
PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *SHOOTING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

Agung Widodo

Universitas Muhammadiyah Sukabumi

E-mail: agungwidodo@ummi.ac.id

Diterima: 17 September 2018; Lolos: 10 November 2018; Dipublikasikan: 17 November 2018

DOI: https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v4i2.12463

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). Tahapan dalam metode ini merujuk pada 10 langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) Tahap studi pendahuluan; (2) Tahap pengembangan; dan (3) Tahap evaluasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Produk penelitian berupa model permainan target yang terdiri atas: (1) 3 lawan 3; (2) tendangan hukuman; (3) tendangan berlubang; dan (4) tendangan gol. Validasi model permainan melibatkan 2 orang ahli yaitu dosen matakuliah sepakbola dan pelatih sepakbola. Hasil validasi terhadap model permainan target diperoleh skor 30 dari skor maksimal 35. Setelah dihitung persentasenya, model permainan target menunjuk pada angka 85.71%. Hasil uji lapangan guna mengetahui kelayakan model permainan target, berdasarkan penilaian praktisi dalam hal ini pelatih ekstrakurikuler MTs Yasiro Lembursawah, Kabupaten Sukabumi diperoleh skor 29 dari skor maksimum 35 dengan presentase 82.85% yang berarti baik/layak. Sehingga model permainan yang dikembangkan layak digunakan guna meningkatkan keterampilan *shooting*.

Kata kunci: Model, permainan target, keterampilan *shooting*, sepakbola.

DEVELOPMENT OF TARGET GAME MODEL TO IMPROVE SHOOTING SKILLS IN FOOTBALL GAME

Abstract

This study aims to produce a target game model to improve shooting skills in football games. The method used in this study is research and development (R & D). The stages in this method refer to the 10 steps of Borg & Gall's research and development which were adapted into three stages, namely: (1) Preliminary study phase; (2) Development stage; and (3) evaluation phase. Data collection instruments use questionnaires. Data analysis using quantitative descriptive analysis with percentage. The research product is a target game model consisting of: (1) 3 lawan 3; (2) tendangan hukuman; (3) tendangan berlubang; and (4) tendangan gol. Validation of the game model involves 2 experts, namely lecturers of football courses and football coaches. The results of the validation of the target game model obtained the target game model pointed to 85.71%. Field test results to determine the

feasibility of the target game model, based on the practitioners' assessment in this case the extracurricular coach of MTs Yasiro Lembursawah, Sukabumi obtained a score of 29 from a maximum score of 35 with a percentage of 82.85% which means good / decent. So that the game model developed is suitable for use in improving shooting skills.

Keywords: *Model, target game, shooting skills, football.*

PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan salah satu olahraga yang digemari oleh masyarakat, sehingga olahraga ini dapat disebut sebagai olahraga paling populer di dunia. Hampir setiap perhelatan kejuaraan sepakbola baik level klub ataupun negara selalu menarik perhatian masyarakat. Di berbagai tempat, hampir semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dan orang dewasa memainkan olahraga ini dengan berbagai tujuan. Ada yang sekedar untuk rekreasi, ada yang tujuan untuk meningkatkan derajat kesehatan atau menjaga kebugaran tubuh, bahkan ada yang menekuni olahraga ini dengan tujuan prestasi. Menurut Batty (2014) Sepakbola adalah permainan yang sederhana, dan rahasia permainan sepakbola yang baik adalah melakukan hal-hal sederhana dengan sebaik-baiknya. Dikatakan sederhana, karena olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing berjumlah 11 pemain ini pada prinsipnya permainan sepakbola adalah berusaha mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan juga melindungi atau mencegah lawan mencetak gol. Sehingga dalam permainan sepakbola dikenal strategi menyerang dan strategi bertahan.

