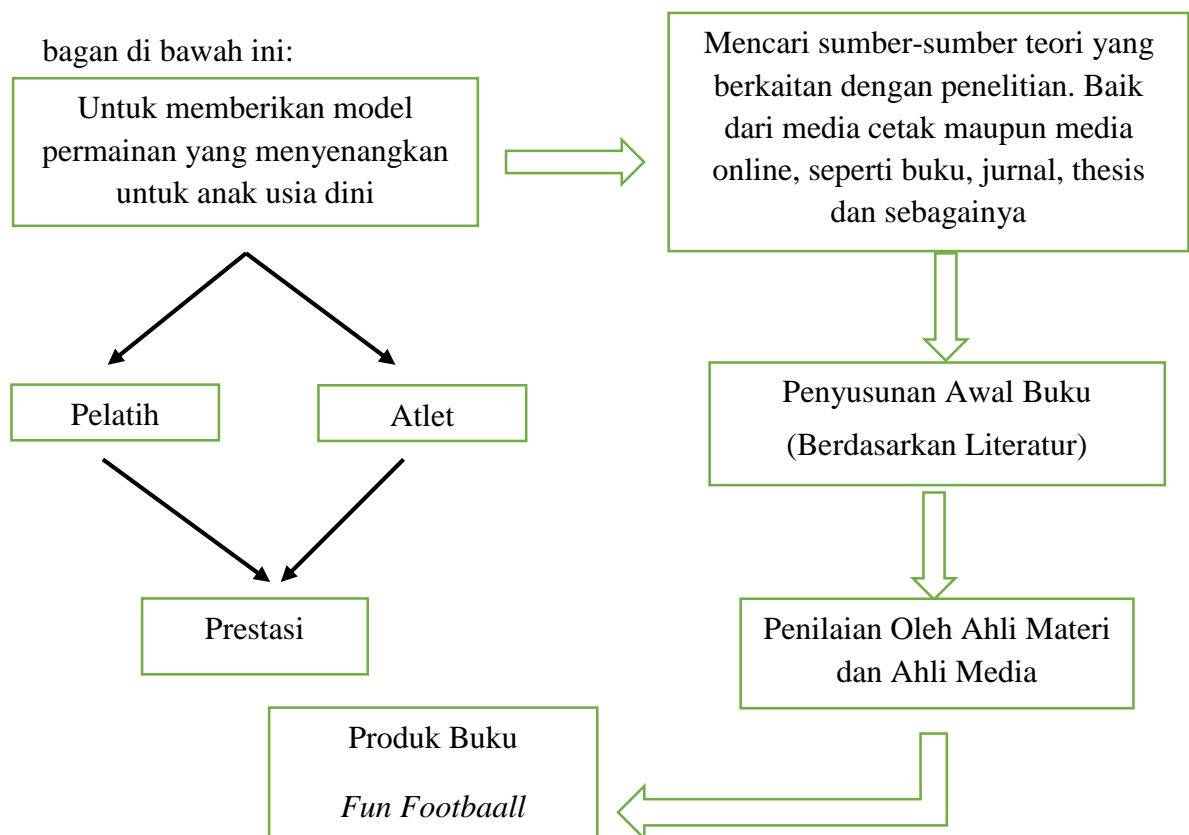
2. Muna Aprilianto tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Model Bermain Sepakbola Untuk Meningkatkan Aspek Anak Usia 12-13 Tahun di Yogyakarta”.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan sepakbola untuk meningkatkan aspek psikologis (semangat, gembira, dan disiplin) anak usia 12-13 tahun di Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang terdiri atas dua tahapan yaitu tahap penelitian pendahuluan terdiri atas kajian literatur, kajian penelitian relevan, studi lapangan dan tahap pengembangan. Sampel Penelitian ini sekolah sepakbola di Yogyakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Pada uji coba skala kecil dilakukan di Sekolah Sepakbola (SSB) Real Madrid melibatkan 10 siswa dan satu orang pelatih. Pada uji coba skala besar dilakukan di dua tempat yaitu di SSB Real Madrid dan SSB Bina Putra Jaya Sleman dengan melibatkan 38 siswa dan dua pelatih. Hasil validasi menunjukkan model bermain sepakbola anak usia 12-13 tahun layak untuk diujicobakan. Berdasarkan Hasil pelaksanaan pada uji coba skala kecil dan besar secara substansi isi dan pelaksanaan tergolong sangat baik. Hasil penilaian efektivitas model terhadap psikologis anak berupa semangat, gembira, dan disiplin mengalami peningkatan: nilai pertemuan kedua lebih tinggi dari pertemuan pertama.

Dapat disimpulkan model bermain sepakbola anak usia 12-13 tahun efektif untuk meningkatkan aspek psikologis berupa semangat, gembira, dan disiplin siswa dalam melakukan latihan sepakbola.

C. Kerangka Berpikir

Untuk melakukan sesi latihan yang baik, alangkah baiknya jika sebelum melakukan pelatihan, para pelatih lebih banyak membaca atau mencari referensi bagaimana cara melatih dengan banyak variasi dalam sesi latihan yang mengandung unsur bermain, sehingga atlet tidak merasa tertekan dan merasa jenuh selama sesi latihan. Dengan mempelajari dan membaca berbagai referensi buku terkait sesi latihan yang menyenangkan, pelatih dapat mempermudah menciptakan atlet yang berprestasi. Alur kerangka berpikir secara skematis dapat di gambarkan seperti



Skema 1. Skema Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan, didapatkan rumusan pertanyaan penelitian yaitu apakah buku “*Fun Football*” layak digunakan untuk memberikan model pengembangan permainan sepakbola yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat pada pembinaan sepakbola anak usia dini

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Pra penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono (2013) metode penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan yang dimaksud pra adalah masa sebelum melakukan penelitian dan pengembangan tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa buku pengembangan model *Fun Football* sebagai media untuk meningkatkan minat sepakbola pada anak usia dini. Borg & Gall (1983), menyatakan dalam penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah pelaksanaan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi
2. Perencanaan (menetapkan rancangan model, merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu, serta prosedur kerja penelitian).
3. Mengembangkan produk awal (rancangan produk yang lengkap dengan spesifikasinya).
4. Uji coba awal, (menguji produk ke wilayah/subyek terbatas).
5. Revisi untuk menyusun produk utama, (revisi produk berdasarkan hasil uji coba awal).
6. Uji coba lapangan utama, (ujicoba terhadap produk, hasil revisi ke wilayah yang lebih luas).

7. Revisi produk operasional, (peningkatan produk pada gradasi yang lebih tinggi, untuk diuji cobakan pada kerja yang sesungguhnya).
8. Uji coba produk operasional, (uji efektifitas produk).
9. Revisi produk akhir, (revisi produk yang efektif dan adaptable).
10. Deseminasi.

Dalam penelitian ini karena merupakan pra penelitian dan pengembangan, maka hanya beberapa langkah yang dilakukan yaitu pada langkah 1-3 (Penelitian dan pengumpulan informasi, Perencanaan (menetapkan rancangan model, merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu, serta prosedur kerja penelitian), dan Mengembangkan produk awal (rancangan produk yang lengkap dengan spesifikasinya)).

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan Langkah-langkah penggunaan Metode Pra *Research and Development* (R & D) oleh Sugiyono (2013). Maka prosedur penelitian pengembangan ini diringkas sebagai berikut.

1. Identifikasi potensi masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Sugiyono (2013). Penelitian ini mengandung potensi masalah yang dapat diangkat karena minimnya minat anak usia dini karena model permainan pada sepakbola yang monoton serta kurangnya pengetahuan dan inisiatif dari guru, pelatihan dan masyarakat untuk menciptakan model permainan sepakbola yang menyenangkan untuk anak usia dini.

2. Pengumpulan Informasi

Dilihat dari potensi masalah diatas langkah berikutnya adalah mencari informasi yang ada dilapangan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan media pembelajaran dalam menciptakan model permainan sepakbola yang menyenangkan untuk anak usia dini belum ditemukan. Sehingga peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku yang memberikan informasi model permainan sepakbola berbasis “*Fun Football*” untuk meningkatkan minat sepakbola pada anak usia dini.

3. Desain Produk

Setelah mengumpulkan informasi dari masalah-masalah yang ada dilapangan, peneliti merancang desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah tersebut, peneliti juga melakukan analisis materi. Hasil analisis dapat dijadikan acuan dalam membuat produk. Kebutuhan dalam mendesain produk ini disesuaikan dengan keefisienan dan keefektifan. Penelitian ini akan mengembangkan buku model permainan sepakbola berbasis “*Fun Football*” untuk meningkatkan minat sepakbola pada anak usia dini.

4. Validasi Produk

Pengembangan produk aplikasi sebelum diujicobakan perlu di validasikan kepada para ahli. Validasi ahli berguna untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan pada desain produk yang dikembangkan. Pihak validasi meliputi ahli media dan ahli materi.

a. Ahli Media

Ahli media akan memberikan penilaian terhadap pembelajaran dari segi efektifitas media tersebut, diantaranya karakteristik media, tampilan dan penyajian produk. Penilaian serta masukan dari para ahli digunakan sebagai perbaikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

b. Ahli Materi

Ahli materi memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dari segi isi/materi meliputi beberapa aspek diantaranya adalah, kesesuaian materi dan kualitas materi. Ahli materi akan memberikan penilaian serta masukan yang digunakan sebagai perbaikan media yang sedang dikembangkan.

C. Instrumen Penilaian Produk Awal Oleh Ahli

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan instrumen angket. Menurut Sugiyono (2013), angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka. Menurut Sugiyono (2013) jenis-jenis angket menurut bentuknya dibagi menjadi tiga, yaitu. (1) Angket pilihan ganda. (2) Check list. (3) Skala bertingkat (rating scale).

Penilaian dalam pra penelitian pengembangan buku model permainan sepakbola berbasis “*Fun Football*” ini menggunakan angket tertutup dan terbuka, dimana pada halaman berikutnya disertai kolom saran dan kesimpulan penilaian. Angket tersebut diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Kisi-kisi instrumen penelitian serta indikator sebagai berikut:

Berilah tanda check list (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia

1. Penilaian Ahli Materi

Skala Penilaian				
STL	TL	CL	L	SL
Sangat Tidak Layak	Tidak Layak	Cukup Layak	Layak	Sangat Layak

Tabel 1. Tabel Keterangan Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitian				
		STL	TL	CL	L	SL
A.	Aspek Materi					
1.	Materi dalam buku <i>Fun Football</i> mudah dipahami					
2.	Materi dalam buku <i>Fun Football</i> mudah diterapkan dalam sesi latihan					
3.	Penjelasan materi dalam buku <i>Fun Football</i> singkat, padat dan jelas (tidak bertele-tele)					
4.	Buku <i>Fun Football</i> dapat memberikan sesi latihan yang beragam					
5.	Sesi latihan yang diberikan telah mengandung unsur bermain yang disesuaikan dengan anak usia dini					
6.	Buku <i>Fun Football</i> yang dibuat memiliki tujuan pembelajaran dan evaluasi yang					

	jelas					
7.	Gambar dalam buku <i>Fun Football</i> sesuai dengan isi materi untuk menambah pemahaman pembaca					
Komentar/Saran:						

Tabel 2. Tabel Rancangan Penilaian Ahli Materi

Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen Tugas Akhir (TA) tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk uji produk tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan untuk uji produk dengan revisi sesuai saran
- ☐ Belum layak uji produk

2. Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang Dinalai	Skala Penelitian				
		STL	TL	CL	L	SL
A.	Aspek Fisik Buku					
1.	Merupakan buku pembelajaran yang memberikan sesi latihan bagi anak usia dini					
2.	Terdiri dari 149 halaman					
3.	Tebal Buku 2.3 cm					
4.	Ukuran Buku A5(14,8cm x 21 cm)					
5.	Jenis cover yang digunakan keras dan tidak mudah sobek (Ivory 230gr)					
6.	Jenis kertas yang digunakan dalam buku memenuhi standar pembuatan buku (<i>art paper</i>)					
B.	Aspek Desain Buku					
1.	Gambar dalam buku <i>Fun Football</i> sesuai dengan isi materi untuk menambah pemahaman pembaca					
2.	Ukuran dan tebal buku <i>Fun Football</i> sudah sesuai					
3.	Gambar dalam buku <i>Fun Football</i> terlihat jelas					
4.	Tampilan buku <i>Fun Football</i> menarik					

5.	Tata letak gambar sudah sesuai					
C.	Aspek Penulisan					
1.	Font yang digunakan dalam buku <i>Fun Football</i> mudah dibaca dan dipahami					
2.	Pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam buku <i>Fun Football</i> sudah sesuai					
3.	Kalimat dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (EYD)					
4.	Tata letak tulisan dalam buku <i>Fun Football</i> sudah sesuai					
Komentar/Saran:						

Tabel 3. Tabel Rancangan Penilaian Ahli Media

Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen Tugas Akhir (TA) tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk uji produk tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan untuk uji produk dengan revisi sesuai saran
- ☐ Belum layak uji produk

D. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis (Ulber Silalahi, 2009: 339).

Analisis yang dilakukan, didapatkan dari kuisisioner yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah produk buku awal telah diselesaikan, maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah memberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan *review* dan penilaian dari hasil produk buka awal yang dihasilkan. Setelah ahli materi dan ahli media memberikan penilaian, maka hasil tersebut disunting kedalam tulisan yang baik dan sistematis tanpa menghilangkan makna sebenarnya dan selanjutnya hasil tersebut yang akan menjadi hasil penelitian ini yang akan dikaji lebih lanjut dalam pembahasan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

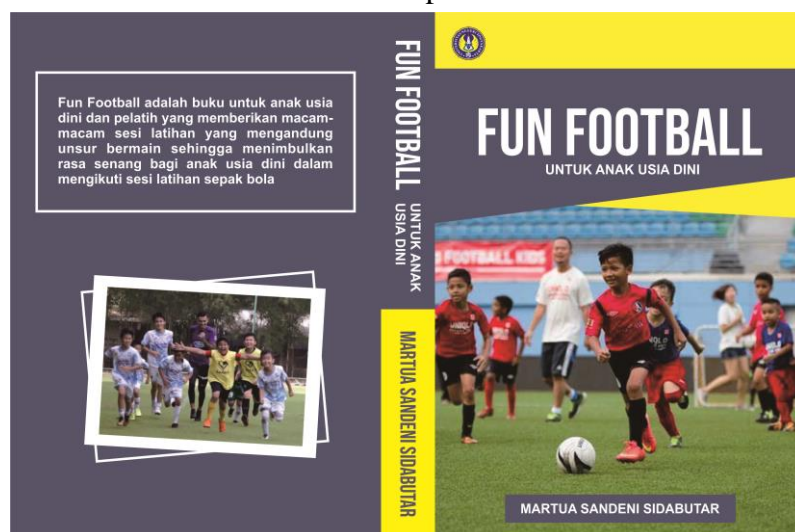
A. Hasil Produk Awal yang Dihasilkan

Dari rangkaian proses penyusunan awal buku dan penilaian dari ahli materi serta ahli media diatas, diperoleh hasil produk awal berupa buku yang berjudul “*Fun Football untuk Anak Usia Dini*”. Isi dari buku tersebut adalah 1) Pendahuluan yang memuat mengenai latar belakang pembuatan buku tersebut, kemudian 2) Pengenalan formasi dalam sepakbola, yang akan memberikan informasi mengenai posisi pemain dalam sepakbola dan beberapa formasi yang digunakan dalam sepakbola serta susunannya. Adapaun isi dalam bab ini adalah Posisi dan fungsi dari penjaga gawang; Pemain belakang; Pemain tengah; Pemain depan; Kemudian terdapat pembagian lapangan berdasarkan lebar dan; Pembagian lapangan berdasarkan panjang; Selanjutnya terdapat formasi 4-4-2; Formasi 3-5-2; Formasi dan 4-3-3; kemudian inti buku 3) Latihan *Fun Football*, yang memberikan beberapa model permainan sepakbola yang mengandung unsur bermain yang tepat digunakan dalam sesi latihan sepakbola untuk anak usia dini. Adapun latihan *Fun Football* yang diberikan yaitu Pelangi yang indah, Bayanganku; Sundul dan tangkap; Nyanyian kepala, pundak tutut, kaki; Nyanyian sang pemenang; Datang padaku; Ikuti aku; Cari teman; Siapa yang terbaik; Perhatikan angka dalam cerita; Hentikan aku dengan tubuhmu; Tukar tempat; Bernyanyilah; Kancil dan buaya; Estafet bola; Gerakan segitiga; Si raja kolong; Jatuhkan bola; Pengontrol yang handal; Jatuhkan *cone* dengan bola; Cobaan zig-zag; Ambilah harta karun; Estafet target; Penyerangan 3 penjuru; Tembakan tak terduga; Eksekusi sempurna; Atasi rintangan;

Menyerang dari belakang gawang; Bertahan dan menyerang; Pertahankan bola; Tepat sasaran; Siapa cepat; 5 vs 5 dengan gawang; Gol jarak dekat; Menyerang dengan total; 3 vs 3 dengan 4 gawang; Menyerang dengan bantuan sayap kemudian,

4) Tiga Atlet Sepakbola Terbaik di Indonesia. Adapaun atlet sepakbola tersebut adalah Evan Dimas Darmono; Bambang Pamungkas; dan Egy Maulana Vikri 5) Lima Atlet Sepakbola Terbaik di Dunia. Adapun atlet sepakbola tersebut adalah Christiano Ronaldo; Lionel Messi; Neymar da Silva Santos Junior; Ronaldinho; dan David Beckham, yang dimana keduanya bab tersebut memberikan informasi mengenai biografi dan prestasi beberapa atlet sepakbola yang luar biasa, baik dari nasional maupun internasional, kemudia yang terakhir 6) Istilah-istilah dalam sepakbola, yang memberikan informasi penting mengenai istilah-istilah yang sering digunakan dalam permainan sepakbola. Adapun istilah-istilah yang dicantumkan adalah Istilah posisi pemain sepakbola; Istilah tendangan; Istilah pelanggaran dalam sepakbola; Istilah Teknis; Istilah waktu; dan Istilah tambahan dalam sepakbola. Dan di akhir buku juga di lampirkan mengenai biografi penulis dan biografi pembimbing.

Adapun buku ini memiliki desain *cover* seperti berikut dibawah ini:



Gambar 6. Gambar Desain Cover Buku *Fun Football* untuk Anak Usia Dini

Sedangkan adapun isi lengkap dari buku “*Fun Football untuk Anak Usia Dini*” yang menjadi hasil dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

PENDAHULUAN



Gambar 7. Gambar Pendahuluan Sepakbola Anak Usia Dini

(fun-japan.jp)

Pengertian sepakbola merupakan sebuah permainan yang dimainkan beregu, yang masing-masing regu terdiri dari penjaga gawang, pemain belakang, pemain tengah, dan pemain depan. Seorang penjaga gawang boleh menggunakan semua anggota tubuh untuk bermian kecuali tangan (hanya untuk di daerah gawangnya). Sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang.

Permainan sepakbolah di pimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh dua orang penjaga garis atau di sebut asisten wasit. Permainan sepakbola di mainkan dalam dua babak, antara babak pertama dan kedua di beri waktu istirahat, dan dilakukan pertukaran tempat. Kesebelasan yang dinyatakan menang adalah kesebelasan yang sampai akhir pertandingan lebih banyak memasukan bola ke gawang lawannya.

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang diminati dan digemari oleh hampir semua orang di bumi, salah satunya Indonesia yang memiliki antusias yang tinggi terhadap olahraga sepakbola. Sepakbola juga bisa dinikmati oleh semua kalangan usia dan lapisan masyarakat.

Berbicara mengenai segi permainan, sepakbola merupakan olahraga yang menuntut kerjasama tim. Keberhasilan suatu tim tidak ditentukan oleh satu pemain saja, akan tetapi keberhasilan tim bergantung pada kerjasama seluruh pemain (*teamwork*). Keberhasilan ataupun prestasi suatu tim selalu berhubungan dengan faktor yang meliputi kemampuan fisik, taktik, teknik, dan juga mental.

Tujuan dari permainan sepakbola adalah untuk mencetak gol ke gawang lawan dan menjaga gawang sendiri agar tidak kemasukan gol dari lawan. Selain itu permainan sepakbola juga dapat bertujuan sebagai hiburan ditengah rasa penat.

Pembinaan anak merupakan masa penting untuk mempersiapkan kemampuan dasar anak sebelum memasuki tahap spesialisasi yang masih kurang diperhatikan. Anak memiliki arti yang semakin penting manakala dikaitkan dengan investasi yang tidak ternilai harganya, tidak hanya untuk prestasi olahraga, tetapi juga masa depan kehidupan.

Dalam melakukan pelatihan sepakbola untuk anak usia dini, pelatih hendaknya merancang model latihan sepakbola yang melibatkan unsur bermain. Menyuruh anak untuk melakukan latihan saja dalam waktu yang lama, akan dirasakan oleh anak sebagai siksaan. Oleh karena itu, peran minat sangat berpengaruh terhadap proses pembinaan skill sepakbola pada anak usia dini.

Usia anak merupakan usia bermain sehingga bentuk aktivitas berlatih sepakbola yang diberikan merupakan aktivitas bermain. Dengan pembinaan yang melibatkan unsur bermain akan dapat memunculkan sebuah perasaan senang yang dapat memotivasi anak dalam berlatih. Latihan yang diberikan harusnya sesuai, menggugah interrest-nya, dan cocok diberikan kepada kelompok umur. Oleh sebab itu, jika pelatih menemukan pemain yang mengalami kejenuhan, maka pelatih harus mengevaluasi dan menata ulang program latihannya agar latihan menjadi lebih baik dan menyenangkan bagi pemain.

Atas dasar tersebut maka diperlukan model pengembangan latihan sepakbola berbasis “Fun Football” yang dapat digunakan dan diterapkan untuk anak usia dini.

