

**PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN *SHOOTING* KAKI BAGIAN
DALAM BERBASIS *GAMES* PADA ATLET SSB (SEKOLAH SEPAK
BOLA) KAMPAR JUNIOR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*

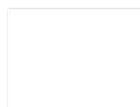


OLEH :

KOSPAN DORE

NIM. 1885201015

**PRODI S1 PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2022**



HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Yang Berjudul :

**PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN *SHOOTING* KAKI BAGIAN
DALAM BERBASIS *GAMES* PADA ATLET SSB (SEKOLAH
SEPAKBOLA) KAMPAR JUNIOR**

Oleh :

NAMA : **Kospan Dore**
NIM : 1885201015
PROGRAM STUDI : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Bangkinang, 21 April 2022

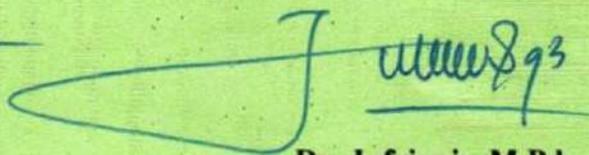
Disetujui Oleh :

Pembimbing I,

Pembimbing II,



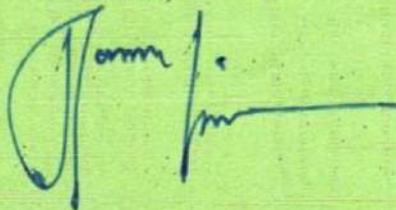
Astuti, M.Pd
NIP TT. 096. 542. 107



Dr. Jufrianis, M.Pd
NIP TT. 096. 542. 165

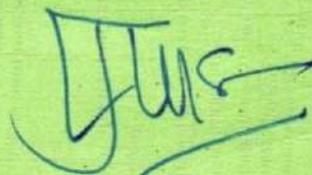
Mengetahui :

Fakultas Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Nurmalina, M.Pd
NIP TT. 096. 542. 104

Program Studi Penjaskesrek
Ketua,



Iska Noviardila, M.Pd
NIP TT. 096. 542. 166

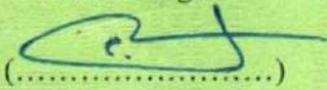
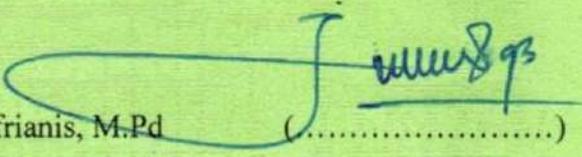
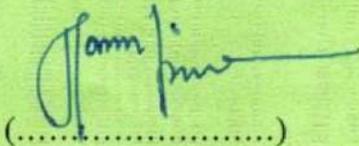
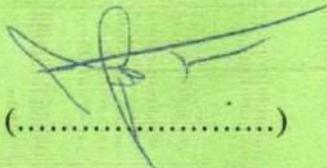
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

**Dinyatakan Lulus Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan**

Judul : Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam
Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar
Junior

Nama : Kospan Dore
NIM : 1885201015
Program Studi : Penjaskesrek
Tanggal Pengesahan :

Tim Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: Astuti, M.Pd	 (.....)
2. Sekretaris	: Dr. Jufrianis, M.Pd	 (.....)
3. Anggota I	: Dr. Nurmalina, M.Pd	 (.....)
4. Anggota II	: Syahrial, S.Sos., M.Si	 (.....)

ABSTRAK

KOSPAN DORE (2022):

(PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN *SHOOTING* KAKI BAGIAN DALAM BERBASIS *GAMES* PADA ATLET SSB (SEKOLAH SEPAK BOLA) KAMPAR JUNIOR)

Penelitian Pengembangan bertujuan untuk mengembangkan model Latihan *shooting* kaki bagian dalam berbasis *games* pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior, Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juni 2022.

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan, instrumen dari penelitian ini terdiri dari Lembar Observasi, Lembar angket, dan lembar tes *shooting* kaki bagian dalam, serta hasil pengembangan model latihan *shooting* kaki bagian dalam Berbasis *games* pada atlet SSB Kampar junior berupa produk buku teori dan praktek latihan *shooting* sepak bola.

Hasil penelitian tes akhir dalam penelitian ini setelah di berikan model latihan yang dikembangkan dengan jumlah subyek penelitian berjumlah 20 orang yaitu tidak ada mendapatkan skor 1, 5 orang mendapatkan nilai 3, 7 orang mendapatkan nilai 5 dan orang mendapatkan nilai 8. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan dari hasil tes awal/pre-test terdapat peningkatan tes akhir/post-test yang sangat signifikan setelah diberikan perlakuan model Latihan yang dikembangkan oleh peneliti. Maka dapat disimpulkan model yang dikembangkan oleh peneliti efektif dan layak digunakan untuk latihan *shooting* kaki bagian dalam bagi seorang atlet kedepannya.

Kata Kunci : latihan *shooting* kaki bagian dalam, berbasis *games*, sepak bola

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* Pada Atlet Ssb (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior**” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bangkinang, Juli 2021
Yang Membuat Pernyataan,

Kospan Dore
NIM. 1885201015

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan Kehadirat Allah SWT, akhirnya penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior” dapat terselesaikan dengan baik. Sebagai syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

Keberhasilan penyusunan skripsi ini juga melibatkan berbagai pihak yang telah memberi bantuan, bimbingan, motivasi, dan waktu bagi penulis. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Amir Luthfi, selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi S1 Penjaskesrek.
2. Dr. Nurmalina, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan arahan dan semangat.
3. Iska Noviardila. M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
4. Dedi Ahmadi, M.Pd, selaku pembimbing akademik yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.
5. Astuti, M.Pd, selaku Pembimbing I telah banyak memberikan arahan dan motivasi selama penyusunan skripsi ini.

6. Dr. Jufrianis, M.Pd, selaku Pembimbing II telah banyak memberikan motivasi, arahan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.
7. Keluarga dan sahabat yang selalu mendukung dan memberi semangat .

Bangkinang, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	11
E. Manfaat Penelitian	11
F. Asumsi dan Batasan Penelitian.....	12
G. Defenisi Istilah	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	15
1. Model <i>Shooting</i> dalam Sepak Bola	15
2. Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam	17
3. Akurasi Shooting Dalam Sepak Bola	19
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	28
B. Model Penelitian	29
C. Prosedur Penelitian	30
D. Subjek Uji Coba.....	33
E. Intrumen Penelitian.....	33

F. Teknik Analisis Data	32
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	40
B. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi	61
C. Rekomendasi.....	62
D. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert.....	34
Tabel 3.2 Tafsiran presentase	35
Tabel 4.1 Hasil wawancara penilaian dan analisis kebutuhan	43
Tabel 4.2 Kesimpulan implementasi model sepak bola	47
Tabel 4.3 Hasil Validasi	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Shooting menggunakan kaki bagian dalam.....	18
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	27
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan model ADDIE	29
Gambar 3.2 Bentuk Instrument Tes <i>Shooting</i> Sepak Bola	37
Gambar 4.1 Penilaian dan Analisis Kebutuhan Model Latihan Shooting	42
Gambar 4.2 Model Latihan Shooting Sepak Bola berbasis Games	46
Gambar 4.3 Histogram Pre-Test Shooting Kaki Bagian Dalam	57
Gambar 4.4 Histogram Pre-Test Shooting Kaki Bagian Dalam	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Data pre-test dan posttest	67
Lampiran 2 Hasil pengolahan data statistic SPSS 26.....	68
Lampiran 3 Uji Reabelitas	71
Lampiran 4 Uji Efektifitas	72
Lampiran 5 Angket analisis kebutuhan	73
Lampiran 6 Instrumen penelitian	75
Lampiran 7 Hasil validasi ahli	77
Lampiran 8 Dokumentasi penelitian	80
Lampiran 9 Administrasi penelitian.....	93
Lampiran 10 Validasi ahli.....	95
Lampiran 11 Riwayat hidup.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 M. Sajoto (2016:2) 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.

Pembinaan dan pembangunan olahraga merupakan bagian dari peningkatan kualitas manusia yang ditujukan pada peningkatan kesehatan jasmani dan rohani seluruh masyarakat Indonesia, di samping itu juga dapat memupuk watak, kepribadian, sportifitas dan kemampuan daya fikir serta pengembangan keterampilan olahraga, sukses di berbagai arena olahraga pada umumnya merupakan hasil dari perencanaan, kerja keras, komitmen dan program latihan yang benar (Jufrianis, 2015:3). Oleh karna itu perkembangan olahraga harus di perhatikan saat ini dalam pembangunan, karena olahraga bisa mengangkat derajat dan mengharumkan nama bangsa di pentas regional dan internasional.

Sedangkan faktor-faktor penentu pencapaian prestasi dalam olahraga sebagai berikut : 1) Aspek biologis, terdiri dari : potensi / kemampuan dasar tubuh (kekuatan, kecepatan, kelincahan dan koordinasi, tenaga, daya tahan otot, daya kerja jantung dan paru-paru, kelenturan, keseimbangan, ketepatan, dan kesehatan untuk olahraga), fungsi organ-organ tubuh (daya kerja jantung-peredaran darah, daya kerja paru-paru sistem pernafasan, daya kerja pernafasan, dan daya kerja panca-indra), struktur dan postur tubuh (ukuran tinggi dan panjang tubuh, ukuran besar, lebar, berat tubuh, dan bentuk tubuh), gizi sebagai penunjang aspek biologis (jumlah makan yang cukup, nilai makanan yang memenuhi kebutuhan, dan variasi makanan yang bermacam-macam). 2) Aspek psikologis, terdiri dari : intelektual, motivasi, kepribadian, koordinasi kerja otot saraf. 3) Aspek lingkungan, terdiri dari : sosial, sarana-prasarana olahraga yang tersedia dan medan, cuaca iklim sekitar, orang tua keluarga dan masyarakat (dorongan dan penghargaan). 4) Aspek penunjang, terdiri dari : pelatih yang berkualitas tinggi, program yang tersusun secara sistematis, penghargaan dari masyarakat dan pemerintah, dana yang memadai, organisasi yang tertib (M. Sajoto, 2016:5).

Menurut Saptiyanto (2015:1) sejarah permainan sepak bola menjadi salah satu hal yang penting untuk diketahui. Sebab, sepak bola sudah menjadi salah satu pertandingan paling difavoritkan di dunia. Kapan dimulainya permainan sepakbola secara pasti belum diketahui, tetapi beberapa bangsa sudah mengenal permainan ini sejak dulu kala. Permainan sepakbola tergolong kegiatan olahraga yang sebetulnya sudah tua usianya, walaupun masih dalam

bentuk yang sederhana akan tetapi sepakbola sudah dimainkan ribuan tahun yang lalu. Sampai saat ini belum ada kesatuan pendapat dari mana dan siapa pencipta permainan ini. Pengakuan asal mula permainan sepakbola terdapat diberbagai negara diantaranya Cina, Jepang, Mesir, Yunani, Itali, Prancis, Inggris dan lain-lain.

Menurut Emral (2016:6) sepak bola modern pertama kali muncul di Inggris. Penandanya adalah berdirinya asosiasi sepak bola dengan diadakannya pertemuan 11 wakil dari perkumpulan sepak bola di London-Inggris. Asosiasi Sepak Bola Inggris ini akhirnya terbentuk pada 1863. Pada 1885, pertandingan di luar wilayah Inggris pun mulai diselenggarakan. Kala itu, ada laga yang digelar di Kanada dan Amerika Serikat. Pada 1886, rapat pertama kali dengan agenda pembahasan mengenai pembentukan organisasi IFAB pun diadakan. IFAB akhirnya dibentuk untuk mengoordinasi peraturan sepak bola dunia. Pada 1904, FIFA sebagai asosiasi yang menangani sepak bola di dunia pun dibentuk. Tepatnya, federasi ini berdiri pada 21 Mei 1904.

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang sangat populer di Indonesia, permainan ini merupakan permainan masyarakat yang bukan hanya dimainkan oleh kalangan profesional saja namun juga dimainkan oleh kalangan masyarakat umum tidak terkecuali atlet sekolah (Sinatriyo,dkk, 2020). Tidak hanya kaum laki-laki saja yang gemar dengan olahraga ini, akan tetapi kaum hawa pun suka dengan olahraga yang satu ni. Sepak bola permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas orang, dan salah satunya penjaga gawang. Olahraga prestasi yang banyak

orang gemari adalah sepakbola (Widodo, 2020). *SSB-SSB* sepak bola sekarang juga banyak bermunculan di berbagai daerah. Berbagai kejuaraan dan turnamen-turnamen yang bersifat daerah, wilayah atau nasional bahkan internasional pun sering diselenggarakan (Pujianto,dkk, 2020).

Prestasi olahraga tidak bisa diperoleh semudah membalikkan telapak tangan, perlu pengulangan dan proses yang panjang. Kondisi fisik yang optimal dapat dicapai melalui latihan yang baik, terukur dan terprogram. (Perikles,dkk, 2016). Prestasi dapat tercapai bukan hanya melakukan latihan yang keras tetapi melakukan latihan yang tepat, latihan yang tepat adalah apabila dapat meningkatkan komponen kondisi fisik atlet (Kriswanto & Luthfie, 2016). Proses pembinaan olahraga di Indonesia saat ini belum maksimal. Hal ini terbukti dari pertandingan dan perlombaan yang telah diikuti belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Proses pembinaan olahraga ini harusnya di pahami sebagai suatu sistem yang kompleks, sehingga masalah yang terdapat didalamnya perlu ditelaah dari sudut pandang yang luas.Pembinaan sebagaimana yang dimaksud antara lain dapat dilakukan pada aspek gerakan (Adityatama, 2017).

Dalam permainan sepakbola salah satu teknik dasar yang paling dominan yang digunakan adalah menendang (*shooting*). Menurut Soekatamsi (2015:44) menendang merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan dalam permainan sepakbola. Seorang pemain tidak menguasai menendang dengan baik, tidak akan menjadi pemain yang baik. Kesebelasan yang baik adalah kesebelasan yang semua pemainnya menguasai tendangan

bola dengan baik. Mengingat menendang merupakan faktor terpenting dan utama dalam permainan sepakbola maka untuk menjadi pemain yang baik, perlulah pemain mengembangkan kemahiran dalam menendang. Menendang yang baik dalam permainan sepakbola memerlukan kemampuan memperkirakan jarak dan arah mana bola harus dihantarkan. Oleh karena itu, seorang pemain yang akan menendang bola hendaknya memperkirakan sejauh mana tendangannya dan kearah mana bola yang ditendang akan dituju. Sehingga seorang pemain di samping menguasai teknik dasar menendang juga harus mempunyai kaki yang kuat guna memperoleh hasil tendangan dengan jarak dan arah yang diinginkan.

