

EVALUASI MANAJEMEN PERWASITAN TURNAMEN INTERNAL FUTSAL PGSD CUP

¹⁾Yohanes Lasa, ²⁾Yanuarius Ricardus Natal, ³⁾Robertus Lili Bile

Program Studi PJKR STKIP Citra Bakti

¹⁾yohaneslasa6@gmail.com, ²⁾yanuariusrichardus@gmail.com,

³⁾robertuslilibile16@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model latihan menggiring bola menggunakan langkah-langkah pengembangan digunakan meliputi : (1) penelitian produk yang telah ada (studi literature dan penelitian lapangan), (2) perencanaan dan pengembangan produk, (3) pengujian internal desain/validasi ahli ke-1, (4) revisi produk ke-1, (5) pengujian internal desain/validasi ahli ke-2, (6) revisi produk ke-2, (7) produk akhir. Instrument pengumpulan data penelitian ini adalah angket skala nilai, lembar observasi dan dokumentasi yang digunakan dalam tahap validasi ahli sebanyak dua kali yang dilengkapi dengan video simulasi penggunaan produk pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari : analisis deskriptif kualitatif dan analisis data deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah : 1) model latihan menggiring yang terdiri dari tiga bentuk variasi latihan yaitu : (1) model latihan lari zig-zag menggunakan alat bantu cone, (2) dribbling zig-zag tanpa bola menggunakan alat bantu cone, (3) dribbling zig-zag menggunakan bola dengan alat bantu cone. Panduan model latihan menggiring sebagai bentuk latihan teknik dasar menggiring menggunakan alat bantu cone. 2) produk pengembangan memenuhi kategori valid, untuk digunakan sebagai bentuk latihan keterampilan menggiring siswa ekstrakurikuler tingkat SMP, dengan hasil pengujian produk oleh para ahli adalah sebagai berikut : (1) ahli akademisi I di peroleh nilai rata-rata 45 dan berada pada kategori valid, (2) ahli akademisi II diperoleh nilai rata-rata 45 dan berada pada kategori valid, (3) ahli praktisi diperoleh nilai rata-rata 47 dengan kategori valid.

Sejarah Artikel

Dimasukkan : 5 Desember 2022
Direview : 11 Januari 2023
Diterima : 16 Mei 2023
Disetujui : 19 Mei 2023

Kata-kata Kunci:

sepak bola, menggiring, siswa

Article History

Submitted : December 5, 2022
Reviewed : January 11, 2023
Accepted : May 16, 2023
Published : May 19, 2023

Keywords:

Football, dribble, students

Abstract. In order to develop the ball model, the following research was conducted: (1) existing product research (literature and field research), (2) design design and product development, (3) internal testing of the first expert or validation, (4) one approved product revision, (5) internal testing of the second expert or validation, and (6) a value-scale analysis, an observation, and a documentation sheet used in the twilight zone. Both qualitative and quantitative descriptive data analyses are employed in the technical data analysis. 1) A drive model of three distinct activities was used in the study, including a zigzagging exercise employing a cone walker, a zigzagging device, and a ball with a cone. With the cone walker in tow, guide exercise models serve as a basic technique workout. 2) A perfect product fits a legitimate category to be utilised as a method of skill development to get a student enrolled in extracurricular activities through junior high school, with expert product testing results as follows: Academic I received an average grade of 45 and placed in a category that is legitimate; Academic II received an average grade of 45 and is in a category that is valid; and Practitioners received a grade of 47 that is valid.

PENDAHULUAN

Olahraga belakangan ini telah menjadi magnet yang tidak dapat terpisahkan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari. Aktivitas olahraga telah menjadi salah satu kebutuhan primer kalangan masyarakat luas saat ini, sehingga masing-masing individu selalu berpikir untuk meluangkan waktu guna melaksanakan aktivitas ini ditengah kesibukan sehari-hari. Kualitas berolahraga akan menemukan muara yang tepat bila dilaksanakan secara terarah, terukur terprogram dan ditata secara baik, sehingga berorientasi dari aktivitas olahraga tersebut bisa merupakan wadah pembinaan prestasi, pengembangan potensi minat dan bakat serta menjadi kebanggaan tersendiri akan sebuah nilai prestasi yang telah ditekuni setiap individu tersebut, (Natal 2018).