FORMASI DALAM SEPAKBOLA

Formasi sepakbola adalah cara penempatan ruang gerak serta pembagian tugas setiap pemain dengan posisi yang ditempatinya. Dengan adanya formasi, setiap pemain mengetahui daerah ruang gerak masing-masing, memahami apa yang harus dilakukan pada saat menyerang, kemana harus bergerak, dan siapa yang harus di jaga pada saat berada dalam kondisi bertahan.

Dalam formasi terdapat beberapa posisi dan fungsinya yaitu:

1. Penjaga Gawang (Keeper)

Penjaga gawang merupakan pemain yang dapat menggunakan seluruh bagian tubuhnya pada area pinalti. Ketika di luar kotak pinalti keeper sama dengan pemain lain yaitu tidak boleh menggunakan bagian tangan. Penjaga gawang mempunyai

keistimewaan yaitu ketika berada di kotak kecil, penjaga gawang tidak boleh disentuh oleh tim lawan, jika pemain lawan menyentuh penjaga gawang maka wasit akan memberikan pelanggaran kepada tim yang melanggar.

2. Pemain Bertahan (Defender)

Pemain bertahan merupakan pemain yang berada paling dekat dengan penjaga gawang dan yang mempunyai tugas untuk menghalangi penyerangan dari tim lawan. Dalam posisi defender ada beberapa bagian yang harus di ketahui yaitu:

- **Central defender:** berada dibagian tengah dalam pertahanan.
- **Fullback/wingback:** berada di sisi kanan dan kiri pertahanan.
- **Libero:** berada diposisi paling belakang dalam pertahanan.
- **Stopper:** biasanya berada di depan libero.

3. Pemain Tengah (Midfielder)

Pemain tengah berada diantara pemain bertahan dan pemain penyerang. Pemain tengah atau gelandang mempunyai tugas untuk mengalirkan bola ke pemain penyerang (depan/stiker). sangatlah berperan penting dalam pertandingan, baik dalam menyerang ataupun bertahan. Di posisi ini ada beberapa posisi yaitu:

- **Gelandang bertahan:** biasanya berada agak sedikit dekat dengan pemain
- **Gelandang sayap:** biasanya berada di tengah pada sisi lapangan.
- **Gelandang serang:** biasanya berada dekat dengan pemain depan

4. Pemain Depan/ Penyerang (Stiker)

Pemain depan atau penyerang merupakan pemain yang berada di ujung paling depan pada sebuah tim, biasanya berada paling dekat dengan gawang lawan. Tugas

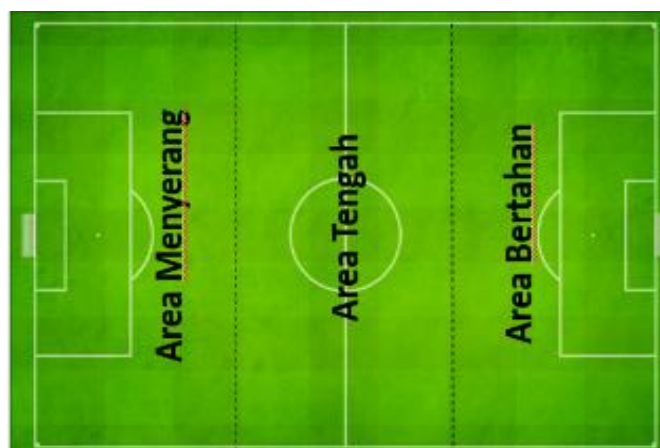
utama dari pemain depan adalah mencetak gol ke gawang lawan. Pemain depan memiliki beberapa posisi yaitu:

- **Penyerang tengah:** biasanya berada dibagian tengah lapangan.
- **Penyerang sayap:** berada dipinggir lapangan dekat dengan garis tepi lapangan.

Formasi akan dapat berjalan baik, ketika pemain mampu menjalankan tugasnya dalam posisinya dan mengerti setiap bagian lapangan yang harus dikuasai. Lapangan dibagi berdasarkan lebar dan panjangnya. Adapun pembagian lapangan adalah sebagai berikut:

1. Pembagian lapangan berdasarkan lebar:

- **Area bertahan** : area ini adalah 1/3 di belakang dalam lapangan, biasanya diisi oleh pemain bertahan dan keeper.
- **Area tengah** : area ini adalah 1/3 di tengah dalam lapangan, biasanya diisi oleh pemain tengah
- **Area menyerang** : area ini adalah 1/3 kedepan dalam lapangan, biasanya diisi oleh pemain depan.



Gambar 8. Pembagian Lapangan Berdasarkan Lebar (Dokumentasi Pribadi)

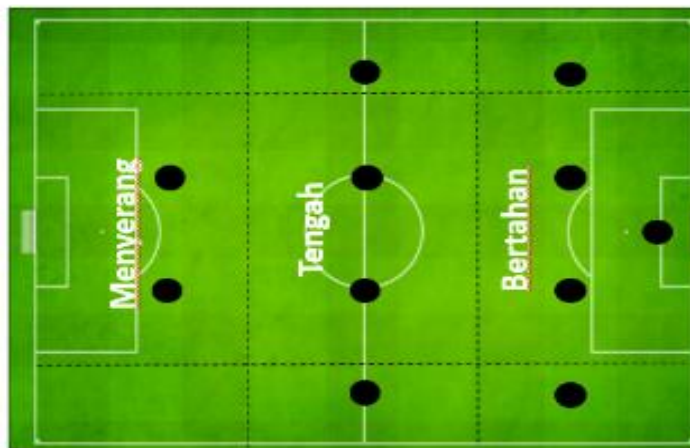
2. Pembagian lapangan berdasarkan panjang:

- **Area kiri** : area ini adalah 1/3 kiri dari dalam lapangan
- **Area tengah** : area ini adalah 1/3 tengah dari dalam lapangan
- **Area kanan** : area ini adalah 1/3 kanan dari dalam lapangan



Gambar 9. Pembagian Lapangan Berdasarkan Panjang
(Dokumentasi Pribadi)

Formasi 4-4-2



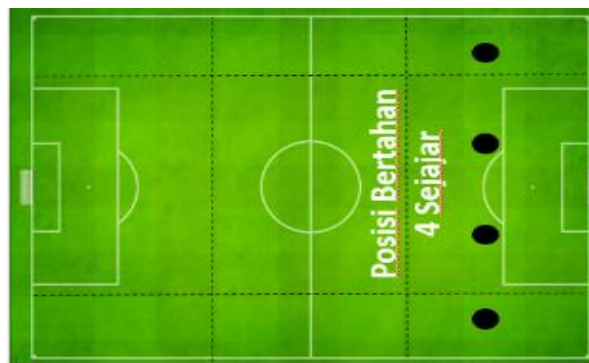
Gambar 10. Formasi 4-4-2
(Dokumentasi Pribadi)

Formasi 4-4-2 memiliki susunan yaitu 4 pada daerah bertahan, 4 pada daerah tengah dan 2 pada daerah menyerang. Formasi ini merupakan perpaduan antara

pertahanan dan serangan yang kuat. Latihan dengan menggunakan formasi 4-4-2 menekankan area pertahanan dan membuat serangan yang baik. Dalam formasi ini penting bagi antara para pemain bertahan memiliki komunikasi yang baik untuk membuat jebakan *offside*.

A. Susunan Pemain Bertahan 4-4-2

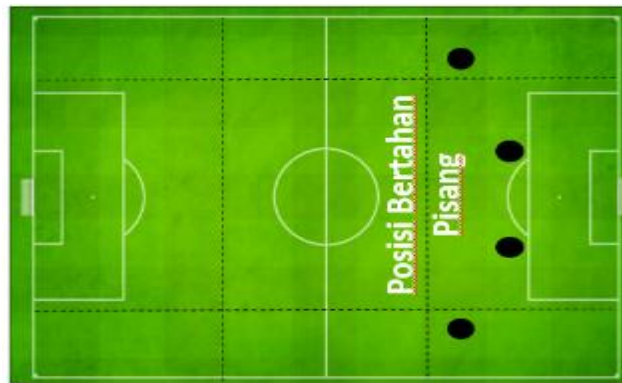
1. Pemain Bertahan Sejajar



Gambar 11. Formasi 4-4-2 Bertahan Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain bertahan akan ditempatkan sejajar, dengan 2 pemain bertahan pada bagian tengah dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi sebagai penghalang serangan pertama dari lawan pada masing-masing sisi (luar). Sedangkan 2 pemain tengah saling berkomunikasi untuk menghalang serangan pertama dari lawan pada bagian tengah.

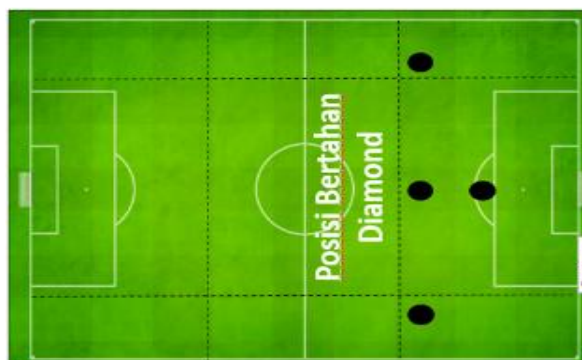
2. Pemain Bertahan Berbentuk Pisang



Gambar 12. Formasi 4-4-2 Bertahan Bentuk Pisang (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain bertahan akan ditempatkan berbentuk pisang, dengan 2 pemain bertahan pada bagian tengah dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi sebagai penghalang serangan pertama dari lawan pada masing-masing sisi (luar). Sedangkan 2 pemain tengah saling berkomunikasi untuk menghalang serangan pertama dari lawan pada bagian tengah.

3. Pemain Bertahn Berbentuk Diamod



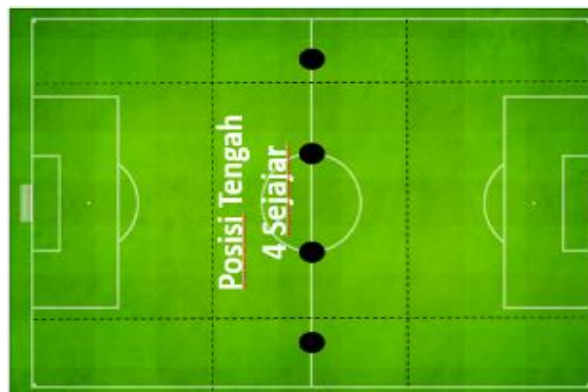
Gambar 13. Formasi 4-4-2 Bertahan Bentuk Diamond (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain bertahan akan ditempatkan berbentuk berlian, dengan 2 pemain bertahan pada bagian tengah membentuk posisi vertikal dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi

lapangan berfungsi sebagai penghalang serangan pertama dari lawan pada masing-masing sisi (luar). Sedangkan pemain bertahan pada bagian tengah yang berada didepan untuk menghalang serangan pertama dari lawan pada bagian tengah.

B. Susunan Pemain Tengah 4-4-2

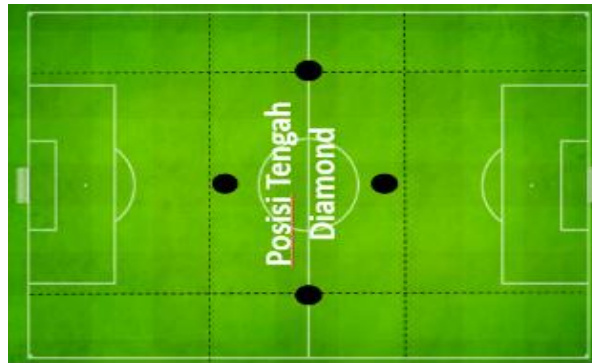
1. Pemain Tengah Berbentuk Sejajar



Gambar 14. Formasi 4-4-2 Tengah Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain tengah akan ditempatkan sejajar, dengan 2 pemain tengah ditempatkan bagian tengah dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi untuk melakukan transisi bertahan dan menyerang pada bagian sisi lapangan. Sedangkan 2 pemain tengah berfungsi untuk melakukan transisi bertahan dan menyerang pada bagian tengah lapangan.

2. Pemain Tengah Berbentuk Diamond

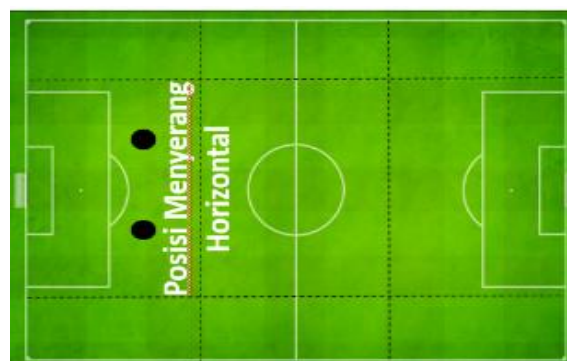


Gambar 15. Formasi 4-4-2 Tengah Bentuk Diamond (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain tengah akan ditempatkan berbentuk berlian, dengan 2 pemain tengah ditempatkan bagian tengah dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi untuk melakukan transisi bertahan dan menyerang pada bagian sisi lapangan. Sedangkan pemain tengah posisi depan akan difokuskan untuk menyerang, sedangkan pemain tengah posisi belakang difokuskan untuk bertahan.

C. Susunan Pemain Menyerang 4-4-2

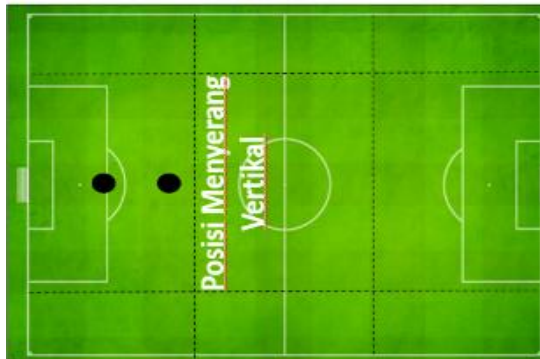
1. Pemain Menyerang Horizontal



Gambar 16. Formasi 4-4-2 Menyerang Horizontal (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini 2 pemain depan ditempatkan sejajar yang memiliki fungsi sama yaitu mencetak gol sebanyak mungkin. Ketika melakukan pertahanan, pemain depan ini berfungsi untuk menghalang serangan pertama pada masing-masing sisi.

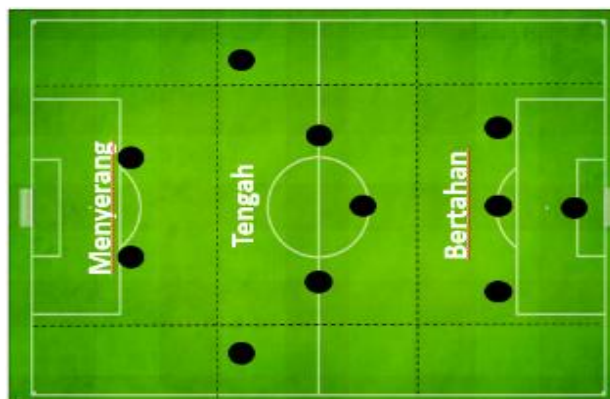
2. Pemain Menyerang Vertikal



Gambar 17. Formasi 4-4-2 Menyerang Vertikal (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini 2 pemain depan ditempatkan sejajar secara horizontal yang memiliki fungsi sama yaitu mencetak gol sebanyak mungkin. Ketika melakukan pertahanan, yang berfungsi untuk menghalang serangan pertama dari lawan adalah pemain pada posisi terdepan.

Formasi 3-5-2

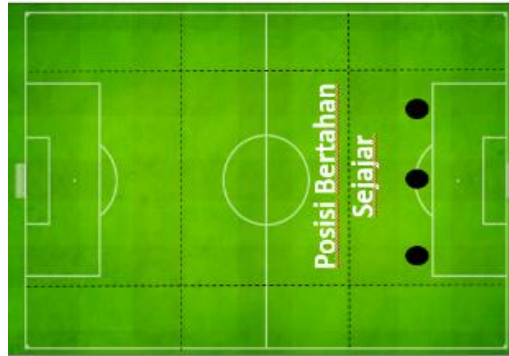


Gambar 18. Formasi 3-5-2 (Dokumentasi Pribadi)

Formasi 3-5-2 merupakan formasi yang menggunakan 3 pemain bertahan, 5 pemain tengah dan 2 pemain depan. Pemain bertahan dibutuhkan kemampuan membantu teman, *pressing* lawan dan memprediksi gerakan pemain depan. Pemain tengah dibutuhkan daya tahan dan kecepatan yang baik, sedangkan pemain depan diharapkan mempunyai finishing dan kemampuan melewati lawan yang baik.

A. Susunan Pemain Bertahan 3-5-2

1. Posisi Bertahan Sejajar

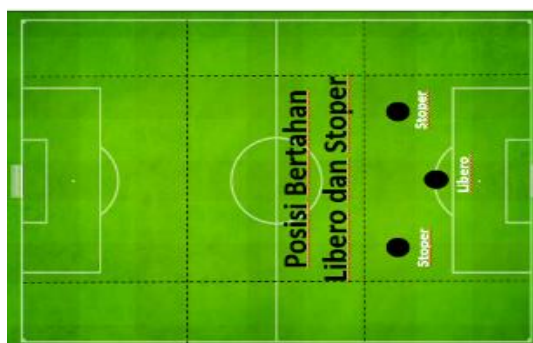


Gambar 19. Formasi 3-5-2 Bertahan Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 3 pemain bertahan akan ditempatkan sejajar pada bagian tengah. Ketiga pemain belakang ini akan merapat dan sejajar untuk mempersempit ruang gerak lawan.

Pada saat bertahan ketiga pemain ini akan bergerak ke belakang atau kedalam untuk menghalang serangan lawan, sedangkan saat menyerang 3 pemain akan bergerak ke depan untuk membantuk gelandang.

2. Posisi Bertahan 1 Libero dan 2 Stoper



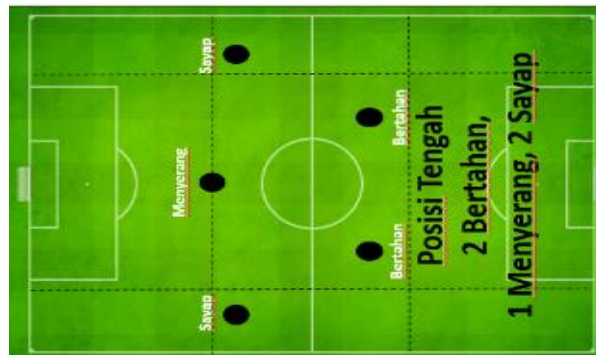
Gambar 20. Formasi 3-5-2 Bertahan 1 Libero, 2 Stoper (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini, 3 pemain bertahan ditempatkan dengan 2 pemain bertahan sebagai stopper pada posisi berada disisi depan dan memiliki fungsi untuk menghalang serangan pertama dari lawan. Kemudian 1 pemain bertahan sebagai

libero dengan posisi berada di bagian belakang dari pemain stopper yang berfungsi untuk menghalang serangan pemain setelah pemain libero.

B. Susunan Pemain Tengah 3-5-2

1. Posisi Tengah 2 Bertahan, 1 Menyerang dan 2 Sayap

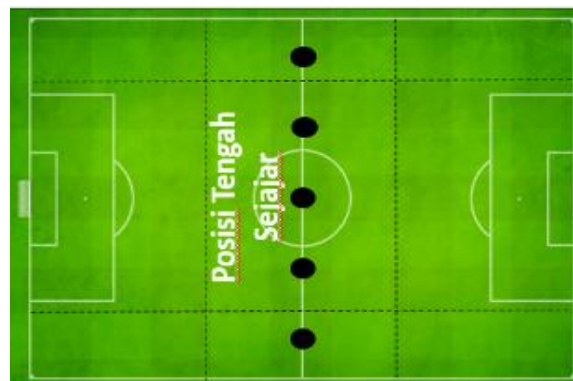


Gambar 21. Formasi 3-5-2 Tengah 2 Bertahan, 1 Menyerang, 2 Sayap

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini ditempatkan 5 pemain tengah dengan 1 pemain berada di posisi depan yang berfungsi sebagai penyerang, 2 pemain diposisi tengah luar kanan dan tengah luar kiri yang berfungsi untuk menyerang dan menghalang serangan disisi lapangan, dan 2 pemain diposisi belakang yang berfungsi untuk menghalang serangan masuk ke dalam daerahnya.

2. Posisi Tengah Sejajar



Gambar 22. Formasi 3-5-2 Tengah Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam posisi ini 5 pemain tengah ditempatkan pada posisi sejajar dengan posisi gelandang luar kanan, gelandang tengah dan gelandang luar kiri. Posisi ini memiliki jarak yang dekat antar pemainnya yang berfungsi untuk memudahkan dalam merebut bola dan berkomunikasi satu dengan yang lain.

3. Posisi Tengah 1 Bertahan, 2 Menyerang dan 2 Sayap

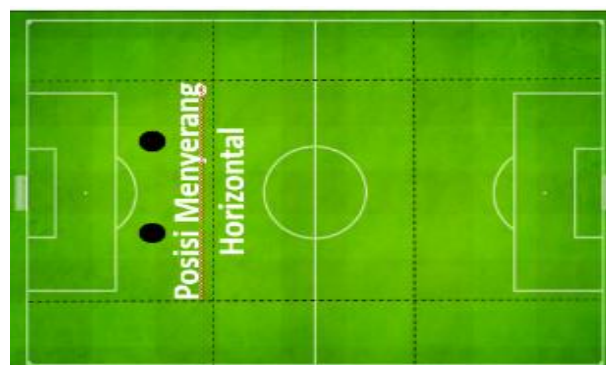


Gambar 23. Formasi 3-5-2 Tengah 1 Bertahan, 2 Menyerang, 2 Sayap
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam fomasi ini 5 pemain tengah ditempatkan dengan posisi 2 pemain tengah pada sisi samping lapangan yang berfungsi untuk menyerang pertahanan lawan dari sisi samping lapangan, 2 pemain sayap yang berfungsi untuk jalan dalam melakukan serangan, dan 1 pemain bertahn disisi belakang untuk menghalang serangan lawan.

