BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian adalah suatu cara untuk mendapatkan suatu kebenaran dari hipotesis sementara. Seperti yang dikemukakan oleh Hillway (1956), “Penelitian tidak lain dari suatu metode studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut.[1] Penelitian juga bisa diartikan sebagai usaha sadar yang diarahkan untuk mengetahui atau mempelajari fakta-fakta baru dan juga sebagai hasrat manusia yang memiliki rasa ingin tahu. Penelitian juga selalu berusaha memperoleh pengetahuan yang memiliki kebenaran ilmiah yang lebih sempurna dari pengetahuan sebelumnya yang kesalahannya lebih kecil dari pengetahuan yang telah terkumpul sebelumnya.

Proses untuk melakukan suatu penelitian dan mendapatkan suatu kebenaran yang diteliti, melewati beberapa tahapan. Seperti pendapat ahli tentang pengertian penelitian antara lain, “proses penemuan yang mempunyai karakteristik sistematis, terkontrol, empiris, dan mendasarkan

[1] Moh. Nazir, Ph.D, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) h.12

pada teori dan hipotesis atau jawaban sementara."[2] Dengan mengikuti tahap-tahap penelitian dengan baik dan benar, suatu masalah yang sedang di teliti akan mendapatkan hasil yang benar, dan bisa menghasilkan pengetahuan baru yang dapat di pertanggung jawabkan. Pengetahuan yang diperoleh dari penelitian dapat berupa fakta, generalisasi dan teori yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut. Jika Langkah-langkah penelitian sudah dilewati dengan baik, maka hasil yang valid sudah hampir pasti didapatkan.

Bentuk dari penelitian itu sendiri ada beberapa jenis yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, penelitian evaluasi, penelitian mendesak dan penelitian pengembangan *(development research).* Dari beberapa jenis tersebut, penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.[3]

Penelitian dimulai dari hasrat keingintahuan dan permasalahan, dilanjutkan dengan pengkajian landasan teoritis yang terdapat dalam kepustakaan untuk mendapatkan jawaban sementara atau hipotesis.

---

[2] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003) h.4

[3] Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) h.164

Masalah penelitian bisa timbul dalam kehidupaan manusia sehari-hari, saat manusia mendapatkan sebuah kesulitan dan ingin mencari jalan keluar. Sedangkan landasan teoretik merupakan sebuah pengkajian dari masalah yang timbul dengan teori-teori yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan masalah yang timbul.

Sukardi dalam bukunya mendefinisikan penelitian adalah "usaha seseorang yang dilakukan secara sistematis mengikuti aturan-aturan metodologi misalnya observasi secara sistematis, dikontrol, dan mendasarkan pada teori yang ada dan diperkuat dengan gejala yang ada".[4]

1. Pengembangan Model Dick&Carey

Penelitian dan pengembangan model Dick&Carey "didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi".[5]

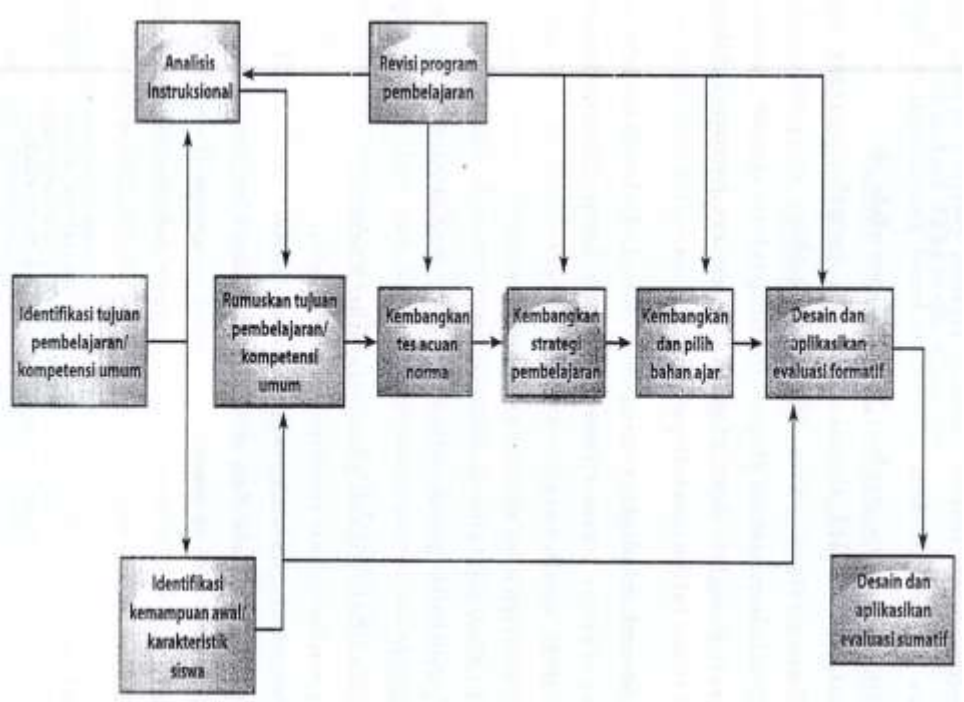
Pengembangan model Dick&Carey merupakan pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Diperlukan untuk menciptakan desain sistem