Menurut Luxbacher (2012 : 2) "pertandingan sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan".Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang digemari oleh masyarakat, sehingga olahraga ini dapat disebut sebagai olahraga yang paling populer di dunia. Hampir setiap perhelatan kejuaraan sepak bola baik level club ataupun Negara selalu menarik perhatian masyarakat. Bermain sepak bola tujuan utamanya ialah untuk mencari kemenangan, di mana kemenangan itu dapat terjadi apabila salah satu tim lebih banyak memasukkan gol ke gawang lawan. Hal itu tidak mudah dicapai karena dalam permainan sepakbola ada penjaga gawang atau sering disebut dengan kipper.Oleh karena itu untuk dapat memasukkan bola ke dalam gawang, pemain lawan harus pandai mencari kelemahan dari penjaga gawang atau kipper adalah area-area sudut gawang bagian atas kanan dan kiri, bagian bawah kanan dan kiri. Hal itu dapat dibuktikan pada instrument tes ketepatan tendangan ke arah gawang bahwa angka-angka besar terletak pada sudut kanan kiri atas bawah pada gawang.

Menurut Muhajir (2016: 5) sepakbola merupakan permainan menyepak bola dengan tujuan memasukkan bola kegawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri dari kemasukan bola serta pemain dapat menggunakan seluruh anggota badan kecuali bagian lengan. Kesebelasan yang baik adalah kesebelasan yang semua pemainnya menguasai tendangan bola dengan baik. Mengingat menendang merupakan faktor terpenting dan utama permainan sepak bola maka untuk menjadi pemain yang baik, perlulah pemain mengembangkan kemahiran dalam menendang. Menendang yang baik dalam permainan sepak bola memerlukan kemampuan memperkirakan jarak dan arah mana bola harus di hantarkan. Oleh karena itu, seorang pemain yang akan menendang bola hendaknya memperkirakan sejauh mana tendangannya dan kearah mana bola yang akan ditujuh. 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. Sukatamasi (2012 :34) membagi teknik bermain sepakbola menjadi 2, yaitu 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.

Para guru pendidikan jasmani diharapkan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang memadai agar dapat menacapai suatu keberhasilan dalam mengajar dan melatih, Penguasaan suatu metode mengajar dan melatih oleh seorang guru atau pelatih sangat penting dalam meningkatkan prestasi olahraga yang diharapkan. Keberhasilan guru dalam mengajar akan membawa dampak positif terhadap prestasi. Untuk meraih prestasi yang tinggi perlu dilaksanakan sebagai langkah dalam mencapai prestasi antara lain: dengan meningkatkan metode latihan serta memperbaiki sarana dan prasarana.

Soekatamsi (2016:14) Sepak bola adalah olahraga menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang. Memasuki abad ke 21, olahraga ini telah di mainkan oleh lebih dari 250 juta orang di 200 negara, dalam hal ini sepak bola telah menjadi olahraga paling populer di dunia. Sepakbola bertujuan untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya dengan menggunakan bola kulit ke gawang lawan. Sepak bola di mainkan dalam lapangan yang berbentuk persegi panjang, di atas rumput atau rumput sintesis.