C. Susunan Pemain Menyerang 3-5-2

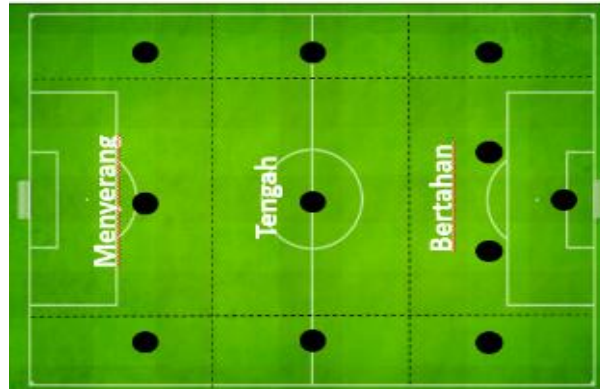
1. Pemain Menyerang Vertikal



Gambar 24. Formasi 3-5-2 Menyerang Vertikal (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini 2 pemain depan ditempatkan sejajar yang memiliki fungsi sama yaitu mencetak gol sebanyak mungkin. Ketika melakukan pertahanan, pemain depan ini berfungsi untuk menghalang serangan pertama pada masing-masing sisi.

Formasi 4-3-3



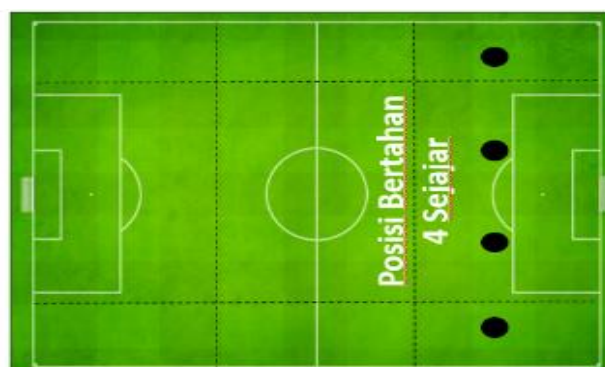
Gambar 25. Formasi 4-3-3 (Dokumentasi Pribadi)

Formasi 4-3-3 memiliki susunan yaitu 4 pada daerah bertahan, 4 pada daerah tengah dan 2 pada daerah menyerang.

Dalam formasi ini pemain tengah memiliki andil yang sangat penting. Pemain tengah harus memiliki kreativitas dan ritme serangan yang ditunjang dengan daya tahan serta kekuatan fisik dalam mengatur serangan dan membantu pertahanan.

A. Susunan Pemain 4-3-3

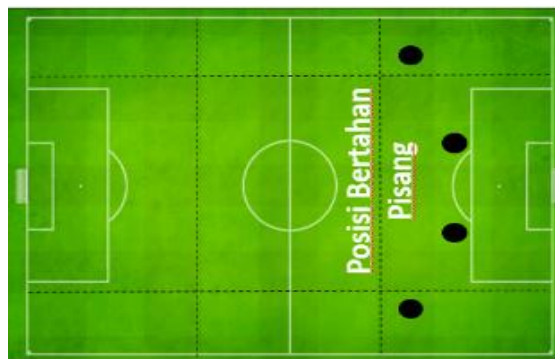
1. Pemain Bertahan Sejajar



Gambar 26. Formasi 4-3-3 Bertahan Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain bertahan akan ditempatkan sejajar, dengan 2 pemain bertahan pada bagian tengah dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi sebagai penghalang serangan pertama dari lawan pada masing-masing sisi (luar). Sedangkan 2 pemain tengah saling berkomunikasi untuk menghalang serangan pertama dari lawan pada bagian tengah.

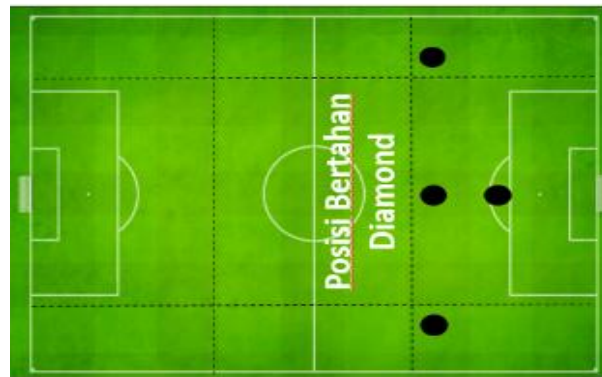
2. Pemain Bertahan Berbentuk Pisang



Gambar 27. Formasi 4-3-3 Bertahan Bentuk Pisang (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain bertahan akan ditempatkan berbentuk pisang, dengan 2 pemain bertahan pada bagian tengah dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi sebagai penghalang serangan pertama dari lawan pada masing-masing sisi (luar). Sedangkan 2 pemain tengah saling berkomunikasi untuk menghalang serangan pertama dari lawan pada bagian tengah.

3. Pemain Bertahan Berbentuk Diamond

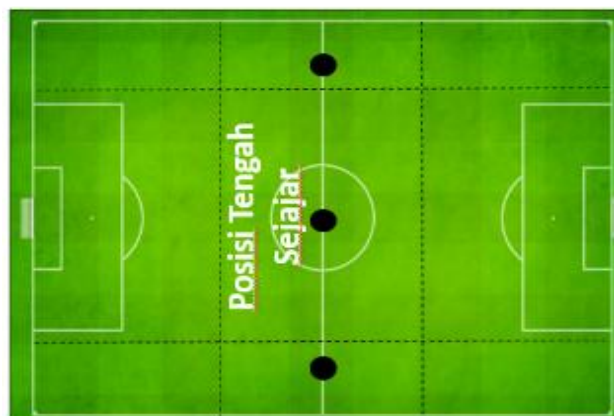


Gambar 28. Formasi 4-3-3 Bertahan Bentuk Diamond (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi permainan ini, 4 pemain bertahan akan ditempatkan berbentuk berlian, dengan 2 pemain bertahan pada bagian tengah membentuk posisi vertikal dan 2 pemain pada bagian kanan dan kiri lapangan. 2 pemain pada bagian sisi lapangan berfungsi sebagai penghalang serangan pertama dari lawan pada masing-masing sisi (luar). Sedangkan pemain bertahan pada bagian tengah yang berada didepan untuk menghalang serangan pertama dari lawan pada bagian tengah.

B. Susunan Pemain Tengah 4-3-3

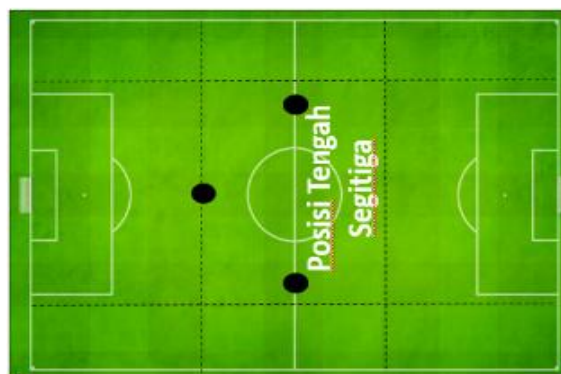
1. Pemain Tengah Sejajar



Gambar 29. Formasi 4-3-3 Tengah Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini 3 pemain tengah ditempatkan dengan posisi sejajar pada bagian sisi luar kanan yang berfungsi untuk melakukan transisi bertahan dan menyerang pada bagian kanan lapangan sisi luar kiri yang berfungsi untuk melakukan transisi bertahan dan menyerang pada bagian kiri lapangan dan sisi tengah yang berfungsi untuk melakukan transisi bertahan dan menyerang pada bagian tengah lapangan.

2. Pemain Tengah Berbentuk Segitiga

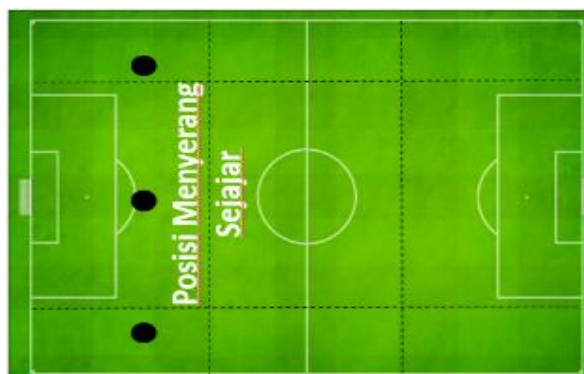


Gambar 30. Formasi 4-3-3 Tengah Bentuk Segitiga (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini 3 pemain tengah akan ditempatkan dengan posisi segitiga dimana terdapat 1 pemain pada bagian depan yang difokuskan untuk melakukan penyerangan dan 2 pemain lain di bagian belakang yang difokuskan untuk melakukan pertahanan.

C. Susunan Pemain Menyerang 4-3-3

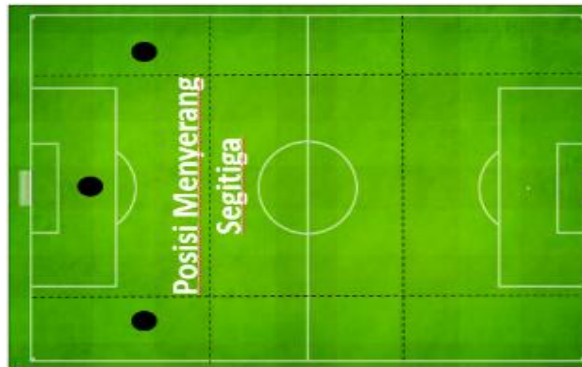
1. Pemain Menyerang Sejajar



Gambar 31. Formasi 4-3-3 Menyerang Sejajar (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini, ketiga pemain depan diposisikan sejajar pada sisi kanan dan sisi tengah. Fungsi ketiga pemain ini sama, yaitu melakukan serangan dan pertahanan pada masing-masing sisi yang telah ditetapkan.

2. Pemain Menyerang Berbentuk Segitiga

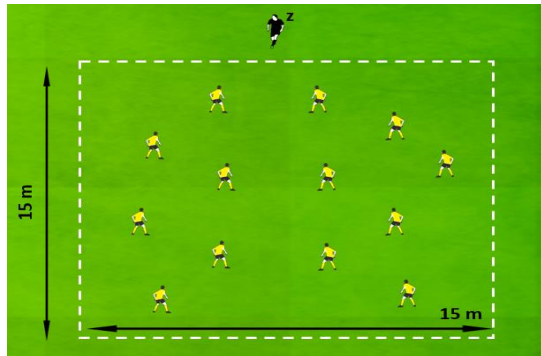


Gambar 32. Formasi 4-3-3 Menyerang Bentuk Segitiga (Dokumentasi Pribadi)

Dalam formasi ini 3 pemain depan akan ditempatkan dengan posisi segitiga dimana terdapat 1 pemain pada bagian depan yang difokuskan untuk melakukan penyerangan dari sisi tengah dan 2 pemain lain di bagian sisi belakang kanan dan kiri yang difokuskan untuk melakukan penyerangan dari sisi kanan dan kiri lapangan.

LATIHAN FUN FOOTBALL

1. Pelangi yang Indah



Gambar 33. Gambar Latihan Pelangi yang Indah (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m.

Deskripsi:

Para pemain mengikuti instruksi dari pelatih sebagai berikut:

Merah : Berlari di sekitar lapangan

Kuning : Lari ditempat

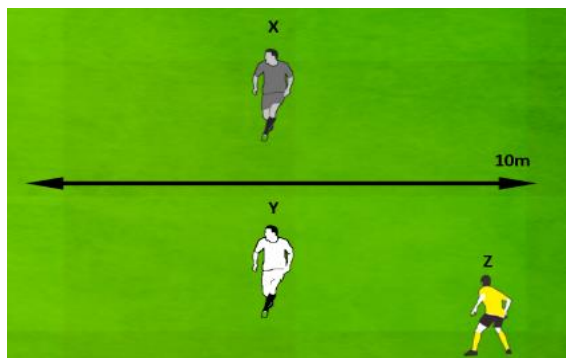
Hijau : Bergeser ke kanan dan ke kiri

Biru : Berlari maju dan mundur

Goals:

Mendorong pemain untuk banyak bergerak dan kemampuan mendengar.

2. Bayanganku



Gambar 34. Gambar Latihan Bayanganku (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

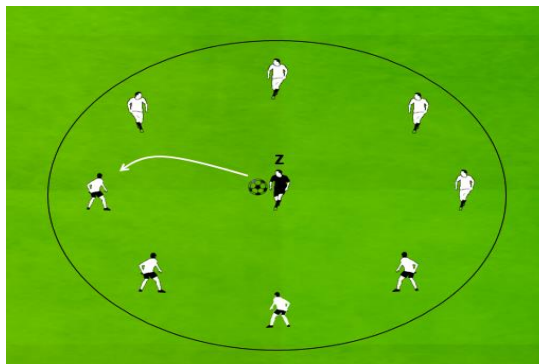
Lapangan dengan garis horizontal sepanjang 10 m untuk memisahkan pemain X dan Y yang diibaratkan sebagai cermin.

Deskripsi:

Pemain Y merupakan bayangan pemain X, sehingga pemain Y harus mengikuti setiap gerakan pemain X.

Goals:

Mendorong pemain dalam berlatih gerakan tipu dalam menghadapi lawan.

3. Sundul dan Tangkap

Gambar 35. Gambar Latihan Sundul dan Tangkap (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Langan dengan pemain membuat paposisi melingkar

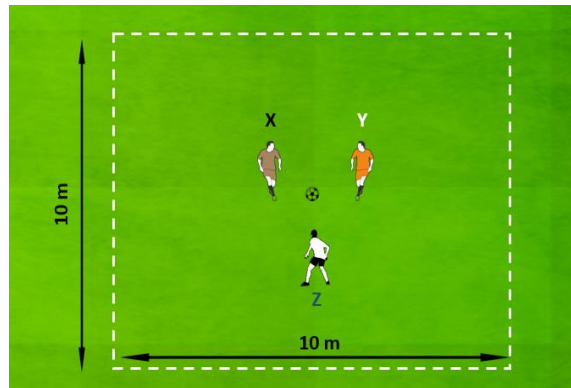
Deskripsi:

Pemain mengikuti kebalikan instruksi dari pelatih. Ketika pelatih mengatakan sundul, maka pemain harus menangkap, begitu juga sebaliknya.

Goals:

Melatih kemampuan mendengar untuk menimbulkan aksi dan reaksi secepat mungkin

4. Nyanyian Kepala Pundak Lutut Kaki



Gambar 36. Gambar Latihan Nyanyian Kepala Pundak Lutut Kaki
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 10m x 10m dan bola.

Deskripsi:

Pemain mengikuti instruksi pelatih berupa nyanyian kepala pundak lutut kaki. Kata yang diucapkan berarti menentukan bagian tubuh yang akan digunakan untuk mengontrol bola.

Misal kata yang terucap adalah lutut, maka pemain harus mengontrol bola dengan lutut.

Goals:

Melatih kemampuan mendengar untuk menimbulkan aksi dan reaksi secepat mungkin.

5. Salam Sang Pemenang



Gambar 37. Gambar Latihan Salam Sang Pemenang (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan *cone*.

Deskripsi:

Pemain melakukan jogging disekitar lapangan. Ketika pelatih memberi instruksi “Yaa”, maka pemain harus mengambil *cone*. Pemain yang tidak mendapatkan *cone* akan diberi hukuman dengan memberi salam pada pemenang.

Goals:

Melatih pemain untuk memanfaatkan kecepatan dan percepatan.

7. Datang Padaku



Gambar 38. Gambar Latihan Datang Padaku (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

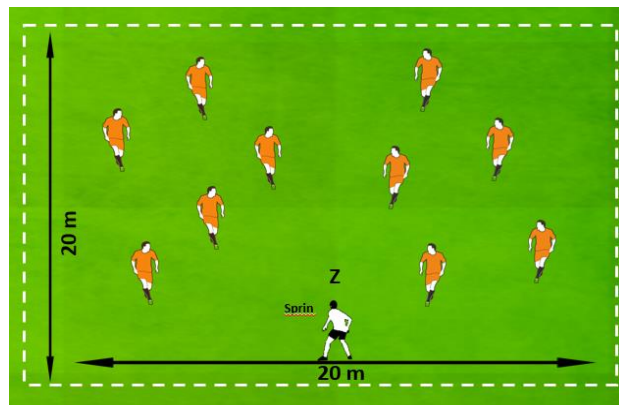
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

Deskripsi:

Pemain mendribbling bola secepat mungkin ke tempat yang diinstruksikan oleh pelatih. Pemain terakhir akan dikeluarkan hingga tersisa 1 pemenang.

Goals:

Melatih pemain untuk mendribbling bola secepat mungkin.

8. Ikuti Aku

Gambar 39. Gambar Latihan Ikut Aku (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m.

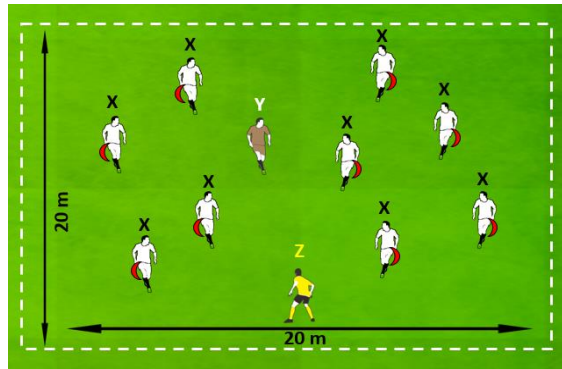
Deskripsi:

Pemain melakukan semua instruksi pelatih. Misalnya pelatih memberikan instruksi yaitu “**Sprin**”, maka pemain harus melakukan sprin.

Goals:

Mendorong pemain untuk banyak bergerak dan kemampuan mendengar.

9. Cari Teman



Gambar 40. Gambar Latihan Cari Teman (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, stopwatch dan kain.

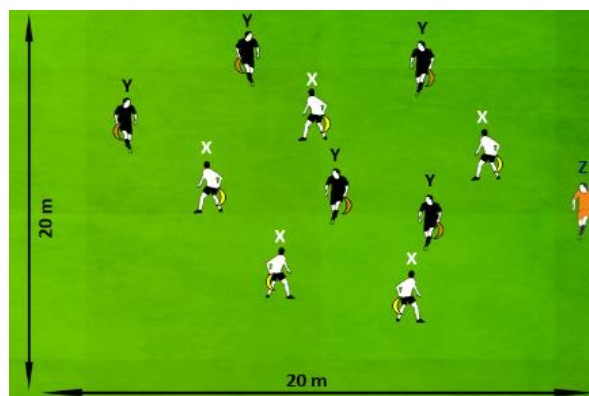
Deskripsi:

Pemain Y mencari teman dengan memegang kain pada pemain X. Pemain X yang terpegang kainnya akan menjadi pemain Y. Permainan ini berlangsung selama ± 5 menit. Pemain X yang bertahan menjaga kainnya adalah pemenangnya.

Goals:

Melatih pemain untuk menghindari lawan dalam menjaga bola

10. Siapa yang Terbaik



Gambar 41. Gambar Latihan Siapa yang Terbaik (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, stopwatch dan kain.

Deskripsi:

Pemain X berusaha memegang kain pemain Y, begitu juga sebaliknya.

Permainan berlangsung selama ± 5 menit. Siapa cepat memegang kain peminan lawan, maka kelompok tersebut pemenangnya.

Goals:

Melatih pemain dalam melakukan kerjasama tim (tema work)

11. Perhatikan Angka Dalam Cerita

Gambar 42. Gambar Latihan Perhatikan Angka Dalam Cerita (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m.

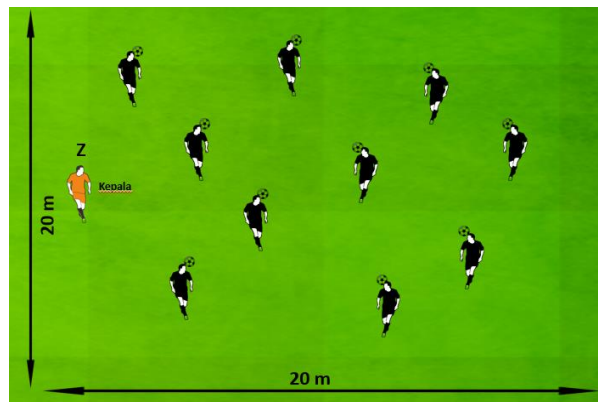
Deskripsi:

Para pemain harus memperhatikan angka yang terdapat pada cerita pelatih. Kemudian pemain harus berkumpul sesuai dengan angka yang disebutkan dalam cerita. Pemain yang tidak mendapatkan kelompok sesuai instruksi akan mendapatkan hukuman.

Goals:

Mendorong pemain untuk banyak bergerak dan bereaksi

12. Hentikan Aku Dengan Tubuhmu



Gambar 43. Gambar Latihan Hentikan Aku Dengan Tubuhmu
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

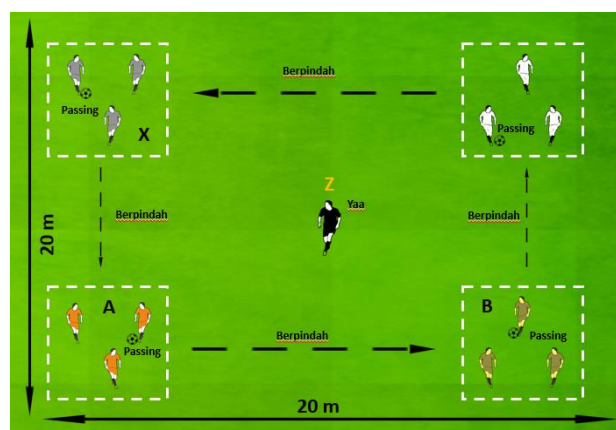
Deskripsi:

Para pemain berusaha menghentikan bola dengan bagian tubuh yang diinstruksikan oleh pelatih.

Goals:

Melatih pemain untuk melihat situasi.