---

[4] Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), h.5

[5] Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 98

pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran.



Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick&Carey
Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran,* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 100

2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematik, penilaian hasil belajar,

dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*".[6]

Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE
Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran,* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 112

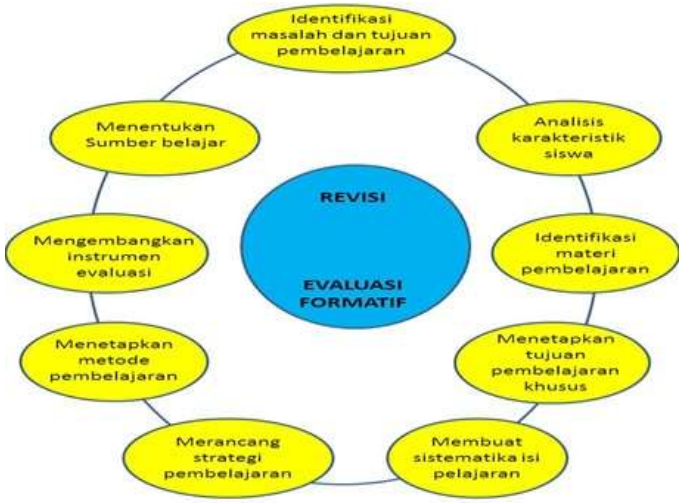
Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunanakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efesien, dan menarik. Langkah evaluasi dan revisi yang dapat dianfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

[6] *Ibid.,*h. 110-111

3. Model Jerold E. Kemp

Jerol E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan desai sistem pembelajaran. Model desain pembelajran ini memungkinkan penggunanya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja.[7]

Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien dan menarik

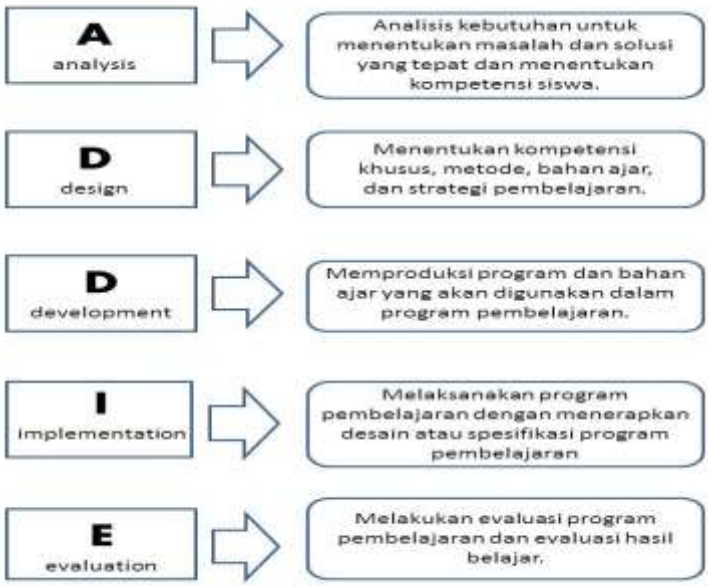


Gambar 2.3 Model Pengembangan Jerold E. Kemp
Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran,* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