Seorang pemain dikatakan baik apabila mempunyai teknik dasar dan keterampilan bermain yang baik pula. Menurut Soekatamsi (2015:34) membagi teknik bermain sepakbola menjadi 2, yaitu teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Teknik tanpa bola yaitu semua gerakan-gerakan tanpa bola, terdiri dari: 1) lari cepat dan mengubah arah, 2) melompat atau meloncat, 3) gerak tipu tanpa bola yaitu gerak tipu dengan badan, dan 4) gerakan-gerakan khusus penjaga gawang. Sedangkan teknik dengan bola yaitu semua gerakan-gerakan dengan bola, terdiri dari: 1) menendang bola, 2) menerima bola (menghentikan dan mengontrol bola), 3) menggiring bola, 4) menyundul bola, 5) melempar bola, 6) gerak tipu dengan bola, 7) merampas atau merebut bola, dan 8) teknik- teknik khusus penjaga gawang.

Faktor-faktor yang menentukan ketepatan adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang (internal) dan faktor yang berasal dari luar diri

seseorang (eksternal). Faktor internal antara lain keterampilan (koordinasi, kuat lemah gerakan, cepat lambatnya gerakan, penguasaan teknik, kemampuan mengantisipasi gerak), dan perasaan (*feeling*, ketelitian, ketajaman indera). Sedangkan faktor eksternal antara lain tingkat kesulitan (besar kecilnya sasaran, jarak), dan keadaan lingkungan.

Menurut Sucipto (2004:17) menyatakan bahwa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain sepakbola adalah menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*) dan penjaga gawang (*goal keeping*). Sedangkan menurut Mielke (2007:1), kemampuan dasar bermain sepakbola antara lain menggiring (*dribbling*), mengoper (*passing*), menembak (*shooting*), menyundul bola (*heading*), menimang bola (*juggling*), menghentikan bola (*trapping*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

Pembinaan pemain sepakbola usia dini dilakukan melalui wadah yaitu Sekolah Sepakbola (SSB). Sekolah Sepakbola (SSB) merupakan sebuah organisasi olahraga khususnya sepakbola yang memiliki fungsi mengembangkan potensi yang dimiliki atlet. Menurut Pedoman Dasar PSSI Pasal 35 Ayat 1 dan 2, “pertumbuhan dan perkembangan anak tidak hanya tergantung pada sekolah saja, akan tetapi juga pada keluarga, masyarakat atau organisasi yang melakukan tugas pembinaan pertumbuhan dan perkembangan seperti: organisasi pemuda, pelajar dan badan-badan pendidikan yang lain seperti Sekolah Sepakbola (SSB)”. Tujuan sekolah sepakbola (SSB) adalah untuk menghasilkan atlet yang memiliki

kemampuan yang baik, mampu bersaing dengan SSB lainnya, dapat memuaskan masyarakat dan mempertahankan kelangsungan hidup suatu organisasi (Soedjono, 1999: 2).

Dasar yang kuat tentang bermain sepak bola yang benar adalah di dalamnya membentuk sikap, kepribadian dan perilaku yang baik. SSB merupakan detak jantung pembinaan pesepakbolaan usia muda di Indonesia (Ganesha, 2010: 17). Latihan saat muda berkualitas yang sistematis, metodik serta berkesinambungan merupakan harga mati dalam pembinaan menuju pesepakbola yang profesional dan handal (Ganesha, 2010: 18).

Models represent an abstraction of reality; they represent what things were like, what they are like, what they could be like, or what they should be like. Models are designed to clarify certain aspect of a problem or problem area; they are supposed to highlight certain important relationships and certain key interaction” (Rosdiani, 2012). Model merupakan representasi dari suatu abstrak realistik, model merupakan gambaran tentang suatu, bagaimana hendaknya dan atau bagaimana adanya suatu itu. Dari teori di atas model latihan dapat diartikan sebagai cara mengorganisasikan suasana latihan untuk mencapai tujuan dari latihan, model inilah yang nantinya akan dirancang dan dirumuskan dalam penelitian pengembangan menghasilkan sebuah produk berupa model latihan.

Pengembangan model latihan merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk (Sugiyono, 2017). Penelitian

dan pengembangan (*research and development/R&D*) dapat menghasilkan produk yang dapat diuji keefektifitasan dari produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*) harus dilakukan dengan berurutan sesuai prosedur penelitian untuk mendapatkan produk yang di inginkan dan produk yang bisa di pertanggung jawabkan keilmiahanya. Penelitian pengembangan merupakan suatu siklus yang diawali dari adanya suatu kebutuhan yang membutuhkan pemecahan masalah dengan menggunakan suatu produk tertentu untuk di uji tingkat ke efektifitasnya, dilanjutkan membuat produk pengembangan diuji produk pengembangan tersebut (Pujiyanto, dkk, 2020). Produk di evaluasi dan di revisi dari hasil uji coba. Dengan kata lain penelitian penelitian dan pengembangan (*research and development / R&D*) menitik beratkan pada pengembangan produk yang telah ada untuk di revisi untuk menjadi lebih menarik sehingga nilai kebermanfaatannya bertambah.

Berdasarkan pengertian di atas dalam penelitian ini berusaha mengembangkan model latihan tendangan kaki bagian dalam terhadap akurasi *shooting* berbasis *games* dimana model ini yang sering digunakan dalam mengembangkan sebuah model latihan.

Hasil observasi yang dilakukan penelitian menunjukkan bahwa atlet pada SSB Kampar Junior belum menerapkan latihan tendangan yang baik, salah satunya yaitu *shooting*, sehingga tendangan atlet banyak yang tidak akurat. Masalah ini muncul setelah peneliti melakukan observasi saat pelatih memberikan materi tendangan kaki bagian dalam. Bentuk latihan

yang dilakukan terutama saat latihan tendangan jarang sekali diberikan oleh pelatih dan kalaupun diberikan itu hanya menggunakan model latihan yang sederhana dengan sedikit variasi. Kemudian pelaksanaan metode latihan tendangan tidak dilakukan secara efektif dan kompleks, jarang sekali atlet SSB Kampar Junior baik secara individu atau tim diberi latihan khusus dari bentuk-bentuk latihan tendangan dan variasinya.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, peneliti berminat untuk mengembangkan sebuah produk berupa model latihan tendangan melalui penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* Pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior?
2. Apakah Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* Efektif untuk Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior?

3. Bagaimanakah Validitas dan Reabilitas Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior?
4. Apakah Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* Praktis untuk Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior?
5. Bagaimanakah Hasil Pelaksanaan Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior.
2. Mengetahui efektivitas Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior.
3. Mengetahui Validitas dan Reabilitas Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior.
4. Mengetahui Praktis Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior

5. Mengetahui Hasil Pengembangan Model Latihan *Shooting* Kaki Bagian Dalam Berbasis *Games* pada Atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior.

D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah terbentuknya bahan ajar cetak yang berupa modul. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut ini.

1. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar cetak yaitu modul pembelajaran.
2. Struktur modul pembelajaran yang dikembangkan akan mengikuti struktur Permendikbud nomor 08 tahun 2016. Dimana terdapat 4 unsur yaitu; (1) kulit buku yang 7 terdiri dari kulit depan buku, kulit belakang buku dan punggung buku; (2) bagian awal yang terdiri dari halaman judul, halaman penerbitan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman tabel, dan penomoran halaman; (3) bagian isi memenuhi aspek materi, aspek kebahasaan, aspek penyajian materi, dan aspek kegrafikan; dan (4) bagian akhir memenuhi informasi tentang pelaku perbukuan, daftar pustaka dari modul pembelajaran yang akan dikembangkan.
3. Kualitas modul pembelajaran yang akan dikembangkan memenuhi kriteria tertentu yaitu kriteria valid, kriteria praktis dan kriteria efektif.
4. Tingkat penggunaan modul dapat dipakai sebagai buku pegangan di sekolah sepakbola (SSB) atau sekolah formal (SD s/d SMA).

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan terutama bagi mahasiswa Pendidikan Kepelatihan Olahraga.
- b. Agar dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian penelitian selanjutnya khususnya bagi pemerhati peningkatan prestasi sepakbola.
- c. Bahan refrensi dalam memberikan materi latihan kepada pemain di Akademi Sepak Bola Kampar Junior.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pihak Pelatih

Agar dapat dijadikan masukan dalam memberikan materi latihan dan peningkatan kemampuan sepakbola.

b. Bagi Atlet

Pembetulan terhadap teknik menendang yang salah sehingga kemampuan menendang bola pada pemain akan meningkat.

c. Bagi Peneliti

Mengembangkan teori-teori yang hasilnya bisa berguna bagi pelatih, atlet, dan pihak-pihak yang terkait dengan prestasi sepakbola.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah modul pembelajaran model latihan tendangan kaki bagian dalam terhadap akurasi *shooting* sepak bola berbasis *games* ini akan membantu atlet pada SSB Kampar Junior meningkatkan kemampuan dan pengetahuan, sehingga atlet mampu memecahkan permasalahan yang diberikan.

2. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan penelitian agar penelitian ini terarah dan sesuai dengan kaidah-kaidah karya ilmiah dengan mengerucut pada pengembangan model Latihan *shooting* kaki bagian dalam berbasis *games* pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior.

G. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti perlu memberikan definisi operasional mengenai istilah-istilah yang ada dalam judul ini, yang dimaksud peneliti adalah:

1. Sepak Bola

sepak bola merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang memiliki tujuan memasukkan bola ke dalam gawang lawan.

2. *Shooting*

Shooting merupakan sebuah usaha untuk memindahkan bola dari satu tempat ke tempat lainnya dengan artian penempatan tersebut disesuaikan

dengan tujuan tendangan itu sendiri, baik pada saat bola dalam keadaan diam, menggelinding maupun melayang di udara yang tujuannya dalam hal ini sama yaitu memasukkan bola ke gawang lawan.

3. Berbasis *Games*

Metode latihan dengan menggunakan *game* (permainan) yang bertujuan untuk membantu memudahkan proses latihan, membuat Latihan menjadi menarik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas program latihan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Shooting* Sepakbola

Dalam permainan sepakbola mengenai teknik dasar sepakbola yang merupakan unsur-unsur yang membentuk permainan sepakbola itu sendiri (Zulwandi, 2019). Adapun keterampilan yang harus dilatih agar atlet dapat bermain dengan baik dan mencetak goal, yaitu seperti; keterampilan *dribbling*, *passing*, *control*, *shooting*, *heading* dan *goal keeping* (Zubaidin & Wibawa, 2021). Dari semua teknik dasar yang ada dalam sepakbola, teknik menendang bola (*shooting*) memiliki peran penting dalam permainan sepakbola sesuai dengan tujuan bermain sepakbola yaitu mencetak gol ke gawang lawan (Istofian & Amiq, 2016). Menendang bola (*shooting*) merupakan salah satu karakteristik permainan sepakbola yang paling dominan. Tujuan utama menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), dan menembak ke arah gawang (*shooting at the goal*) (Raharjo, 2018).

Shooting adalah tendangan yang dilakukan oleh seorang pemain terhadap target sasaran (gawang) (Pamungkas, 2008:154). Seorang pemain yang masih sangat muda biasanya melakukan *shooting* dari dekat gawang. Ketika ketrampilan seorang pemain semakin meningkat, dia harus mulai melakukan *shooting* lebih jauh dari gawang. Seorang pemain perlu mengembangkan ketrampilan menggiring bola dan juga ketrampilan

mengontrol bola lainya, seperti menerima *shooting* atau menyundul bola. Kebanyakan peluang melakukan *shooting* datang secara tiba-tiba, dan seorang pemain harus siap memanfaatkan kesempatan melakukan *shooting* jika telah tiba waktunya.

Sedangkan menurut (Dipiarsa, dkk, 2020), pengertian shooting adalah gerakan dimana posisi tubuh normal rileks dengan sebelah kaki berada di depan kaki yang lain, pada saat akan dikenakan pada bola segeralah tangan dibuka lebar dan juga lengan yang satunya berada dibelakang dalam keadaan terjulur. Lutut kaki sedikit ditekuk kedua lengan merupakan yang selalu lurus keadaannya. Pada saat bola mengarah sebelum perkenaan tangan dan bola terlebih dahulu merubah sikap badan yaitu berjongkok sedikit dari posisi semula. Shooting dalam permainan sepak bola dilakukan pada saat permainan dan menembak pada saat memasukan bola ke arah gawang. Bola yang ditendang harus tepat pada arah sasaran. Dewasa ini, shooting dapat dimanfaatkan sebagai awal serangan terhadap lawan. Shooting dilakukan dengan baik apabila pertama tata bola dengan tangan dipermukaan tanah/rumput, mundur beberapa langkah, salah satu kaki tumpu berada di belakang dan satu kaki ayun untuk menendang bola, kemudian tendang sesuai dengan arah sasaran yang diinginkan.

Ada tiga macam cara menendang yang umum dilakukan yaitu dengan punggung kaki, dengan bagian dalam kaki, dan dengan bagian luar kaki (Pazriansyah & Qohhar, 2019). Kualitas keterampilan teknik *shooting*

bermain sepak bola sangat penting untuk dipelajari dan dilatih. Untuk mencetak gol pada gawang, anda harus mampu melakukan keterampilan menembak di bawah tekanan permainan akan waktu yang terbatas, ruang yang terikat, fisik yang lelah, dan lawan yang agresif.

Sementara menurut Soekatamsi (2015:40) teknik tendangan atau perkenaan bola pada kaki pada saat menendang dalam sepakbola ada lima, yaitu: (1) Menendang dengan kaki bagian dalam, (2) Menendang dengan kura- kura kaki penuh, (3) Menendang dengan kura-kura kaki bagian dalam, (4) Menendang dengan kura-kura kaki bagian luar, (5) Menendang dengan ujung jari.

Melakukan sebuah tendangan yang baik adalah harus memperhatikan beberapa prinsip mengenai waktu untuk pelaksanaannya yaitu: adanya ruang untuk menendang, ada waktu cukup untuk melakukan tendangan dan tidak ada pemain kawan yang memiliki posisi lebih menguntungkan (Istofian & Amiq, 2019)

2. Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam

Latihan teknik tendangan sangat penting untuk mempermahir teknik-teknik menendang ataupun teknik-teknik gerakan yang diperlukan dalam melakukan *shooting* bola ke gawang sehingga diperoleh kemampuan yang lebih akurat dan efisien dan efektif dalam melakukan *shooting* bola ke gawang. Latihan teknik merupakan latihan yang khusus dimaksudkan untuk membentuk dan mengembangkan kebiasaan-kebiasaan motorik atau

memperkembangkan neuroscular dalam melakukan teknik menendang bola ke gawang (Syam, 2012:121).