13. Tukar Tempat



Gambar 44. Gambar Latihan Tukar Tempat (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

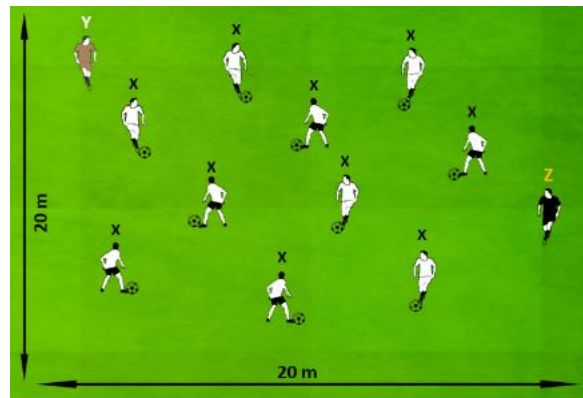
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

Deskripsi:

Para pemain melakukan passing pada daerahnya masing-masing. Setelah pelatih memberikan instruksi, maka para pemain harus berpindah tempat ke daerah lawan sesuai dengan ilustrasi diatas.

Goals:

Melatih pemain dalam mendribbling bola dengan baik

14. Bernyanyilah

Gambar 45. Gambar Latihan Bernyanyilah (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

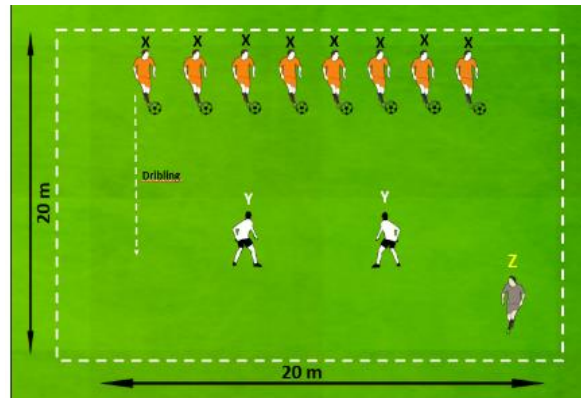
Deskripsi:

Pemain Y bernyanyi, sedangkan pemain X melakukan dribbling. Ketika pelatih memberi instruksi “Ganti”, maka pemain X harus berganti bola, sedangkan pemain Y berusaha mencari bola. Pemain yang tidak mendapatkan bola akan bergantian menyanyi.

Goals:

Melatih reaksi dan konsentrasi pemain

15. Kancil dan Buaya



Gambar 46. Gambar Latihan Kancil dan Buaya (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

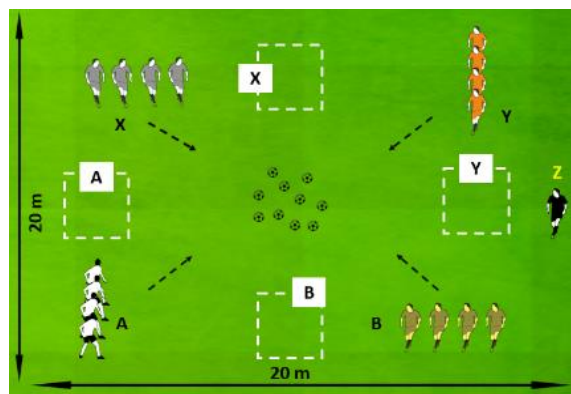
Deskripsi:

Pemain X menjadi kancil dengan menggiring bola melewati Y sebagai buaya. X berusaha menjaga bolanya, sedangkan Y berusaha merebut bola dari X.

Goals:

Melatih pemain dalam mendribbling bola untuk melewati pemain belakang lawan.

16. Estafet Bola



Gambar 47. Gambar Estafet Bola (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

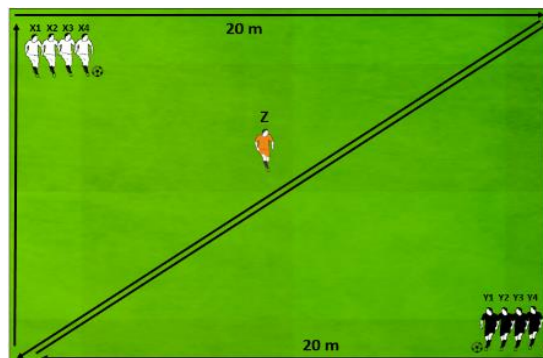
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, bola dan stopwatch.

Deskripsi:

Para pemain dari kelompok A, B, X dan Y secara estafet (bergantian) berusaha mengumpulkan bola dari tengah lapangan ke daerahnya masing-masing. Permainan dilakukan selama ± 10 menit. Kelompok yang paling banyak mengumpulkan bola adalah pemenangnya.

Goals:

Melatih kemampuan dribbling dan team work.

17. Gerakan Segitiga

Gambar 48. Gambar Gerakan Segitiga (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan dibagi menjadi segitiga sama kaki sebagai lintasan.

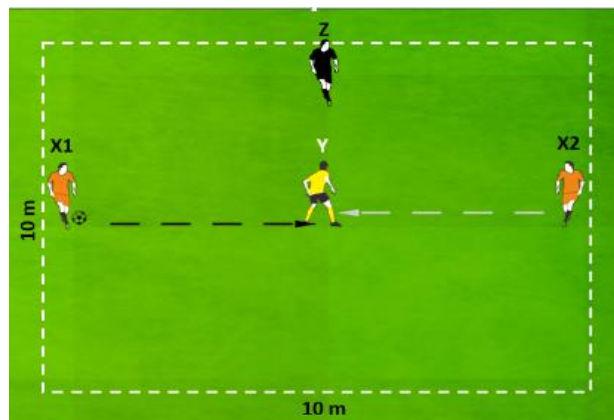
Deskripsi:

Baik pemain X maupun pemain Y secara estafet (bergantian) berusaha mendribbling bola dengan lintasan segitiga yang diberikan. Siapa cepat semua anggota menyelesaikan lintasan, maka dialah pemenangnya.

Goals:

Melatih kemampuan dribbling dan kecepatan.

18. Si Raja Kolong



Gambar 49. Gambar Latihan Si Raja Kolong (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 10m x 10m dan bola.

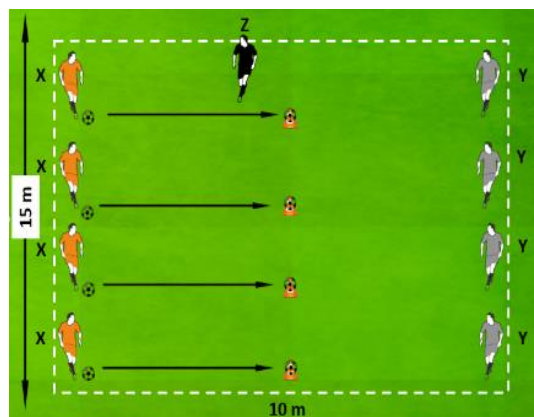
Deskripsi:

Pemain X1 saling memberikan passing bola ke pemain X2 melalui sela kaki (kolong) dari pemain Y.

Goals:

Melatih kemampuan passing pemain.

19. Jatuhkan Bola



Gambar 50. Gambar Latihan Jatuhkan Bola (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

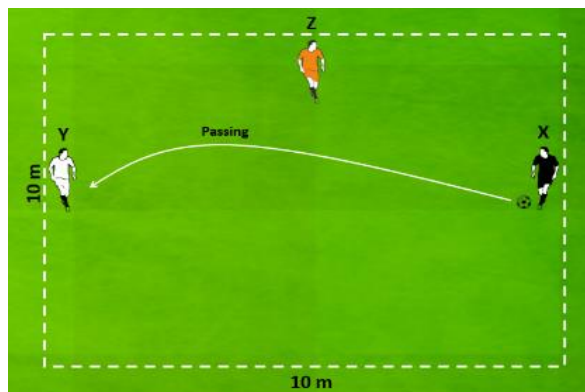
Lapangan dengan ukuran 10m x 10m, marker dan bola

Deskripsi:

Pemain X berusaha menjatuhkan bola diatas marker dengan bola yang ditendang ke arahnya. Begitu juga pemain Y. Tim yang paling banyak menjatuhkan bola adalah pemenangnya.

Goals:

Melatih kemampuan passing pemain.

20. Pengontrol yang Handal

Gambar 51. Gambar Latihan Pengontrol yang Handal

(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 10m x 10m dan bola.

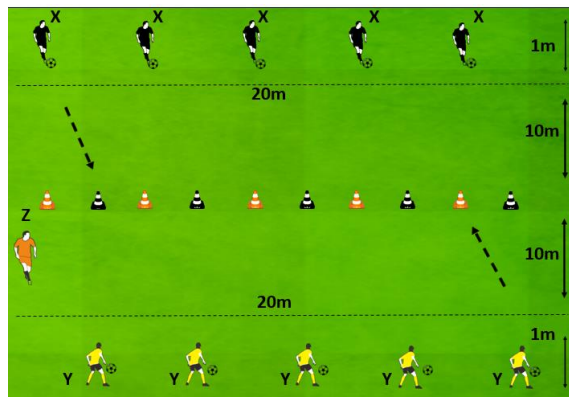
Deskripsi:

Pemain X menendang bola ke arah Y dengan batas sasaran yaitu dibawah lutut, dan pemain Y berusaha mengontrol bola tersebut. Begitu juga sebaliknya. Siapa yang mampu mengontrol bola akan mendapatkan poin.

Goals:

Melatih pemain untuk mengontrol bola dengan baik.

21. Jatuhkan *Cone* dengan Bola



Gambar 52. Gambar Latihan Jatuhkan *Cone* dengan Bola (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 22m seperti pada gambar, *cone* dan bola.

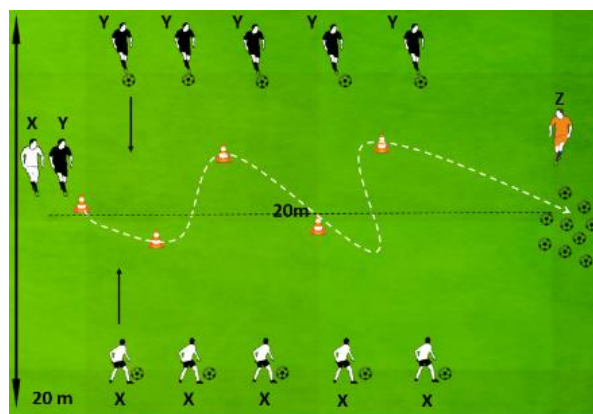
Deskripsi:

Pemain X dan Pemain Y berusaha menjatuhkan *cone* dengan cara menendang bola ke arah *cone* yang telah ditunjuk. Tim yang paling banyak menjatuhkan *cone* adalah pemenangnya.

Goals:

Melatih kemampuan passing pemain.

22. Cobaan Zig-Zag



Gambar 53. Gambar Latihan Cobaan Zig-Zag (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

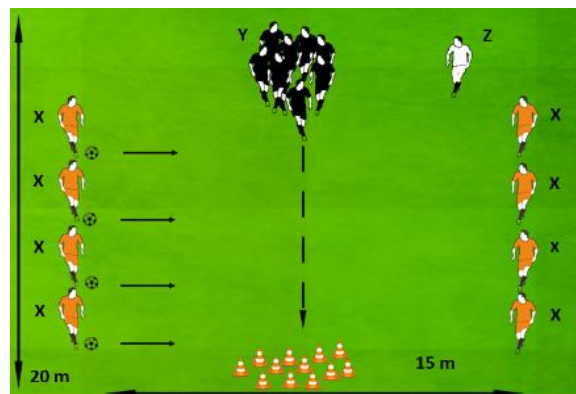
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, *cone* dan bola.

Deskripsi:

Pemain X dan Y disisi kiri secara bergantian berusaha untuk mengumpulkan bola disisi kanan sebanyak-banyaknya. Sedangkan pemain x dan y lainnya berusaha untuk memberikan cobaan dengan menendangkan bola ke arah depan saat lawan hendak mengumpulkan bola.

Goals:

Melatih kemampuan mendribbling bola.

23. Ambil Harta Karun

Gambar 54. Gambar Latihan Ambil Harta Karun

(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

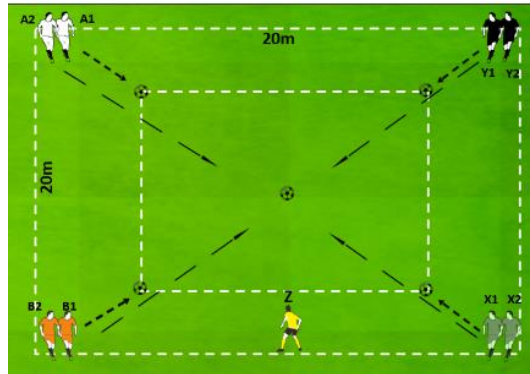
Lapangan dengan ukuran 20m x 15m, bola dan *cone*

Deskripsi:

Pemain Y berusaha mengumpulkan *cone* sebanyak-banyaknya secara bergantian, sedangkan pemain X disisi kanan dan kiri saling memberikan passing untuk menggagalkan pemain Y.

Goals:

Melatih pemain dalam menghindari serangan lawan.

24. Estafet Target

Gambar 55. Gambar Latihan Estafet Target (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

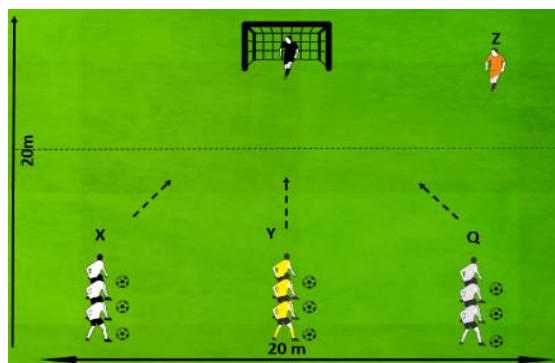
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

Deskripsi:

Pemain A1, B1, X1 dan Y1 sprint untuk mengambil bola disisi daerahnya, kemudian bola diberikan ke pemain 2 dengan cara di passing. Pemain 2 berusaha menembakkan bola ke arah tengah untuk menjatuhkan bola ditengah. Tim yang mampu menjatuhkan bola adalah pemenangnya.

Goals:

Melatih kemampuan passing dan dribbling.

24. Penyerangan 3 Penjuru

Gambar 56. Gambar Latihan Penyerangan 3 Penjuru (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

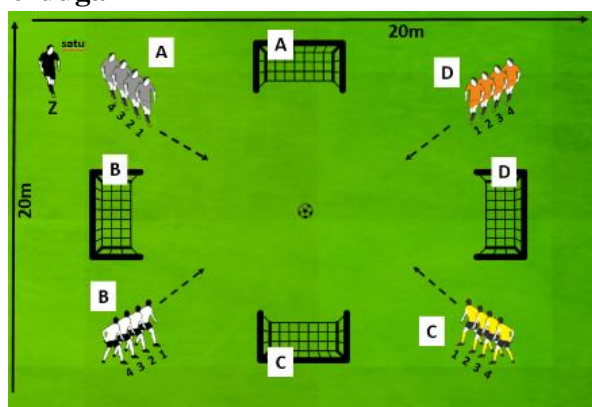
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

Deskripsi:

Masing-masing pemain X, Y dan Q mendribbling bola maksimal hingga garis batas, kemudian berusaha untuk mencetak gol. Permainan dilakukan selama ± 15 menit. Tim yang paling banyak mencetak gol adalah pemenangnya.

Goals:

Melatih kemampuan untuk mencetak gol.

25. Tembakan Tak Terduga

Gambar 57. Gambar Latihan Tembakan Tak Terduga
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

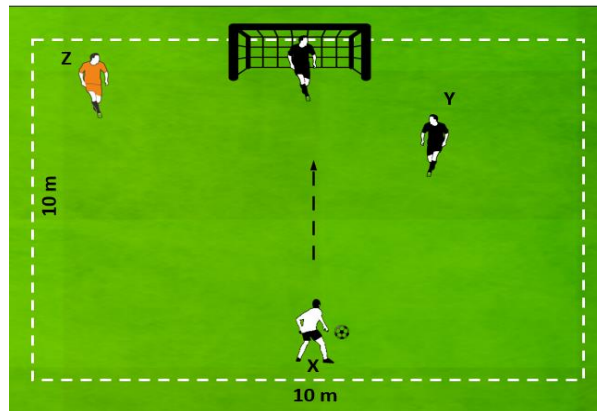
Deskripsi:

Nomer pemain yang diinstruksikan oleh pelatih berusaha berebut bola ditengah untuk kemudian ditengdang ke sembarang gawang kecuali gawang miliknya.

Goals:

Melatih aksi dan reaksi, serta kemampuan mencetak gol.

26. Eksekusi Sempurna



Gambar 58. Gambar Latihan Eksekusi Sempurna
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 10m x 10m, gawang dan bola.

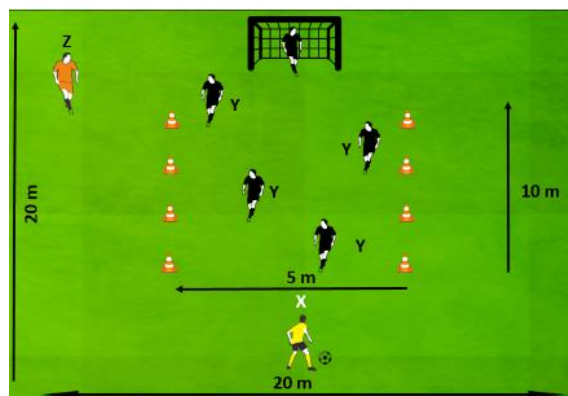
Deskripsi:

Pemain X berusaha mencetak gol, sedangkan pemain Y berusaha untuk melindungi gawang dengan menjadi back.

Goals:

Melatih kemampuan dribbling pra-finnishing (mencetak gol).

27. Atasi Rintangan



Gambar 59. Gambar Latihan Atasi Rintangan
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

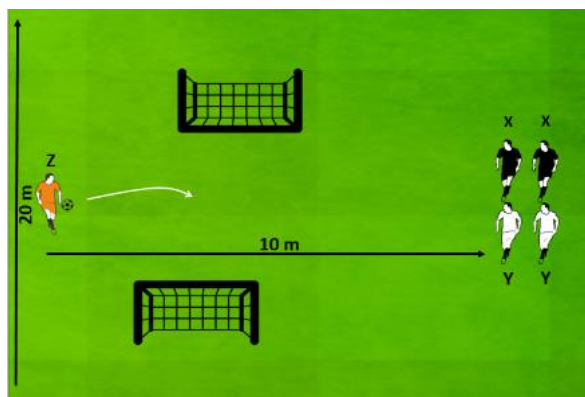
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang, *cone* dan bola.

Deskripsi:

Pemain X berusaha mencetak gol dengan melewati pemain Y yang tersebar di sepanjang garis 10 m sebelum gawang. Sedangkan pemain Y berusaha untuk menggagalkan gol tanpa meninggalkan garisnya.

Goals:

Melatih dribbling, melewati lawan dan finishing (mencetak gol).

28. Menyerang dari Belakang Gawang

Gambar 60. Gambar Latihan Menyerang dari Belakang Gawang
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 10m, gawang dan bola.

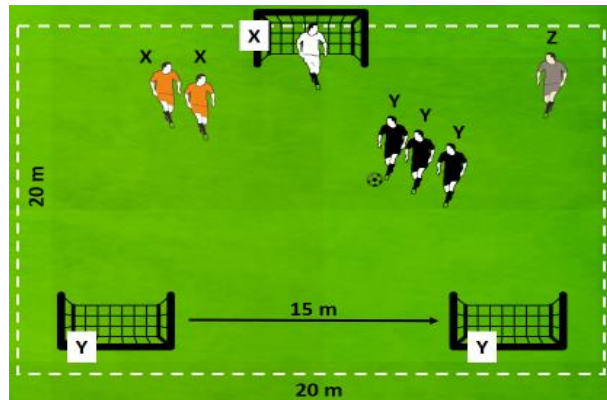
Deskripsi:

Pelatih memberikan bola, pemain X dan pemain Y berebut bola untuk menciptakan gol.

Goals:

Melatih kemampuan pemain dalam aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

29. Bertahan dan Menyerang



Gambar 61. Gambar Latihan Bertahan dan Menyerang
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

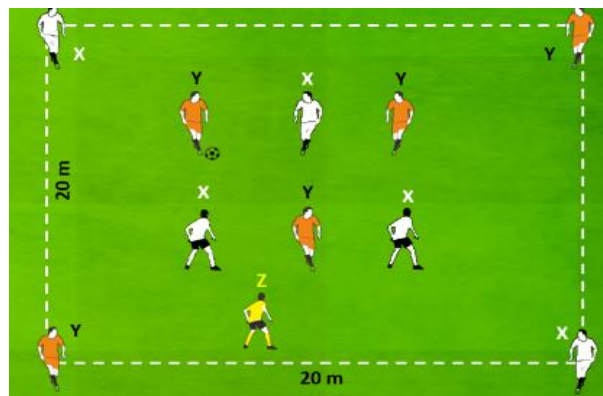
Deskripsi:

Pemain Y berusaha mencetak gol, sedangkan pemain X berusaha bertahan dan merebut bola. Ketika pemain X berhasil merebut bola, pemain Y bergantian untuk bertahan.

Goals:

Melatih komunikasi dalam melakukan kerja sama tim (team work).

30. Pertahankan Bola



Gambar 62. Gambar Latihan Pertahankan Bola
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

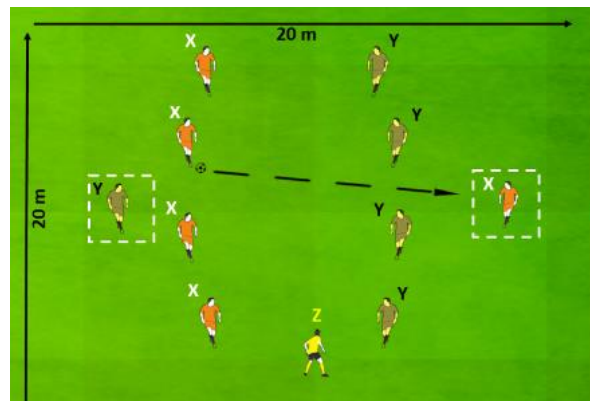
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

Deskripsi:

Pemain Y ditengah melakukan passing sebanyak 10x. Ketika berhasil, pemain Y bertambah dengan masuknya pemain Y disudut. Sedangkan pemain X berusaha untuk menggagalkan 10x passing. Begitu juga sebaliknya.