[7] *Ibid.,*h.117-118

4. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis, (D)esain, (D)evelopment, (I)mplementation,* dan *(E)valuation.*[8]



Gambar 2.4 Model Pengembangan ADDIE
Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran,* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

ADDIE dilakukan secara sistematik dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan intruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

---

[8] *Ibid.,* h. 125

5. Model Borg&Gall

Borg & Gall mengatakan sebagai berikut;

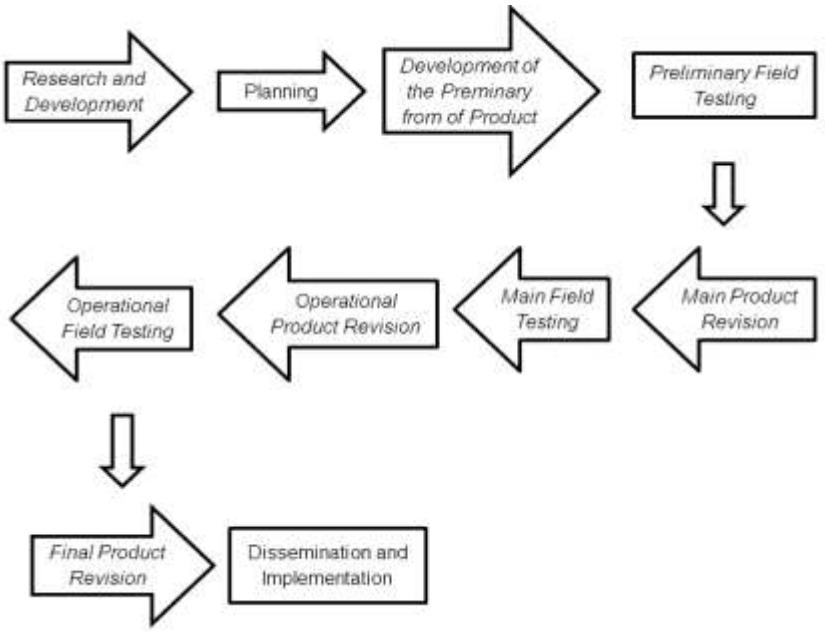
> *Research and development is an industry based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria effectiveness, quality, or similar standard.*[9]

Penelitian dan pengembangan model Borg&Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur. Dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematik di uji di lapangan, di evaluasi dan di sempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektivan, kualitas atau standar dalam penelitian.

Pada penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan refrensi untuk kegiatan olahraga rekreasi yang dipadukan dengan cabang olahraga sepak bola. Untuk mempermudah sistematika peneliti maka akan digambarkan menggunakan *chart* mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian oleh Borg dan Gall:

---

[9] Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, *Eighth Edition Educational Research* (NewYork, 2007), h.589



Gambar 2.5 *Chart* Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983
Sumber : *Educational Research An Introduction*. New York:Longman.

Penelitian ini dapat di terapkan di lapangan dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan memahami hal-hal yang dibutuhkan. Suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk sehingga menjadi efektif dan dapat digunakan untuk kegiatan olahraga rekreasi. Perhatikan kondisi lapangan yang akan digunakan untuk kegiatan bermain pastikan aman dari berbagai macam benda berbahaya seperti paku dan pecahan kaca. Sarana dan peralatan juga harus dipersiapkan agar kegiatan bermain lebih efektif.

Menurut Richey dan Klein dalam Emzir menyatakan bahwa ;

> *The system study of design, development dan evaluation processes with the aim of estabilising an empirical basis for the creation of*

> *instructional and noninstructional products&tools and new or enchanceh models that govern their development.*[10]

Proses dalam pengembangan ini merupakan proses evaluasi dengan tujuan empiris untuk menciptakan peningkatan produk instruksional&non instruksional serta alat dan model baru yang mengatur perkembangan proses pembelajaran.