Sepakbola terdiri dari empat elemen utama yaitu teknik, taktik, fisik, dan mental (Darmawan, Rahmad & Putera, 2012). Guna memainkan olahraga ini, dibutuhkan keterampilan dasar antara lain terdiri dari keterampilan menggiring (*dribbling*), mengumpan (*passing*), menghentikan bola (*stopping*), menyundul bola (*heading*), dan menembak (*shooting*). Setiap pemain sepakbola, idealnya menguasai keterampilan-keterampilan dasar tersebut untuk dapat bermain sepakbola dengan baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di MTs Yasiro Lembursawah di Kabupaten Sukabumi ditemukan beberapa permasalahan terkait penguasaan keterampilan dasar bermain sepakbola. Adapun permasalahan yang terdapat di MTs Yasiro Lembursawah adalah rendahnya tingkat penguasaan keterampilan *shooting*. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari pelatih ekstrakurikuler sepakbola di sekolah tersebut bahwa siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola memiliki keterampilan *shooting* yang rendah, karena pada setiap percobaan *shooting* yang dilakukan sering *off target* atau tidak menemui sasaran gawang. Hal ini tentu menjadi permasalahan yang harus diselesaikan dengan cara meningkatkan keterampilan *shooting* siswa peserta ekstrakurikuler mengingat *shooting* adalah keterampilan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan permainan sepakbola yaitu mencetak gol. Hal ini sesuai dengan pendapat Mielke (2009) yang menyatakan bahwa dari sudut pandang penyerangan tujuan sepakbola adalah melakukan *shooting* ke gawang.

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola diantaranya dipaparkan berikut ini. Artono (2013) telah melakukan penelitian guna mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan *shooting* yang berjudul "Pengaruh Metode Bermain terhadap Kemampuan *Shooting* Bola Diam ke Gawang Permainan Sepakbola". Adapun *treatment* yang diberikan adalah dengan menggunakan metode bermain. Dalam penelitian tersebut, metode bermain berupa aktivitas belajar *shooting* bola diam yang dikemas dalam bentuk permainan. Dengan metode tersebut, anak menjadi tertarik untuk mengikuti dan melakukan aktivitas sehingga dapat meningkatkan kemampuan *shooting* siswa. Selanjutnya, Rustendi, E., Hamdy, M.R., & Hakim (2014) melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Shooting Permainan Sepakbola menggunakan Metode Modifikasi Permainan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 05 Sayan Tahun Pelajaran 2011/2012" dan Pratama (2016) melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan

Keterampilan *Shooting* Sepakbola dengan Permainan Modifikasi (Studi pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 3 Sugio)". Penelitian-penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan yang sama bahwa dengan metode bermain maupun permainan yang dimodifikasi (tempat, modifikasi alat dan modifikasi pemain) dapat meningkatkan keterampilan *shooting* siswa dalam permainan sepakbola.

Adapun dalam penelitian ini, pengembangan model latihan dipilih dalam bentuk permainan target. Dipilihnya permainan target sebagai solusi untuk permasalahan yang dihadapi dikarenakan, permainan permainan target menurut Mitchell, Stephen A., Judith L. Oslin dalam Pujianto (2014) permainan target adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik. Berdasarkan pengertian tersebut, permainan target ini sesuai dengan karakteristik keterampilan *shooting* dalam sepakbola yaitu sama-sama bertujuan untuk menembakkan obyek (bola) menuju sasaran gawang dengan akurasi yang tinggi. Berdasarkan pembahasan di atas, pengembangan model permainan target perlu dilakukan sebagai salah satu alternatif model latihan yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu pengembangan model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola yang dikemas dalam buku panduan. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Adapun dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan atau divalidasi berupa buku panduan pelaksanaan model permainan target.

Prosedur penelitian ini, mengacu dari 10 langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang diadaptasi oleh Widodo & Azis (2018) ke dalam tiga tahap yaitu: (1) Tahap studi pendahuluan meliputi studi literatur dan studi lapangan; (2) Tahap pengembangan meliputi penyusunan desain atau draft produk awal model permainan target; dan (3) Tahap evaluasi terhadap produk model permainan target yang dikembangkan meliputi validasi ahli, revisi draf awal, uji skala kecil, revisi produk pertama, uji skala besar, dan revisi produk akhir. Akan tetapi, dalam penelitian ini tahap evaluasi hanya sampai pada uji skala kecil untuk mengetahui tingkat kelayakan model permainan target yang dikembangkan. Sedangkan uji skala besar guna mengukur keefektifan model permainan target yang dikembangkan akan dilakukan dalam penelitian selanjutnya.

Adapun teknik analisis data kuantitatif hasil penilaian ahli sepakbola terhadap model permainan target dan invasi yang dikembangkan menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Sumber: Sudijono, 2008)

Keterangan:

P: Presentase

F: Jumlah skor yang diperoleh

N: Jumlah skor maksimal

Langkah selanjutnya, guna melakukan klasifikasi atau pengkategorian kelayakan model permainan yang dikembangkan berdasarkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Norma Pengkategorian

Skor	Kategori
81-100	Sangat Baik/Sangat Layak
61-80	Baik/Layak
41-60	Cukup Baik/Cukup Layak
21-40	Kurang Baik/Kurang Layak
0-20	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian

a. Tahap Penelitian Pendahuluan

1) Studi Literatur

Studi pustaka dilakukan untuk mengumpulkan bahan-bahan pendukung dalam penelitian khususnya yang berkaitan dengan konsep pengembangan model permainan target guna meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola. Kegiatan ini dimaksudkan untuk menemukan model permainan yang tepat memenuhi unsur gerak dalam keterampilan dasar bermain sepakbola.

