

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN INVASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLING* DALAM PERMAINAN SEPAKBOLA

Agung Widodo

Universitas Muhammadiyah Sukabumi
agungwidodo@ummi.ac.id

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat keterampilan *dribbling* dalam permainan sepakbola. Oleh karena itu, diperlukan solusi guna mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah melalui pengembangan model latihan invasi untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* dalam sepakbola. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan model permainan invasi untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* sepakbola. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Tahapan dalam metode ini terdiri atas tiga tahapan yaitu (1) tahap studi pendahuluan, yaitu studi literatur dan studi lapangan; (2) tahap pengembangan, desain produk awal (*prototype*); dan (3) tahap evaluasi, yang terdiri dari validasi ahli dan uji lapangan untuk menguji kelayakan model yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket penilaian model permainan target dan invasi. Analisis data dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Produk penelitian berupa model permainan invasi (*invasion games*) untuk meningkatkan keterampilan dasar *dribbling*. Model permainan yang dikembangkan divalidasi oleh 2 orang ahli sepakbola yaitu dosen matakuliah pembelajaran sepakbola dan pelatih sepakbola. Hasil validasi diperoleh skor 28 dari skor maksimal 35 dengan persentase sebesar 80%. Hasil uji lapangan berdasarkan penilaian praktisi dalam hal ini pembina/pelatih ekstrakurikuler diperoleh skor 27 dari nilai maksimal 35 dengan presentase 77.14% yang berarti layak. Sehingga model permainan yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan latihan ekstrakurikuler sepakbola guna meningkatkan keterampilan *dribbling*.

Kata kunci: model, permainan invasi, keterampilan *dribbling*, sepakbola

PENDAHULUAN

Sepakbola merupakan salahsatu cabang olahraga yang dimainkan secara tim. Sepakbola merupakan olahraga yang paling digemari di seluruh penjuru dunia. Dari waktu ke waktu permainan sepakbola baik yang dimainkan dengan tujuan rekreatif, edukatif, maupun prestatif telah banyak diselenggarakan di berbagai tempat dan kesempatan dari tingkat anak-anak sampai dewasa dalam bentuk amatir maupun professional (Agung Widodo & Vita Fradiantika, 2012: 168-169). Sepakbola terdiri dari empat elemen utama yaitu teknik, taktik, fisik, dan mental (Rahmad Darmawan & Ganesha Putera, 2012: 11). Guna memainkan olahraga ini, dibutuhkan keterampilan dasar antara lain terdiri dari keterampilan menggiring (*dribbling*), mengoper (*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 SMA Negeri 1 Warungkiara di Kabupaten Sukabumi ditemukan beberapa permasalahan terkait penguasaan keterampilan dasar bermain sepakbola. Adapun permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 1 Warungkiara adalah rendahnya tingkat keterampilan menggiring bola (*dribbling*). Berdasarkan pengamatan, siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di sekolah tersebut sering gagal melewati lawan dan bola yang dalam penguasaan mudah direbut oleh pemain lawan. *Dribbling* adalah penguasaan bola dengan kaki saat pemain bergerak di lapangan permainan (Danny Mielke, 2009: 1). Keterampilan ini penting dan sering dilakukan oleh pemain di lapangan guna menguasai bola untuk menyerang, ketika pemain telah menguasai kemampuan secara efektif, sumbangan pemain tersebut dalam pertandingan akan sangat besar.

Permasalahan tersebut tentu perlu untuk diatasi dengan cara meningkatkan penguasaan keterampilan *dribbling* dalam bermain sepakbola. Guna mencapai tujuan tersebut diperlukan pengembangan model latihan yang efektif. Adapun dalam penelitian ini, pengembangan

model latihan dipilih dalam bentuk permainan invasi. Dipilihnya permainan sebagai solusi untuk permasalahan yang dihadapi dikarenakan permainan invasi menurut Yoyo Bahagia (2008: 8) pada hakekatnya adalah menguasai atau mempertahankan obyek permainan agar selalu ada pada regunya dengan jalan melakukan operan-operan (*passing*) atau membawa (*dribbling*), dan berusaha untuk mendapatkan obyek permainan dari regu lawan dengan jalan menghadang, menghambat atau merebutnya untuk mencegah atau membuat suatu goal. Berdasarkan pengertian tersebut, dalam permainan invasi dibutuhkan keterampilan *dribbling*, karena terdapat unsur keterampilan *dribbling* permainan ini dapat digunakan untuk model latihan guna meningkatkan keterampilan *dribbling*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*), karena sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu pengembangan model permainan invasi untuk mengembangkan keterampilan dasar bermain 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: 407). Adapun dalam penelitian dan pengembangan ini, produk yang dihasilkan atau divalidasi berupa buku panduan pelaksanaan model permainan invasi.