Latihan tendangan dengan menggunakan kaki bagian dalam dapat diuraikan sebagai berikut: 1) Mengambil awalan dari sudut yang tipis, membentuk busur, kaki tumpu diletakkan disamping belakang bola. 2) Lutut kaki tumpu sedikit di bengkokkan. 3) Perkenaan kaki tendang pada bola adalah kura-kura kaki bagian dalam. 4) Tangan direntangkan untuk keseimbangan dan ada gerakan lanjutan (*follow through*) dari kaki tendang. (Syam, 2012:122).

Kegunaan menendang bola menggunakan kaki bagian dalam adalah: 1) untuk operan jarak pendek, 2) Untuk operan bawah (rendah), 3) Untuk operan melambung atas (tinggi), 4) Untuk tendangan tepat ke mulut gawang, 5) Untuk tendangan bola melengkung, dan 5) Untuk tendangan kombinasi dengan gerakan lain (Soekatamsi 2015:101).



Gambar 2.1 *Shooting* Menggunakan Kaki Bagian Dalam
Sumber : Atlet SSB Kampar Junior U-14

Dari gambar 2.1 di atas maka dapat diuraikan pelaksanaan latihan tendangan kaki bagian dalam sebagai berikut:

- a. Kaki tumpu ditempatkan sejajar dan dekat dengan bola, lutut sedikit dibengkokkan.
- b. Kaki melintang tegak lurus ke arah kaki bagian dalam tepat mengenai tengah-tengah bola dilanjutkan dengan gerakan lanjutan ke depan.
- c. Posisi badan berada di atas bola (menutup).
- d. Tangan membentang kesamping untuk menjaga keseimbangan tubuh.
- e. Setelah tendangan, kaki tendang masih terus mengikuti gerakan (*follow through*).

3. Akurasi *Shooting* Dalam Sepak Bola

Menurut M. Sajoto (2016:9), ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran ini merupakan suatu jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bagian tubuh. Faktor-faktor yang mempengaruhi ketepatan dalam permainan sepakbola banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipelajari guna mendukung kemampuan melakukan suatu gerakan yang diharapkan, misalnya tendangan ke gawang atau *shooting, heading, controlling*, dan sebagainya. Selanjutnya menurut pendapat (Kosasih, dkk, 2016) menjelaskan sebagai berikut: “pada saat menendang perhatian kita jangan hanya tertuju pada kaki yang akan menendang saja, tetapi kaki yang sebelah pun harus kita perhatikan pula dan pandangan harus kita arahkan pada bola dan kaki.”

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan kaitanya terhadap ketepatan tendangan ke arah gawang, dibutuhkan faktor pendukung antara lain :

a. Konsentrasi

Konsentrasi adalah keseriusan seorang yang akan melakukan suatu yang dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai.

b. *Timing*

Ketepatan seseorang melakukan suatu gerakan antara kesempatan yang ada dan kapan harus melakukannya, seorang atlet sepakbola pada saat perebutan bola di depan gawang untuk mencetak gol maka ia harus berfikir kapan melakukan *shooting*, bola diarahkan kemana, posisi atas atau bawah dan lain sebagainya.

c. Gerakan yang diulang-ulang

Suatu gerakan yang sering diulang-ulang maka dengan sendirinya akan menjadi gerakan yang otomatis.

Apabila tendangan ke arah gawang semakin akurat dalam arti pemain memiliki tingkat keakuratan yang tinggi dalam menendang berarti akan semakin meningkatkan keberhasilan tendangan ke arah gawang itu sendiri.

Tujuan dari latihan adalah untuk membantu seorang atlet atau suatu tim olahraga dalam meningkatkan keterampilan atau prestasinya semaksimal mungkin dengan mempertimbangkan berbagai aspek latihan

yang harus diperhatikan, meliputi latihan fisik, teknik, taktik, dan latihan mental (Hadi, 2007:55).

Prinsip latihan yang dapat dijadikan pegangan pelatih menurut (Hadi, 2007:57) antara lain:

a. Prinsip individualis

Setiap atlet mempunyai perbedaan individu dalam latar belakang kemampuan, potensi dan karakteristik. Latihan harus dirancang dan disesuaikan kekhasan setiap atlet agar menghasilkan hasil yang terbaik. Faktor-faktor yang harus diperhitungkan antara lain: umur, jenis kelamin, ciri-ciri fisik, status kesehatan, lamanya berlatih, tingkat kesegaran jasmani, tugas sekolah/pekerjaan/keluarga, ciri-ciri psikologis, dan lain-lain. Dengan memperhatikan keadaan individu atlet, pelatih akan mampu memberikan dosis latihan yang sesuai kebutuhan atlet dan dapat membantu memecahkan masalah-masalah yang dihadapi atlet.

b. Prinsip variasi latihan

Latihan fisik yang dilakukan dengan benar seringkali menuntut banyak waktu dan tenaga atlet. Latihan yang dilakukan dengan berulang-ulang dan monoton akan menyebabkan rasa bosan (*boredom*). Untuk mencegah itu harus diterapkan latihan-latihan yang bervariasi. Latihan kekuatan otot tungkai misalnya, selain *leg press* dapat pula diciptakan bentuk-bentuk latihan lain yang sama manfaatnya seperti lompat bangku, naik tangga dan sepakbola jongkok.

c. Prinsip pedagogik

Latihan pada dasarnya proses pendidikan yang membantu individu dalam meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Prinsip pedagogik mengarahkan latihan mengikuti berbagai kaidah, yaitu: multilateral, pengembangan, kesehatan, kebermanfaatan, kesadaran, sistematis dan gradual. Dengan prinsip pedagogik pelatih dituntut memberikan kesadaran yang penuh akan setiap beban latihan yang diberikan kepada atletnya dengan segala manfaat positif maupun dampak negatifnya sehingga setiap latihan yang diberikan perlu dirancang secara sistematis dan meningkat secara gradual untuk menjamin semua unsur pendidikan dapat tercapai.

d. Prinsip keterlibatan aktif

Salah satu tugas pelatih dalam proses latihan adalah memperlakukan atlet dengan kemampuan yang sama, oleh karena itu pelatih perlu merancang manajemen latihannya agar setiap atlet dapat melaksanakan kegiatan secara optimal.

e. Prinsip *recovery*

Recovery atau pemulihan merupakan faktor yang amat kritikal dalam pelatihan olahraga modern. Karena itu pelatih harus dapat menciptakan kesempatan *recovery* dalam sesi-sesi latihannya. Prinsip *recovery* harus dianggap sama pentingnya dengan prinsip *overload*.

Lamanya *recovery* masih tergantung dari kelelahan yang dirasakan atlet atas latihan sebelumnya. Makin besar kelelahan yang

dirasakan, makin lama waktu yang dialokasikan untuk pemulihan. Seberapa lama waktu yang diperlukan untuk *recovery* bergantung pada: 1) Individu atlet, 2) tingkat kelelahan yang diderita atlet, 3) sistem energi yang terlibat, 4) sejumlah faktor lainnya.

Sebagai patokan untuk memulai kembali aktivitas selanjutnya (yang praktis bagi sebagian besar kegiatan latihan) adalah dengan menggunakan “takaran denyut nadi”, karena bila berpatokan pada kadar asam laktat dalam darah sangat sulit dilakukan oleh para pelatih.

f. Prinsip pulih asal (*reversibility*)

Beberapa pelatih sering mengatakan bahwa bila anda latihan akan menggunakan prinsip ini maka anda akan kehilangan lamanya istirahat. Istirahat yang dilakukan jangan terlalu lama, karena terlalu lama maka kondisi tubuh akan kembali ke asal, dan sebaliknya bila tidak diberi istirahat sama sekali juga tidak akan ada peningkatan. Jadi dalam merancang atau memberi beban latihan, disamping harus dapat mengatur intensitas serta *volume*, mengatur hari-hari yang berat dan hari yang ringan, juga harus memepertimbangkan waktu istirahat minimal yang diperlukan oleh tubuh untuk pemulihan dan *regenerasi*.

g. Prinsip pemanasan (*warming up*)

Pemanasan bertujuan menyiapkan fisik dan psikis sebelum latihan. Selain itu pemanasan dilakukan terutama untuk menghindari cedera.

h. Prinsip pendinginan (*cooling down*)

Pendinginan bertujuan untuk mengembangkan kondisi fisik dan psikis pada keadaan semula. Pendinginan dilakukan seperti aktivitas pemanasan dengan intensitas yang lebih rendah.

B. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Septo Maulana Raharjo (2018) yang berjudul “Pengembangan Alat Target Tendangan Untuk Melatih Akurasi Shooting Pemain Sepak Bola”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa alat target tendangan untuk melatih akurasi *shooting* pemain sepak bola adalah baik/layak. Hasil tersebut diperoleh dari validasi pelatih sepak bola yang menunjukkan persentase skor sebesar 82.12%. Penilaian dari uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 83.25%. Dan penilaian dari uji coba kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 81.18%. Dengan demikian kesimpulan bahwa alat target tendangan telah dinyatakan layak digunakan sebagai media kepelatihan untuk membantu melatih akurasi *shooting* pemain sepak bola.

Penelitian yang dilakukan Ebit Kriswanto (2017) yang berjudul “Pengembangan model Akurasi Shooting Antara Punggung Kaki Bagian Dalam Dan Punggung Kaki Penuh Pada Pemain Ssb Margolangu Fc Jogorogo Kabupaten Ngawi”. Hasil yang di dapatkan setelah melaksanakan penelitian adalah tendangan ke gawang menggunakan punggung kaki bagian dalam lebih baik dari pada tendangan ke gawang menggunakan punggung kaki penuh

terhadap hasil tendangan ke sasaran gawang. Hasil tendangan ke gawang dengan menggunakan punggung kaki bagian dalam SSB Margolangu FC Jogorogo Kabupaten Ngawi dalam kategori rendah sebesar 47,81. Sedangkan sebagian besar tendangan ke gawang dengan menggunakan punggung penuh SSB Margolangu FC Jogorogo Kabupaten Ngawi dalam kategori sedang sebesar 29,69. Maka dapat disimpulkan bahwa tendangan ke gawang menggunakan kaki bagian dalam lebih baik dari pada menggunakan punggung kaki penuh.

Hasil penelitian Pipit FitriaYulianto dan Kodrad Budiyo (2017) dengan judul “Pengembangan Model Latihan *Drill* Terhadap Akurasi *Shooting* Sepakbola Pemain Usia Junior SSB Sukoharjo”. Setelah dilakukan penelitian maka di dapatkan hasil Analisis data dengan uji t menggunakan spss 21. For windows diatas menunjukkan Nilai sig. (2-tailed) pada paired samples test sebesar 0.00 atau $< 0,05$ hal ini berarti bahwa H_0 ditolak atau dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara latihan *drill shooting* terhadap akurasi *shooting* permainan sepak bola pada atlet usia junior SSB Sukoharjo 2021. Dengan latihan *drill shooting* atau latihan *shooting* dengan terus menerus akan menimbulkan habit bagi atlet usia junior sehingga kemampuan dan pengalaman menendang bola menjadi bertambah. Hal tersebut bisa menjadi kebiasaan sehingga dalam melakukan tendangan / *shooting* akan menjadi lebih akurat.

Peneliti menarik kesimpulan, bahwa perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian yang sebelumnya yaitu yang

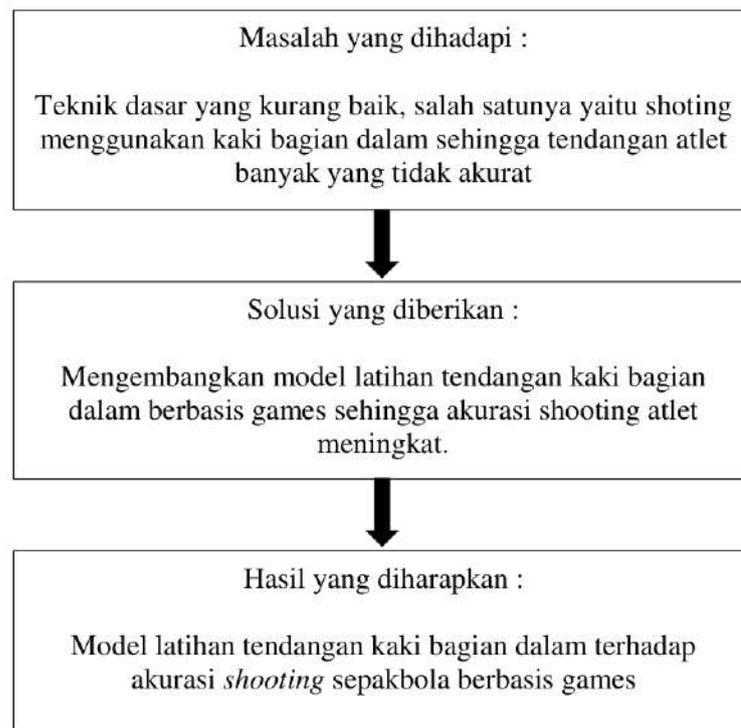
dilakukan oleh Septo Maulana Raharjo, penelitiannya menggunakan alat target sebagai media pelatihan untuk melatih akurasi *shooting*. Penelitian yang dilakukan Ebit Kriswanto, lebih menekankan kepada satu model latihan tendangan terhadap akurasi *shooting*. Penelitian yang dilakukan oleh Pipit FitriaYulianto dan Kodrad Budiyo penelitian yang membandingkan antara satu teknik tendangan dengan teknik tendangan yang lain.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan model latihan tendangan kaki bagian dalam terhadap akurasi *shooting* sepak bola berbasis games dengan menghasilkan suatu produk modul pembelajaran yang nantinya lebih mempermudah dalam mempelajari model latihan tendangan.