2) Studi Lapangan

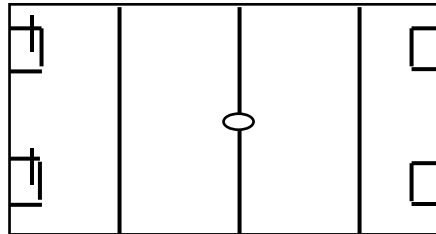
Selanjutnya dilakukan studi lapangan guna mengetahui kondisi dan pelatih ekstrakurikuler sepakbola dalam penerapan model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting*. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan dibantu dengan mahasiswa dengan wawancara kepada Pembina ekstrakurikuler sepakbola di MTs Yasiro Lembursawah, Kabupaten Sukabumi. Hasil penelitian pendahuluan dijabarkan sebagai berikut: (1) Pelatih ekstrakurikuler belum melaksanakan latihan dengan menggunakan pendekatan permainan target; (2) Pelatih ekstrakurikuler belum bisa mengembangkan model permainan untuk meningkatkan keterampilan *shooting*; (3) Pelatih ekstrakurikuler membutuhkan model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting*. Berdasarkan temuan tersebut di atas, maka peneliti mengembangkan model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting*.

b. Tahap Pengembangan/Desain Produk Awal

Berdasarkan studi lapangan dan kajian pustaka selanjutnya dikembangkan model permainan target. Kegiatan dalam tahap desain produk awal adalah menyusun model permainan untuk meningkatkan

keterampilan dasar bermain sepakbola. Hasil dari kegiatan tahap ini adalah dihasilkannya draf model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting*. Adapun draf model permainan target yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

1) 3 Lawan 3



Gambar 1. Lapangan Permainan 3 lawan 3.

a) Peraturan:

- (1) Membuat lapangan persegi dengan ukuran panjang 20m lebar 15 m.
- (2) Tempatkan 4 gawang kecil di 4 sudut lapangan.
- (3) Bagi para pemain menjadi 2 kelompok, missal "X" dan "Y".
- (4) Masing-masing kelompok beranggotakan 3 pemain.
- (5) Batas jarak tendangan dari gawang adalah 4 meter.

b) Pelaksanaan:

- (1) Pemain X menyerang dan harus mencetak gol ke salah satu gawang, namun pemain Y harus mencegah pemain X untuk mencetak gol. Dan apabila pemain Y bisa merebut dan mencegah maka Pemain Y berbalik menyerang dan mencetak gol ke gawang X.
- (2) Namun tidak boleh menekel, Y hanya boleh bergerak untuk menutup 4 gawang.
- (3) Bermainlah selama 7 menit.
- (4) Tim pertama yang mendapatkan poin terbanyak yang menang.

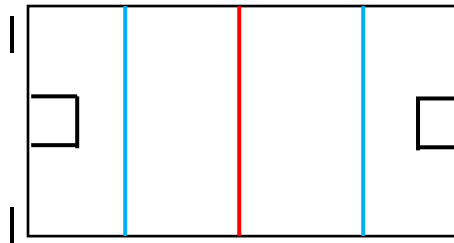
c) Peralatan:

- (1) Rompi atau dengan baju yang berbeda.
- (2) Cones.
- (3) Gawang berukuran dengan lebar 35 cm dan tinggi 29 cm.

d) Poin:

- (1) Bermainlah dengan kepala tegak, sehingga anda bisa mengubah pola serangan dengan cepat.
- (2) Untuk Menyerang: giring bola dengan cepat untuk menyerang gawang yang terbuka.
- (3) Untuk Bertahan: Bekerjasamalah untuk melindungi gawang.