Menurut Nusa Putra:

> Penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan model yang sekaligus memenuhi syarat ketelitian dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian, didapatkan model yang sunguh-sungguh efektif, bermanfaat dan dapat menggali lebih dalam.[11]

Dibutuhkan syarat ketelitian yang terpenuhi dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan model yang efektif dan bermanfaat serta dapat menggali lebih dalam. Sehingga model dalam penelitian pengembangan memiliki tujuan yang tepat sebagai cara untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukmadinata, “Penelitian dan Pengembangan adalah Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu

---

[10] Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 264

[11] Nusa Putra, *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hh. 161-162

produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan".[12]

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukan siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah awal dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi produk yang akan dihasilkan.

Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan, penelitian pengembangan menemukan pola, dan pertumbuhan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan ajar, bagi sekolah. contoh pengembangan dari bahan ajar adalah buku ajar, alat peraga, modul matematika dan sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yang dihasilkan diuji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Model penelitian dan pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat

[12] Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 164

analisis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen.

> Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dan dapat diuji keefektivitasan dari produk tersebut. Sukmadinata juga menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.[13]

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat dipertanggungjawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dala perencanaan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hasil penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah *(scientific methods).*

> Penelitian pengembangan *(development research)* adalah kajian secara sistematik untuk merancang, mengembangkan dan mengevakuasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran

[13] *Ibid.*, h. 164

> yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara ilmiah.[14]

Penelitian yang dilaksanakan dengan beberapa tahapan secara sistematik dengan harapan akan mendapatkan model pembelajaran yang dapat di terima di masyarakat luas. Sehingga tujuan utama dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar

Buku *education research* menyatakan bahwa:

> Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mendasari tentang strategi meningkatnya pendidikan di sekolah karena penelitian pengembangan ini relatif baru di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan pembelajaran sebelumnya.[15]

Jadi Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan meneliti validasi produk, yang artinya penelitian ini bukan mengembangkan produk yang sudah ada tetapi membuat produk untuk menambah pengetahuan lagi atau menjawab masalah yang ada di sekitar kita.

Penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup bagus untuk memperbaiki praktik. Pengertian lain penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah

---

[14] Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 195.

[15] *Ibid.,* h. 277

untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yang menghasilakan suatu produk yang telah dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam kegiatan olahraga dengan metode bermain yang dipadukan dengan cabang olahraga sepak bola untuk anak usia dini. diawali menganalisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi dari hasil uji coba. Dalam hal ini yang akan dikembangkan adalah model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini (6-8) tahun.

B. Konsep Model yang Dikembangkan

1. Pengertian Model

Model menggambarkan tingkat terluas dari praktik pendidikan dan berisikan orientasi filosofi pembelajaran. Model digunakan untuk menyeleksi dan menyusun strategi pembelajaran. dan menyusun strategi pembelajaran, metode keterampilan, dan aktifitas pembelajaran untuk memberikan tekanan pada salah satu bagian pembelajaran. Joyce dan weill (1980) mengidentifikasi sedikitnya 23 model yang diklasifikasi ke dalam empat kelompok.[16]

1. Model-model Memproses Informasi, 2. Model-model Personel, 3. Model-model Interaksi Sosial, 4. Model-model Perubahan perilaku.

[16] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) h. 74

Model juga diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai: (1) suatu tipe desain; (2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; (3) suatu sistem asumsi-asumsi, data-data, dainferensi-inferensi yang dipakai untuk menggambarkan secara matematis suatu obyek atau peristiwa; (4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; (5) deskripsi suatu sistem yang mungkin imajiner; dan (6) penyajian data yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukan sifat bentuk aslinya.[17]

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil, 1980:1).[18] Menurutnya model dapat digunakan untuk mengorganisasikan berbagai sumber kemudian dipakai sebagai stimulus untuk mengembangkan hipotesis dan membangun teori ke dalam istilah/keadaan yang konkrit untuk menerapkannya pada praktik atau menguji teori.

---

[17] Komarudin, *Kamus istilah karya tulis ilmiah* (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 100.