C. Kerangka Berpikir

Teknik sepakbola merupakan salah satu fondasi untuk dapatnya seseorang bermain sepakbola. Dengan demikian, untuk menciptakan sebuah gol ke gawang lawan dibutuhkan teknik tendangan yang baik dan akurat dalam situasi apapun. Akurasi adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan-gerakan bebas terhadap suatu sasaran, sasaran ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu objek langsung yang harus dikenai. Tendangan ke gawang atau yang lebih dikenal dengan istilah *shooting* merupakan salah satu usaha untuk memindahkan bola kesasaran menggunakan kaki atau bagian kaki dengan tujuan setiap kesempatan untuk melakukan *shooting* yang dimiliki oleh pemain hendaknya berbuah gol. Dengan demikian akurasi tendangan ke gawang permainan sepakbola yang merupakan suatu

kemampuan seseorang untuk mengendalikan atau mengarahkan tendangan bola dengan perkenaan kaki atau bagian kaki yang baik terhadap gawang lawan sebagai sasaran atau target yang harus dikenai dengan tepat atau akurat. Adapun kerangka berpikir bisa dilihat dari gambar berikut :



Gambar 2.2 : Bagan 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

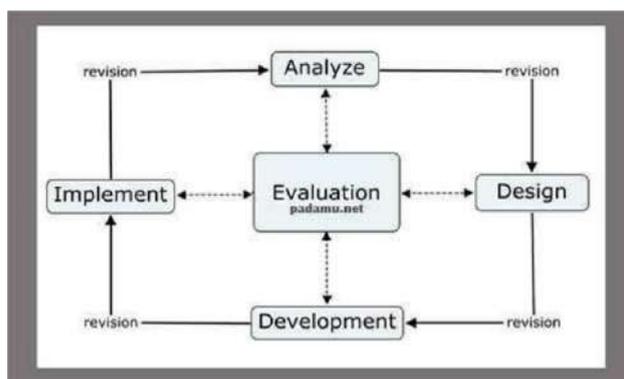
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode pengembangan merupakan metode penelitian untuk menghasilkan produk yang efektif digunakan oleh masyarakat (Pujianto, dkk, 2020).

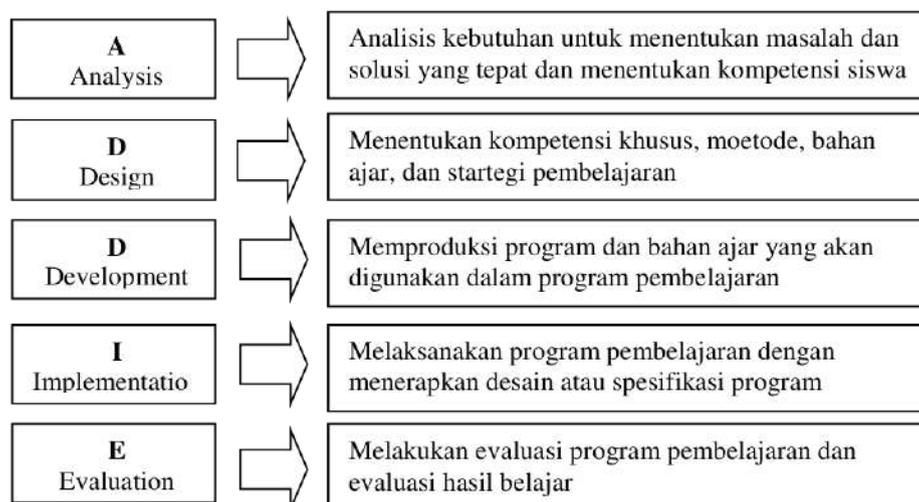
Penelitian pengembangan dalam latihan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*research and development*) ADDIE. Pendekatan yang di adopsi dari penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Artinya pendekatan ini memiliki tujuan untuk menemukan jawaban dari masalah melalui acuan rumusan masalah yang telah ditulis dalam bab I. Rumusan masalah tersebut mengacu pada pengembangan model latihan *shooting* kaki bagian dalam berbasis *games* dalam permainan sepak bola. Dalam penelitian pengembangan ini hasil akhir adalah produk berupa desain model latihan *shooting* kaki bagian dalam berbasis *games* untuk atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) ataupun menyempurnakan yang sudah ada sebelumnya secara lebih lengkap, lebih valid dan lebih efektif dari produk yang sudah dibuat.

Langkah-langkah pengembangan model akan menjabarkan sekaligus menjelaskan setiap butir tahapan pengembangan model ADDIE. ADDIE merupakan model pengembangan yang terdiri dari lima tahap dimulai dari *Analysis, Desain, Development, Implementation* dan *Evaluating*. Adapun kelima tahap tersebut sebagaimana gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

Adapun untuk menjelaskan lebih dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini tersajikan pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Model ADDIE (Danilewicz, 2018)

B. Model Penelitian

Model penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan prosedural. Model pengembangan prosedural adalah model yang bersifat deskriptif menggunakan langkah-langkah yang harus diikuti agar menghasilkan suatu produk. Secara istilah, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses dalam mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013:164).

Menurut Borg & Gall dalam Arifin (2012:127) menyatakan bahwa “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product*”. Dalam produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat lunak sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang menghasilkan produk yang berbentuk perangkat lunak (software) seperti program computer dan perangkat keras (hardware), buku, dan modul, yang nantinya akan akan diuji cobakan ke lapangan untuk membenahi suatu sistem supaya lebih baik lagi.

Jenis penelitian dan pengembangan digunakan peneliti karena sesuai dengan tujuan penelitian. Hal ini bertujuan agar dapat menghasilkan produk tertentu dan digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (menggunakan metode survey atau kualitatif) serta untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di lembaga tersebut, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan dari sebuah produk (menggunakan metode kuantitatif).

C. Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian ini, peneliti mengacu pada rancangan penelitian dan pengembangan model ADDIE yang dikembangkan oleh (Danilewicz, 2018). ADDIE memiliki 5 fase/tahapan, yakni *Analysis phase*, *Desain phase*, *Development phase*,

Implementation phase dan *Evaluation Phase* (Robert Maribe, 2009). Tahapan-tahapan tersebut dijelaskan sebagai berikut.

- a) *Analysis* (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Tujuan dari fase analisis adalah untuk mengidentifikasi kesenjangan kinerja.
- b) *Desain* (desain/perencanaan) dalam tahapan perencanaan merumuskan tujuan latihan yang SMART (spesifik, measurable, applicable, dan realistic). Selanjutnya menyusun tes, dalam menyusun tes harus didasarkan pada tujuan latihan yang telah dirumuskan. Kemudian tentukanlah strategi latihan media yang tepat, seharusnya seperti untuk mencapai tujuan tersebut. Dan juga dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, misalnya sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti seharusnya, dan lain-lain.
- c) *Development* (pengembangan) yaitu proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia latihan, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Tahapan ini merupakan bagian dari pengembangan model ADDIE
- d) *Implementation* (implementasi/eksekusi) yaitu pada tahapan implementasi langkah nyata untuk menerapkan sistem latihan yang sedang kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan di buat sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.
- e) *Evaluation* (evaluasi/ umpan balik) merupakan proses untuk melihat apakah model yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Dalam tahap evaluasi bisa dilaksanakan pada empat tahapan diatas namun Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

Beberapa penjelasan model latihan penelitian pengembangan, terdapat kesamaan dari penjelasan dari langkah pada setiap model yang ada. Kesamaan tersebut yaitu adanya tiga tahap dalam penelitian pengembangannya yaitu, tahap analisis masalah, tahap produksi model yang dikembangkan dan evaluasi. Yang memebedakan hanyalah istilah, urutan dan langkah dari setiap model pengembangannya, adapun kelemahan dari model ADDIE ini dalam tahap anlisis memerlukan waktu yang lama (Robert, 2009). Namun, model ini memiliki keunggulan sifat yang umum dan masing-masing tahapannya lebih detail karena memiliki tahapan uji coba sebelum diimplementasikan dalam produk akhir sehingga lebih mudah dipelajari dan strukturnya sistematis.

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah di bab sebelumnya, dan penjelasan lima model yang dikembangkan, dipilih satu model yang paling tepat untuk pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang dibuat. Adapun model penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan yaitu model penegembangan ADDIE. Penelitian ini memiliki nilai relevansi dengan ADIIE karena langkah-langkahnya sesuai tujuan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan. Langkah ADDIE sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan, dengan menerapkan tahapan yang harus berurutan dimulai dari menganalisis kebutuhan, mendesain produk, mengembangkan produk, mengimplementasikan produk dan mengevaluasinya. ADDIE ini tepat dan mencakup penerapannya dalam penelitian yang komponennya dalam kegiatan belajar

mengajar. Model pengembangan ini lebih sederhana karena hanya memiliki lima langkah namun memiliki tahapan yang sistematis, hal ini tepat untuk mengantisipasi karakteristik sampel yang memiliki kriteria tertentu.

D. Subjek Uji Coba

Subyek uji coba penelitian dibatasi hanya pada 20 orang atlet SSB Kampar Junior dengan materi model latihan *shooting* kaki bagian dalam berbasis *games* untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah menggunakan modul Latihan untuk meningkatkan keterampilan *Shooting* dalam permainan sepak bola

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah salah satu komponen yang harus dipersiapkan sebaik mungkin pada kegiatan penelitian, adapun instrumen yang perlu dipersiapkan yaitu:

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi yang dibuat oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan data tentang proses pelatihan, sebelum dan sesudah penggunaan model latihan tendangan kaki kanan berbasis *games*. Data hasil observasi yang didapat dari proses latihan sebelum penggunaan model latihan tendangan yang dikembangkan digunakan pada tahap analisis awal pada model penelitian. Selanjutnya data hasil observasi sesudah penggunaan model latihan tendangan yang dikembangkan dianalisis dan hasil analisisnya dijadikan dasar untuk mengukur efektivitas sintaks pelatihan.

2. Wawancara

Wawancara menggunakan kesesuaian untuk mengembangkan pertanyaan. Data yang terkumpul berdasarkan hasil wawancara selanjutnya ditulis dan diolah berdasarkan masalah yang akan dijawab untuk kemudian diambil kesimpulannya. Wawancara ini ditujukan kepada guru dengan pedoman pertanyaan yang telah disusun. Hal ini dapat dijadikan sumber informasi yang berkaitan dengan data pendukung untuk menentukan produk model latihan sepak bola yang dibutuhkan pada tahap penilaian dan hasil analisis kebutuhan.

3. Angket

Angket skala likert menjadi pedoman untuk melaksanakan analisis hasil yang dilaksanakan. Angket yang disebar kepada ahli juga disajikan dalam kuisioner tertutup untuk menghemat biaya dan mempersingkat waktu pelaksanaan (Roopa and Rany, 2012). Angket skala likert dengan kriteria; 1) Sangat Tidak Setuju (STS), 2) Tidak Setuju (TS), 3) Ragu-Ragu (RG), 4) Setuju (S), 5) Sangat Setuju (SS). Sedangkan data kuantitatif diperoleh dengan memberikan skor pada kualitatif berdasarkan skala *Likert* yang dikonversikan nilai skala 5, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1. Skala *Likert*

Nilai	Definisi
5	(SS) sangat setuju
4	(ST) setuju
3	(RG) Ragu-ragu
2	(TS) Tidak setuju
1	(STS) Sangat tidak setuju

Interval skala tersebut ditransformasikan menjadi presentase menggunakan persamaan berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{responden yang memilih} \times \text{bobot pilihan})}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

\sum = jumlah

n = jumlah nilai yang diperoleh secara keseluruhan

Selanjutnya hasil presentase keberhasilan dikategorikan dalam tafsiran yang disajikan dalam tabel berikut (Abidin dan Sugeng, 2015).

Tabel 3.2 : Tafsiran presentase

Nilai	Tafsiran
84-100%	Sangat baik
68-83%	Baik
52-67%	Sedang
36-51%	Rendah
<37%	Sangat rendah

Kriterian tersebut harus memenuhi keberhasilan minimal 80%. Namun, ketika produk belum melampaui batas minimal maka dilakukan revisi hingga mencapai batas minimal.

Data terkumpul selanjutnya dilakukan analisis agar didapat informasi yang runtut dan mudah dimengerti. Dalam hal analisis data kualitatif, Bogdan

menyatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Langkah-langkah analisis data yang digunakan peneliti adalah:

- 1) Mengumpulkan seluruh data hasil pengamatan berupa catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan hasil diskusi.
- 2) Melakukan pemilahan dan pengumpulan data ke dalam kategori penyempurnaan produk dan keefektifan produk serta ketercapaian tujuan produk.
- 3) Melakukan analisis tentang penyempurnaan produk dan memetakan keefektifan produk serta ketercapaian tujuan produk.
- 4) Melakukan proses sintesis, yaitu mengolah keseluruhan data untuk merumuskan ketercapaian produk akhir.

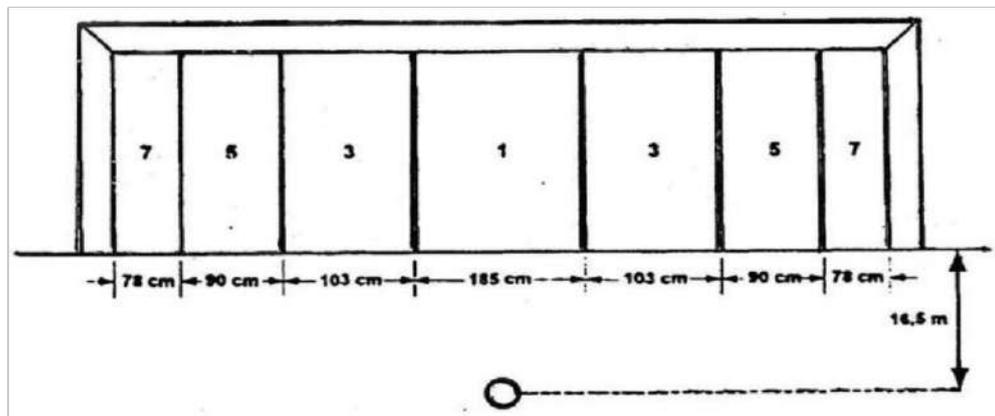
4. Tes/ *Shooting* Sepak Bola

Tujuan: Mengukur keterampilan menembak bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran Alat yang digunakan:

- a. Bola
- b. Stop watch
- c. Gawang
- d. Nomor-nomor
- e. Tali
- f. Kun

Petunjuk pelaksanaan:

- 1) Testi berdiri di belakang bola yang diletakkan pada sebuah titik yang berjarak 16,5 m di depan gawang/sasaran.
- 2) Pada saat kaki testi mulai menendang bola, maka stop watch dijalankan dan berhenti saat bola mengenai sasaran.
- 3) Testi diberi 3 (tiga) kali kesempatan.
- 4) Gerakan tersebut dinyatakan gagal bila:
 - a) Bola keluar dari daerah sasaran
 - b) Menempatkan bola tidak pada jarak 16,5 m dari sasaran Skor:
 1. Jumlah skor dan waktu yang ditempuh bola pada sasaran dalam tiga kali kesempatan.
 2. Bila bola hasil tendangan bola mengenai tali atau garis pemisah skor pada sasaran, maka diambil skor terbesar dari kedua sasaran tersebut.