Goals:

Mendorong pemain untuk banyak bergerak serta komunikasi dalam tim.

31. Tepat Sasaran

Gambar 63. Gambar Latihan Tepat Sasaran (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

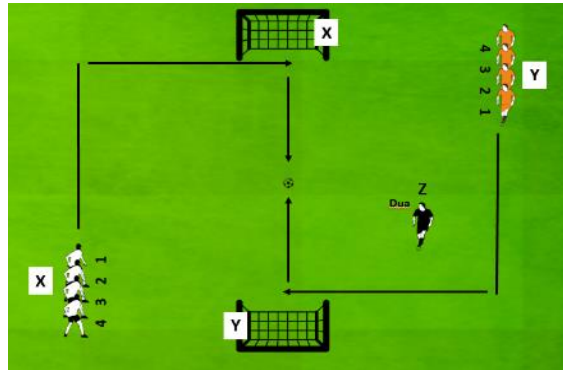
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m dan bola.

Deskripsi:

Pemain X berusaha untuk memberikan passing bola pada pemain X di daerah Y. Begitu juga sebaliknya, ketika bola berhasil direbut oleh pemain Y.

Goals:

Melatih komunikasi pemain serta melatih mengambil keputusan dengan cepat dan tepat.

32. Siapa Cepat

Gambar 64. Gambar Latihan Siapa Cepat (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 10m, gawang dan bola.

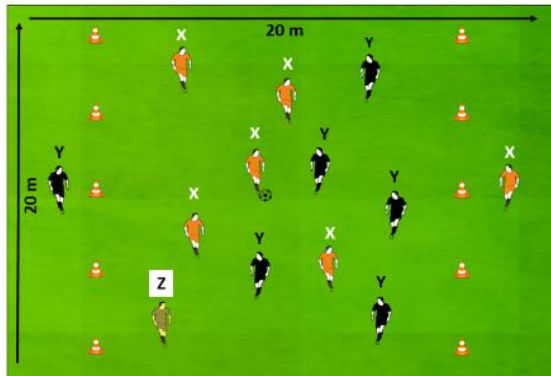
Deskripsi:

Nomor pemain yang diinstruksikan oleh pelatih, berusaha berebut bola ditengah dengan lintasan yang telah ditentukan. Kemudian berusaha untuk mencetak gol digawang lawan.

Goals:

Melatih kemampuan aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

33. 5 Vs 5 Dengan Gawang



Gambar 65. Gambar Latihan 5 Vs 5 Dengan Gawang
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, *cone* dan bola.

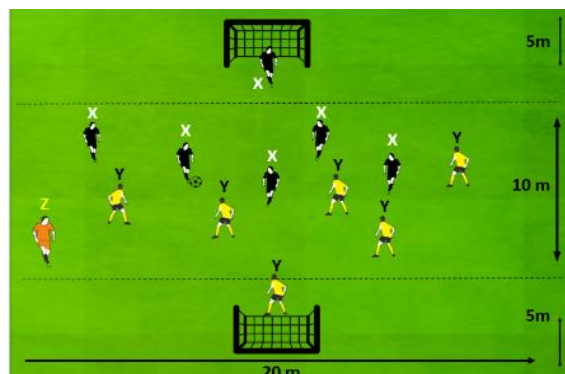
Deskripsi:

Pemain X ditengah berusaha untuk mencetak gol ke 5 gawang Y yang terbuat dari *cone*. Pemain Y berusaha untuk menggalkan gol dan melakukan serangan ke gawang X ketika bola berhasil direbut.

Goals:

Melatih kemampuan komunikasi, aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

34. Gol Jarak Dekat



Gambar 66. Gambar Latihan Gol Jarak Dekat (Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

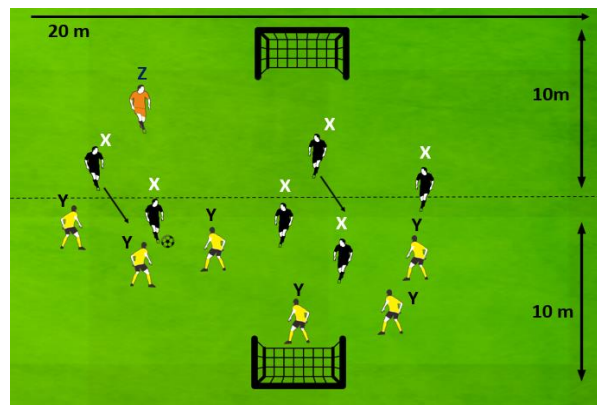
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

Deskripsi:

Pemain X berusaha mencetak gol dari garis yang telah ditentukan, dengan syarat hanya diperbolehkan terdapat 1 pemain saja pada garis tersebut. Begitu juga sebaliknya.

Goals:

Melatih kemampuan komunikasi, aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

35. Menyerang dengan Total

Gambar 67. Gambar Latihan Menyerang dengan Total
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

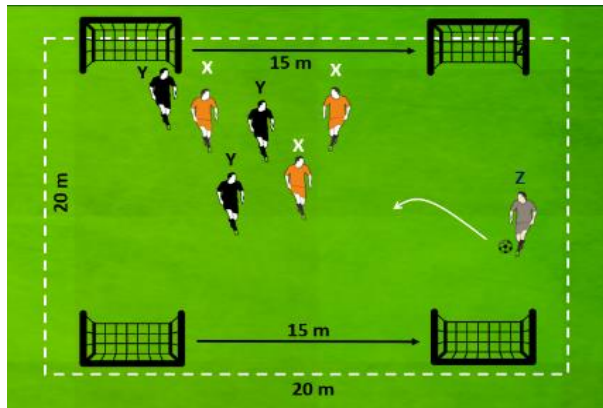
Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

Deskripsi:

Pemain X berusaha mencetak gol, dengan syarat semua pemain X harus berada lebih dari garis tengah yang telah ditentukan. Begitu juga sebaliknya.

Goals:

Melatih kemampuan komunikasi, aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

36. 3 Vs 3 dengan 4 Gawang

Gambar 68. Gambar Latihan 3 Vs 3 Dengan 4 Gawang

(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

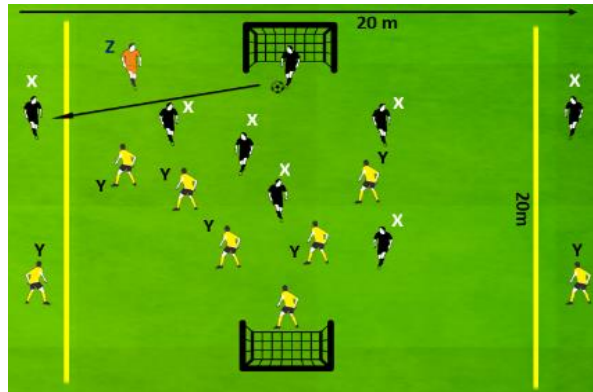
Deskripsi:

Pemain X dan Y berusaha untuk berebut bola yang diberikan pelatih untuk kemudian memberikan gol pada 4 gawang yang tersedia. Tim yang tidak mendapat bola berusaha untuk menjaga semua gawang tersebut.

Goals:

Melatih kemampuan komunikasi, aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

37. Menyerang dengan Bantuan Sayap



Gambar 69. Gambar Latihan Menyerang dengan Bantuan Sayap
(Dokumentasi Pribadi)

Perlengkapan:

Lapangan dengan ukuran 20m x 20m, gawang dan bola.

Deskripsi:

Pemain X berusaha untuk mencetak gol dengan menggunakan pemain sayap yang berada disamping lapangan. Begitu juga sebaliknya.

Goals:

Melatih kemampuan komunikasi, aksi, reaksi dan finishing (mencetak gol).

3 ATLET SEPAKBOLA TERBAIK DI INDONESIA

1. Evan Dimas Darmono



Gambar 70. Gambar Evan Dimas

Darmono

(cnnindoensia.com)

Nama Lengkap	: Evan Dimas Darmono
Klub sekarang	: Persija Jakarta (Indonesia)
Asak klub	: Barito Putra (Kalimantan)
Negara	: Indonesia
Tempat Lahir	: Surabaya
Tanggal Lahir	: 13 maret 1995
Posisi	: Gelandang
Tinggi Badan	: 164 cm
Berat Badan	: 62 kg
Kaki Dominan	: Kanan

Evan Dimas Darmono adalah seorang pemain muda bertalenta eks U-19 binaan Indra Sjafrie yang saat ini memperkuat Bhayangkara Surabaya United. Sebagai salah satu alumnus timnas U-19, dan menjadi kapten, popularitas Evan Dimas bahkan sudah menyamai para seniornya.

Tak heran memang, hal ini lantaran penampilan Evan Dimas Darmono di lapangan yang selalu prima dan bisa memberikan yang terbaik untuk klub yang ia bela. Sejak menjadi kapten Timnas U-19, perjalanan karir Evan Dimas ini semakin cemerlang. Bahkan Evan Dimas juga pernah dipanggil untuk trial klub di Spanyol. Kemampuan Evan Dimas memang sudah tidak diragukan lagi. Skill olah bola, kemampuan di lini tengah juga sangat mumpuni. Sebagai seorang pemain yang berusia muda, kemampuan emosional Evan Dimas juga cukup stabil. Nah, dengan beragam kelebihan yang dimiliki inilah kemudian membuat pelatih timnas senior pun kepincut untuk merekrutnya sebagai salah satu punggawa lini tengah meski Evan Dimas masih berusia muda.

Perjalanan Karir Evan Dimas

2005 - 2007: SSB Sasana Bhakti	2012: Indonesia U-17
2007 - 2011: SSB Mitra Surabaya	2013 - 2014: Indonesia U-19
2012: Surabaya Muda	2015: Indonesia U-23
2015: Persebaya Surabaya	2016: Indonesia Senior
2015: Surabaya United	2017: Slangor fc Malaysia
2015: Persipare (pinjaman)	2018: Barito Butra
2016: RCD Espanyol B	2019-2020: Persija Jakarta
2016: Bhayangkara SU	

Prestasi Klub

Bhayangkara FC

- Juara Liga 1: 2017

Prestasi Internasional

Indonesia U-17

- Juara Turnamen HKFA: 2012

Indonesia U-19

- Juara Turnamen HKFA: 2013
- Juara Kejuaraan Remaja U-19 AFF: 2013

Indonesia U-23

- Medali Perunggu Pesta Olahraga Asia Tenggara 2017
- Medali Perak Pesta olahraga Asia Tenggara 2019

Prestasi Individu

- Pemain muda Terbaik Indonesia Soccer Championship A 2016
- Kesebelasan Terbaik Indonesia Soccer Championship A 2016

Pemain Terbaik Indonesia 2017 versi Goal.com

2. Bambang Pamungkas



Gambar 71. Gambar Bambang Pamungkas

(cnnindoensia.com)

Nama Lengkap : Bambang Pamungkas

Asal klub : Persija, Slangor, Pelita Jaya

Negara : Indonesia

Tempat Lahir : Semarang

Tanggal Lahir : 10 juni 1980

Posisi : Penyerang

Tinggi Badan : 170 cm

Berat Badan : 68 kg

Kaki Dominan : Kanan

Karier seniornya dimulai ketika ia pertama kali bergabung di tim nasional U-19 untuk turnamen Piala Asia. Saat itu, dia berhasil mengantongi gelar “Top Scorer” dengan mencetak tujuh gol selama turnamen berlangsung.

Dari prestasi tersebut, ia pun lolos untuk seleksi pemain Persija Jakarta pada tahun 1999. Sejak saat itu, ia resmi bergabung dengan Persija Jakarta.

Pada musim pertamanya di Liga Indonesia, dia menjaringkan 24 gol meski Persija Jakarta tidak bisa melaju ke babak akhir. Ia pun mendapatkan predikat “Top Scorer” atas agresivitasnya mencetak gol lawan selama pertandingan.

Melihat kemampuannya mengocek bola, tidak salah jika beberapa klub Eropa tertarik menawarinya masa percobaan seperti Roda JC Kerkrade Belanda, FC Koeln Jerman, dan Borussia Mönchengladbach Jerman. Ketika musim berakhir, ia memilih untuk bergabung dengan sebuah tim divisi 3 Belanda, EHC Norad.

Tapi masalah keluarga dan sulitnya ia menyesuaikan diri dengan cuaca Eropa menyebabkan empat bulan setelahnya, EHC Norad meminjamkan Bambang

kembali ke Persija Jakarta sebelum kedua belah pihak mengakhiri kontrak atas persetujuan bersama. Ia pun dinobatkan sebagai pemain terbaik di Liga Indonesia pada tahun 2001.

Di tahun 2002, Bambang menjadi pencetak gol terbanyak dengan 8 gol dari 6 penampilan sekaligus membantu Indonesia menjadi juara kedua di Piala Tiger 2002. Namanya di dunia sepakbola Indonesia semakin menjadi sorotan.

Ia pernah merumput di negeri jiran dengan Selangor FC di tahun 2005 selama dua tahun. Pada tahun tersebut, dia menjadi pencetak gol terbanyak Liga Malaysia dengan 22 gol. Ia pun berhasil menjadi “Player of the Year” di Liga Malaysia, selain menjadi pencetak gol terbanyak.

Selama berkarir di Malaysia, Bepe sukses menyorangkan 63 gol di seluruh kompetisi resmi. Kemampuannya sebagai penyerang semakin gemilang.

Di tahun 2007, ia pulang kampung dan kembali memperkuat Persija Jakarta di Liga Indonesia. Di tahun yang sama, ia dinobatkan sebagai pemain terbaik Liga Indonesia. Bepe menjadi pemain andalan Indonesia di berbagai turnamen internasional hingga bisa dipercaya menjadi kapten timnas.

Di skuad timnas Indonesia, Bambang mencetak gol ketika pertandingan Indonesia-Bahrain dan berhasil mengamankan kemenangan Indonesia dengan skor 2-1. Selain itu, pada beberapa pertandingan persahabatan maupun piala Asia AFC 2007 dia banyak menyumbangkan gol untuk merah putih.

Di tahun 2010, ia sempat mendapatkan tawaran untuk menjalani masa percobaan di klub Wellington Phoenix FC, Selandia Baru. Tapi sayangnya ia gagal mengamankan tawaran tersebut.

Seiring dengan bertambahnya usia, kinerja Bepe juga dianggap semakin menurun dan kontribusi golnya juga kian surut. Tapi hal tersebut tidak menyurutkan semangat Bepe untuk selalu bangkit.

Bagi pria yang hobi memasak ini, kegagalan dalam kariernya justru membuatnya semangat untuk terus berlatih. Dia selalu belajar dari kegagalan dan bermain positif, serta menjaga emosi. Hal tersebut yang membuatnya bisa terus merumput di sepakbola tanah air, serta membuatnya dipercaya beberapa kali menjadi kapten timnas Indonesia.

Pertandingan persahabatan Indonesia melawan Palestina di tahun 2011 menjadi laga terakhirnya bersama timnas Indonesia. Ia memutuskan untuk pensiun dari skuad timnas di tahun 2013 dan merumput di Pelita Bandung Raya selama setahun. Di tahun 2014, Bapak dari tiga orang anak ini kembali lagi ke klub Persija Jakarta dan masih merumput di lapangan hijau hingga saat ini.

Bepe sendiri menjadi pemegang rekor penampilan terbanyak (caps) dan pencetak gol terbanyak untuk Indonesia dengan 77 penampilan dan 36 gol sesuai dengan pertandingan kategori A FIFA. Tetapi jika mengikut sertakan pertandingan Non-FIFA (termasuk melawan Klub dan Tim Nasional U-23) maka penampilannya adalah 88 dengan 42 gol.

Prestasi Klub

Persija Jakarta

- Liga Indonesia :2001, 2018
- Piala Presiden : 2018
- Boost Sport Fix Super Cup 2018

Selangor FA

- Malaysia Premier League :2005
- Malaysia FA Cup :2005
- Malaysia Cup :2005

Prestasi Negara

- Piala Kemerdekaan : Indonesia (2000), (2008)

Prestasi Individu

- Haornas Cup Most Valuable Player: (1996)
- Liga Indonesia Top Scorer: Persija Jakarta (1999-00)
- Liga Indonesia Best Player: Persija Jakarta (2001)
- 2002 Tiger Cup Top Scorer: Tim Nasional Sepakbola Indonesia (2002)
- Malaysia Premier League Top Scorer : Selangor FA (2005)
- Malaysia Cup Player of the Year: Selangor FA (2005)
- FA Cup Malaysia Top Scorer: Selangor FA (2005)
- Copa Indonesia Pemain Terbaik: Persija Jakarta (2007)

3. Egy Maulana Vikri



Gambar 72. Gambar Egy Maulana Vikri

(cnnindoensia.com)

Nama Lengkap : Egi Maulana Vikri

Klub Sekarang : Lechia Gdansk (Polandia)

Negara : Indonesia

Tempat Lahir : Medan, Indonesia

Tanggal Lahir : 7 Juli 2000

Posisi : Penyerang

Tinggi Badan : 163 cm

Berat Badan : 65 kg

Kaki Dominan : Kiri

Egy maulana vikri atau lebih akrab dipanggil Egygy adalah salah satu pemain sepakbola Indonesia kelahiran Medan, 7 Juli 2000, seorang atlet sepakbola yang berhasil membawa Persab Brebes juara pada piala Soeratin pada 2016 lalu.

Egygy menyukai sepakbola sejak kecil, karena Egygy berada pada lingkungan yang kebanyakan menyukai sepakbola. Untuk mengasah kemampuannya, Egygy

mengikuti sekolah bola SSB Tasbih, Medan. Berkat kemampuannya bermain sepakbola, membuat Eggy masuk Timnas Junior Indonesia dan berhasil menorehkan prestasi diberbagai ajang nasional maupun internasional.

Bakatnya semakin terlihat ketika Eggy memperkuat Asosiasi Sekolah Sepakbola Indonesia (ASSBI) Sumatera Utara pada perhelatan Grassroots Indonesia U-12 Tournament 2012 yang diadakan di Tangerang Selatan. Pada perhelatan tersebut, Eggy berhasil membawa klubnya menjadi juara sekaligus merebut gelar top scorer dengan mencetak 10 gol.

Prestasi Eggy pun kembali bersinar, ia menjadi salah satu pemain yang berhasil membawa Indonesia meraih juara pada ajang Gothia Cup di Swedia tahun 2015. Tidak hanya itu saja, Eggy juga menjadi pemain terbaik pada ajang kelompok U-15.

Pada tahun 2016 bersama Persab Brebes, Eggy menjadi salah satu pemain yang diandalkan pada permainan tersebut. Terbukti ia mampu melesatkan 19 gol di kompetisi Piala Soeratin 2016 ketika memasuki babak 16. ia juga berhasil membawa timnya menjuarai Piala Soeratin dan sekaligus menjadi pemain terbaik serta diadukan sebagai pencetak gol terbanyak pada turnamen tersebut.

Salah satu profesi yang membanggakannya adalah Eggy mampu meraih Jouer Revelation Trophée pada Toulon Tournament 2017. Penghargaan ini hanya diterima oleh satu pemain saja setiap tahunnya. Eggy menjadi satu-satunya pemain di Turnamen Toulon yang mendapatkan Jouer Revelation Trophée walau timnya tidak lolos fase grup. Seperti Zinedine Zidane dan Cristiano Ronaldo pun pernah

menerima piala ini. Bahkan panelis turnamen menilai Eggy sebagai pemain yang berpengaruh besar dalam tim.

Kemampuan dalam mengolah si kulit bundar yang begitu menawan, membuat pelatih Spanyol menjulukinya sebagai Messinya Indonesia.

Berkat kehebatannya, Eggy selalu masuk dan menjadi langganan Timnas Indonesia mulai dari U-16. Sehingga Indra Sjafri memilih Eggy untuk masuk skuat merah putih dalam ajang AFF Cup U-18 Myanmar 2017. Nama Eggy semakin mencuat ketika berhasil menjebol gawang Myanmar berkat dua golnya bersama Timnas Indonesia di Piala AFF U-18. Namun sayang, kehebatan Eggy bersama Timnas Indonesia hanya meraih juara 3. Eggy juga terpilih sebagai pencetak gol terbanyak pada ajang tersebut dengan total 8 gol

Fakta tentang Eggy Maulana Vikri

1. Eggy pertama kali masuk Sekolah Sepakbola (SSB) di usia 7 tahun. Ia bergabung bersama SSB lokal Medan bersama Taman Setiabudi Indah (Tasbih)
2. Eggy pernah dibuatkan trofi palsu oleh sang ayah. Hal itu agar Eggy tidak terus menangis karena urung dinobatkan sebagai pemain terbaik di sebuah turnamen sepakbola sewaktu kecil.
3. Eggy bertemu Indra Sjafri pertama kali pada 2012. Saat itu Eggy sedang tampil di salah satu turnamen sepakbola yang berada jauh dari Kota Medan.
4. Mengaku canggung saat pertama kali berlatih bareng Evan Dimas. Pada awal Juli, Eggy mendapat kesempatan menjalani pelatnas bareng Timnas Indonesia U-22

5. Pernah dipinjamkan Diklat Ragunan ke ASIOP Apacinti untuk tampil di Gothia Cup U-15 2016. Hebatnya di turnamen itu, Egy keluar sebagai pemain terbaik dan juga top skor dengan koleksi 28 gol.
6. Egy bertekad membawa Timnas Indonesia U-19 tampil di Piala Dunia U-20 2019. Syaratnya, Garuda Nusantara harus lolos ke semifinal Piala Asia U-18 2019.
7. Meraih trofi Jouer Revelation di Turnamen Toulon 2017. Penghargaan itu diterima karena Egy memberikan pengaruh besar terhadap permainan Timnas Indonesia U-19 di turnamen tahunan tersebut. Sebelumnya, trofi itu pernah disabet Zinedine Zidane (1991) dan Cristiano Ronaldo (2003).
8. Lionel Messi merupakan pemain favorit Egy. Keluwesan La Pulga saat menggiring bola jadi alasan Egy mengagumi Messi.
9. Sebelum mengagumi Messi, Egy ternyata lebih dulu menjadikan Arjen Robben (Bayern Munich) sebagai idola. Namun, karena Robben sering didera cedera, Egy pun beralih ke Messi.
10. Barcelona jadi tim favorit Egy. Alasannya karena bermain taktis, Barcelona juga dibela Messi sang idola.