2) Tendangan Hukuman



Gambar 2: Lapangan Permainan Tendangan Hukuman

a) Peraturan:

- (1) Jumlah pemain 5 orang tiap regu.
- (2) Lapangan ukuran 20x20 meter.
- (3) Tidak boleh lewat batas tendangan saat menendang bola, pemain yang kalah maka diberi hukuman loncat kodok sebanyak 5 kali loncatan.
- (4) Mengoper memakai tangan dan memasukan bola harus dengan menendang bola dengan cara di umpan terlebih dahulu lalu di tendang oleh rekan timnya.
- (5) Pemain tidak diperbolehkan menguasai bola lebih dari tiga langkah, jika melebihi maka bola menjadi milik pemain lawan.

b) Perlengkapan:

- (1) Gawang kecil dengan lebar 35 cm dan tinggi 29 cm.
- (2) Tali rafia buat garis bisa dengan mil atau terigu.

c) Pelaksanaan:

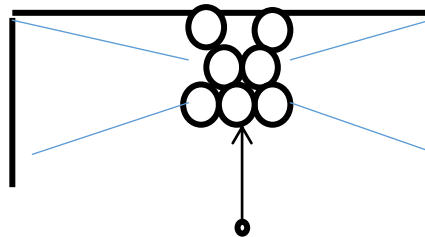
Pada saat tim A sebagai penyerang, tim A berusaha memainkan bola untuk melakukan tendangan ke gawang regu tim B sebagai regu bertahan, berusaha menghalangi tim A pada saat melakukan tendangan langsung ke gawang. Apabila tim B dapat

merebut bola dari tim A maka tim B yang jadi penyerang dengan catatan apabila menguasai di daerah gawang lawan. apabila lewat dari batas maka bola harus dibawa kembali keluar daerah gawang lawan.

d) Penjelasan Gambar

- (1) Kotak kecil= gawang kecil
- (2) Garis biru= batas tendangan
- (3) Garis merah= garis tengah lapangan

3) Tendangan Berlubang



Gambar 3: Sasaran Permainan Tendangan Berlubang

a) Perlengkapan:

- (1) Gawang.
- (2) Bola.
- (3) Ban motor bekas dibagi dua sebagai target.
- (4) Tambang.

b) Peraturan:

Pemain masing-masing tim lima orang, tim yang paling banyak poinnya maka yang menjadi pemenangnya, jarak menendangnya dari titik penalti dan memasukan bola ke target. Dan target tendangan atau ban agak di condongkan supaya posisinya menjadi agak datar.

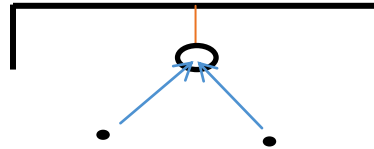
c) Pelaksanaan:

Pertama penendang berdiri di depan target dengan jarak yang sudah ditentukan, kemudian letakan bola pada titik penalti dan lakukan *shooting* ke target yang sudah di siapkan di gawang, dan yang tim lainnya yang menjadi wasitnya.

d) Penjelasan Gambar

- (1) Lingkaran= sasaran atau ban motor
- (2) Garis biru= tambang pengikat ke gawang dan bisa pake rapia
- (3) Garis hitam= bentuk gawang
- (4) Titik Hitam= titik tendangan

4) Tendangan Gol



Gambar 4: Permainan Tendangan Gol

a) Perlengkapan:

- (1) Ban sepeda atau ban sepeda motor.
- (2) Tambang.
- (3) Bola.

b) Peraturan:

Peserta di bagi menjadi 2 regu, harus memasukkan bola ke lubang ban sepeda, jarak menendang 16,5 meter, tim A dan tim B harus menendang bersamaan.

c) Pelaksanaan:

Pertama pemain berdiri didepan gawang dan menghadap ke arah gawang dengan keadaan sudah siap menendang dengan jarak 16,5 meter, kemudian apabila peluit sudah berbunyi maka pemain agar menendang langsung ke arah lubang sepeda, apabila bola tidak masuk maka tidak akan mendapat poin. Terlebih dahulu ban di goyangkan dulu.

d) Penskoran:

Tim yang banyak mendapatkan poin maka tim itulah menjadi pemenangnya, apabila bola tidak masuk maka bola tidak dimasukkan ke poin.

e) Penjelasan tentang gambar

- (1) Garis Hitam= gawang sepakbola
- (2) Titik Hitam= titik tendangan
- (3) Garis Biru= arah tendangan

c. Tahap Evaluasi

1) Validasi Ahli dan Revisi Draft Awal

a) Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi draf model yang dikembangkan dengan cara memberikan draf model permainan target beserta dengan lembar penilaiannya kepada ahli sepakbola. Ahli sepakbola terdiri dari dua orang ahli yaitu: (1) Ahmad Alwi Nurudin, M.Pd. selaku dosen mata kuliah pembelajaran sepakbola sebagai validator 1, dan (2) Hidayat selaku praktisi yang merupakan pelatih sepakbola lisensi D nasional sebagai validator 2.