Gambar 3.2: Bentuk Instrument Tes *Shooting* Sepak Bola
 Sumber : (Nurhasan, 2001 : 157)

F. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarata analisis. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Selanjutnya untuk membuktikan signifikansi perbedaan antara model latihan awal dan model latihan yang akhir tersebut, perlu diuji secara statistik menggunakan SPSS, selanjutnya uji yang dilakukan sebagai berikut :

1. Validitas

Salah satu syarat kelayakan model latihan adalah harus memiliki validitas yang baik dalam hal ini seberapa valid dan parktis rencana model-model latihan yang disusun oleh penulis dengan melibatkan uji pakar atau ahli sesuai dengan dengan bidang sepak bola.

2. Reliabelitas

Pentingnya reliabilitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepercayaan skor yang didapat. Model latihan dalam penelitian harus reliabel atau dapat dipercaya sehingga menghasilkan skor yang relatif tidak berubah-ubah, meski tes diberikan pada situasi ataupun waktu tertentu yang berbeda. Kesemuannya dengan melihat dan membandingkan data pada tabel dengan hitungan dengan rumus *product moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara x dan y
n	= jumlah subjek
X	= skor item
Y	= skor total

$$\begin{aligned} \sum X &= \text{jumlah skor item} \\ \sum Y &= \text{jumlah skor total} \\ \sum X^2 &= \text{jumlah kuadrat skor item} \\ \sum Y^2 &= \text{jumlah kuadrat skor total} \end{aligned}$$

Lebih lanjut untuk menganalisis data hasil penelitian, diperoleh dari data observasi, angket dan wawancara. Teknik lebih lanjutnya dijelaskan sebagai berikut.

3. Uji Efektifitas

Dalam uji coba ini bertujuan untuk (1) Bagaimanakah Model Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam Terhadap Akurasi *Shooting* Sepak bola Berbasis *Games* pada Atlet SSB Kampar Junior Tahun 2022, (2) Apakah Model Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam Terhadap Akurasi *Shooting* Sepak bola Berbasis *Games* Efektif untuk Atlet SSB Kampar Junior Tahun 2022, (3) Bagaimanakah Validitas dan Reabilitas Model Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam Terhadap Akurasi *Shooting* Sepak bola Berbasis *Games* pada Atlet SSB Kampar Junior Tahun 2022, (4) Apakah Praktis Model Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam Terhadap Akurasi *Shooting* Sepak bola Berbasis *Games* untuk Atlet SSB Kampar Junior Tahun 2022, (5) Bagaimanakah Hasil Pelaksanaan Model Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam Terhadap Akurasi *Shooting* Sepak bola Berbasis *Games* pada Atlet SSB Kampar Junior Tahun 2022. Dengan demikian pendekatan kuantitatif digunakan untuk mencari efektifitas tersebut. Tujuan pelaksanaan uji efektifitas adalah melihat seberapa besar efisiensi dan efektifitas dari pengembangan model latihan sepak bola dengan menggunakan Uji efektifitas Uji-t.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa pengembangan model latihan *shooting* kaki bagian dalam berbasis *games* pada SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, dengan tahapan Analysis (Analisis), Desain (Desain), Develop (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

1. *Analysis* (Hasil Analisis)

Analisis yang dilakukan peneliti pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior menghasilkan beberapa pembahasan yang dapat dibahas dalam kebutuhan untuk menunjang hasil analisa yang ada. Tahap penelitian analisis kebutuhan, yang merupakan kegiatan *Analysis* (analisa) yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan) dengan pengkajian pustaka dan hasil penelitian terdahulu atau studi lapangan (penelitian pendahuluan) berawal dari analisa kebutuhan yang dilakukan dengan angket, observasi dan wawancara terkait pengembangan yang akan dilakukan.

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Pelatih sepak bola sebagai pelatih memiliki andil terbesar untuk memberikan analisa sebagai pelengkap kebutuhan sebagai data dalam penelitian. Sebagaimana hasil penilaian dan analisa yang dari 20 atlet sepak bola terkait hasil

penelitian yang didapatkan dilapangan, semua sepakat bahwasannya pengembangan model latihan sepak bola yang diterapkan sebelumnya hanya dengan menggunakan latihan seperti biasa belum ada variasi latihan sehingga atlet merasa bosan dan kurang semangat untuk latihan. Untuk pengembangan model latihan sepak bola yang baru ini, Sekitar 2 atlet atau sekitar 21,72% berpendapat tidak perlu untuk dilakukan pengembangan model latihan sepak bola dan 17 atlet atau 78,28% berpendapat pengembangan model latihan sepak bola tersebut sangat perlu untuk dilatihkan kepada atlet. Hal tersebut dikarenakan belum pernah ada sebelumnya pengembangan model latihan sepak bola pada saat latihan sepak bola.

Pelatih belum memiliki media ataupun pengembangan dalam proses latihan sepak bola sebelumnya. Sebagian pelatih menyatakan belum pernah melakukan model latihan sepak bola, sehingga peneliti sangat termotivasi untuk mengembangkan model latihan sepak bola yang terbaru. Selain itu 14,66% dari jumlah atlet memilih sangat tidak setuju dan 17,06% tidak setuju serta 17,30% kurang setuju jika model latihan sepak bola lebih tepat dilakukan dengan konsep tanpa menggunakan *games*. Namun sebanyak 18,50% setuju dan 32,45% sangat setuju apabila model latihan sepak bola diterapkan terbaru berbasis *games*. Untuk memperjelas data tersebut digambar pada diagram berikut :



Gambar 4.1. Penilaian dan Analisis Kebutuhan Model Latihan Shooting menggunakan kaki bagian dalam berbasis *games*

Sebanyak 17 atau 78,28% dari 20 total atlet yang ada berpendapat bahwa model latihan sepak bola sangat bagus diterapkan kepada atlet saat latihan, karena dengan model latihan tersebut atlet terlihat lebih antusias dan dapat meningkatkan keterampilannya secara bebas dalam melakukan intruksi dari pelatih. Sebagaimana data yang sudah dihimpun peneliti bahwa hanya 12 atau 21,72 % yang tidak setuju penerapan model latihan, selebihnya setuju dengan pengembangan model latihan sepak bola menggunakan *games*.

Wawancara dan observasi secara langsung juga menjadi pelengkap dalam tahap analisa penelitian ini. Wawancara dilakukan secara langsung terhadap atlet dan pelatih yang akan menjadi subjek penelitian dengan menyertakan 5 pertanyaan inti. Pertanyaan dan jawaban dari narasumber terangkum sebagaimana tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Penilaian dan Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Deskripsi Hasil Wawancara
1.	Apakah SSB memiliki buku panduan untuk melatih sepak bola?	Belum memiliki buku panduan untuk melatih sepak bola
2.	Apakah pelatih memiliki model latihan sepak bola yang terbaru?	Belum memiliki model latihan sepak bola yang terbaru
3.	Apakah model latihan sepak bola menggunakan urutan variasi latihan yang benar?	latihan sepak bola menggunakan urutan variasi latihan yang benar yaitu dari mudah, sederhana ke kompleks. Sedangkan pada jarak yaitu pendek-medium-panjang
4.	Bagaimana penerapan saat latihan sepak bola?	Latihan menyenangkan terdiri dari berbagai pilihan variasi latihan dalam sepak bola dan latihan tidak monoton.
5.	Apakah sudah ada tutorial secara kompleks?	Belum ada memiliki tutorial secara kompleks, waktu latihan terbatas.
6.	Bagaimana Bentuk Latihan yang dilakukan selama ini,?	Bentuk Latihan selama ini masih terlihat monoton dan membosankan anak SSB
7.	Bagaimana prestasi atlet selama ini menggunakan model Latihan yang lama,?	Prestasi selama ini belum ada, bahkan semakin lama semakin menurun
8.	Apakah anak SSB merasa bosan Latihan dengan Latihan yang itu-itu saja yang di ulangi,?	Anak-anak SSB meras bosan dan malas untuk Latihan meningkatkan skill nya
9.	Bagaimana bentuk program latihan baru yang dibuat,?	Bentuk program Latihannya masih tardisional, belum modern seperti perkembangan zaman saat ini
10.	Apakah latihan shooting dengan tradisional masih bisa meningkatkan prestasi,?	Latihan shooting selama ini tidak terarah sehingga anak SSB tidak memiliki keterampilan shotting kaki bagian dalam dengan baik

4.1.1.1 Menyiapkan Komposisi Materi yang Dikembangkan

Seluruh komposisi materi yang digunakan untuk mengembangkan model harus dirinci untuk mengantisipasi kekurangan yang ada pada model dalam segi

materi latihan sepak bola. Adapun materi yang dipersiapkan dalam pengembangan model latihan sepak bola sebagaimana berikut.

- a. Menganalisa produk yang dibutuhkan
- b. Menentukan materi latihan dan komponen yang diperlukan dalam pengembangan produk
- c. Menentukan kolaborator
- d. Menyusun schedule
- e. Merancang produk yang dikembangkan dan menyusun instrumen
- f. Mengembangkan produk latihan sepak bola berbasis games
- g. Memvalidasi produk
- h. Merevisi produk
- i. Melaksanakan Pretest
- j. Implementasi produk melalui uji keseluruhan
- k. Pelaksanaan posttest
- l. Mengevaluasi seluruh validasi yang dilaksanakan beserta hasil pre dan posttest
- m. Pelaporan hasil penelitian

Selain itu langkah selanjutnya adalah penentuan kolaborator dengan beberapa ahli terkait model latihan sepak bola. Ahli gerak oleh AB Sony Kemudian Ahli sepak bola yaitu Yultanjung, serta Ahli sepak bola yaitu Zidan.

2. *Design* (Desain Model Latihan Sepak bola)

Materi dan komponen yang sudah disiapkan pada tahap sebelumnya kemudian disusun dan diberi penjelasan dalam *Desain* yang dibuat. Tahap ini adalah kegiatan merancang model yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis

yang dilakukan sebelumnya, dalam hal ini adalah model latihan sepak bola memiliki tujuan untuk penentuan keputusan dan spesifikasi detail dari komponen item model produk berupa model latihan sesuai dengan analisis yang masih terdapat dalam acuan latihan sepak bola. Tahap desain dilaksanakan kegiatan diantaranya :

- 1) membuat list dengan jelas elemen produk yang akan dibuat termasuk penjadwalan untuk pengembangannya.
- 2) menentukan orang/tim yang akan membantu dalam mengembangkan produk dengan menyertakan aturan yang harus dipatuhi oleh semua anggota/tim.
- 3) menentukan spesifikasi dari latihan yang didalamnya memuat media yang akan dikembangkan (baik berupa dokumentasi, sarana, prasarana, peralatan, keamanan, aturan, tata laksana dan prosedur lainnya).
- 4) membuat struktur materi dapat berupa *link* untuk informasi, konten grub, navigasi dan sejenisnya sehingga informasi dapat segera di-*delivery* dengan tepat dan jelas kepada atlet sebagai subjek. Karena karakteristik tempat penelitian termasuk daerah modern dan daya kemampuan penggunaan teknologi tinggi maka peneliti mengandalkan konten berupa grub Whats Up dalam android/iphone untuk proses penyampaian informasi sekaligus materi sepak bola berbasis games.

Desain model yang dirancang berdasarkan tiga tahapan dalam melakukan teknik sepak bola berupa persiapan, pelaksanaan dan akhir gerakan. Ketiganya memiliki sub gerakan yang tidak dapat disamakan berupa grib dan posisi stand (persiapan), luncur dan relase peluru (pelaksanaan) dan perpindahan kaki dan gerakan lengan (akhiran). Masing-masing sub gerakan akan dikombinasikan secara

sistematis dan menghasilkan model latihan sepak bola berbasis games dengan yang terdiri dari beberapa item latihan. Adapaun masing-masing item dirancang berdasarkan prinsip termudah hingga paling sulit dan dari gerakan yang sederhana ke paling rumit/kompleks.

3. *Development* (Pengembangan produk dari Desain yang telah dirancang)

Produk yang telah didesain kemudian direalisasikan berupa beberapa item model yang telah dibuat. Tahap ini merinci pengembangan model latihan yang dilakukan sebagaimana yang ada pada tahap perancangan model. Pada tahap ini peneliti mengembangkan model latihan menjadi 18 model latihan yang didalamnya memuat tujuan, alat/ media yang digunakan, petunjuk pelaksanaan dan gambar. Agar lebih memudahkan untuk dipahami, masing-masing item dilengkapi dengan gambar dan penjelasannya yang harus ada pada sekema. Berikut merupakan tampilan contoh item yang dibuat peneliti.