[18] Rusman, *Model-Mocel Pembelajaran* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2010), h.133

Model adalah abstraksi dunia nyata atau representasi peristiwa kompleks atau sistem dalam bentuk naratif, matematis, grafis atau lambang lain. Atau model juga bisa diartikan rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, system, atau konsep, yang seringkali berupa penyederhanaan atau idealisasi.[19] Yang dapat berupa :

1. Model Fisik
2. Model Citra
3. Atau rumusan matematis

Semua orang dapat merancang model-model, yang merealisasikan ide-ide atau fikiran menjadi sesuatu yang bermanfaat. Membuat model adalah seperti mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Jadi semua orang bisa membuat model jika seseorang bisa mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dalam penellitian dan pengembangan ini yang dimaksud dengan model merupakan pola langkah-langkah yang meliputi analisis, pengembangan, pembuatan materi dan evaluasi dalam rangka memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan.

[19] https://id.wikipedia.org/wiki/Model diakses tanggal 22 Desember 2016

2. Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.[20] Dengan bermain anak usia dini mampu mendapatkan informasi baru, kesenangan dan mengembangkan imajinasinya untuk perkembangan fisik maupun psikisnya. Bermain adalah dorongan langsung dari dalam diri setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran.[21] Jadi bagi anak, bermain adalah sebuah pekerjaan. Tempat mereka belajar dan mendapatkan pengalaman baru, untuk pertumbuhan dan perkembangan dirinya dimasa yang akan datang.

Bermain juga merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain.[22] Karena bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak, dan untuk anak usia dini bermain merupakan salah satu cara terbaik untuk belajar, dengan bermain anak usia dini mampu melatih motorik

---

[20] Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan* (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini), (Jakarta, PT Grasindo, 2000) h.1

[21] Sri Nuraini, Hartman Nugraha, *Teori dan Praktek Permainan kecil* (Jakarta: Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 2015) h.3

[22] Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013), h.2

halus dan motorik kasar untuk perkembangan dirinya dimasa yang akan datang.

1. Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan.[23] Kegiatan yang mengunakan motorik halus seperti bermain *puzzle,* membuat garis, melipat kertas, menyusun balok, menulis dan masih banyak lagi.
2. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot otot besar, sebagian besar atau seluruh anggota tubuh, yang dipengaruhi oleh usia, berat badan dan perkembangan anak secara fisik.[24] Contoh kegiatan yang menggunakan motorik kasar biasanya yang berhubungan dengan gerak atau olahraga seperti berlari, melompat, berguling, kemampuan duduk, menendang dan lain-lain.

Jangan terlalu banyak tidak memperbolehkan atau melarang anak usia dini untuk bermain karena takut jatuh atau kotor, yang kita perlukan cukup menjaga tanpa harus melarang. Karena jika terlalu banyak larangan maka semakin sedikit pengalaman yang dimiliki untuk perkembangannya. Dan juga motoriknya tidak terlatih sejak dini, khususnya motorik kasar.

---

[23] http://www.bidanku.com/perkembangan-motorik-halus-anak diakses tanggal 22 Desember 2016

[24] http://www.*parenting.*co.id/balita/motorik+kasar+vs+motorik+halus diakses tanggal 23 Desember 2016

Menurut Mayke S. Tedjasaputra bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya saja memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan – perasaan tertekan, dll. Bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa.[25] Bermain merupakan cara anak usia dini berkomunikasi dan menambah teman, dengan bermain anak usia dini bisa memiliki banyak teman dan menambah perbendaharaan kata untuk masa depannya. Aktifitas bermain untuk anak usia dini berarti juga melatih dirinya untuk bersosialisasi dengan lingkungan luar dan orang banyak, karena kepandaian untuk bersosialisasi sangat penting untuk masa depannya.

Jadi kesimpulannya bermain itu adalah sarana yang sangat penting untuk perkembangan fisik dan psikologi anak usia dini untuk bekalnya dimasa yang akan datang. Karena dengan bermain anak usia dini dapat mengetahui pengetahuan baru, mendapatkan teman dan menambah perbendaharaan kata, dan juga melatih dirinya untuk bersosialisasi dengan lingkungan luar dan orang banyak. Jangan mempersempit ruang lingkup anak untuk bermain, karena itu akan menghambat proses belajar dan juga menghambat untuk mendapatkan pengalaman baru.