Penilaian untuk ahli (validator) dengan menggunakan angket dengan format penilaian menggunakan skala likerts: “sangat baik” skor 5, “baik” skor 4, “cukup” skor 3, “kurang” skor 2, dan “sangat kurang” skor 1 dengan jumlah pertanyaan 7 item. Adapun data hasil penilaian dari ahli sepakbola (validator) terhadap draf model permainan target disajikan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli/Pakar Sepakbola terhadap Draf Model Permainan Target

Validator	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
Validator 1	27	77.14	Baik/Layak
Validator 2	33	94.28	Sangat Baik/Sangat Layak
Rata-Rata	30	85.71	Sangat Baik/Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2, validasi kelayakan dari para ahli sepakbola (validator) secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 30 dari nilai maksimum 35. Setelah dihitung persentasenya penilaian dari ahli (validator) menunjuk pada angka 85.71%. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan model permainan target tergolong dalam kategori sangat baik/sangat layak.

Selain itu, kritik, saran perbaikan, dan komentar dari ahli (validator) juga dibutuhkan untuk perbaikan rancangan draf model permainan target yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran dari ahli (validator) sebagai berikut:

Tabel 3. Data Kualitatif Saran Perbaikan Ahli Sepakbola terhadap Draft Model Permainan Target

No.	Validator	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
(1)		(2)	(3)	(4)
1.	Validator 1	<ul style="list-style-type: none"> a. Ukuran gawang kecil pada permainan "3v3". b. Pelaksanaan permainan "3v3". c. Permainan "Tendangan Berlubang". 	<ul style="list-style-type: none"> a. Gawang belum ada ukurannya. b. Permainan kurang adil karena hanya salahsatu regu saja (regu "y") yang menyerang. c. Harus dibedakan poin untuk setiap tingkat kesulitan. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Seharusnya dibuat ukuran yang pasti. b. Seharusnya dua belah pihak (regu "x" dan "y") sama-sama menyerang. c. Dibedakan poin untuk setiap tingkat kesulitan.
2.	Validator 2	Permainan "3v3".	Regu "y" hanya menghalangi "x"	Regu "y" harus merebut bola dari "x"

Masukan yang berupa kritik, saran perbaikan, dan komentar terhadap draft model permainan target tersebut digunakan sebagai acuan untuk perbaikan draft model permainan target sebelum dilakukan uji lapangan.

b) Revisi Draft Awal Produk

Komentar, saran perbaikan dan masukan dari ahli (validator) terhadap draft awal model permainan target yang dikembangkan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi perbaikan sebelum dilaksanakan uji lapangan melalui uji skala kecil. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah: (1) menentukan ukuran gawang pada permainan 3v3 dengan lebar 35 cm dan tinggi 29 cm; (2) merubah aturan permainan 3v3 menjadi kedua tim saling merebut dan melakukan serangan ke gawang lawan; dan (3) menambahkan poin yang berbeda pada setiap target/lubang pada permainan tendangan berlubang.

2) Uji Skala Kecil dan Revisi**a) Uji Skala Kecil**

Uji skala kecil dilakukan pada siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di MTs Yasiro Lembursawah. Tujuan uji skala kecil ini adalah untuk mengetahui tingkat implementasi model permainan target pada kegiatan latihan ekstrakurikuler sepakbola. Data yang diambil pada uji skala kecil adalah data penilaian praktisi (pelatih/pembina ekstrakurikuler sepakbola) terhadap model permainan target yang dikembangkan. Adapun data kuantitatif dari penilaian yang dilakukan oleh pembina/pelatih ekstrakurikuler sepakbola, adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Kuantitatif Hasil Uji Skala Kecil Praktisi Pembina/Pelatih Ekstrakurikuler Sepakbola

Praktisi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
Pembina/Pelatih Ekskul Sepakbola	29	82.85	Sangat Baik/Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, penilaian terhadap tingkat implementasi kelayakan model permainan target yang dilakukan oleh praktisi diperoleh nilai 29 dari nilai maksimum 35. Setelah dihitung persentasenya, menunjuk pada angka 82.85%. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan implementasi model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting* pada uji skala kecil tergolong dalam kategori baik/layak.