Gambar 4.2 Model Latihan Shooting Sepak Bola berbasis *Games*

4. *Implemetation* (Implementasi Product)

Tahap *Implementation* (implementasi/eksekusi) adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pengembangan model latihan yang di buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dan di buat sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Jadi pada tahap ini peneliti mengimplementasikan dan menerapkan rancangan produk pengembangan model latihan sepak bola yang telah disusun berdasarkan fase/tahap ke-satu hingga tahap ke-tiga berdasarkan hasil validasi dan uji ahli pada atlet sepak bola yang berjumlah 20 orang. Jadi hasil implementasi model latihan sepak bola dapat disimpulkan pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2. Kesimpulan implemetasi model sepak bola

No	Nama Model	Penerimaan Model		Hasil Implementasi
		Ya	Tidak	
1	Model Latihan lari mundur,shooting	Ya	-	Layak/Valid
2	Model Latihan dribling, lewati, shooting	Ya	-	Layak /Valid
3	Model Latihan dribling, Zig-zag, shooting	Ya	-	Layak/Valid
4	Model latihan 1 vs 1 shooting	Ya	-	Layak/Valid
5	Model latihan lompat, shooting	Ya	-	Layak/Valid
6	Model latihan dribbling, shooting	Ya	-	Layak/Valid
7	Model latihan lari,putar badan,shooting	Ya	-	Layak/Valid
8	Model latihan zigzag,passing backpass, shooting	Ya	-	Layak/Valid

9	Model latihan lompat kun, shooting	Ya	-	Layak/Valid
10	Model latihan model passing,control, shooting	Ya	-	Layak/Valid
11	Model latihan lari,maju mundur,lompat, shooting	Ya	-	Layak/Valid
12	Model latihan passing backpass,shooting	Ya	-	Layak/Valid
13	Model latihan passing,putar badan, shooting	Ya	-	Layak/Valid
14	Model latihan dribbling,passing backpass, shooting	Ya	-	Layak/Valid
15	Model latihan crossing,control,shooting	Ya	-	Layak/Valid
16	Model latihan lari persegi tiga, shooting	Ya	-	Layak/Valid
17	Model latihan crossing,kontrol dada,shooting	Ya	-	Layak/Valid
18	Model latihan passing,control,shooting	Ya	-	Layak/Valid
19	Model latihan lari,passing, shooting	Ya	-	Layak/Valid
20	Model latihan dribbling, lari, shooting	Ya	-	Layak /Valid
21	Model latihan dribbling,lari,backpass, shooting	Ya	-	Layak/Valid
22	Model latihan, lari, shooting	Ya	-	Layak/Valid
23	Model latihan passing,kontrol,shooting	Ya	-	Layak/Valid
24	Model latihan putar badan,lari, shooting	Ya	-	Layak/Valid
25	Model latihan passing,control,putar badan,lari,shooting	Ya	-	Layak/Valid
26	Model latihan	Ya	-	Layak/Valid

	zigzag,passing,control,shooting			
27	Model latihan zigzag,passing,shooting	Ya	-	Layak/Valid
28	Model latihan zigzag mundur, putar badan, shooting	Ya	-	Layak/Valid
29	Model latihan lari, zigzag,shooting	Ya	-	Layak/Valid
30	Model latihan lari bolak balik,shooting	Ya	-	Layak/Valid
31	Model latihan passing,lari, lompat, shooting	Ya	-	Layak/Valid
32	Model latihan passing,lari, shooting	Ya	-	Layak /Valid

4.1.2 Evaluation

Evaluation merupakan proses untuk melihat apakah model yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak dan apakah efektif digunakan untuk atlet sepak bola . Dalam tahap evaluasi bisa dilaksanakan pada empat tahapan diatas namun Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu.

Model latihan sepak bola berbasis *games* dikembangkan untuk dapat digunakan latihan atlet sepak bola. Model latihan sepak bola berbasis *games* digunakan untuk meningkatkan keterampilan sepak bola yang dilakukan pada saat latihan maupun perlombaan sepak bola.

Hasil evaluasi dalam penelitian ini berdasarkan tahap implementasi model latihan sepak bola adalah sebagai berikut :

- a. Model latihan sepak bola yang dikembangkan sangat sesuai karena sudah terbukti efektif untuk atlet.

- b. Model latihan sepak bola yang dikembangkan disusun dimulai dari tingkat yang mudah
- c. Model latihan sepak bola ini sudah tervalidasi oleh ahli sesuai dengan bidangnya.
- d. Model latihan sepak bola yang dikembangkan sangat efisien dan efektif
- e. Model latihan sepak bola yang dikembangkan dapat meningkatkan keterampilan atlet karena hasil meningkatkan tingkat akurasi shooting dalam permainan sepak bola.

4.2 Uji Validitas atau Validasi Ahli

Tahap validasi ini untuk melihat tingkat validasi pengembangan model latihan sepak bola yang telah di desain dan dirancang. Pada tahap ini memvalidasi produk yang telah dikembangkan untuk direvisi menjadi sempurna. Ahli yang terlibat memberikan saran dari masing-masing item yang telah dibuat peneliti. Saran yang diberikan ke-3 ahli juga memberikan kontribusi layak atau tidaknya item yang dibuat untuk diterapkan ke subjek. Berikut ahli terkait model latihan sepak bola yaitu: AB Sony, Zidan, Yultanjung

Tabel 4.3. Hasil Validasi Pengembangan Model Latihan Sepak bola Menggunakan Games dari 3 Ahli

No.	Nama Model Latihan	Penerimaan Item (Sesuai/tidak sesuai)			Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
1.	Model Latihan lari mundur, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
2.	Model Latihan dribling, lewati, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak

3.	Model Latihan dribbling, Zig-zag, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
4.	Model latihan 1 vs 1 shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
5.	Model latihan lompat, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
6.	Model latihan dribbling, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
7.	Model latihan lari,putar badan,shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
8.	Model latihan zigzag,passing backpass, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
9.	Model latihan lompat kun, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
10.	Model latihan model passing,control, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
11.	Model latihan lari,maju mundur,lompat, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
12.	Model latihan passing backpass,shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
13.	Model latihan passing,putar badan, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
14.	Model latihan dribbling,passing backpass, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
15.	Model latihan crossing,control,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
16.	Model latihan lari persegi tiga, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
17.	Model latihan crossing,kontrol dada,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
18.	Model latihan passing,control,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak

19.	Model latihan lari, passing, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
20.	Model latihan dribbling, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
21.	Model latihan dribbling, lari, backpass, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
22.	Model latihan, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
23.	Model latihan passing, kontrol, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
24.	Model latihan putar badan, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
25.	Model latihan passing, kontrol, putar badan, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
26.	Model latihan zigzag, passing, kontrol, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
27.	Model latihan zigzag, passing, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
28.	Model latihan zigzag mundur, putar badan, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
29.	Model latihan lari, zigzag, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
30.	Model latihan lari bolak balik, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
31.	Model latihan passing, lari, lompat, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
32.	Model latihan passing, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak

Adapun tabel tersebut diatas dari 32 item model yang di kembangkan terdapat keseluruhan model yang dirasa ketiga ahli layak untuk diterapkan, namun walau semuanya dianggap layak ataupun diterima tetap ada masukan dan evaluasi

dari para ahli. Berikut ini masukan dan saran dalam proses pengembangan model latihan berdasarkan ahli AB Sony, Zidan, Yultanjung :

1) Ahli gerak yaitu AB Sony memberikan saran dan revisi agar model yang dikembangkan lebih maksimal saat diterapkan pada tahap selanjutnya. Adapaun yang perlu diperhatikan menurut ahli yang bersangkutan adalah.

- a) Sebaiknya nama model dengan nama yang mudah dimengerti oleh pembaca
- b) Keterangan gambar, bahasa sumber dokumen pribadi dihilangkan saja.
- c) Setiap gambar diberi keterangan misalnya, gambar 1 A itu apa namanya
- d) Jelaskan tujuan setiap jenis model yang dikembangkan
- e) Gambar gerak shooting bola nya dibuat lebih jelas dan mudah di mengerti
- f) Perlu di perjelas pelaksanaan disetiap model agar Gerakan shooting dapat di mengerti
- g) Beri keterangan yang jelas nama-nama disetiap model
- h) Pakai metode langsung pelaksanaan model shooting kaki bagian dalam sepak bola

2) Ahli sepak bola yaitu Coach Zidan memberikan saran dan revisi agar model yang dikembangkan lebih maksimal saat diterapkan pada tahap selanjutnya. Adapaun yang perlu diperhatikan menurut ahli yang bersangkutan adalah :

- a) Diperjelas maksud dan tujuan disetiap model shooting menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola
 - b) Pertegas kembali alur dan Langkah pelaksanaan model Latihan shootingnya
 - c) Tambahkan perlengkapan yang digunakan untuk melakukan model Latihan shooting ini
 - d) Jelaskan cara mengukur atau tes shootingnya
 - e) Jelaskan Langkah-langkah pergerakan shooting yang akan di lakukan
 - f) Gambar nya buat lebih menarik dan jelas mudah dimengerti
 - g) Lakukan secara berulang-ulang secara kontinu
- 3) Ahli sepak bola yaitu Coach Yultanjung memberikan saran dan revisi agar model yang dikembangkan lebih maksimal saat diterapkan pada tahap selanjutnya. Adapaun yang perlu diperhatikan menurut ahli yang bersangkutan adalah.
- a) Buat model latihan shooting kaki bagian dalam mulai dari yang mudah ke yang sulit
 - b) Model Latihan shooting ini hendaknya dibuat maksud dan tujuan disetiap model
 - c) Jelaskan target yang diinginkan disetiap model
 - d) Model latihan shooting nya jangan membuat orang ragu untuk latihan
 - e) Instruksi dan petunjuk pelaksanaan setiap model Latihan lebih di perjelas agar mudah di pahami

Secara keseluruhan ahli menyatakan produk siap untuk dilanjutkan pada tahap sebelumnya, namun ada beberapa yang harus dilengkapi sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli sebagaimana papran pada tabel diatas.

4.2.1.1 Merevisi Produk

Setelah produk di revisi oleh ke tiga ahli kemudian produk di revesisi sesuai saran dan masukan ahli. Adapaun saran dan revisi oleh ahli tidak selalu menunjukkan revisi secara detail pada masing-masing item. Revisi yang diberikan ahli harus dihubungkan dengan teori model latihan sepak bola. Adapun hasil revisi ketiga ahli dipaparkan sebagai berikut :

- a. Petunjuk pelaksanaan disetiap model latihan shooting tendangan kaki bagian dalamnya di perjelas agar mudah dipahami.
- b. Gambar model latihan shooting tendangan kaki bagian dalamnya dibuat menarik dan mudah di analisis
- c. Jelaskan tujuan pelaksanaan disetiap model Latihan
- d. Buat model latihan mulai dari yang mudah ke yang sulit

4.3 Uji Reabilitas

Uji reabilitas dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat kepercayaan skor yang didapat. Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* dalam penelitian harus reliabel atau dapat dipecah sehingga menghasilkan skor yang relatif tidak berubah-ubah, meski tes diberikan pada situasi ataupun waktu tertentu yang berbeda. Kesemuannya dengan melihat dan membandingkan nilai signifikansi $r < 0.01$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dalam hasil penelitian ini

dapat kita lihat [ada data pada tabel dengan hitungan menggunakan SPSS 26 sebagai berikut :

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Pre_Test	3.50	1.277	20
Post_Test	6.20	1.361	20

Correlations ^b			
		Pre_Test	Post_Test
Pre_Test	Pearson Correlation	1	.727**
	Sig. (2-tailed)		.000
Post_Test	Pearson Correlation	.727**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
b. Listwise N=20

Berdasarkan melihat hasil pengolahan data di atas dengan nilai signifikansi r sebesar $0.000 < 0.01$ maka dapat disimpulkan terdapat korelasi atau hubungan tingkat kepercayaan model Latihan shooting yang dikembangkan dapat dipercaya dan dapat digunakan pada saat atlet Latihan. Selanjutnya berdasarkan peningkatan nilai pre-tes sebesar 3.50 menjadi 6.20 nilai post test setelah di berikan model Latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* kepada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Patriot Muda Kabupaten Kampar.

4.4 Uji Efektifitas Model

Uji efektifitas dalam penelitian ini untuk melihat sejauh mana efektif dan efisiensi model yang dikembangkan berbasis *games* pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior dengan jumlah atlet 20 orang, maka perlu dilakukan Uji One-Sampel Tes/ Uji-T dengan kesimpulan nilai signifikansi $t < 0.05$, maka

H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen. Sebaliknya apabila nilai signifikansi $t > 0.05$, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen. Maka untuk mengetahui hasilnya dapat dilihat hasil pengolahan data statistik SPSS 26, dengan hasil dapat dilihat pada table dibawah :

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre_Test	20	3.50	1.277	.286
Post_Test	20	6.20	1.361	.304

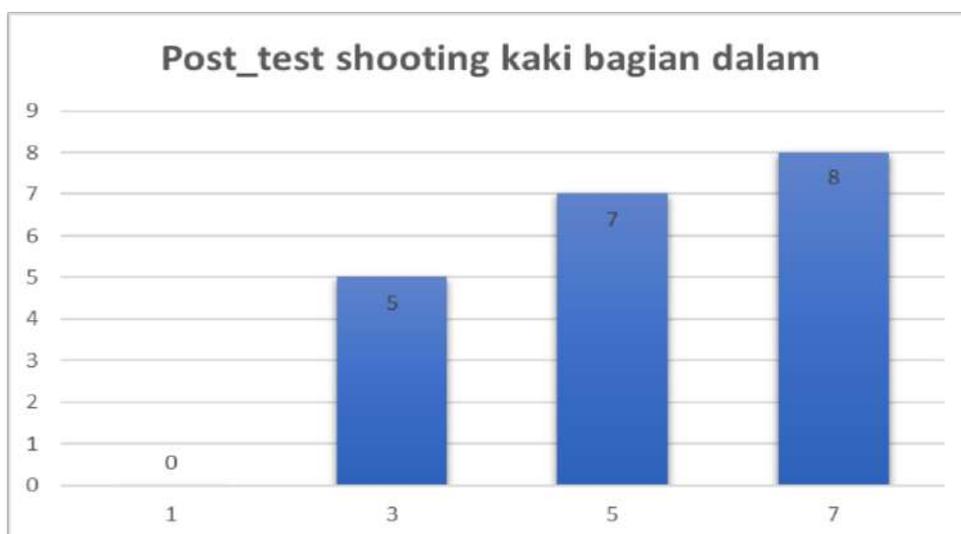
One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre_Test	12.254	19	.000	3.500	2.90	4.10
Post_Test	20.371	19	.000	6.200	5.56	6.84

Berdasarkan Nilai signifikansi $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen, maka hasil dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi dengan $0.000 < 0.005$, maka H_0 ditolak artinya pengembangan model Latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior efektif, efisien dan layak digunakan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram dibawah ini :



Gambar 4.3 : Histogram Pre-Test Shooting Kaki Bagian Dalam

Histogram di atas dapat menjelaskan hasil penelitian tes awal dalam penelitian ini sebelum di berikan model latihan yang dikembangkan dengan jumlah subyek penelitian berjumlah 20 orang yaitu 6 orang mendapatkan skor 1, 8 orang mendapatkan nilai 3 dan 6 orang mendapatkan nilai 6 dan tidak ada mendapatkan nilai 7. Selanjutnya untuk melihat efektifitas model yang dikembangkan dapat dilihat dari peningkatan dari hasil histogram post tes berikut :



Gambar 4.4: Histogram Post-Test Shooting Kaki Bagian Dalam

Histogram di atas dapat menjelaskan hasil penelitian tes akhir dalam penelitian ini setelah di berikan model latihan yang dikembangkan dengan jumlah subyek penelitian berjumlah 20 orang yaitu tidak ada mendapatkan skor 1, 5 orang

mendapatkan nilai 3, 7 orang mendapatkan nilai 5 dan orang mendapatkan nilai 8. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan dari hasil tes awal/pre-test terdapat peningkatan tes akhir/post-test yang sangat signifikan keterampilan shooting atlet SSB Kampar junior setelah diberikan model Latihan yang dikembangkan. Maka model yang dikembangkan oleh peneliti efektif dan layak digunakan untuk latihan shooting bagi seorang atlet kedepannya.