---

[25] *Ibid.,* h.3

3. *Kicking* pada Sepak Bola

Dalam sepak bola terdapat 7 teknik dasar, yaitu menendang (*Kicking*), menghentikan atau mengontrol (*controlling*), menggiring (*dribbling*), Menyundul (*heading*), Merampas (*tackling*), Lemparan kedalam (*Throw-in*), dan menjaga gawang (*Goal keeping*). Yang akan dibahas adalah salah satu teknik yaitu menendang (*kicking*).

Menendang bola dalam permainan sepak bola adalah salah satu komponen teknik dasar utama yang harus dikuasai oleh pesepakbola maupun seseorang yang sedang melakukan olahraga sepakbola.[26] Menendang (*kicking*) adalah salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola yang sangat penting. Tujuannya adalah untuk membebaskan pertahanan dari serangan lawan, untuk memberi umpan atau operan dan mencetak goal.[27] Karena karakteristik olahraga sepak bola adalah dengan menendang. Tujuan utama menendang (*kicking*) bola adalah untuk Mengumpan (*Passing*) dan Menembak kearah gawang (*shooting*). Jika teknik dasar ini tidak bisa dikuasai, mustahil seseorang bisa memainkan cabang olahraga sepak bola ini dengan baik atau memenangkan pertandingan.

---

[26] Muhammad Muhyi Faruq, *Meningkatkan Kebugaran Tubuh Melalui Permainan dan Olahraga Sepak bola* (Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008) h.53

[27] Marta Dinata, *Dasar-Dasar mengajar sepakbola* (Jakarta: Cerdas Jaya, 2003) h.22

Teknik dasar menendang (*kicking*) pun dibagi menjadi 3 bagian, yaitu

1. Menendang dengan kaki bagian dalam (*inside foot*)
2. Menendang dengan kaki bagian luar (*outside foot*)
3. Menendang menggunakan punggung kaki

a. Mengumpan (*Passing*)

Mengumpan (*Passing*) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain.[28] Jadi dengan *passing* suatu tim bisa memindahkan zona permainan dari tempat atau daerah yang sudah ramai atau penuh oleh lawan ketempat yang lebih kosong, untuk melepaskan diri dari penjagaan lawan yang tujuannya mencetak goal. Dan dengan melakukan *passing* membuat lawan bekerja keras untuk mendapatkan atau merebut bola.

Berikut ini adalah teknik *passing* berdasarkan pengenaannya.

1. *Passing* menggunakan kaki bagian dalam

Gambar 2.6 Langkah-langkah *passing* menggunakan kaki bagian dalam
Sumber : Dokumentasi Penelitian

[28] Dany Mielka, *SOCCER Fundamentals/ Dasar-Dasar SEPAK BOLA* (Bandung: Pakar raya, 2007) h. 19

2. *Passing* menggunakan kaki bagian luar

Gambar 2.7 Langkah-langkah *passing* menggunakan kaki bagian luar
Sumber : Dokumentasi Penelitian

3. Passing menggunakan punggung kaki

Gambar 2.8 Langkah-langkah *passing* menggunakan punggung kaki
Sumber : Dokumentasi Penelitian

Passing juga salah satu cara untuk membangun serangan yang tujuannya adalah untuk mencetak *goal.* Selain itu, anda memerlukan operan yang baik untuk melakukan gerakan menyerang, dan sebaliknya, operan-

operan yang tak tepat merupakan penyebab paling utama gagalnya serangan.[29] Berikut 2 jenis mengumpan "*passing*" pada sepak bola :

1. Operan pendek (*short pass*)

Operan pendek adalah operan yang dilakukan kepada teman dengan jarak dekat. Yang tujuannya untuk memindahkan momentum permainan dan untuk mencetak *goal*. Operan pendek adalah cara yang paling aman dan paling umum untuk memindahkan bola pada jarak-jarak yang relatif pendek.[30]

2. Operan panjang (*long pass*)

Teknik operan yang dilakukan untuk memberikan bola kepada teman yang jaraknya berada cukup jauh. Kunci kemahiran ini adalah melakukannya dengan baik pada jarak-jarak pendek, misalnya sekitar 15 yard, sambil belajar menendang bola itu secara bersih dan keras, sebelum perlahan-lahan meningkatkannya setelah melakukan latihan berkali-kali.[31]*Long passing* pun terbagi menjadi panjang tinggi dan panjang rendah.