Prosedur penelitian ini, mengacu dari 10 langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1983) yang diadaptasi oleh Agung Widodo & M. Thariq Aziz (2018: 50-51) 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 invasi; dan (3) Tahap evaluasi terhadap produk model permainan target dan invasi yang dikembangkan meliputi validasi ahli, revisi draf awal, uji skala kecil, revisi produk pertama, uji skala besar, dan revisi produk akhir. Teknik analisis data kuantitatif hasil penilaian ahli sepakbola terhadap model permainan target dan invasi yang dikembangkan menggunakan deskriptif kuantitatif dengan menggunakan presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan model permainan invasi untuk meningkatkan keterampilan bermain sepakbola dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Penelitian Pendahuluan

a. Studi Literatur

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

b. Studi Lapangan

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

peneliti mengembangkan model permainan invasi untuk meningkatkan keterampilan *dribbling*.

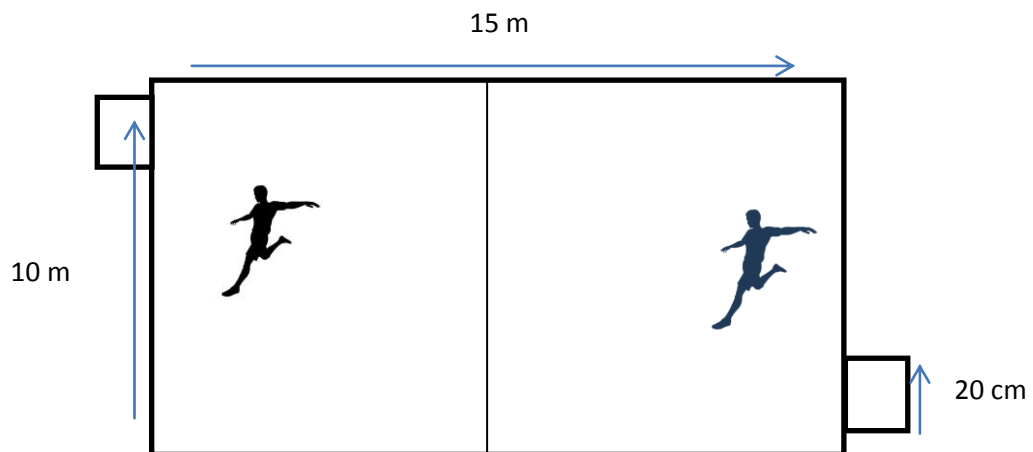
2. Tahap Pengembangan

Berdasarkan studi lapangan dan kajian pustaka selanjutnya dikembangkan model permainan invasi dengan langkah sebagai berikut:

a. Desain Produk Awal

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 dan invasi untuk meningkatkan keterampilan *dribbling*. Adapaun dalam tahap ini dihasilkan draf model awal permainan invasi sebagai berikut:

1) 1v1 *Battle Dribble*



Gambar 1: Lapangan Permainan 1 lawan 1

a) Peralatan:

- (1) Bola
- (2) Stopwatch
- (3) Cones
- (4) Gawang dari cones berukuran 20 centimeter

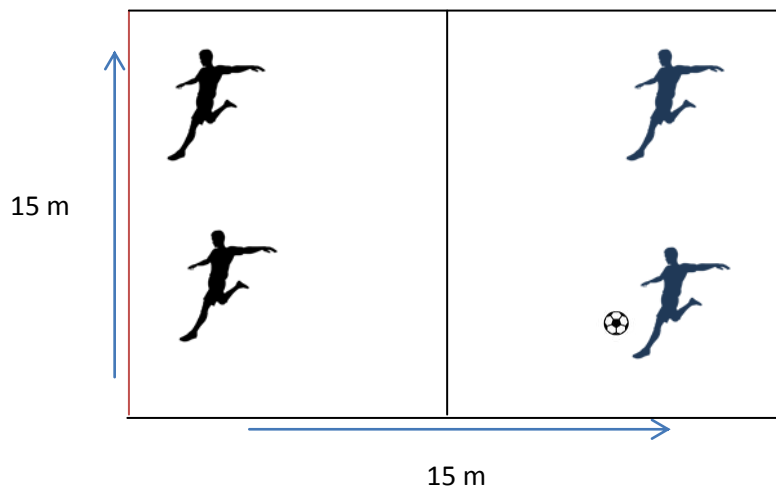
b) Peraturan:

- (1) Membuat lapangan persegi dengan Ukuran panjang 15m lebar 10 m
- (2) Dan tempatkan 1 gawang kecil di 1 sudut lapangan.
- (3) Satu pemain (A) melawan satu pemain lainnya (B).
- (4) Satu pemain berusaha melewati lawan dengan *dribbling*
- (5) Yang menjadi lawan berusaha merebut bola dari lawannya.
- (6) Tujuannya membawa bola ke gawang yang ada di sudut lawannya.
- (7) 1 poin di hitung apabila salah satu pemain bisa membawa bola dengan *dribbling* melewati gawang

c) Pelaksanaan:

- (1) Pemain A menyerang dengan mendribbling bola dan berusaha melewati pemain B, namun pemain B harus mencegah pemain A untuk melewatinya. Dan apabila pemain B bisa merebut dan mencegah maka Pemain A berbalik menyerang dan mencetak gol ke gawang A.
- (2) Bermainlah selama 90 detik.
- (3) Salah satu pemain yang mendapatkan poin terbanyak yang menang.

2) 2v2 Line Goal



Gambar 2. Lapangan line goal

a) Peraturan:

- (1) Jumlah pemain 2 orang tiap regu.
- (2) Setiap regu berusaha melewati lawan dengan *dribbling* dan *passing*
- (3) Tujuannya adalah garis pertahanan lawan setiap regu
- (4) 1 poin di hitung apabila bisa menghentikan/melewati bola di garis pertahanan lawan.
- (5) Waktu permainan 2 menit

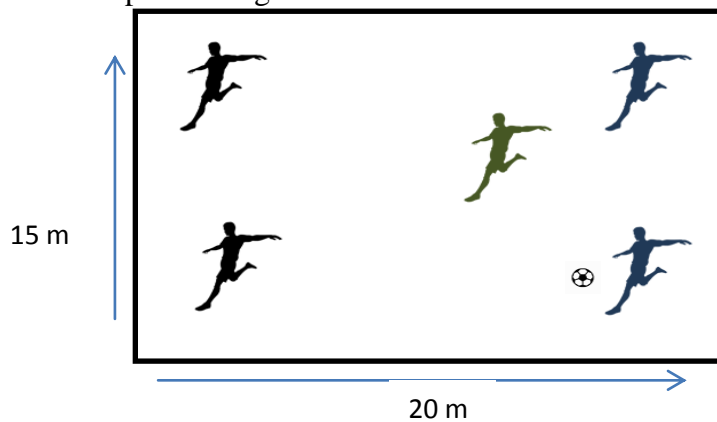
b) Perlengkapan:

- (1) Lapangan ukuran panjang 20 x lebar 15 meter.
- (2) Cones 4 buah
- (3) Stopwatch
- (4) peluit

c) Pelaksanaan:

Permainan dilakukan 2v2. Setiap tim berusaha mencetak angka dengan melakukan dribbling dan menghentikan bola di garis pertahanan lawan dan yang paling banyak melakukan dribbling ke garis pertahanan lawan dan menghentikan bola mendapatkan poin 1.

3) 2v2+1 Tanpa Gawang



Gambar 3. lapangan possession ball

- a) Peraturan:
- (1) Satu regu terdiri dari dua orang plus satu orang.
 - (2) Waktu pelaksanaan 3 menit
 - (3) Setiap regu berusaha menguasai bola dengan dribbling dan passing
- b) Perlengkapan:
- (1) Lapangan ukuran panjang 20 meter x lebar 15 meter
 - (2) Bola.
 - (3) Stopwatch
 - (4) Peluit
 - (5) 4 buah cones
- c) Pelaksanaan:
- Permainan 2v2 plus 1 tanpa gawang dan satu pemain netral membantu regu yang menguasai bola, setiap regu menguasai bola dan berusaha agar tidak kehilangan bola selama waktu yang di tentukan.

b. Validasi Ahli

Pada tahap ini dilakukan validasi draf model yang dikembangkan dengan cara memberikan draf model permainan invasi beserta dengan lembar penilaiannya kepada ahli sepakbola. Ahli sepakbola terdiri dari dua orang ahli yaitu: (1) Ahmad Alwi Nurudin, M.Pd. selaku dosen matakuliah 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 hasil dari penilaian ahli sepakbola (validator) terhadap model permainan invasi dijelaskan dalam pembahasan berikut:

1) Model Permainan Invasi (*Invasion Games*)

Data hasil penilaian dari ahli sepakbola (validator) terhadap draf model permainan invasi disajikan dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 1. Data Kuantitatif Hasil Validasi Ahli/Pakar Sepakbola terhadap Draft Model Permainan Invasi

Validator	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
Validator 1	28	80.00	Baik/Layak
Validator 2	28	80.00	Baik/Layak
Rata-Rata	28	80.00	Baik/ Layak