B. Pembahasan

Model latihan sepak bola diharapkan dapat bisa lebih dipraktekkan sehingga akan efektif digunakan untuk latihan keterampilan sepak bola berbasis games. Berdasarkan hasil uji efektifitas uji-t Nilai signifikansi $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen, maka hasil dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi dengan $0.000 < 0.005$, maka H_0 ditolak artinya pengembangan model Latihan shooting kaki bagian dalam berbasis games pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior efektif, efesien dan layak digunakan.

Hal ini mengandung makna bahwa model latihan sepak bola merupakan sebuah model yang didesain dan dikembangkan berdasarkan landasan teoritis yang kuat, dapat diimplementasikan secara praktis di lapangan, serta dapat meningkatkan hasil latihan sepak bola.

Olahraga prestasi tidak dapat berkembang secara berdiri sendiri sehingga membutuhkan sinergi semua pihak terkait, guna menjamin pembangunan olahraga yang berkelanjutan. Lemahnya pembinaan berkelanjutan adalah hal yang bertentangan dengan tuntutan olahraga prestasi yang hanya akan berhasil manakala terpenuhi prinsip pembinaan jangka panjang.

Berdasarkan hasil analisis, Desain, devoltemen, implementation and evaluation, uji efektifitas model latihan sepak bola telah memenuhi kriteria valid dan efektif. Keefektifan produk ditunjukkan dari hasil post test yang dilakukan kepada para atlet. Melihat kekurangan dan kelebihan dari model latihan sepak bola adalah sebagai berikut:

Pada hakikatnya hampir setiap model latihan dapat diterapkan, namun demikian para atlet perlu menyesuaikan dengan tempat dan sarana prasaran latihan, pemahaman ruang gerak, sehingga diharapkan atlet bisa menguasai keadaan didalam lapangan sepak bola. Model latihan sepak bola ini merupakan inovasi baru khususnya dari sisi sarana olahraga untuk meningkatkan kemampuan atlet dalam keterampilan sepak bola. Untuk itu dalam penggunaannya haruslah tepat dan sistematis, sama halnya dalam pembinaan prestasi olahraga harus dimulai sejak usia dini hingga mencapai prestasi maksimal.

Pengembangan model latihan sepak bola memiliki cukup banyak variasi latihan yang dapat digunakan pada atlet, adapun pengembangan alat sepak bola tersebut dapat membantu atlet dalam proses latihan untuk meningkatkan keterampilan mencapai puncak prestasi yang di targetkan.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan langkah pengembangan yang telah dilakukan, peneliti mengadopsi langkah-langkah ADDIE. Langkah tersebut terdiri dari analisis kebutuhan, merancang model dan instrumen yang akan dibuat, mengembangkan model sesuai *Desain* dengan validasi ahli, menerapkan model yang dikembangkan dengan uji empiris, uji keseluruhan, uji efektivitasnya serta melakukan evaluasi berupa validasi terakhir terhadap keterlaksanaan model yang dikembangkan dengan menyertakan hasil observasi di lapangan. Dari hasil yang didapat dapat disimpulkan bahwasannya.

1. Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* sepak bola dapat dikembangkan dan diterapkan dalam melatih keterampilan sepak bola pada atlet sepak bola profesional.
2. Model latihan latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* sepak bola efektif dapat meningkatkan keterampilan sepak bola.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat berimplikasi pada:

1. Peningkatan peran pelatih diperlukan dalam proses pembinaan dan latihan keterampilan gerak pada lompat tinggi. Kreativitas pelatih yang senantiasa perlu di munculkan khususnya pada merancang, memilih, melaksanakan tugas

dalam latihan yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan atlet.

2. Peningkatan peran pelatih dalam mengevaluasi dan motivasi atlet selama proses latihan keterampilan gerak sepak bola melalui implementasi model
3. Latihan atlet yang efektif dan efisien dalam mempelajari keterampilan gerak sepak bola melalui media alat untuk latihan keterampilan gerak yang lebih inovatif dapat dimanfaatkan atlet secara optimal dengan waktu yang memadai.
4. Peningkatan kuantitas dan kualitas latihan keterampilan sepak bola yang bermuara pada peningkatan prestasi olahraga sepak bola.

C. Rekomendasi

Rekomendasi Berdasarkan simpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Pengembangan model latihan sepak bola dapat digunakan oleh pelatih dan atlet sebagai alternatif untuk meningkatkan latihan keterampilan shooting sepak bola.
2. Pengembangan model latihan sepak bola ini akan terlaksana optimal jika pelatih memiliki pemahaman secara komprehensif tentang karakteristik macam-macam model latihan sepak bola.
3. Dalam penggunaannya model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* sepak bola harus di *maintenance* secara berkala

5.1 Saran

Peneliti memberikan saran dengan melihat kebutuhan kedepannya, sehubungan dengan model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* sepak bola untuk tiap kali latihan dasar peneliti memberikan saran berupa :

1. Sebelum melakukan penelitian pengembangan harus dilakukan pengkajian analisis kebutuhan secara matang dan mendalam.
2. Memperbanyak dan menguatkan ahli dalam validasi instrumen model latihan sepak bola.
3. Memperbanyak variasi model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* sepak bola dengan kreatif dan tidak membosankan bagi atlet untuk latihan.
4. Memperbanyak subjek peneliti agar lebih heterogen untuk memaksimalkan tingkat efektivitas model yang dikembangkan.
5. Hasil model yang dikembangkan dapat menjadi inspirasi baru membuat model latihan sepak bola lainnya untuk meningkatkan keterampilan atlet sepak bola.

Demikian saran terhadap pengembangan model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* sepak bola dengan langkah-langkah berupa ADDIE untuk mengembangkan materi latihan shooting sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Adityatama, F. (2017). *Hubungan Power Otot Tungkai, Koordinasi Kaki Dan Kekuatan Otot Perut Dengan Ketepatan Menembak Bola*. *Jurnal Olahraga*, 2(2), 82–92.
- Arifin, Zainal, (2012). *Penelitian Pendidikan Metode & Paradigma Baru*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dipiarsa, Yunus, & Andiana. (2020). *Analisis Gerak Pada Shooting Menggunakan Punggung Kaki Dalam Olahraga Sepak Bola (Studi Kasus Pada Sekolah Sepakbola Putra Arema U-15)*. *Journal of Sport Science and Health*, 2(2), 137–144.
- Emral. (2016). *Bahan Ajar Sepakbola Dasar*. Padang : Sukabina Press
- Ganesa, P. (2010). *Panduan Sepakbola Usia 6-14 Tahun*. Jakarta: PT. Visi Gala 2000
- Hadi, Rubianto. (2007). *Ilmu Keplatihan Dasar*. Semarang : CV Cipta Prima Nusantara.
- Haryati, S. (2012). *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*. *FKIP-UTM* 37 (01), 11–26.
- Istofian, R.S dan Amiq, F. (2019). *Metode Drill Untuk Meningkatkan Teknik Menendang Bola (Shooting) Dalam Permainan Sepakbola*. *Jurnal Keplatihan Olahraga*.
- Jufrianis. (2015). *Hubungan Koordinasi Mata-Kaki Dengan Kemampuan Sepak Sila Pada Atlet Persatuan Sepaktakraw Seluruh Indonesia (PSTI) Kabupaten Kampar*. ppjp.ulm.ac.id. Riau:FKIP Unri
- Kosasih, A; Ramadi, & Juita, A. (2016). *Hubungan Kelinchan Dengan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Sepak Bola Pada Tim SMAN 3 Singingi Hilir Kabupaten Kuantan Singingi*. **Error! Hyperlink reference not valid.**:Unri
- Kriswanto, & Luthfie, A. W. (2016). *Pengaruh Latihan Metode Posisi Tetap Sasaran Berpindah Dan Metode Posisi Berpindah Sasaran Tetap Terhadap Ketepatan Pukulan Jarak Dekat Pada Atlet Ukm Woodball Unnes Tahun 2015*. *Prosiding Seminar Nasional Fkip Utp Surakarta*, 36(1). Retrieved from <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/PROPKO/article/view/604>

- M. Sajoto. (2016). *Pengaruh Latihan Pliometrik terhadap Hasil Tendangan Bola Atlet Sekolah Sepak Bola* Jurnal Ilmu Pendidikan, 2016 - journal.um.ac.id. Semarang : IKIP
- Mulyatiningsih, Endang. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta,
- Pamungkas, T.S.A. (2009). *Kamus Pintar Sepak Bola*. Malang : Dioma.
- Pazriansyah, D., & Qohhar, W. (2019). *Pengaruh Umpan Balik Dan Motivasi Terhadap Shooting Dalam Permainan Sepakbola*. PhysicalActivity Journal, 1(1), 69. <https://doi.org/10.20884/1.PAJU.2019.1.1.2004>
- Perikles, E. Y., Mintarto, E., & Hasan, N. (2016). *Pengaruh Latihan Jump To Box, Front Box Jump, dan Depth Jump Terhadap Peningkatan Explosive Power Otot Tungkai dan Kecepatan*. Media Ilmu Keolahragaan Indonesia, 6(1), 8–14. <https://doi.org/10.15294/miki.v6i1.7128>
- Pujianto, D., Sutisyana, A., Arwin, A., & Nopiyanto, Y. E. (2020). *Pengembangan Model Latihan Passing Sepakbola Berbasis Sasaran Teman*. Journal Coaching Education Sports, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.31599/jces.v1i1.81>
- Pujianto, D., Sutisyana, A., & Arwin, A. (2020). *Pengembangan Model Latihan Sasaran Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Sepakbola*. Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 19(1), 67–73. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i1.8333>
- Putranto, D., & Andriadi, A. (2019). *Pengembangan Model Latihan Passing ADE Sepakbola*. SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation, 2(2), 73. <https://doi.org/10.26858/sportive.v2i2.9514>
- Raharjo, S. M. (2018). *Pengembangan Alat Target Tendangan Untuk Melatih Akurasi Shooting Pemain Sepakbola*. Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi), 14(2), 164–177. <https://doi.org/10.21831/JORPRES.V14I2.23827>
- Rosdiani, D. (2012). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Saptiyanto. (2015). *Pengaruh Latihan Tendangan Menggunakan Kaki Dalam Dan Punggung Kaki Penuh Terhadap Ketepatan Shooting Ke Gawang*. Semarang: FIK Unnes

- Sinatriyo, D., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Kusnandar, K., & Heza, F. N. (2020). *Keseimbangan dan Kelentukan Pergelangan Kaki: Bagaimanakah Korelasinya dengan Kemampuan Shooting Sepakbola? Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.15294/miki.v10i1.23943>
- Soedjono. (1999). *Konsep Pembinaan Sepakbola Usia Dini*. Makalah. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta
- Soekatamsi. (2015). *Permainan Besar I (Sepak Bola)*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sucipto,dkk. (2005). *Sepakbola*. Jakarta: Direktorat TK dan SD, Dirjen Dikdasmen, Departemen Pendidikan Nasional
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno Hadi, (2009), *Metodelogi Penelitian*, Andi Ofset, Yogyakarta
- Syam, Nadwi. (2012). *Pengaruh Latihan Tendangan Dengan Menggunakan Kaki Bagian Dalam Dan Latihan Tendangan Dengan Menggunakan Kaki Bagian Luar Terhadap Kemampuan Shooting Finalti Pada Permainan Sepakbola Pada Mahasiswa FIK UNM*. Makassar : UNM
- Widodo, A. W. (2020). *Analisis Variasi Latihan Pass Back Pass Shooting Dan Shooting After Dribble Terhadap Akurasi Shooting ke Arah Gawang Pada Pemain Sekolah Sepakbola TulungAgung Putra U-14 (Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia)*. Retrieved from <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Zubaidin, Syah, H., & Wibawa, E. (2021). *Pengaruh Permainan Target Terhadap Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Pada SSB Kembang Putra Aikmel*. 1(1), 39–48.
- Zulwandi, (2019). *Metode Latihan Sirkuit Berpengaruh Terhadap Akurasi Shooting Sepakbola*. *Jurnal Patriot*, 1(3), 975–983. <https://doi.org/10.24036/PATRIOT.V1I3.423>

LAMPIRAN 1 Data Pre-tes dan Post-test

No	Sampel	Freetest	Posttest
1	Dude	3	7
2	Akbar	3	5
3	Zaki	1	3
4	Wildan	5	7
5	Rahmad	5	7
6	Farid	3	7
7	Rizki	3	5
8	Farhan	1	3
9	Wafi	3	7
10	Marfel	3	5
11	Fatir	5	7
12	Kevin	5	7
13	Wahyu	3	7
14	Yogi	5	7
15	Altab	3	7
16	Aslam	3	7
17	Osama	5	7
18	Bintang	3	7
19	Faris	5	7
20	Rasyid	3	5

LAMPIRAN 2 Hasil pengolahan data statistic SPSS 26.

		Statistics	
		Freetest	Posttest
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		3.50	6.20
Std. Error of Mean		.286	.304
Median		3.00	7.00
Mode		3	7
Std. Deviation		1.277	1.361
Variance		1.632	1.853
Range		4	4
Minimum		1	3
Maximum		5	7
Sum		70	124
Percentiles	25	3.00	5.00
	50	3.00	7.00
	75	5.00	7.00

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Freetest	20	3.50	1.277	.286
Posttest	20	6.20	1.361	.304

One-Sample Test						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Freetest	12.254	19	.000	3.500	2.90	4.10
Posttest	20.371	19	.000	6.200	5.56	6.84

Frequency Table

		Pre-test			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	1	6	25.0	10.0	10.0
	3	8	50.0	55.0	65.0
	5	6	25.0	35.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

		Post-test			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	3	5	20.0	10.0	10.0
	5	7	30.0	20.0	30.0
	7	8	50.0	70.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Pretest	3.50	1.277	20
Posttest	6.20	1.361	20

Correlations			
		Freetest	Posttest
Pearson Correlation	Freetest	1.000	.727
	Posttest	.727	1.000
Sig. (1-tailed)	Freetest	.	.000
	Posttest	.000	.
N	Freetest	20	20
	Posttest	20	20

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.727 ^a	.528	.502	.902

a. Predictors: (Constant), Posttest

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	16.364	1	16.364	20.124	.000 ^b
	Residual	14.636	18	.813		
	Total	31.000	19			

a. Dependent Variable: Freetest

b. Predictors: (Constant), Posttest

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.727	.964		-.755	.460
	Posttest	.682	.152	.727	4.486	.000

a. Dependent Variable: Freetest

Correlations				
		Freetest	Posttest	
Freetest	Pearson Correlation	1	.727 ^{**}	
	Sig. (2-tailed)		.000	
	N	20	20	
Posttest	Pearson Correlation	.727 ^{**}	1	
	Sig. (2-tailed)	.000		
	N	20	20	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

LAMPIRAN 3 Uji Reabelitas

Dalam hasil penelitian ini dapat kita lihat data pada tabel dengan hitungan menggunakan SPSS 26 sebagai berikut :

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Pre_Test	3.50	1.277	20
Post_Test	6.20	1.361	20

Correlations ^b			
		Pre_Test	Post_Test
Pre_Test	Pearson Correlation	1	.727**
	Sig. (2-tailed)		.000
Post_Test	Pearson Correlation	.727**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
b. Listwise N=20

Berdasarkan melihat hasil pengolahan data di atas dengan nilai signifikansi r sebesar $0.000 < 0.01$ maka dapat disimpulkan terdapat korelasi atau hubungan tingkat kepercayaan model Latihan shooting yang dikembangkan dapat dipercaya dan dapat digunakan pada saat atlet Latihan. Selanjutnya berdasarkan peningkatan nilai pre-tes sebesar 3.50 menjadi 6.20 nilai post test setelah diberikan model Latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* kepada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Patriot Muda Kabupaten Kampar.