Secara umum hanya penjaga gawang saja yang berhak menyentuh bola dengan tangan atau lengan di dalam di dalam daerah gawangnya, sedangkan 10 (sepuluh) pemain lainnya hanya diijinkan menggunakan seluruh tubuhnya selain tangan, biasanya dengan kaki untuk menendang, dada untuk mengontrol, dan kepala untuk menyundul bola. Tim yang berhasil mencetak gol lebih banyak sampai akhir pertandingan adalah pemenangnya. Jika hingga waktu berakhirimbang, maka dapat dilakukan pengundian, perpanjangan waktu maupun adu penalti, tergantung dari format penyelenggaraan kejuaraan, untuk pertandingan secara umum diperbarui setiap tahunnya oleh induk organisasi sepak bola internasional (FIFA), yang juga menyelenggarakan Piala Dunia setiap empat tahun sekali. Olahraga sepakbola selain menuntut fisik yang prima kebugaran tetapi juga teknik yang sangat baik. Tanpa keterampilan teknis yang kuat pemain tidak akan bisa mencetak gol atau bertahan secara efektif (Mielke, 2017: 2).

Menurut (Sardjono, 2016:16), kemampuan dasar harus betul-betul dikuasai dan dipelajari lebih awal untuk mengembangkan mutu permainan yang merupakan salah satu faktor yang menentukan menang atau kalahnya suatu kesebelasan dalam pertandingan. Kemampuan dasar bermain sepak bola dapat dikembangkan melalui latihan yang rutin agar dapat mencapai prestasi yang optimal di butuhkan pula dukungan peningkatan fisik serta bakat pemain. Dalam latihan untuk menguasai kemampuan dasar untuk dilakukan tanpa bersama teman, misalnya dengan menggunakan dinding untuk memantulkan bola atau dengan bola digantung. Menggiring berguna untuk mengontrol bola dan menguasainya sampai seorang rekan satu tim bebas dan memberikannya dalam posisi yang lebih baik. Seseorang yang mampu mengubah satu posisi yang berbeda dalam kecepatan tinggi dengan koordinasi yang baik, berarti keterampilannya cukup baik (Suyono, 2016: 3).

Berlatih dengan mempergunakan bola, dapat sekaligus memenuhi tiga fungsi. Pertama, latihan tersebut dapat meningkatkan keahlian masing-masing. Kedua, apa bila latihan tersebut mencakup gerakan, maka biasanya latihan tersebut dapat sekaligus melatih kecepatan. Ketiga, latihan yang di lakukan cukup lama, dapat memperbaiki stamina (Muchtar 2016:27). Menggiring bola tentunya memiliki tujuan tersendiri dalam permainan sepak bola. Hal itu dikarenakan teknik tersebut menjadi teknik dasar sepak bola yang mesti dikuasai oleh semua pemain. Umumnya, gerakan menggiring bola dilakukan dengan menggerakkan bola dengan cara ditendang pendek-pendek, lalu ke berbagai arah agar tidak direbut oleh lawan.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa siswa dalam melakukan latihan sepak bola belum maksimal terutama dalam hal ini yang ditandai pada saat melakukan latihan dan uji coba, bola sering hilang dari kaki ketika melakukan menggiring bola tidak sampai pada titik akhir latihan, variasi menggiring yang kurang bervariasi membuat siswa merasa jenuh sehingga siswa tidak melakukan dengan maksimal. Teknik dasar menggiring dapat dilakukan dengan beberapa pola latihan yang menarik dan mudah di mengerti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) level 3 menurut *Borg and Gall* yang penelitian dan pengembangan dengan tingkatan meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan sebuah model latihan “pengembangan model latihan menggiring dengan menggunakan kaki bagian dalam siswa ekstrakurikuler sepak bola” sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk peserta ekstrakurikuler dalam meningkatkan latihan menggiring dalam proses untuk mengembangkan prestasi belajar.

Subjek uji coba dalam penelitian ini berjumlah 29 orang yaitu siswa/i SMPN Satap 3 Jerebu'u kelas VII. Model latihan menggiring menggunakan kaki bagian dalam dengan pembagian jumlah subjek adalah: (a) 6 orang (3 putra dan 3 putri) sebagai peserta pelatihan pada uji coba terbatas (skala kecil), dan (b) 14 orang (11 putradan 3 putri) sebagai peserta pelatihan pada uji coba lapangan utama (skala besar). Subjek dalam penelitian ini akan mengikuti proses latihan/pembelajaran model latihan menggiring dengan menggunakan kaki bagian dalam secara langsung menggunakan produk awal.