Selain itu, kritik, saran perbaikan, dan komentar dari praktisi juga dibutuhkan untuk perbaikan model permainan target yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran dari praktisi sebagai berikut:

Tabel 5. Data Kualitatif Saran Perbaikan Praktisi terhadap Draf Model Permainan Target

No.	Praktisi	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
(1)		(2)	(3)	(4)
1.	Pelatih Ekstrakurikuler	Permainan "Tendangan Berlubang".	Penempatan target jangan di tengah semua, karena sasaran untuk mencetak gol dalam	Seharusnya target ban/lubang ditempatkan di sudut-sudut gawang.

permainan
sebenarnya
yang sulit
dijangkau
penjaga
gawang adalah
bagian pinggir
atau sudut.

Masukan yang berupa kritik, saran perbaikan, dan komentar dari praktisi/pelatih ekstrakurikuler sepakbola terhadap draf model permainan target tersebut digunakan sebagai acuan untuk perbaikan model permainan target sebelum dilakukan uji keefektifan.

b) Revisi Produk

Komentar, saran perbaikan dan masukan dari praktisi (pelatih ekstrakurikuler sepakbola) terhadap model permainan target yang dikembangkan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi perbaikan. Adapun perbaikan yang dilakukan adalah: menempatkan target ban/lubang pada beberapa titik gawang sesuai dengan tingkat kesulitan pada permainan yang sebenarnya.

Pembahasan

Dengan mencermati hasil perhitungan pada uji skala kecil yang berupa penilaian terhadap tingkat implementasi kelayakan model permainan target yang dilakukan oleh praktisi diperoleh nilai 29 dari nilai maksimum 35. Setelah dihitung persentasenya, menunjuk pada angka 82.85%. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan implementasi model permainan target untuk meningkatkan keterampilan *shooting* pada uji skala kecil tergolong dalam kategori baik/layak. Dengan demikian, model latihan *shooting* dalam bentuk model permainan target yang dikembangkan dapat menjadi salahsatu alternatif bagi praktisi dalam upaya meningkatkan keterampilan *shooting* dalam permainan sepakbola.

Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wibawa (2016) berjudul “Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan *Shooting* dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul” yang mana permainan

target terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan *shooting* dalam permainan sepakbola.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa model permainan target yang dikembangkan dinyatakan sangat layak. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan terhadap model permainan target diperoleh skor 30 dari skor maksimal 35. Setelah dihitung persentasenya, model permainan target menunjuk pada angka 85.71%. Hal ini menunjukkan model permainan target dikategorikan sangat baik/sangat layak. Namun penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya sampai pada tahap uji skala kecil atau uji kelayakan saja. Adapun uji skala besar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan atau pengaruh model permainan target yang dikembangkan terhadap peningkatan keterampilan dasar bermain sepakbola belum dilaksanakan dan akan dilanjutkan melalui penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Artono, A. (2013). *Pengaruh Metode Bermain terhadap Kemampuan*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Batty, E. C. (2014). *Latihan Metode Baru Sepakbola Serangan. Terjemahan oleh Sulistio*. Bandung: CV. Pioneer Jaya.
- Darmawan, Rahmad & Putera, G. (2012). *Jadi Juara dengan Sepakbola Possesion*. Jakarta: Kick Off Media.
- Mielke, D. (2009). *Dasar-Dasar Sepakbola. Terjemahan oleh Eko Wahyu Setiawan*. Bandung: Pakar Raya.
- Pratama, B. (2017). Meningkatkan Keterampilan Shooting Sepakbola Dengan Permainan Modifikasi. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(1), 48-58. doi:10.29407/js_unpgri.v2i1.655
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGfU). *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 1(1), 23–27.
- Rustendi, E., Hamdy, M.R., & Hakim, A. F. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Shooting Permainan Sepakbola Menggunakan Metode Modifikasi Permainan pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri

Agung Widodo

Pengembangan Model Permainan Target untuk Meningkatkan Keterampilan Shooting dalam Permainan Sepakbola

05 Sayan Tahun Pelajaran 2011/2012. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 1(1), 75–78.

Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wibawa, H. N. (2016). *Pengaruh Permainan Target terhadap Kemampuan Shooting dalam Permainan Sepakbola pada Siswa Kelas Khusus Olahraga di SMA N 2 Playen Gunungkidul*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Widodo, Agung & Thariq, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK) Terintegrasi Dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (Ismuba) Di Sd/Mi Muhammadiyah. *Jendela Olahraga*, 3(1), 48–56. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2059>.