Prestasi Klub

SSB Tasbi North Sumatra

- Grassroots Indonesian U-12 Tournament: 2012

Persab Brebes

- Soeratin Cup: 2016

ASIOP Apacinti

- Gothia Cup: 2016

Lechia Gdańsk

- Piala Polandia: 2019

Penghargaan pribadi

- Grassroots Indonesian U-12 Tournament: Pencetak gol terbanyak: 2012
- Gothia Cup: Pencetak gol terbanyak: 2016
- Gothia Cup: Pemain terbaik: 2016
- Soeratin Cup: Pencetak gol terbanyak: 2016
- Toulon Tournament: *Breakthrough player*: 2017

5 ATLET SEPAKBOLA TERBAIK DI DUNIA

1. Cristiano Ronaldo



Gambar 73. Gambar Cristiano Ronaldo

(www.forbes.com)

Nama Lengkap	: Cristiano Ronaldo
Nama Belakang	: Dos Santos Aveiro
Klub Sekarang	: Juventus (Italy)
Asak Klub	: Real Madrid (Spanyol)
Negara	: Portugal
Tanggal Lahir	: 05 februari 1985 (33 tahun)
Tempat Lahir	: Funchal
Posisi	: Penyerang
Tinggi Badan	: 187 cm
Berat Badan	: 83 kg
Kaki Dominan	: Kanan

Ronaldo terlahir dari keluarga yang biasa-biasa saja. Ayah Ronaldo adalah seorang *kitman* untuk klub lokal, CF Andorinha. Ia adalah orang yang selalu menyemangati ronaldo untuk bermain di tim muda Andorinha, sesuatu yang akhirnya ronaldo lakukan untuk membuat ayahnya kagum. Ronaldo pun akhirnya memutuskan untuk ikut berlatih bersama Andorinha. Sang ayah selalu menonton dari pinggir lapangan. Namun ibu dan saudaranya, justru jarang menyaksikan ronaldo bermain di lapangan. Hingga akhirnya pada suatu saat, ibu dan saudaranya menyaksikan dia saat pertandingan.

Karier Christiano Ronaldo

Junior

Cristiano bergabung dengan Andorinha (1993—1995), Nacional (1995—1997), dan Sporting Lisboa (1997—2001) pada masa junior.

Klub

Sporting Lisboa

Cristiano pernah bermain untuk Sporting Lisboa pada 2001—2003 dengan nomor punggung 28. Ia bermain 25 kali dan mencetak 3 gol.

Pada pertengahan musim panas 2003, Sporting Lisboa mengadakan pertandingan persahabatan melawan Manchester United dengan skor akhir Sporting 3-1 M.U., sebuah kekalahan yang mengejutkan bagi sebuah klub raksasa Inggris sekaliber Manchester United. Lebih jauh lagi kemenangan ini semua didalangi oleh permainan cemerlang dari Cristiano Ronaldo muda dari Sporting, membuat para pemain Manchester United mendesak Sir Alex Ferguson, pelatih mereka, untuk segera merekrut pemain muda brilian tersebut.

Manchester United

Dari apa yang terjadi sejak pertandingan persahabatan itu, Ronaldo pun didatangkan ke Manchester United. Sebelum ia bermain untuk klub itu, Sir Alex Ferguson bertanya pada Ronaldo angka berapa nomor punggung yang diharapkannya. Cristiano Ronaldo menjawab 28, karena itu adalah nomor favoritnya. Namun Sir Alex Ferguson malah berkata tidak, mulai sekarang nomor punggungnya adalah 7. Di Manchester United, penyandang nomor punggung 7 secara turun temurun adalah pemain legendaris yang membawa Manchester United ke puncak kejayaannya, dan Sir Alex Ferguson memberikan nomor punggung keramat itu sebagai wujud penghargaannya kepada talenta brilian yang dimilikinya. Ia bermain 196 kali dan mencetak 84 gol.

Real Madrid

Pada 1 Juli 2009, ia pindah ke Real Madrid, klubnya saat ini, dengan memecahkan rekor transfer sebesar 80 juta poundsterling atau sekitar Rp 1,3 Triliun, yang menjadikannya sebagai pemain termahal dalam sejarah sepakbola kala itu. Ia telah bermain 81 kali dan mencetak 87 gol untuk Real Madrid. Pada musim La Liga 2010/2011, Ronaldo mencatatkan dirinya sebagai pencetak gol terbanyak di La Liga dalam 1 musim, sejumlah 40 gol. Di musim 2015-2016, ia menjadi penentu kemenangan Real Madrid di FINAL UCL 2016 melawan Atletico Madrid lewat babak adu penalti usai skor berakhir 1-1 dan telah melalui Extra Time. Dengan skor 5-3 di adu penalti, Real Madrid menjuarai UCL 2016.

Juventus

Pada 11 Juli 2018, Ronaldo pindah ke klub Italia, Juventus dengan nilai transfer sebesar 112 juta Euro (99,2 Poundsterling), atau setara dengan Rp 1,88 Triliun.

Gelar

Klub

Manchester United

- Premier League: 2006–07, 2007–08, 2008–09
- FA Cup: 2003–04
- Football League Cup: 2005–06, 2008–09
- FA Community Shield: 2007
- UEFA Champions League: 2007–08
- FIFA Club World Cup: 2008

Real Madrid

- La Liga: 2011–12, 2016-17
- Copa del Rey: 2010–11, 2013–14
- Supercopa de España: 2012, 2017
- UEFA Champions League: 2013–14, 2015-16, 2016-17
- UEFA Super Cup: 2014, 2017
- FIFA Club World Cup: 2014, 2016, 2017

Internasional

Portugal

- UEFA Euro Championship: 2016

Individu

- Tim Pilihan Euro UEFA: 1 (2004)
- Penghargaan Bravo: 1 (2004)
- Pemain Muda Spesial Terbaik: 2 (2004, 2005)
- Pemain Sepakbola Portugal Terbaik: 1 (2006–2007)
- Tim Terbaik UEFA: 5 (2003–04, 2006–07, 2007–08, 2008–09, 2009–10)
- Pemain Terbaik Sir Matt Busby: 3 (2003–04, 2006–07, 2007–08)
- FIFPro World XI: 6 (2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012)
- Pemain Muda Terbaik PFA: 1 (2006–07)
- Pemain Terbaik PFA Pilihan Pemain PFA: 2 (2006–07, 2007–08)
- Pemain Terbaik PFA Pilihan Penggemar: 2 (2006–07, 2007–08)
- Tim Liga Utama Inggris Terbaik PFA: 4 (2005–06, 2006–07, 2007–08, 2008–09)

- Pemain Sepakbola versi FWA: 2 (2006–07, 2007–08)
- Pemain Pilihan Barclays: 2 (2006–07, 2007–08)
- Pemain Bulanan Liga Utama Inggris: 4 (November 2006, Desember 2006, Januari 2008, Maret 2008)
- Sepatu Emas Liga Utama Inggris: 1 (2007–08)
- Penghargaan Jasa Barclays: 1 (2007–08)
- Pencetak Gol Terbanyak Liga Champions UEFA: 2 (2013-14)
- Sepatu Emas Eropa: 2 (2007–08, 2010–11)
- Penyerang Terbaik Liga Champions UEFA: 2 (2007–08, 2013-14)
- Pemain Klub Terbaik UEFA: 2 (2007–08, 2013-14)
- Pemain Terbaik Dunia FIFPro: 1 (2007–08)
- Bola Perak Piala Dunia Antarklub FIFA: 1 (2008)
- Ballon d'Or: 3 (2014)
- Pemain Terbaik Dunia FIFA: 2 (2014)
- Onze d'Or: 1 (2008)
- Pemain Terbaik Dunia World Soccer: 2 (2008, 2014)
- Penghargaan Puskás FIFA: 1 (2009)
- Pencetak Gol Terbanyak Copa del Rey: 2 (2010–11, 2013-14)
- Pencetak Gol Terbanyak La Liga (El Pichichi): 3 (2010–2011)

2. Lionel Messi



Gambar 74. Gambar Lionel Messi

(www.forbes.com)

Nama Lengkap	: Lionel Messi
Klub Sekarang	: FC Barcelona (Spanyol)
Asak Klub	: FC Barcelona (Spanyol)
Negara	: Argentina
Tanggal Lahir	: 24 juni 1984
Tempat Lahir	: Rosario Argentina
Posisi	: Penyerang
Tinggi Badan	: 166 cm
Berat Badan	: 72 kg
Kaki Dominan	: Kiri

Sangat pantas memang jika Lionel Messi disebut sebagai salah satu pemain terbaik dunia. Lionel Messi memang menjadi pemain asal Argentina yang menjadi kebanggaannya dunia bahkan sampai saat ini. Banyak klub yang berusaha mengincarnya akan tetapi tak banyak yang mendapatkannya. Saat ini Barcelona adalah salah satu klub yang berhasil mempersunting pemain terbaik dunia Lionel Messi untuk menjadi bagian dari perjalanan karir Barca.

Karir messi di mulai dari kecil

Di usia Messi yang baru berumur 6 tahun, ia bergabung dengan klub lokal Rosario yang bernama Newell's Old Boys. Selama enam tahun Messi bergabung, pemain dengan nomor punggung 10 yang sudah menjadi nomor punggung idola ini mencetak 500 gol. Akan tetapi di usia 10 tahun, cita – cita Messi sebagai pemain bola profesional menjadi terancam karena ia didiagnosa menderita hormon pertumbuhan. Messi sempat terpuruk di masa kecilnya itu. Ia bahkan tampak seperti anak yang kurang semangat setelah ia tahu dokter mendiagnosa dirinya seperti itu. Kemudian parahnya lagi, asuransi kesehatan milik ayahnya hanya mampu menutupi pembiayaan penyakit Messi yang mencapai \$1000 per bulan hanya untuk masa dua tahun, kemudian mereka mencari bantuan. Newell bersedia membantu membiayai akan tetapi pada akhirnya menarik kembali bantuannya. Dari sinilah perjuangan pemain terbaik dunia ini bermula.

Pada akhirnya, keluarga Messi ingat memiliki kerabat di Catalonia dimana mereka merencanakan untuk mencoba memasukkan Messi di klub Barcelona untuk mendapatkan bantuan biaya perawatan penyakitnya di tahun 2000. Direktur tim pertama, Charly Rexach setuju dengan hal ini dan menawarkan sebuah kontrak

yang pada waktu itu hanya ditulis dengan selembar sapu tangan. Messi tumbuh dan menjadi bagian dari Barcelona sampai saat ini.

Bergabung bersama klub ternama di La Liga, Messi kecil menunjukkan talenta yang gemilang. Kemampuannya yang mumpuni membuat Messi kecil tidak membutuhkan waktu lama untuk masuk ke dalam tim senior FC. Barcelona. Pada usia 17 tahun dan di musim pertamanya Messi mencetak Gol perdanaya pada 1 Mei 2005, sekaligus mencatatkan dirinya sebagai Pemain Barcelona termuda yang dapat mencetak Gol.

Penghargaan Pribadi:

1. FIFA Ballon d'Or 3 kali (2010,2011,2012)
2. Ballon d'Or 1 kali (2009)
3. FIFA World Player of the year 1 kali (2009)
4. World Soccer Player of the year 3 kali (2009,2011,2012)
5. World Soccer Greatest XI of all time 2013
6. Onze d'Or 3 kali (2009,2011,2012)
7. European Golden Shoe 3 kali (2010,2012,2013)
8. UEFA Best Player in Europe Award 2011
9. UEFA Club Footballer of the year 2009
10. FIFA Club World Cup Golden Ball 2009 dan 2011.
11. UEFA Champions League Final Man of the Match 2011
12. UEFA Champions League Top Goal scorer 2009,2010,2011,2012
13. L'Equipe Champions of Champions 2011
14. FIFA World Cup U-20 Player of the Tournament 2005

15. FIFA World Cup U-20 Player of the GoalScorer 2005
16. LFP Best Player 2009,2010,2011,2012,dan 2013
17. La Liga Player of the year 2009,2010 dan 2011
18. UEFA Champions League Forward of the year 2009
19. Pichichi Trophy 2010,2012,2013
20. LFP Best Foward 2009,2010,2011,2012,dan 2013
21. UEFA Champions League Foward of the year 2009
22. La Liga Libero-American Player of the year 2007, 2009,2010,2011,2012
23. FIFPro World Young Player of the year 2006, 2007,2008
24. World Soccer Young Player of the year 2006,2007,2008
25. Bravo Award 2007
26. Golden Boys 2005
27. Marca Legend Award 2009
28. Trofeo Alfredo De Stefano 2008,2010,2011

Prestasi Lionel Messi bersama FC Barcelona

1. Juara La liga 2005, 2006, 2009, 2010, 2011, 2013
2. Juara Copa de Rey 2009, 2012
3. Supercopa de Espana 2005, 2006, 2009, 2010, 2011,2012
4. UEFA Champion League 2006, 2009, 2011
5. UEFA Super Cup 2009, 2011
6. FIFA Club World Cup 2009 dan 2011

Prestasi Lionel Messi bersama Argentina

1. Olympic Gold Medali 2008

2. FIFA U-20 World Cup 2005
3. Runner up FIFA World Cup 2014
4. Runner up Copa America 2007

Rekor-rekor Lionel Messi

1. Peraih penghargaan FIFA Ballon d'Or award terbanyak, 4 kali
2. Rekor dunia Guinness untuk pencetak gol terbanyak dalam setahun, 91 goal.
3. Pencetak goal terbanyak di pertandingan international (timas dan klub) 25 goal
4. Pesepakbola pertama yang mencetak goal berturut-turut melawan semua tim di liga profesional.
5. Mencetak goal dalam pertandingan liga berturut-turut terbanyak = 21 goal dalam 33 pertandingan.

3. Neymar da Silva Santos Junior



Gambar 75. Gambar Neymar da Silva Santos Júnior

(www.forbes.com)

Nama Lengkap	: Neymar
Nama Belakang	: da Silva Santos Júnior
Klub Sekarang	: PSG (France)
Asal Klub	: FC Barcelona (Spanyol)
Negara	: Brazil
Tanggal Lahir	: 5 februari 1992
Tempat Lahir	: Sao Paulo Brazil
Posisi	: Penyerang
Tinggi Badan	: 175 cm
Berat Badan	: 68 kg
Kaki Dominan	: Kanan

Neymar da Silva Santos Júnior atau lebih dikenal dengan Neymar atau Neymar Jr, adalah pemain sepakbola profesional Brazil yang bermain untuk klub Prancis Paris Saint-Germain. Dia bermain sebagai penyerang atau pemain sayap. Neymar adalah salah satu pemain bola nomor tiga didaftar pemain terbaik dunia dan tinggal menunggu waktu hingga berhasil menggusur Ronaldo dan Messi

Pada tahun 2003, Neymar bergabung dengan klub Santos dan disanalah ia melakukan debut pertamanya selama enam tahun, dan pada saat usia 17 tahun, tepatnya pada 7 Maret 2009 dimana Santos menang dengan skor 2-1 melawan Oeste. Neymar mencetak 14 gol dari 48 pertandingan di musim perdananya itu.

Neymar memiliki pesona tersendiri dalam permainannya, sehingga ia juga sukses menarik perhatian banyak klub besar seperti Real Madrid. Pada tahun 2010, Santos juga menolak tawaran 12 juta Pounds untuk Neymar dari tim Liga Utama Inggris

West Ham United, dan kemudian tawaran dari klub Inggris lainnya Chelsea, dilaporkan berada di kisaran sebesar £20 juta. Meski begitu manajernya saat itu, Wagner Ribeiro, sadar benar keinginan atletnya untuk berkarir di Eropa.

Kontrak Neymar dengan Barca semestinya selesai pada tahun 2018. Akan tetapi, sekitar pertengahan 2017, pihak kuasa hukum sang bintang lapangan dilaporkan telah membayar Barca sebesar €222 juta (atau sekitar Rp3,5 triliun) untuk pemutusan kontrak.

Ketika itulah pesepakbola asal Brazil ini langsung bergabung dengan sebuah klub dari Prancis, Paris Saint-Germain (PSG). Kontraknya dengan PSG dimulai pada 2017 dan berakhir di tahun 2022.

Sayang, aksi kerennya tidak dapat berlanjut lebih lama akibat cedera. Ia harus meninggalkan pertandingan dan absen di babak ke-16 ketika PSG melawan Manchester United. PSG pun terpaksa menelan kekalahan dari tim raksasa Inggris itu.

Sampai sekarang Neymar masih saja menjadi andalan dari tim PSG. Dia selalu menjadi pilihan utama dan menjadi ancaman dari pertahanan tim lawan. Jika dia bermain, rasanya pertahanan lawan sangatlah berhati-hati sekali. Dan Neymar saat ini sudah mengantarkan PSG lolos ke 8 besar liga Champion dan berhasil menempati posisi pertama di liga Prancis.

Gelar

Klub

- Campeonato Paulista: 2010, 2011, 2012
- Copa do Brasil: 2010

- Copa Libertadores: 2011
- Recopa Sudamericana: 2012

Prestasi dengan tim Barcelona

- La Liga: 2014–15, 2015–16
- Copa del Rey: 2014–15, 2015–16
- Piala Super Spanyol: 2013
- Liga Champions UEFA: 2014–15
- Piala Dunia Antarklub FIFA: 2015

Prestasi dengan tim Brazil

- Kejuaraan Sepakbola Remaja Amerika Selatan: 2011
- Superclásico de las Américas: 2011, 2012, 2014
- Medali Emas Olimpiade: 2016
- Medali Perak Olimpiade: 2012
- Piala Konfederasi FIFA: 2013

Individu

- Neymar dengan penghargaan Bola Emas untuk pemain terbaik pada Piala Konfederasi FIFA 2013.
- *World Soccer* Young Player of the Year: 2011
- Campeonato Brasileiro Série A Best Player: 2011
- Campeonato Brasileiro Série A Championship Squad: 2010, 2011, 2012
- Brazilian Silver Ball: 2010, 2011
- Brazilian Golden Ball: 2011
- Bola de Ouro: 2012

- Piala Dunia Antarklub FIFA Bronze Ball: 2011
- South American Footballer of the Year: 2011, 2012
- Penghargaan Puskás FIFA: 2011
- Pemain Terbaik (MVP) Copa Libertadores: 2011
- Piala Konfederasi FIFA Bola Emas: 2013
- Piala Konfederasi FIFA Sepatu Perunggu: 2013
- Piala Konfederasi FIFA Dream Team: 2013
- Piala Dunia FIFA Bronze Boot: 2014
- Piala Dunia FIFA Dream Team: 2014
- Samba Gold: 2014, 2015[70]
- Tim Terbaik Musim Ini Liga Champions UEFA: 2014–15[71]
- FIFA FIFPro World XI: 2015

Rekor

- Pencetak gol terbanyak dalam Copa do Brasil: 2010
- Pencetak gol terbanyak dalam Kejuaraan Sepakbola Remaja Amerika Selatan: 2011
- Pencetak gol terbanyak dalam Campeonato Paulista: 2012
- Pencetak gol terbanyak dalam Copa Libertadores: 2012
- Pencetak gol terbanyak dalam Liga Champions UEFA: 2014–15

4. Ronaldinho



Gambar 76. Ronaldinho

(www.forbes.com)

Nama Lengkap	: Ronaldinho
Klub yg di perkuat	: Gremio, PSG, Barcelona, Ac Milan dll
Negara	: Brazil
Tanggal Lahir	: 21 maret 1980
Tempat Lahir	: Brazil
Posisi	: Gelandang atau Wing
Tinggi Badan	: 181 cm
Berat Badan	: 80 kg
Kaki Dominan	: Kanan

Karir Ronaldinho bermula bersama tim muda Gremio dalam arahan pelatih Liam Higgins. Debutnya di tim senior terjadi pada tahun 1998 di ajang Copa Libertadores. Pada tahun 2001, Arsenal hampir saja merekrutnya, tetapi kepindahan

itu gagal karena ijin kerjanya tidak keluar karena dia bukan pemain Uni Eropa dan jumlah pertandingan internasionalnya belum cukup. Dia berencana bergabung dengan klub Skotlandia, St. Mirren, dengan status pinjaman. Tetapi gagal karena dia terlibat dalam kasus paspor palsu di Brazil. Akhirnya tahun 2001 itu juga dia bergabung dengan Paris Saint-Germain. Saat awal kemunculannya bersama Paris Saint Germain, Ronaldinho sudah memikat hati para pelatih dunia. Bahkan, ia dulu sempat diminati oleh raksasa Inggris, Manchester United. Akan tetapi, Ronaldinho lebih memilih untuk bergabung dengan FC Barcelona.

Sama seperti bintang Brazil lainnya, bakat sepakbola Ronaldinho seperti mengalir dalam darahnya. Ia begitu lincah dalam mengolah si kulit bundar. Di Barcelona pun, ia disebut sebagai pemain yang sukses membangun kejayaan *La Blaugrana*. Bersama Barcelona, Ronaldinho sukses mempersembahkan berbagai gelar bergengsi, diantaranya trofi La Liga, Liga Champions, hingga Piala Super Spanyol. Namun, setelah mencapai berbagai kesuksesan di Barcelona, Ronaldinho seakan tak mendapat tempat di hati Pep Guardiola. Kehebatannya dirasa sudah habis dan telah turun ke Lionel Messi. Pep merasa ia tak lagi butuh sosok Ronaldinho.