Instrumen dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua instrumen untuk mengumpulkan data penelitian, yang dipakai dalam pengumpulan data yang berbeda, yaitu sebagai berikut.

1. Instrumen Validasi Draf Produk Awal

Instrumen validasi produk awal bertujuan untuk melakukan validasi desain produk awal menggunakan *expert judgments* (penilaian ahli) sebelum melakukan uji coba produk. Instrumen yang digunakan untuk validasi draf produk awal menggunakan instrument angket skala nilai yang dilengkapi dengan lembar evaluasi.

2. Instrumen uji kelayakan pemakaian produk awal bertujuan untuk menilai dan mengevaluasi kelayakan penggunaan produk, instrument ini digunakan pada uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan utama (skala besar) menggunakan instrument pedoman observasi yang dilengkapi dengan lembar evaluasi.

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan dua bentuk teknik analisis data, yaitu analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif digunakan pada data-data penelitian yang bersifat teks berupa komentar, catatan, masukan dan saran dari para ahli, sedangkan teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan pada data-data penelitian yang diperoleh dari hasil validasi ahli pada instrument angket skala nilai. Teknik analisis data digunakan untuk membuat kesimpulan umum dan saran atau masukan dalam kepentingan melakukan revisi produk dan rujukan dalam menarik kesimpulan akhir pengembangan produk serta simpulan akhir penelitian dan pengembangan ini.

Analisis data kuantitatif dalam penelitian ini secara rinci dilakukan pada data-data hasil penilaian validasi dengan skala nilai dari para ahli terhadap produk awal pada uji coba terbatas (skala kecil) dan uji coba lapangan utama (skala besar) penggunaan produk awal.

Data yang diperoleh dari hasil penilaian, kemudian dianalisis menggunakan norma kategorisasi sesuai dengan ketentuan Saifuddin Azwar (dalam Taro, 2017:114), sebagai berikut.

$X < (\mu - 1,0\sigma)$	: Rendah	Tidak sesuai/tidak efektif
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	: Sedang	Cukup sesuai/cukup efektif
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	: Tinggi	Sesuai/efektif

Berdasarkan kisi kisi angket dan lembar observasi produk awal yang digunakan dalam penelitian ini, maka hasil hitung normal kategorisasi adalah sebagai berikut.

Formula	Interval	Kategori	Simpulan
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	<23	Kurang Sesuai	Tidak layak
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X < (\mu + 1,0\sigma)$	23–37	Cukup Sesuai	
$(\mu + 1,0\sigma) \leq X$	>37	Sesuai	Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui masalah dan hal-hal yang terjadi di tempat penelitian berkaitan dengan permainan sepak bola atau dribbling, maka akan dilakukan peneliti yaitu dengan cara turun langsung ke sekolah untuk menajalankan kegiatan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 01 Agustus sampai 01 Oktober 2022 di SMP Negeri Satap 3 Jerebu'u. dalam kegiatan ini, ditemukan berbagai masalah yang disebabkan dalam permainan sepak bola sehingga permainan tidak dapat berjalan dengan lancar untuk mencapai tujuan. Berbagai permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah menengah pertama yang sedang mempelajari materi permainan sepak bola, antara lain : (1) sarana dan prasarana olahraga yang kurang memadai, (2) banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam berbagai teknik permainan sepak bol, (3) program latihan belum sempurna, (4) latihan yang diterapkan dalam permainan sepak bola cenderung tidak bervariasi.