Dari kedua jenis *passing* ini memiliki tujuan dan maksud yang berbeda-beda. Seperti operan pendek (*short pass*) ada dua faktor utama dalam operan bola itu. Yang pertama agaknya cukup jelas, tetapi anak anak muda tak selalu menyadari kenyataan bahwa operan-operan bola itu tak selalu ditujukan kepada seorang pemain. Dalam situasi pertandingan banyak

---

[29] Richard widdows dan Paul Buckle, *Sepakbola keterampilan.taktik.fakta* (Jakarta: WHSMITH,1981)h.23

[30] *Ibid.,*h. 23

[31] *Ibid.,*h.23

operan bola yang ditujukan keruang agar dapat dikejar oleh kawan bermain, disamping yang langsung ke kaki atau ke depan seseorang. Berikut adalah jenis passing menurut fungsi dan tujuannya :

1. *Wall Pass* adalah *passing* yang dilakukan untuk mengelabuhi lawan
2. *Through Pass* adalah passing ke daerah kosong di pertahanan lawan, yang memudahkan teman satu tim untuk mendapatkan bola tersebut dan mencetak *goal*.
3. *Back Pass* adalah mengembalikan passing kepada teman satu tim.
4. *Drop pass* yaitu Passing tidak selalu diarahkan menuju ke gawang, salah satu jenis *passing* yang sangat bagus adalah *drop pass,* yang diberikan kepada teman satu tim di belakangmu. *Passing* ini sangat menguntungkan karena dapat menciptakan ruang dan juga membuyarkan penjagaan lawanmu
5. *Passing Give and Go* Merupakan peluang bagi seorang pemain untuk melakukan passing kepada teman satu tim dan selanjutnya berlari kedepan. Pemain yang menerima passing dengan cepat mengembalikan bola ke pemain pertama ketika mereka bersama-sama maju ke daerah lain lapangan.

Bobot atau kekuatan operan bola itu sama pentingnya dengan arahnya. Operan yang lemah akan dicegat. Operan bola yang ditendang terlalu kuat akan sulit untuk mengontrolnya bagi si penerima, atau jika ditendang ke ruangan kosong mungkin tak mudah diraih.

b. Menembak (Shooting)

Menembak (*shooting*) adalah salah satu teknik *kicking* yang tujuannya untuk mencetak *goal* dengan menembak bola ke dalam gawang lawan. *Shooting* biasa dilakukan dengan tendangan keras dan diarahkan ke tempat yang sulit dijangkau oleh penjaga gawang lawan. Pertandingan-pertandingan sepakbola dimenangkan dengan mencetak gol, dan lebih 70% dari gol-gol itu berasal dari tembakan.[32] Dari situ bisa disimpulkan bahwa Menembak adalah teknik dasar yang sangat penting pada sepak bola.

Menembak (*shooting)* juga dilakukan dengan beberapa bagian kaki dan yang pasti tujuan dan fungsinya berbeda-beda, yaitu :

1. Menggunakan kaki bagian dalam, Teknik ini membuat perputaran bola kearah dalam.

Gambar 2.9 Langkah-langkah *shooting* menggunakan kaki bagian dalam
Sumber : Dokumentasi Penelitian

[32] *ibid*., h.26

2. Menggunakan kaki bagian luar, Teknik ini membuat perputaran bola kearah luar.

Gambar 2.10 Langkah-langkah *shooting* menggunakan kaki bagian luar
Sumber : Dokumentasi Penelitian

3. Menggunakan punggung kaki, Teknik ini biasa digunakan untuk melakukan tembakan yang keras ke gawang lawan.

Gambar 2.11 Langkah-langkah *shooting* menggunakan punggung kaki
Sumber : Dokumentasi Penelitian