LAMPIRAN 4 Uji Efektifitas

Hasil uji efektifitas penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah :

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pre_Test	20	3.50	1.277	.286
Post_Test	20	6.20	1.361	.304

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pre_Test	12.254	19	.000	3.500	2.90	4.10
Post_Test	20.371	19	.000	6.200	5.56	6.84

Berdasarkan Nilai signifikansi $t < 0.05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara satu variabel independen terhadap variabel dependen, maka hasil dalam penelitian ini menunjukkan nilai signifikansi dengan $0.000 < 0.005$, maka H_0 ditolak artinya pengembangan model Latihan shooting kaki bagian dalam berbasis *games* pada atlet SSB (Sekolah Sepak Bola) Kampar Junior efektif, efisien dan layak digunakan.

LAMPIRAN 5 Angket Analisis Kebutuhan

ANGKET PENILAIAN DAN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN SHOOTING KAKI BAGIAN DALAM BERBASIS GAMES SEPAK BOLA

Biodata Coresponden

Nama Coresponden :
Posisi Pemain :
Tanggal lahir :

Petunjuk pengisian angket (Skala Likert) :

1. Baca petunjuk dengan teliti
2. Isilah angket dengan memberi tandan ceklis (\surd) pada salah satu kolom di bawah angka 1,2,3,4 atau 5
3. Bobot setiap pilihan adalah :
 - 1 = Sangat tidak setuju
 - 2 = Tidak setuju
 - 3 = Ragu Ragu
 - 4 = Setuju
 - 5 = Sangat setuju

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Model latihan shooting sepak bola yang paling sulit adalah menggunakan kaki bagian dalam					
2.	Model latihan shooting sepak bola yang paling sulit adalah menggunakan kaki bagian dalam berbasis <i>games</i>					
3.	Shoting menggunakan kaki bagian dalam lebih efektif untuk meningkat akurasi shooting sepak bola					
4.	Kegiatan model latihan shooting sepak bola sangat diperlukan dalam permainan sepak bola					
5.	Akurasi shooting sangat dibutuhkan dalam mencetak gol dalam permainan sepak bola					
6.	Motivasi semangat latihan ditentukan oleh model latihan shooting yang menarik dan terbaru					
7.	Shooting kaki bagian merupakan kunci untuk mencetak gol yang lebih akurat					
8.	Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis <i>games</i> lebih menarik dari pada model					

	latihan tradisional					
9.	Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis games lebih menarik dan cocok dilatih untuk anak SSB					
10.	Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis games merupakan model latihan yang di harapkan oleh anak SSB					
11.	Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis games sangat di sukai oleh pemain sepak bola					
12.	Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis games dapat meningkatkan feeling untuk mencetak goal					
13.	Model latihan shooting kaki bagian dalam berbasis games bisa membuat strategi mencetak goal					

LAMPIRAN 6 Instrument penelitian

PELAKSANAAN PENELITIAN

I. Tes Awal dan Tes Akhir:

Dilaksanakan tes awal pada tanggal 17 Mei 2022, pelaksanaan model 18 Mei – 05 Juni 2022 dan Tes Akhir 06 Juni 2022 di lapangan Sepak Bola Tuanku Tambusai Bangkinang Kota, Kampar Provinsi Riau

1. Petunjuk Pelaksanaan

Tujuan: untuk mengukur ketepatan shooting kaki bagian dalam permainan sepak bola berbasis games

a. Fasilitas dan Peralatan Tes:

- 15 Bola sepak bola
- *Games*
- 1 Pluit
- 1 Gawang sepak bola
- Formulir (blanko penilaian) pengamatan
- Alat-alat tulis
- Lapangan Sepak bola

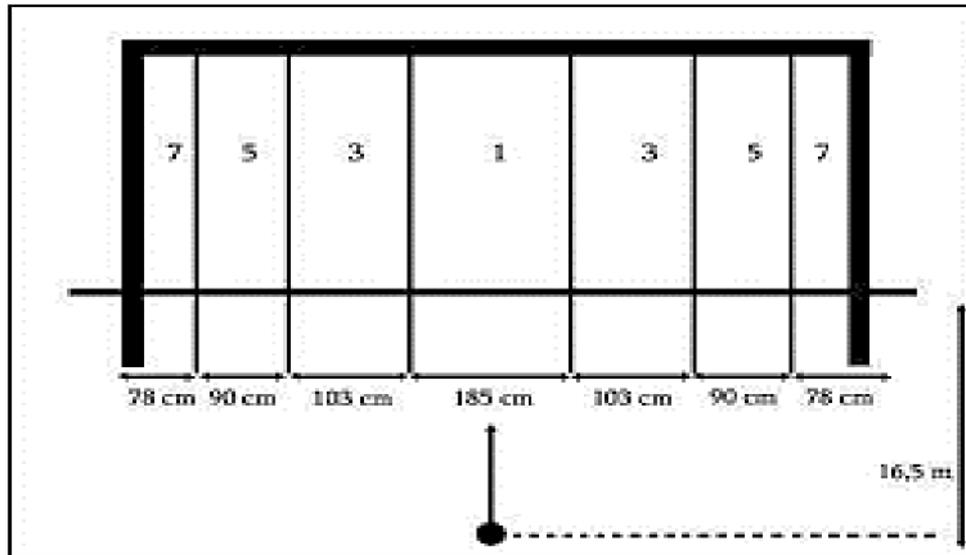
b. Petugas Pelaksana:

- 1 orang anak gawang
- 1 orang pencatat hasil
- 1 orang mengumpulkan bola
- 1 orang dokumentasi foto dan video

c. Petunjuk pelaksanaan:

- Sebelum tes shooting semua atlet diberi kesempatan untuk melakukan pemanasan selama 15 menit.
- Atlet diberi kesempatan untuk melakukan tendangan shooting 3 kali.
- Shooting menggunakan kaki bagian dalam
- Jarak melakukan shooting 16,5 m
- Shooting menuju target yang telah di tentukan
- Nilai paling angka 7
- Nilai paling rendah angka 1

d. Gambar Tes



Gambar : Tes shooting sepak bola

LAMPIRAN 7 Hasil Validasi Ahli

No.	Nama Model Latihan	Penerimaan Item (Sesuai/tidak sesuai)			Keterangan
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
1.	Model Latihan lari sambil shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
2.	Model Latihan dribling, lewati, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
3.	Model Latihan dribling, Zig-zag, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
4.	Model latihan 1 vs 1 shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
5.	Model latihan lompat, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
6.	Model latihan dribbling, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
7.	Model latihan lari,putar badan,shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
8.	Model latihan zigzag,passing backpass, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
9.	Model latihan lompat kun, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
10.	Model latihan model passing,control, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
11.	Model latihan lari,maju mundur,lompat, shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
12.	Model latihan passing backpass,shooting	sesuai	Sesuai	sesuai	Layak
13.	Model latihan passing,putar badan, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
14.	Model latihan dribbling,passing backpass, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
15.	Model latihan crossing,control,sh	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak

	ooting				
16.	Model latihan lari persegi tiga, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
17.	Model latihan crossing,kontrol dada,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
18.	Model latihan passing,control,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
19.	Model latihan lari,passing, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
20.	Model latihan dribbling, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
21.	Model latihan dribbling,lari,backpass, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
22.	Model latihan, lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
23.	Model latihan passing,kontrol,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
24.	Model latihan putar badan,lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
25.	Model latihan passing,control,putar badan,lari,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
26.	Model latihan zigzag,passing,control,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
27.	Model latihan zigzag,passing,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
28.	Model latihan zigzag mundur, putar badan, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
29.	Model latihan lari, zigzag,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
30.	Model latihan lari bolak balik,shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
31.	Model latihan passing,lari, lompat, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak

32.	Model latihan passing,lari, shooting	sesuai	sesuai	Sesuai	Layak
-----	--	--------	--------	--------	-------

LAMPIRAN 8 Dokumentasi Penelitian

Dokumentasi peneliti memberikan contoh



Dokumentasi 1 Atlet melakukan dribling



Dokumentasi 2 Atlet melakukan lari maju mundur



Dokumentasi 3 Atlet melakukan shooting kaki bagian dalam



Dokumentasi 4 Atlet melakukan zigzag



Dokumentasi 5 Atlet melakukan pemanasan sebelum kegiatan



Dokumentasi 6 Atlet melakukan shooting menggunakan kaki bagian dalam



Dokumentasi 7 Atlet melakukan pemanasan



Dokumentasi 8 Atlet melakukan zigzag untuk melakukan shooting



Dokumentasi 9 Atlet melakukan lompat kun



Dokumentasi 10 Atlet melakukan shooting pree test dan post test



Dokumentasi 11 Peneliti Memberi arahan kepada atlet



Dokumentasi 12 Peneliti memberi contoh pada atlet

LAMPIRAN 9 Adminitrasi Penelitian



YAYASAN PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 Alamat : Jln. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang-Riau Kode Pos: 28412
 Telp/Fax. (0762) 21677, 085265387767, 085265678789, 085374855732
 Website : <http://universitaspahlawan.ac.id>, e-mail: fip@universitaspahlawan.ac.id

Bangkinang, 18 Mei 2022

Nomor : 02 / PENJASKESREK/FIP/UPTT/V/2022
 Lamp : -
 Perihal : **Izin Melaksanakan Penelitian**

Kepada yth,
 Bapak/Ibu Ketua SSB Kampar Junior
 Di-
 Tempat

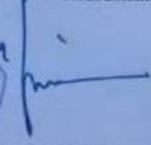
Dengan hormat, disampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi di bawah ini:

Nama : Kospan Dore
 Nim : 1885201015
 Judul Penelitian : Model Latihan Tendangan Kaki Bagian Dalam terhadap Akurasi Shooting Sepak Bola Berbasis Games pada Atlet SSB Kampar Junior Tahun 2022

Sehubungan dengan penyelesaian tugas akhir mahasiswa terkait penyusunan skripsi kami mohon kesediaan Bapak/Ibu **Ketua SSB Kmpar Junior**, dapat memberikan izin kepada mahasiswa kami untuk melakukan penelitian di SSB yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas izin yang Bapak/Ibu berikan kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
 Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,



Dr. Nurmalina, M.Pd.
 NIP-PT 096.542.104



SSB PSBS Bangkinang

KAMPAR JUNIOR

Bangkinang 19 Mei 2022

Nomor : 009/SSB-PSBS/KPR-Jr/V/2022
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada Yth:
 Bapak/Ibu Dosen
 Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
 Fakultas Ilmu Pendidikan
 di-
 tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Salam Olahraga

Dengan Hormat,

Berdasarkan Surat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Fakultas Ilmu Pendidikan Kabupaten Kampar Nomor : 02/PENJASKESREK/FDP/UPTT/V/2022 Tanggal 18 Mei 2022, Perihal *Izin Melaksanakan Penelitian* di SSB PSBS Kampar Junior, dan merupakan Penyelesaian Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : **KOSPAN DORE**
 N I M : **18 8 5 2 0 1 1 5**

Melalui Surat tersebut, SSB Kampar Junior menyambut baik anak kita tersebut untuk melaksanakan Penelitian di SSB PSBS Kampar Junior

Demikian Surat Pemberitahuan Izin Penelitian, ini disampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

SSB PSBS Kampar Junior
 KABUPATEN KAMPAR



YULNEDI TANJUNG, SP
 Ketua Umum

Sekretariat : Stadion Tuanku Tambusai Bangkinang Kota
 - Hp. 081365774313 Email: Jefribkn97@gmail.com

LAMPIRAN 10 Validasi Ahli**TABLE NAMA-NAMA VALIDASI / PAKAR**

NO	NAMA AHLI	BIDANG AHLI	TTD VALIDASI
1.	COACH AB. SONY	pelatih sepakbola nasional	
2.	COACH YULTANJUNG	pelatih sepakbola nasional	
3.	COACH ZIDAN	pelatih sepakbola	

LAMPIRAN 11 Riwayat Hidup Peneliti



DATA PRIBADI

Nama : Kospan Dore
 Tempat, Tanggal Lahir : Rempak, 14 Juni 1997
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Tinggi Badan : 168 cm
 Berat Badan : 63 Kg
 Alamat : Dosan, Kecamatan Pusako, Kab. Siak
 No.HP : 082280526627
 Status : Belum Menikah
 E-mail : kospandore2401@gmail.com

DATA PENDIDIKAN

Sekolah Formal	Nama Sekolah	Tahun Tamat
Sekolah Dasar	SD Negeri 003 Dosan	2011
Sekolah Menengah Pertama	SMP Negeri 1 Pusako	2014
Sekolah Menengah Atas	SMA Negeri 1 Pusako	2017
Perguruan Tinggi	Universitas Tambusai Bangkinang	2022

DATA KEGIATAN

- Paskibraka Mahasiswa Universitas Riau 17 Agustus 2018
- Panitia Pelaksanaan Up Cup Tahun 2018 dan Tahun 2022
- Atlit Dayung Pekan Olahraga Provinsi Riau Tahun 2017
- Atlit Dayung Siak Serindit Boad Tahun 2016, 2017, 2018, 2019
- Atlit Dayung Tanjung Pinang Dragon Boad Tahun 2017 dan 2018
- Atlit Dayung Dragon Boad Johor Malaysia Tahun 2016
- Lisensi Wasit Tennis Lapangan Pusako, 9 Mei 2022

Bangkinang
Peneliti

Kospan Dore