Proses validasi draf produk II yang telah direvisi berdasarkan hasil konsultasi dan saran-saran perbaikan ahli sehingga menjadi draf produk pengembangan, kemudian divalidasi dengan memberikan draf produk berupa buku panduan model latihan menggiring bola dan video simulasi untuk divalidasi oleh 2 orang akademis dengan menggunakan instrument angket skala nilai yang disediakan dan telah tervalidasi sebelumnya. Skala nilai yang digunakan adalah skala nilai likert 1-5 dengan 10 item pertanyaan untuk memvalidasi model latihan menggiring bola sebagai bentuk latihan teknik dasar menggiring menggunakan cone pada siswa ekstrakurikuler sepak bola tingkat SMP. Adapun hasil pengisian angket skala nilai validasi draf produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Kode Ahli	Nomor Pertanyaan										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Hasil Penilaian Ahli Dari Angket Skala Nilai											
A1	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	45
A2	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	45
A3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	47

Keterangan :

A1 : Ahli (akademis)

A2 : Akademis 2

A3 : Ahli Praktisi

Perhitungan normative kategorisasi kesesuaian draf produk kedua yang dikembangkan berdasarkan data hasil ahli akademis, seperti pada tabel berikut.

Formula	Interval	Kategori
$X < (\mu - 1,0\alpha)$	$X < 21$	Kurang sesuai
$(\mu - 1,0\alpha) \leq X < (\mu + 1,0\alpha)$	$21 \leq X < 37$	Cukup sesuai
$(\mu + 1,0\alpha) \leq X$	$37 \leq X$	Sesuai

Sumber : (saifuddin Azwar, 2012:149)

Berdasarkan perhitungan normatif kategorisasi kesesuaian draf produk diatas, maka distribusi frekuensi penilaian para ahli akademis dapat dibuat pada tabel berikut.

Kategori	Kurang sesuai	Cukup sesuai	Sesuai	Jumlah
F	0	3	0	3
%	0	100%	0	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 4.19 dapat dilihat bahwa penilaian ketiga ahli pada validasi yang kedua terhadap kesesuaian alat bantu latihan cone terhadap permainan sepak bola memiliki rata-rata nilai 46, pada interval ($37 \leq x$), maka dikatakan bahwa alat bantu cone dalam permainan sepak bola yang dikembangkan sesuai sebagai aktivitas latihan sepak bola.

Berdasarkan permasalahan dari kajian studi analisis kebutuhan diatas, maka peneliti mengembangkan model latihan dribbling sebagai bentuk latihan teknik dasar sepak bola menggunakan alat bantu cone dalam penelitian ini ditekankan dengan harapan model latihan menggiring yang dikembangkan ini dapat dijadikan salah satu alternatif bentuk teknik dasar menggiring yang bervariasi sehingga dengan latihan yang menarik dan bisa meningkatkan minat siswa ekstrakurikuler dalam melatih menggiring dalam permainan sepak bola.

Desain produk awal model latihan menggiring sebagai bentuk latihan teknik dasar menggiring bola dengan menggunakan alat bantu latihan yaitu cone pada siswa ekstrakurikuler tingkat SMP terdiri dari tiga latihan utama, yaitu : pemanasan, latihan inti dan pendinginan. Model latihan pemanasan dan pendinginan mengikuti bentuk latihan pemanasan statis dinamis serta bentuk latihan pendinginan yang telah ada, sedangkan latihan ini fokus pengembangan yang meliputi : (1) Lari Zig-zag 10 Cone tanpa bola , (2) Lari Zig-zag 5 Cone tanpa bola , (3) Lari Zig-zag bentuk L tanpa bola, (4) Lari Zig-zag 10 Cone menggunakan bola, (5) Lari Zig-zag 5 Cone menggunakan bola, (6) Lari Zig-zag bentuk L menggunakan bola (7) Dribbling Zig-zag model lurus dengan bola, (8) Dribbling Zig-zag bentuk L dengan bola (9) Dribbling Zig-zag 5 Cone model kotak dengan bola, (10) Game Dribbling 3 vs 3.