Tepat di tahun 2008, Ronaldinho memutuskan untuk pindah ke Italia dengan bergabung bersama AC Milan. Pada tahun tersebut performanya sudah jauh menurun, padahal usianya baru menginjak 28 tahun. Dari sinilah banyak yang menganggap bahwa Ronaldinho sudah tak lagi sama. Bersama AC Milan prestasi Ronaldinho tak terlalu mencolok. Magisnya seakan punah. Di Milan pun ia tak

bertahan lama. Bahkan, di level tim nasional, Ronaldinho tak mampu memberi dampak besar bagi tim. Ia tak mampu berbuat banyak di Piala Dunia 2006.

Dan legendari sepakbola dunia ini sudah lama pension dari lapangan hijau tapi masih aktif diberbagai pertandingan futsal.

Gelar

- Copa Sul : 1999

- Rio Grande do Sul State

Championship: 1999

Paris Saint-Germain

- Piala Intertoto UEFA : 2001

Barcelona

- La Liga Spanyol : 2005, 2006

Atlético Mineiro

- Campeonato Mineiro (1): 2013
- Copa Libertadores (1): 2013
- Recopa Sudamericana (1): 2014

Internasional

- Copa América : 1999
- Piala Dunia FIFA : 2002
- Piala Konfederasi FIFA : 2005
- Superclásico de las Américas: 2011

Individual

- Bola Emas Piala Konfederasi FIFA: 1999
- Sepatu Emas Piala Konfederasi FIFA: 1999
- Top Skor Rio Grande do Sul State Championship: 1999

- Liga Champions UEFA : 2006

- Piala Super Spanyol : 2006

AC Milan

- Serie A : 2010–11

Flamengo

- Taça Guanabara: 2011
- Taça Rio: 2011
- Campeonato Carioca: 2011

- FIFA World Cup All-Star Team: 2002
- FIFA 100
- Balón d'Or Award: 2003–04, 2005–06
- EFE Trophy: 2004
- Pemain Terbaik Dunia FIFA: 2004, 2005
- Penyerang Terbaik Klub UEFA: 2004–05
- Pemain Terbaik Eropa: 2005
- Pemain Terbaik Dunia FIFPro: 2005, 2006
- Pemain Terbaik Klub UEFA: 2005–06
- Tim Terbaik UEFA: 2003–04, 2004–05, 2005–06
- FIFPro World XI: 2004–05, 2005–06, 2006–07
- Golden Foot: 2009

5. David Beckham



Gambar 77. David Beckham

(www.forbes.com)

Nama Lengkap : David Beckham

Klub yg di perkuat : Manchester United, Preston North End, Real Madrid, La Galaxy, Ac Milan dan PSG

Negara : Inggris

Tanggal Lahir : 2 mei 1975

Tempat lahir : Leytonstone, London, Inggris

Posisi : Gelandang

Tinggi Badan : 183 cm

Berat Badan : 75 kg

Kaki Dominan : Kanan

Pada usia 11 tahun, dia mengikuti kompetisi yang digelar sekolah sepakbola milik legenda Inggris, Sir Bobby Charlton, dan berhasil menang. Saat itu, Beckham bermain bagi klub lokal bernama Ridgeway Rovers yang dilatih oleh sang ayah. Keberhasilan memenangkan kompetisi di sekolah Bobby Charlton membuat Beckham meraih tiket sesi latihan di Barcelona sebagai bagian dari kompetisi pencarian bakat. Karir Beckham muda dipoles ketika dia bermain bagi Tottenham Hotspur serta Brimsdown Rovers. Namun, dia kemudian memilih Manchester United setelah mendapat tawaran untuk menjalani uji coba saat berusia 14 tahun. Pada 8 Juli 1991, Beckham menandatangani dengan United kontrak berstatus sebagai pemain magang.

Pada 7 Desember 1994, Beckham mencatatkan debut di Liga Champions ketika United menjamu wakil Turki Galatasaray pada fase grup. Beckham mencetak satu

dari empat gol kemenangan United. Meski begitu, mereka tersisih setelah berada di peringkat ketiga Grup A di bawah Goteborg dan Barcelona. Beckham lalu dipinjamkan ke Preston North End selama musim 1994-1995 untuk mendapat lebih banyak jam terbang.

Perseteruan dengan Ferguson, dan Hengkang ke Real Madrid Hubungan Beckham dan Ferguson mulai merenggang di awal 2000-an setelah dia menikah dengan mantan anggota girlband Spice Girls, Victoria Adams. Di 2000, Beckham diberi izin untuk tidak latihan demi menjaga anaknya, Brooklyn, yang menderita gastroenteritis. Namun, Ferguson terkejut sekaligus marah ketika dia melihat Victoria berada di London Fashion Week pada malam yang sama ketika Beckham izin latihan. Fergie, panggilan Ferguson, mengklaim kalau Beckham tentunya bisa datang latihan jika saja Victoria mengawasinya. Ferguson lalu menjatuhkan denda dua pekan tidak menerima gaji yang jumlahnya 50.000 poundsterling Inggris, atau sekitar Rp 949,4 miliar.

Selain itu, Ferguson juga memutuskan untuk tidak memasukkan Beckham dalam skuad ketika United melawan Leeds. Puncak keretakan hubungan keduanya terjadi di 15 Februari 2003, ketika United kalah dari Arsenal di Piala FA. Di ruang ganti, media Inggris melaporkan Ferguson menendang sepatu yang kemudian mengenai mata Beckham, dan membuatnya mendapat jahitan. Insiden itu berimbas kepada penjualan Beckham ke Real Madrid pada musim panas 2003 dengan banderol 37 juta euro, sekitar Rp 619,4 miliar.

Pada 10 Januari 2007, Direktur Olahraga Real Pedrag Mijatovic mengumumkan Real tidak akan memperpanjang kontrak Beckham yang habis di akhir musim 2006-2007. Sehari berselang, Beckham menyatakan dia bakal bermain di liga AS atau Major League Soccer (MLS) dengan memperkuat Los Angeles Galaxy.

Dia menutup musim 2006-2007 dengan manis ketika mengantarkan Real mendapatkan gelar juara La Liga dengan menang 3-1 kontra Mallorca. Atas penampilan impresifnya, Real lalu mengumumkan bakal mencoba membatalkan transfer yang dibuat Beckham dengan LA Galaxy. Bahkan, beberapa pekan sebelum Beckham dijadwalkan berada di Los Angeles, Real mencoba menghubungi pihak klub untuk membeli kepemilikan Beckham kembali, namun gagal.

Pada 30 Oktober 2008, AC Milan mengumumkan kalau Beckham bakal bergabung bersama mereka saat 7 Januari 2009. Beckham lalu diperkenalkan sebagai pemain baru Rossoneri, sebutan Milan, pada 20 Desember 2008 di kamp latihan Milanello. Beckham mencatat debut bersama Milan ketika bertandang ke markas AS Roma 11 Januari 2009.

Paris Saint-Germain dan Keputusan Pensiun 31 Januari 2013, Beckham bergabung dengan Paris Saint-Germain (PSG), dan menandatangani kontrak berdurasi lima bulan. Seluruh gajinya bakal didonasikan kepada yayasan anak setempat. Debutnya terjadi di 24 Februari 2013 ketika dia masuk di menit 76 melawan Olympique Marseille. Di 12 Mei 2013, Beckham mendapatkan gelar liga dari negara keempat setelah PSG menundukkan Olympique Lyon 1-0. Empat hari

berselang, Beckham mengumumkan dia bakal pensiun sebagai pemain ketika usianya telah menapak 38 tahun.

Prestasi Klub Manchester United

- Tahun 1992, 1 juara FA Youth Cup.
- Tahun 1995/1996, 1996/1997, 1998/1999, 1999/2000, 2000/2001, dan 2002/2003, 6 juara Premiere League.
- Tahun 1995/1996 dan 1998/1999, 2 kali FA Cup.
- Tahun 1996 dan 1997, 2 kali FA Community Shield.
- Tahun 1998/1999, 1 juara UEFA Champions League.
- Tahun 1999, 1 juara Intercontinental Cup.

Prestasi Klub Real Madrid

- Tahun 2006/2007, 1 juara La Liga.
- Tahun 2003, 1 juara Supercopa de Espana

Prestasi LA Galaxy

- Tahun 2009, 2010, dan 2011, 3 juara MLS Western Conference – Regular Season
- Tahun 2009, 2011, dan 2012, 3 juara MLS Western Conference – Playoffs
- Tahun 2010 dan 2011, 2 juara MLS Supporters' Shield.
- Tahun 2011 dan 2012, 2 juara MLS Cup.

Prestasi Klub Paris Saint Germain

- Tahun 2012/2013, 1 juara Ligue 1.

Prestasi Individual

- Tahun 1996/1997, 1997/1998, 1998/1999 dan 1999/2000, 4 juara Premier League PFA Team of the Year.
- Tahun 1999 menjadi Runner up Ballon d'Or.
- Tahun 1999 dan 2001 memperoleh Silver Award untuk FiFA World Player of the Year.
- Agustus 1996, 1 juara Premiere League Player of the Month.
- Tahun 1997/1998, 1999/2000 dan 2000/2001, 3 juara kapten Premiere League in assist.
- Tahun 1996/1997, 1 gelar PFA Young Player of the Year.
- Tahun 1996/1997, 1 gelar Sir Matt Busby Player of the Year.
- Tahun 1998/1999, 1 gelar ESM Team of the Year.
- Tahun 1998/1999, 1 gelar UEFA Club Footballer of the Year.
- Tahun 1998/1999, 1 gelar UEFA Club Midfielder of the Year.
- Tahun 2001 dan 2003, 2 juara UEFA Team of the Year.
- Tahun 2001, 1 juara BBC Sports Personality of the Year.
- Tahun 1992/93 sampai 2001/2002 Premiere League 10 Seasons Awards.
- Tahun 2003 memperoleh gelar England Player of the Year.
- Tahun 2004, ESPY Award, 1 juara Pemain Sepakbola Pria Terbaik.
- Tahun 2008 dan 2012, ESPY Award, 2 juara Pemain MLS Terbaik.
- Tahun 2007, PFA Team of the Century dari tahun 1997 sampai dengan 2007.
- Tahun 2008 memperoleh FWA Tribute Award.

- Tahun 2008, English Football Hall of Fame.
- Tahun 2011, 1 juara MLS Comeback Player of the Year Award.

ISTILAH-ISTILAH DALAM SEPAKBOLA

Istilah Posisi Pemain Sepakbola

- **Striker (Penyerang)** adalah pemain depan yang memiliki tugas utama mencetak gol.
- **Bek** adalah pemain belakang yang memiliki tugas utama menjaga daerah pertahanan.
- **Midfielder (Gelandang)** adalah pemain tengah. Ia memiliki tugas utama menyeimbangkan permainan. Pemain ini memiliki tugas membantu mencetak gol sekaligus mengamankan daerah pertahanan. Gelandang menyambung bola dari bek ke penyerang.
- **Gelandang bertahan** adalah pemain yang berposisi di tengah sebagai penyeimbang sekaligus membantu pertahanan. Sebisanya gelandang bertahan berebut bola sebelum sampai ke bek.
- **Gelandang serang** adalah pemain sepakbola yang berposisi sebagai penyeimbang dan membantu serangan.
- **Kiper** adalah pemain sepakbola yang bertugas menjaga gawang. Satu-satunya pemain yang bola memegang bola dalam keadaan aktif adalah kiper. Tetapi hanya boleh dilakukan di dalam kotak pinalti.

Istilah Tendangan

- **Tendangan gawang** adalah tendangan yang diberikan kepada pemain setelah bola melewati garis gawang yang dilakukan oleh pemain penyerang lawan.
- **Throw in atau lemparan ke dalam** adalah lemparan yang diberikan kepada pemain setelah bola keluar atau melewati garis di sebelah kanan atau kiri lapangan.
- **Back Heel** adalah salah satu trik dalam menendang bola yang dilakukan dengan menggunakan tumit kaki. Biasanya digunakan untuk mengelabui lawan. Salah satu pemain yang kerap menggunakan teknik tingkat tinggi ini adalah Cristiano Ronaldo. Ia bahkan tercatat beberapa kali menggunakan trik Back Heel untuk menceploskan gol ke gawang lawan.
- **Tendangan First Time** adalah tendangan yang dilakukan pemain langsung mengarah ke gawang setelah menerima umpan atau setelah mendapatkan bola muntah.
- **Tendangan Gawang** adalah tendangan yang dilakukan akibat bola keluar melewati garis gawang setelah mengenai kaki pemain lawan.
- **Tendangan Penalti atau Penalty** adalah tendangan yang dilakukan di titik penalti. Titik penalti berjarak 11 meter dari gawang. Penalti didapatkan pemain penyerang setelah ia dilanggar oleh pemain lawan di kotak penalti pemain lawan.
- **Tendangan Sudut** atau biasa disebut pula dengan **Corner Kick** adalah tendangan yang didapatkan pemain setelah bola melewati garis gawang akibat

menyentuh pemain bertahan. Tendangan sudut dilakukan di sudut yang berada di pojok gawang pemain bertahan.

- **Tendangan Voli** adalah tendangan ke arah gawang yang dilakukan pemain penyerang untuk mencetak gol setelah menerima umpan lambung tanpa menyentuh tanah terlebih dahulu.
- **Back Pass** adalah umpan yang ditujukan ke penjaga gawang sebagai bagian dari upaya mengamankan wilayah pertahanan. Back pass biasanya juga digunakan untuk mengatur alur serangan.
- **Ball Possesion** adalah penguasaan bola yang ditujukan oleh sebuah tim atau berapa lama waktu bola dikuasai oleh sebuah tim dalam pertandingan. Salah satu tim yang terkenal dengan ball possesion bagus adalah Barcelona.
- **Bicycle Kick atau tendangan salto** adalah tendangan akrobatik yang di arahkan ke gawang lawan demi mencetak gol. Dalam dunia fantasi, pemilik tendangan salto paling terkenal adalah Tsubasa Uzora. Sedang di dunia nyata, contoh bicycle kick paling terkenal adalah yang dilakukan Cristiano Ronaldo ke gawang Juventus beberapa tahun silam.
- **Clearing** adalah istilah dalam sepakbola yang digunakan untuk mewakili proses menghalau bola di daerah pertahanan sendiri. Jadi yang umumnya melakukan clearing adalah pemain bertahan.
- **Intercept** adalah istilah dalam sepakbola terkait dengan cara untuk memotong umpan lawan.

- ***Nutmeg*** adalah operan bola yang dilakukan dengan cara melewati kedua belah kaki dari lawan.
- ***Free Kick*** adalah tendangan bebas yang didapat pemain setelah pemain dilanggar atau pemain melakukan handball. Salah satu pemain dengan free kick terbaik adalah Zidane, Ronaldo, atau Lionel Messi.
- ***Pedaling*** adalah salah satu istilah dalam sepakbola yang mewakili menggerakkan kaki menari-nari di atas bola.
- ***Pressing*** adalah salah satu taktik yang digunakan oleh pemain atau tim untuk menekan penguasaan bola dari lawan.
- ***Juggling*** adalah teknik mengangkat bola berkali-kali.
- ***Passing*** adalah teknik dalam sepakbola untuk memberikan atau mengumpan bola ke pemain lain setim.

Istilah Pelanggaran dalam Sepakbola

- ***Foul*** adalah istilah dalam sepakbola berkaitan dengan pelanggaran yang dilakukan pemain baik itu sengaja ataupun tidak.
- ***Handball*** adalah pemain selain kiper menyentuh bola dengan tangan secara aktif.
- ***Offside*** adalah jebakan yang digunakan untuk pemain lawan. Offside akan terjadi bila ada pemain lawan yang berada pada posisi lebih dekat ke gawang lawan dibanding dengan pemain lawan dan sebelum bola diumpan oleh rekannya. Jebakan offside cukup ampuh digunakan untuk mematikan penyerang tim lawan.

- **Kartu kuning** adalah kartu tanda peringatan yang diberikan wasit kepada pemain karena melakukan pelanggaran baik sengaja atau tidak sengaja dengan kadar yang tidak terlalu berat.
- **Kartu merah** adalah kartu tanda peringatan yang diberikan wasit kepada pemain karena melakukan pelanggaran fatal atau telah mendapatkan kartu kuning sebanyak dua kali.

Istilah Teknis

- ***Counter Attack*** adalah Serangan balik. Biasanya dilakukan setelah tim dalam keadaan tertekan kemudian mendapatkan bola. Maka dengan cepat bola dibawa ke arah gawang lawan, sedang pemain lawan masih kedodoran.
- ***Diving*** adalah salah satu trik pemain yang dilakukan dengan cara sengaja menjatuhkan diri. Pemain seolah-olah dilanggar oleh pemain lawan padahal pada kenyataannya tidak demikian. Jika berhasil mengelabui wasit, pemain bisa saja mendapatkan pinalti. Tetapi jika wasit melihatnya sebagai Diving, pemain bisa saja mendapatkan kartu kuning hingga merah.
- ***Dribbling*** adalah teknik menggiring bola. Kemampuan pemain hebat biasanya diukur dari seberapa bagus dribblingnya. Saat ini, pemain dengan dribbling terbaik mungkin adalah Lionel Messi.
- **Parkir Bus** adalah strategi menumpuk pemain di area bertahan. Biasanya hanya ada satu pemain depan yang disisakan di area pertahanan lawan. Taktik bermain bola parkir bus sangat terkenal ketika Liga Champions yang mempertemukan

Inter Milan Vs Barcelona. Kala itu pelatih Inter, Jose Morinho menggunakan taktir Parkir Bus demi mengalahkan Barca.

- **Home** adalah bermain di kandang sendiri
- **Away** adalah bermain dikandang lawan. Home dan away biasanya saling berkaitan. Bila ada home, pasti ada away. Kecuali pertandingan yang hanya digelar satu kali pertandingan saja.
- **Assist** adalah umpan yang diberikan kepada pamain untuk mencetak gol. Umpan akan dianggap sebagai Assist bila bola dari pengumpan langsung ditendang dan berbuah gol.
- **Sombrero** adalah teknik yang digunakan untuk mengecoh lawan dengan cara mencungkil bola melewati kepala lawan, setelah itu pemain berlari mengejar bola tersebut.
- **Chip ball** adalah mencungkil bola baik bertujuan untuk dioper atau menciptakan goal menggunakan ujung kaki. Pemain seperti Lionel Messi kerap melakukan Chip ball untuk membobol gawang lawanya.

Istilah Waktu

- **Injury Time** adalah waktu tambahan yang diberikan wasit setelah babak normal selesai.
- **ET (Extra Time)** adalah babak tambahan yang diberikan wasit apabila selama babak normal pertandingan kedua tim bermain imbang. Maka akan diberikan babak tambahan yang disebut extra time. Extra time diberikan selama 2×15 menit dalam dua babak.

- **FT (*Full Time*)** adalah waktu pertandingan sampai dengan habis. Full time dalam sepakbola adalah 90 menit.
- **HT (*Half Time*)** adalah pertengahan atau setengah pertandingan atau waktu jeda/istirahat. HT dalam sepakbola selama 1 x 45 menit.
- **Adu Pinalti** adalah tendangan pinalti yang terjadi setelah berakhirnya pertandingan dan babak ekstra tim dengan skor seimbang. Adu pinalti akan dilakukan oleh 5 penendang dari masing-masing tim.

Istilah Tambahan dalam Sepakbola

- ***Scudetto*** adalah gelar juara yang diberikan untuk klub di Serie A yang berhasil memenangkan liga Italia. Sejauh ini hingga 2019, Juventus berhasil meraih Scudetto sebanyak delapan kali secara beruntun.
- **Pertandingan *Derby*** adalah pertandingan yang mempertemukan dua klub yang berada dalam satu kota. Misalnya pertandingan antara Arema Malang dengan Persebaya Surabaya yang dikenal dengan Derby Jatim. Atau antara Arsenal Vs Everton yang dikenal dengan Derby London. Bisa juga Atletico Madrid Vs Real Madrid yang dikenal dengan derby Madrid dan masih banyak lagi.
- ***Suicide Goal*** atau lebih dikenal dengan ***Own Goal (OG)*** adalah gol yang diciptakan oleh pemain ke gawang sendiri. Biasa disebut pula dengan gol bunuh diri. Contohnya pertandingan perempat final liga eropa yang mempertemukan Chelsea Vs Slavia Praha. Saat itu, pemain Slavia Praha S. Deli mencetak gol ke gawangnya sendiri pada menit ke-9.

- **Top Scorer** adalah pemain dengan jumlah gol terbanyak dalam satu kompetisi atau liga. Misalnya Lionel Messi top scorer La Liga. Bisa juga untuk pemain yang paling banyak mencetak gol dalam satu klub, biasanya disebut top score klub.
- **Total Football** adalah salah satu sistem permainan yang identik dengan timnas sepakbola Belanda
- **Fair Play** adalah semboyan yang harus ditekankan dalam permainan sepakbola. Setiap pemain juga harus bermain secara *Fair Play*. *Fair Play* bahkan menjadi aturan yang diberlakukan oleh FIFA (Federasi Sepakbola Dunia)
- **Heading** adalah menyundul bola menggunakan kepala. Ada banyak teknik yang bisa digunakan saat melakukan heading. Pemain yang terkenal memiliki heading dengan lompatan sangat tinggi adalah Ronaldo. Contoh heading fenomenal adalah yang dilakukan Robin Van Persie.
- **Agregat** adalah jumlah antar dua tim yang telah bermain dengan sistem kandang dan tandang. Contoh pertandingan yang menggunakan sistem agregat adalah Liga Champions fase gugur.
- **Blunder** adalah istilah yang digunakan untuk mewakili kekalahan yang dilakukan oleh pemain. Biasanya blunder dilakukan oleh pemain belakang atau kiper sehingga berujung terciptanya gol oleh pemain lawan.
- **Kickoff** adalah awalan yang menandai dimulainya sebuah pertandingan sepakbola.