Berdasarkan tabel 4, validasi kelayakan dari para ahli sepakbola (validator) secara keseluruhan diperoleh nilai rata-rata 28 dari nilai maksimum 35. Setelah dihitung persentasenya penilaian dari ahli (validator) menunjuk pada angka 80.00%. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan model permainan invasi tergolong dalam kategori baik/layak. Selain itu, kritik, saran perbaikan, dan komentar dari ahli (validator) juga dibutuhkan untuk perbaikan rancangan draf model permainan invasi yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran dari ahli (validator) sebagai berikut:

Tabel 2. Data Kualitatif Saran Perbaikan Ahli Sepakbola terhadap Draft Model Permainan invasi

No.	Validator	Bagian yang Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
(1)		(2)	(3)	(4)
1.	Validator 1	a. Gambar lapangan. b. Waktu pelaksanaan. c. Pelaksanaan.	a. Sebaiknya dicantumkan gambar lapangan. b. Durasi. c. Kurang <i>fun</i> .	a. Cantumkan ukuran lapangan dan gawang pada gambar. b. Perhatikan lagi durasi waktu pelaksanaan apakah terlalu singkat atau tidak. c. Sebaiknya munculkan sisi <i>fun</i> -nya (<i>gembira</i>).
2.	Validator 2	Lama pelaksanaan latihan 1v1, 2v2, dan 3v3.	Waktu yang singkat tidak akan terlihat hasil/tujuan dari latihan.	3 s/d 5 menit bersih.

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

a) Revisi Draft Awal Produk

Komentar, saran perbaikan dan masukan dari ahli (validator) terhadap draf awal model permainan invasi yang dikembangkan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi perbaikan sebelum dilaksanakan uji lapangan melalui uji skala kecil.

b) Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan pada siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMA N 1 Warungkiara. Tujuan uji lapangan ini adalah untuk mengetahui tingkat implementasi model permainan invasi pada kegiatan latihan ekstrakurikuler sepakbola. Data yang diambil pada uji lapangan adalah data penilaian praktisi (pelatih/pembina ekstrakurikuler sepakbola) terhadap model permainan invansi yang dikembangkan. Adapun data kuantitatif dari penilaian yang dilakukan oleh Pembina/pelatih ekstrakurikuler sepakbola, adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Kuantitatif Hasil Uji Skala Kecil Praktisi Pembina/Pelatih Ekstrakurikuler Sepakbola

Praktisi	Jumlah Nilai	Persentase (%)	Kategori
Pembina/Pelatih Ekskul Sepakbola	27	77.14	Baik/Layak

Berdasarkan tabel 3. penilaian terhadap tingkat implementasi kelayakan model permainan invasi yang dilakukan oleh praktisi diperoleh nilai 27 dari nilai maksimum 35. Setelah dihitung persentasenya, menunjuk pada angka 77.14%. Hal ini menunjukkan tingkat kelayakan implementasi model permainan invasi untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* pada uji skala kecil tergolong dalam kategori baik/layak.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa model permainan invasi yang dikembangkan dinyatakan layak. Hal ini berdasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan oleh terhadap model permainan invasi diperoleh skor 28 dari skor maksimal 35. Setelah dihitung persentasenya, model permainan invasi sebesar 80%. Hal ini menunjukkan model permainan invasi dikategorikan baik/layak. Dalam penelitian ini, hanya sampai pada tahap uji lapangan skala kecil atau uji kelayakan saja. Sedangkan uji skala besar yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau dampak model permainan yang dikembangkan terhadap peningkatan keterampilan dasar bermain sepakbola akan dilanjutkan dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Widodo & Vita Fradiantika. (2012). *Pengembangan Karakter, Fairplay, dan Sportivitas melalui Sepakbola*. Prosiding Seminar Nasional PPs UNY, Yogyakarta, 12 Mei.
- Borg W.R., & Gall M.D. (1983). *Education Research*. New York: Longman Inc.
- Darmawan, Rahmad & Putera, Ganesha. (2012). *Jadi Juara dengan Sepakbola Possession*. Jakarta: KickOff Media.
- Mitchell, SA., Oslin, JL., Griffin, LL. (2003). *Sport Foundation for Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetic.
- Mielke, Danny. (2009). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Terjemahan oleh Eko Wahyu Setiawan. Bandung: Pakar Raya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widodo, Agung & Aziz, M.Thariq. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) terintegrasi dengan Al-Islam Kemuhammadiyah Bahasa Arab (ISMUBA) di SD/MI Muhammadiyah. *Jendela Olahraga. Volume 3 Nomor 1*, 48-56.
- Yoyo Bahagia. (2008). *Modul 1: Permainan Invasi*. Bandung: FPOK UPI.