Hasil produk akhir dari penelitian pengembangan ini yang telah dilaksanakan oleh peneliti adalah sudah sesuai dengan indikator pada materi latihan menggiring dalam permainan sepak bola dengan prinsip, unsur, bentuk aktivitas latihan yang dikembangkan praktis sesuai dengan intensitas latihan dan durasi latihan. Model latihan yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang dikembangkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yang dikembangkan dalam latihan menggiring dalam permainan sepak bola.

KETERBATASAN PRODUK AKHIR

Keterbatasan produk akhir dalam penelitian dengan model yang dikembangkan ini dilaksanakan hanya sampai pada ujian internal desain validasi ahli ke-1 produk yang digunakan belum sampai pada uji coba skala kecil, skala besar maupun uji efektivitas. Pengambilan sampel yang dilakukan peneliti disekolah adalah berjumlah 6 orang karena disesuaikan dengan kondisi. Peneliti hanya menggunakan 3 ahli yang terdiri dari 2 orang ahli akademis dan 1 orang ahli praktisi, untuk menilai dan mengevaluasi kesesuaian produk yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian produk awal oleh ahli, peneliti melakukan dengan cara memberikan produk dan video simulasi latihan yang dikembangkan kepada 3 ahli yang sudah ditentukan.

Hasil produk akhir dari penelitian dan pengembangan yang dibuat adalah sebuah model menggiring pada permainan sepak bola yang sesuai dengan bentuk latihan keterampilan menggiring siswa ekstrakurikuler. Produk pengembangan memenuhi kategori sesuai untuk digunakan dalam menggiring sepak bola pada siswa SMP.

KESIMPULAN

Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah model menggiring bola atau dribbling untuk meningkatkan keterampilan siswa bagi peserta didik menengah pertama. Model permainan sepak bola yang dikembangkan adalah suatu model permainan yang di tujukan untuk meningkatkan keterampilan menggiring. Dengan model permainan dapat meningkatkan antusias dan kesenangan., diharapkan siswa dapat menikmati proses latihan menggiring bola dengan baik. Selain itu dengan model permainan yang dikembangkan siswa akan mendapatkan fasilitas yang lebih mengenai kondisi dan situasi permainan. Dalam hal ini secara tidak langsung siswa mendapatkan konsep taktik dan srategi dalm melakukan dribbling mengenai waktu yang tepat dengan melihat celah untuk melakukan dribbling.

DAFTAR RUJUKAN

- Cholik Mutohir (2018). *Menjadi Pemain Sepak bola Profesional*. Teknik, Strategi, Taktik Menyerang & Bertahan. Jakarta:Kata Pena.
- Hadikie (2017). *Kutak katik Latihan sepak bola Usia Muda* . Jakarta: PT Visi Gala 2000.
- Harsono dkk (2016). *Menjadi Pemain Sepak bola Profesional*. Kata Pena.
- Junaedi dkk, (2015). *Sepak bola*. Depok: PT. RajagrafindoPersada.
- Komarudin (2017). *Dasar-dasar Sepak bola*. Jakarta: Pakar Raya.
- Lumintuarso (2015). *Dasar-Dasar Permainan Sepak bola*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Mielke (2017). "Peningkatan Pembelajaran Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak bola Menggunakan Modifikasi Bola Plastik". *Jurnal Pendidikan Olahraga, Volume: 6, Edisi: 1: 54-64*.
- Scheunemann (2016). *Latihan Dasar Andal Sepak bola Remaja*. Indonesia: Saka Mitra Kompetensi
- Sucipto dkk (2017). *Pengantar Teoridan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung:
- Sukadiyanto (2018). "Keterampilan Sepak bola Dasar." Diklat. Yogyakarta: FIK UNY
- Sukadiyanto (2018). *Teknik Dasar Bermain Sepak Bola*. Surakarta: TigaSerangkai.
- Sukatamsi (2016). *Meningkatkan Kebugaran Tubuh melalui Permainan Dan Olahraga Sepak bola*. Surabaya : Grasindo.
- Sukintaka (2015)). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII*, Jakarta: Erlangga