- **Hatrick** adalah istilah dalam sepakbola yang diberikan kepada pemain setelah mencetak tiga gol dalam satu pertandingan.
- **Quattrick** adalah istilah dalam sepakbola yang diberikan kepada pemain setelah mencetak empat gol dalam satu pertandingan
- **Boxing Day** adalah istilah pertandingan yang digelar satu hari setelah natal (25 Desember). Istilah ini sangat kental dengan kompetisi liga Inggris, sebab disaat liga-liga top eropa masih libur, tim-tim liga inggris justru tetap menggelar pertandingan.
- **El pichichi** adalah istilah dalam pertandingan sepakbola yang digunakan untuk menyebut pemain topskor di Liga Spanyol.
- **Trequartista** adalah istilah dalam sepakbola yang berasal dari bahasa Italia untuk penyerang lubang
- **Espulso** adalah istilah kartu merah dalam bahasa Italia.
- **Capocannonieri** adalah istilah untuk pencetak gol terbanyak di Serie A liga Italia.
- **Starting eleven** adalah sebutan untuk sebelas pemain yang dimainkan sejak menit pertama.
- **Treble winner** adalah istilah untuk klub yang berhasil memenangkan tiga kompetisi atau kejuaraan yang berbeda dalam satu musim kompetisi.
- **Degradasi** adalah turun kasta yang terjadi pada tim terendah di liga utama.
- **Clean sheets** adalah catatan untuk penjaga gawang yang tidak kemasukan bola dalam satu atau beberapa pertandingan.
- **Head To Head** adalah pertandingan yang mempertemukan kedua klub/Negara.

- **Jersey** adalah seragam atau kostum yang digunakan oleh tim sepakbola.
- **Ballon d'Or** adalah penghargaan yang diberikan kepada pemain terbaik versi France Football dalam satu kalender musim pertandingan.
- **Frindly Match** adalah pertandingan resmi yang mempertemukan antar negara atau tim.
- **Big Match** adalah pertandingan sepakbola yang mempertemuka dua tim besar. Misalnya pertendingan antara Barcelona vs Manchester United, Spanyol Vs Jerman dan seterusnya.

BIOGRAFI PENULIS



Martua Sandeni Sidabutar

Gambar 78. Gambar Penulis Buku

Martua Sandeni Sidabutar lahir di Sibolga, 12 Januari 1997. Penulis menyelesaikan pendidikan SMA pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di Universitas Negeri Medan tahun 2015 sebelum akhirnya menetapkan untuk melanjutkan studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2016. Penulis akan menyelesaikan Studi S1 di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2020 dengan gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis merupakan atlet sepakbola yang pernah bermain di beberapa klub, seperti: Victory Dairi di Liga 3 Regional, FC UNY di Liga 3 Regional, Persibangga di Liga 3 Nasional, Persatu Tuban di Liga 3 Nasional dan Sleman United di Liga 3 Nasional.

Dengan adanya buku ini, penulis berharap agar buku ini dapat bermanfaat bagi masyarakat terutama bagi pemain bola usia dini serta pelatih dalam menentukan sesi latihan sepakbola yang tepat dan menyenangkan bagi anak usia dini.

BIOGRAFI PEMBIMBING



Dr. Endang Rini Sukamti M.S.

Gambar 79. Gambar Pembimbing Buku

Dr. Endang Rini Sukamti, M.S. lahir di Sleman 07 April 1960, Menyelesaikan studi S3 di Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2016. Sejak tahun 1986 menjadi Dosen Jurusan Pendidikan Kepelatihan (PKL) di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Sejak tahun 2000- sekarang mengampu mata kuliah Kepelatihan Senam. Menjabat sebagai Sekretaris Jurusan Pendidikan Kepelatihan (PKL) FIK UNY (2002-2007). Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan (PKL) dan merangkap Ketua Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga (2007-2015, 2019-2023).

Aktif dalam organisasi di KONI DIY dalam Bidang Pendidikan dan Penataran (2013-sekarang), KONI Kabupaten Sleman Bidang Prestasi (2013-2017) dan di Pengda Persani DIY sebagai Sekretaris Umum (2011-2016) dan sebagai Wakil Ketua Umum (2018-2022). Penulis beberapa Karya Ilmiah Cabor Senam, beberapa Karya yang di HAKI dan penulis beberapa Buku Ajar.

C. Pembahasan

Hasil tersebut diatas merupakan hasil produk buku peneliti dalam upaya memecahkan masalah yang ada dilapangan mengenai model permainan sepakbola yang mengandung unsur bermain untuk sesi latihan pada anak usia dini. Buku ini memiliki keunggulan dan kekurangan didalamnya, dimana keunggulan buku ini adalah memberikan banyak model latihan sepakbola yang tepat untuk sesi latihan anak usia dini, model latihan sepakbola dalam buku ini mengandung unsur bermain sehingga anak tidak mudah merasa bosan maupun tertekan dalam program latihan sepakbolanya. Selain itu, buku ini dilengkapi dengan gambar, yang akan mempermudah pembaca dalam memvisualisasi model latihan sepakbola yang diberikan dalam buku tersebut. Berdasarkan desain, buku ini memiliki kelebihan dalam desainnya dimana buku "*Fun Football*" menggunakan *cover* dari jenis kertas *ivory* 230gr yang merupakan jenis kertas yang baik untuk digunakan sebagai *cover* atau sampul buku, kemudia untuk jenis kertas pada isi, buku ini menggunakan jenis kertas *art paper* yang memberikan kesan elegan dan membuat cetakan gambar serta tulisan yang ada menjadi tampak sangat jelas, yang akan menguntungkan bagi pembaca untuk mempelajari model latihan sepakbola.

Dari beberapa keunggulan buku “*Fun Football*” diatas, peneliti sadar bahwa dalam bukunya juga masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Kekurangan dari buku ini adalah buku ini masih dalam tahap pra pengembangan dan penelitian, dimana produk yang sudah ada masih dalam proses dan metodenya belum semua dilakukan hanya baru sampai tahap awal untuk menghasilkan produk awal atau *prototype*. Buku ini baru sampai tahap *review* oleh ahli media dan ahli materi yang telah ditunjuk. Buku ini belum melakukan beberapa tahap dalam proses pengembangan dan penelitian, diantaranya tahap revisi produk, uji coba produk (uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) dan tahap akhir yaitu pembuatan produk akhir. Dalam penerapannya, buku ini belum mengikuti banyak tahap, sehingga penelitian ini disebut sebagai penelitian pra penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*.

Uji coba produk merupakan tahap yang penting dalam terciptanya sebuah produk. Namun dalam pembuatan buku ini belum dilakukan uji coba pada kepada masyarakat luas, sehingga dalam keefektifan serta kekurangannya buku ini belum mendapat banyak saran dari masyarakat luas. Selain itu, buku “*Fun Football*” belum memiliki hak cipta, karena peneliti masih dalam proses melakukan pendaftaran hak cipta, sehingga peneliti merasa bahwa hal tersebut juga merupakan salah satu dari kelemahan buku ini. Dari beberapa kekurangan tersebut diatas, peneliti merasa sangat membutuhkan bimbingan, saran serta masukan dari ahli dan masyarakat luas, agar kelak, bukunya dapat menjadi buku yang sempurna dan dapat membantu dalam dunia Sepakbola untuk memberikan sesi latihan dengan

permainan yang mengandung unsur bermain yang tepat digunakan untuk anak usia dini.

Peneliti juga merasa perlu belajar banyak dan menambah wawasan luas dalam memberikan model permainan sepakbola yang tepat untuk anak usia dini, agar peneliti juga dapat memberikan ide-ide yang lebih banyak lagi mengenai model permainan yang lebih bervariasi dan menyenangkan.

Dalam penjabaran mengenai keunggulan dan kekurangan dari buku “*Fun Football*”, peneliti menuliskan dengan apa adanya tanpa melebihkan dan mengurangi fakta yang terjadi, sehingga dalam pembuatannya peneliti yakin telah membuat buku tersebut dengan sebaik-baiknya, mengikuti kaidah yang berlaku serta saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli dan pembimbing.

Untuk kelancaran dan kebaikan serta sempurnanya buku “*Fun Football*”, peneliti berharap mendapatkan respon yang baik, saran serta kritikan yang membangun peneliti untuk dapat membuat buku “*Fun Football*” ini menjadi produk yang akan memiliki nilai dan manfaat bagi masyarakat luas dan dalam kemajuan dunia Sepakbola di Indonesia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Buku “*Fun Football* untuk Anak Usia Dini” merupakan produk buku yang memuat mengenai model latihan sepakbola yang mengandung unsur bermain sehingga tepat digunakan dalam sesi latihan sepakbola untuk anak usia dini.

Dalam penerapannya, penelitian ini merupakan pra penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Sehingga, produk ini hanya merupakan produk awal. Meskipun demikian, buku ini telah mendapatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya. Sehingga secara garis besar, buku “*Fun Football*” layak digunakan sebagai model pengembangan permainan sepakbola yang menyenangkan untuk meningkatkan minat pada pembinaan sepakbola anak usia dini.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan adalah mengenai tahapan yang belum dilakukan karena dalam penelitian ini merupakan Pra penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D).

Tahap uji coba produk merupakan tahap yang penting dan mendasar dalam terciptanya sebuah produk. Namun dalam pembuatan buku ini belum dilakukan uji coba kepada masyarakat luas, sehingga dalam keefektifan serta kekurangannya buku ini belum mendapat banyak saran dari masyarakat luas. Diharapkan peneliti dapat melakukan tahapan yang belum dilakukan termasuk tahap uji coba untuk

melihat respon dari masyarakat yang dapat memberikan andil dalam penyempurnaan buku “*Fun Football* untuk Anak Usia Dini”.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianto, M dan Tomoliyus. (2016). Pengembangan Model Bermain Sepakbola Untuk Meningkatkan Aspek Psikologis Anak Usia 12-12 Tahun di Yogyakarta. *Jurnal Keolahragaan*, 4, 34-46.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Bahatia, B. D dan Sofaya. (1986). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Tarsito Offset.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction*, Fifth Edition. New York: Longman.
- Chasan, C. A. (2012). Minat Anak Usia 9-13 Tahun Mengikuti Latihan Sepakbola di Sekolah Sepakbola (SSB) Marsudi Agawe Santosa (MAS) Yogyakarta Tahun 2011. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ginanjari, M., Ucup, Y., dan Entang, H. (2015). Tingkat Kejenuhan Atlet Usia Dini Dalam Latihan Keterampilan Teknik Dasar Menggunakan Metode Drill Pada Cabang Olahraga Sepakbola. *Jurnal Kevelatihan Olahraga*, 7, 86-98.
- Harsono. (1998). *Coaching dan Aspek-aspek Psikologi dalam Coaching*. Jakarta: CV. Tambak Kusuma.
- Hartati, S. (2007). *How To Be a Good Teacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enn Media.
- https://www.forbes.com/lists/2010/53/celeb-100-10_David-Beckham_RJGP.html diakses 3 Maret 2020 Pukul 19.28 WIB.
- https://www.forbes.com/lists/2008/53/celebrities08_Ronaldinho_6KTK.html diakses 4 Maret 2020 Pukul 17.36 WIB.
- <https://www.forbes.com/sites/jamesnalton/2020/02/10/neymar-inter-miami-david-beckham-mls-transfer/#24ee82a03dca> diakses 4 Maret 2020 Pukul 19.12 WIB.
- <https://www.forbes.com/profile/lionelmessi/#37c0bf985e9f> diakses 5 Maret 2020 Pukul 18.42 WIB.
- <https://www.forbes.com/profile/cristiano-ronaldo/#583561e0565d> diakses 5 Maret 2020 Pukul 20.28 WIB.
- <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191207180427-192-455044/> diakses 10 April 2020 Pukul 13.18 WIB.
- <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20191217122301-142-457672/> diakses 10 April 2020 Pukul 14.34 WIB.

<https://www.cnnindonesia.com/olahraga/20190714173430-142-412000/> diakses 10 April 2020 Pukul 16.06 WIB.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*: Jakarta: Penerbit Erlangga.

Hurlock, E. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Gramedia.

Irianto, S. (2010). *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan "David Lee" untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun*. Yogyakarta: FIK UNY.

Iyan, W. B. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Mutiara Qolbun Salim.

Kusuma, A. I. (2015). Pengaruh Latihan Passing Berpasangan Terhadap Kemampuan Passing Bawah Siswa Sekolah Sepakbola Kalasan Usia 10-12 Tahun. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Lumintuarso, R. (2013). *Pembinaan Multilateral Bagi Atlet Pemula*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.

Luxbacher A. J. (2011). *Sepakbola*. Jakarta: Raja Grafindo.

Maryani dan Fatmawati. (2015). *Pendekatan Scientific Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.

Metzler, M. (2000). *Instructional Model for Physical Education*. Boston: Allyn & Bacon.

Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung : PT Intan Sejati.

Murniati, S. (1985). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Rineka Cipta.

Muslich, M. (2010). *Text Book Writing*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.

Nasution, I. E dan Suharjana. (2015). Pengembangan Model Latihan Sepakbola Berbasis Kelincahan dengan Pendekatan Bermain. *Jurnal Keloahragaan*, 3, 178-193.

Poerwadarminta, W.J.S. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Prawira, R. R. Z dan Tjahja, T. (2016). Pembinaan Pemain Muda Melalui Akademi Sepakbola. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 5, 13-17.

Putra, N. (2011). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sagala, S. (2012). *Supervisi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sajoto. (1995). *Pengembangan dan Pembinaan Kekuatan kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Dahara Prize.
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkam aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia*, 3, 56.
- Sitepu, B. P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Slamet, S. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Soemiarti P. (2003). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suganda, M. R. (2017). Pengaruh Latihan Lingkaran Pinball Terhadap Ketepatan Passing datar Dalam Permainan Sepakbola Pada Siswa Ekstrakurikuler di SMK YPS Prabumulih. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 16, 57-61.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi, D. K. (1994). *Bimbingan Karir Sekolah Menengah*. Jakarta: Asdi Mahastya.
- Sumadi, S. (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Pn Andi Off Set.
- Suryobroto, A. S. (2001). *Diktat Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Ulber, S. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Wina, S. (2008). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Menada Media Group.
- Wiyasa., I. K. N. (2013). Model Pembelajaran Permainan Sepakbola Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9, 53-57.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta Telp:(0274) 550307, Fax: (0274) 513092
psw,560, 282,299,291


No. : 214/U.N34.16/PPP.01.2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth : Mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2017-2018 Kelas A.

Kami sampaikan dengan hormat bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Martua Sandeni Sidabutar
NIM : 16602241070
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga S-1
Tujuan : -
Judul Tugas Akhir : BUKU PENGEMBANGAN MODEL *FUN FOOT BALL* SEBAGAI
MEDIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT SEPAKBOLA PADA USIA DINI
Waktu Penelitian : -

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Yogyakarta
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Kerjasama

Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO.
NIP. 19720310 199903 1 002

Lampiran 2. Surat Permohonan Ahli Materi

PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI

Hal : Permohonan Validasi Materi TA

Lampiran : 1

Kepada Yth,

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

Dosen Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Di Fakultas Ilmu Keolahragaan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Martua Sandeni Sidabutar

NIM : 16602241070

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TA : Buku Pengembangan Model Fun Football Sebagai Media

Untuk Meningkatkan Minat Sepak Bola Pada Anak Usia Dini

Dengan hormat mohon berkenan Bapak sebagai ahli materi memberikan validasi terhadap instrumen Tugas Akhir (TA) yang telah saya susun, sebagai bahan pertimbangan.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 April 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,



Dr. Dra. Endang Rini Sukamti
(NIP. 19600407 198601 2 001)

Pemohon,



Martua Sandeni Sidabutar
(NIM. 16602241070)

Lampiran 3. Instrumen Penilaian Ahli Materi

Berilah tanda check list (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia

Skala Penilaian				
STL	TL	CL	L	SL
Sangat Tidak Layak	Tidak Layak	Cukup Layak	Layak	Sangat Layak

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penelitian				
		STL	TL	CL	L	SL
A.	Aspek Materi					
1.	Materi dalam buku <i>Fun Football</i> mudah dipahami				✓	
2.	Materi dalam buku <i>Fun Football</i> mudah diterapkan dalam sesi latihan				✓	
3.	Penjelasan materi dalam buku <i>Fun Football</i> singkat, padat dan jelas (tidak bertele-tele)				✓	
4.	Buku <i>Fun Football</i> dapat memberikan sesi latihan yang beragam				✓	
5.	Sesi latihan yang diberikan telah mengandung unsur bermain yang disesuaikan dengan anak usia dini				✓	
6.	Buku <i>Fun Football</i> yang dibuat				✓	

	memiliki tujuan pembelajaran dan evaluasi yang jelas					
7.	Gambar dalam buku <i>Fun Football</i> sesuai dengan isi materi untuk menambah pemahaman pembaca				✓	
Komentar/Saran: 1. Gambar sumber harus jelas 2. Gambar sendiri (perlu diberi dokumentasi pribadi) 3. Aspen <i>Fun</i> (diperjelas)						

Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen Tugas Akhir (TA) tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk uji produk tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan untuk uji produk dengan revisi sesuai saran
- ☐ Belum layak uji produk

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 April 2020

Ahli Materi,



Nawan Primasoni, S.Pd. Kor. M. Or.
NIP. 19840521 200812 1 001

Lampiran 4. Surat Permohonan Ahli Media

PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA

Hal : Permohonan Validasi Media TA

Lampiran : 1

Kepada Yth,

Ibu CH. Fajar Sri Wahyuniati, S.Pd. M.Or.

Dosen Prodi Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Di Fakultas Ilmu Keolahragaan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Martua Sandeni Sidabutar

NIM : 16602241070

Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TA : Buku Pengembangan Model Fun Football Sebagai Media

Untuk Meningkatkan Minat Sepak Bola Pada Anak Usia Dini

Dengan hormat mohon berkenan Ibu sebagai ahli media memberikan validasi terhadap instrumen Tugas Akhir (TA) yang telah saya susun, sebagai bahan pertimbangan.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu saya mengucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 April 2020

Mengetahui,

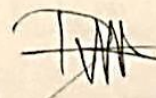
Dosen Pembimbing,



Dr. Dra. Endang Rini Sukamti

NIP. 19600407 198601 2 001

Pemohon,



Martua Sandeni Sidabutar

NIM. 16602241070

Lampiran 5. Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang Dinalai	Skala Penelitian				
		STL	TL	CL	L	SL
A.	Aspek Fisik Buku					
1.	Merupakan buku pembelajaran yang memberikan sesi latihan bagi anak usia dini				✓	
2.	Terdiri dari 149 halaman					✓
3.	Tebal Buku 2.3 cm					✓
4.	Ukuran Buku A5(14,8cm x 21 cm)				✓	
5.	Jenis cover yang digunakan keras dan tidak mudah sobek (Ivory 230gr)					✓
6.	Jenis kertas yang digunakan dalam buku memenuhi standar pembuatan buku (<i>art paper</i>)					✓
B.	Aspek Desain Buku					
1.	Gambar dalam buku <i>Fun Football</i> sesuai dengan isi materi untuk menambah pemahaman pembaca					✓
2.	Ukuran dan tebal buku <i>Fun Football</i> sudah sesuai					✓
3.	Gambar dalam buku <i>Fun Football</i> terlihat jelas					✓

4.	Tampilan buku <i>Fun Football</i> menarik					✓
5.	Tata letak gambar sudah sesuai					✓
C.	Aspek Penulisan					
1.	Font yang digunakan dalam buku <i>Fun Football</i> mudah dibaca dan dipahami				✓	
2.	Pemilihan ukuran dan jenis tulisan dalam buku <i>Fun Football</i> sudah sesuai			✓		
3.	Kalimat dan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (EYD)				✓	
4.	Tata letak tulisan dalam buku <i>Fun Football</i> sudah sesuai					✓

Komentar/Saran:

1. Tulisan *Fun football* mohon semua ditulis miring
2. Daftar isi Bab II sesuaikan luruskan
3. Hal 1 kata pendahuluan huruf kurang besar dan kalau bisa ditengah termasuk semua anak judul yang mirip itu mohon dibuat huruf yang besar
4. Hampir semua tulisan asing belum miring sehingga bisa direvisi
5. Kesan lapangan sepakbolanya mungkin di kombinasi sehingga tidak monoton
6. Sampul di belakang dibuat ringkas saja tidak perlu ada gambarnya, diubah
7. Judul tidak sesuai bisa diubah FUN FOOTBALL dan Mengenal SEPAKBOLA untuk anak usia dini, karena isinya ada lapangan, ada atlet dll

Kesimpulan

Setelah dilakukan kajian atas instrumen Tugas Akhir (TA) tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk uji produk tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan untuk uji produk dengan revisi sesuai saran

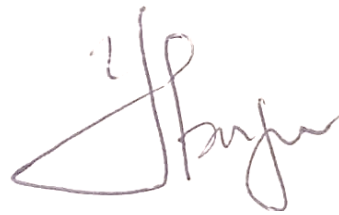
☐ Belum layak uji produk

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 April 2020

Ahli Media,

A handwritten signature in purple ink, appearing to read 'Fajar' with a stylized initial 'F'.

CH. Fajar Sri Wahyuniati, S.Pd. M.Or.

NIP. 19711229 200003 2 001

Lampiran 6. Lembar Konsultasi



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

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Martua Sandeni Sidabutar
NIM : 16602241070
Pembimbing : Dr. Endang Rini Sukanti, M.S

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1.	Selesai 6 Januari 20	Skripsi ini saya selesaikan selama 3 bulan	
2.		Baca Panduan skripsi	
3.	13/2-20	Baca literatur jurnal, artikel, skripsi, dan tesis	
4.		Pelajaran metodologi dan statistik dalam kerangka berpikir disempurnakan	
5.	3/3-20	Penelitian relevan ditambah	
6.			
	19/3-20	Revisi Bab I & II	
	30/3-20	Koreksi Bab IV	
	8/5-20	Koreksi kekeliruan	
	11/5-20	Koreksi final & lampiran	

Kajur PKL,

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

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