4. Karakteristik Anak usia dini

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat *fundamental* bagi kehidupan selanjutnya.[33] Anak usia dini secara umum adalah anak yang berumur di bawah 0 – 8 Tahun. Dalam masa-masa ini, potensi anak-anak usia dini harus di rangsang dengan banyak hal agar saat dewasa nanti kemampuan yang dimiliki beragam. PAUD adalah *stimul*asi bagi masa yang penuh dengan kejadian penting dan unik yang meletakkan dasar bagi seseorang di masa dewasa.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 Tahun (NAEYC, 1992). Untuk rentang usia anak usia dini di Indonesia sesuai dengan undang-undang sistem Pendidikan adalah 0 – 6 Tahun. [34]

Tetapi berdasarkan definisi dari National Association for The Education of Young Children, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 – 8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik itu swasta ataupun negeri, TK, dan SD.[35]

---

[33] Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini* (Bandung: PT Refika Aditama, 2011) h.7

[34] *Ibid., h.7*

[35] https://mutiarabijaksana.com/2014/06/22/pentingnya-mengetahui-karakteristik-anak-usia-dini/ diakses tanggal 25 Desember 2016

Pada saat rentang umur 0-8 tahun disebut "*Golden Age*", Karena pada rentang umur 0-8 tahun segala sesuatu yang diajarkan mudah diserap dan ditangkap oleh memori mereka sampai dewasa. Jadi untuk orang tua atau pendamping anak usia dini selalu ajarkan hal-hal positif, jangan sampai melakukan hal negatif didepan anak, karena nanti dia akan mencontohnya. Seperti yang diucapkan Fernie (1988) meyakini bahwa pengalaman-pengalaman belajar awal tidak akan pernah bisa diganti oleh pengalaman-pengalaman berikutnya, kecuali dimodifikasi.[36] Jadi anak usia dini adalah emas yang harus diasah kemampuannya dengan hal-hal yang baik, untuk menentukan seperti apa kelak jika dewasa baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasaan. Jadi sejak dini sudah dilatih motorik halus dan kasarnya, dilatih otak kanan dan kirinya agar dengan bermacam-macam hal, untuk masa depannya. Seperti yang diungkapkan (Berk, 1992) Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek seperti: fisik, sosio-emosional, dan kognitif sedang mengalami masa yang tercepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.[37]

Anak Usia dini adalah mahluk yang tidak bisa disamakan oleh orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa

---

[36] Suyadi, Maulidya Ulfah, *Konsep dasar PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h.16

[37] Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Loc.Cit.,h.7*

yang dia lihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar.[38] Itu merupakan sifat dasar anak usia dini. Anak juga bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan mahluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.[39]

Ada beberapa aspek-aspek perkembangan pada anak usia dini[40], yaitu :

1. Aspek perkembangan Kognitif

   Anak memiliki cara berfikir yang berbeda dengan orang dewasa. Sebagai bagian dari aspek perkembangan anak usia dini, perkembangan kognitif piaget dibagi menjadi 4 tahap, yaitu :

   - Tahap Sensorimotor (0-24 bulan)

     Pada masa ini, kemampuan bayi terbatas pada gerak refleks dan panca inderanya. Bayi tidak dapat mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, atau kepentingan orang lain. Maka dari itu, bayi dianggap “egosentris”.

   - Tahap praoperasional (2-7 tahun)

     Anak mulai dapat menerima rangsangan, tetapi sangat terbatas. Ia juga masih “egosentris” karena hanya mampu mempertimbangkan sesuatu dari sudut pandang dirinya sendiri. Kemampuan berbahasa dan

[38] Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Loc.Cit.,h.7*

[39] Uyu Wahyudin, Mubiar Agustin, *Loc.Cit.,h.7*

[40] http://belajarpsikologi.com/aspek-aspek-perkembangan-anak-usia-dini/ diakses tanggal 26 Desember 2016

kosakata anak juga sudah berkembang, meski masih jauh dari kata logis.

- Tahap operasional konkret (7-11 Tahun)

  Pada masa ini, kemampuan mengingat dan berpikir secara logis pada anak sudah meningkat. Anak juga sudah mengerti konsep sebab akibat secara rasional dan sistematis. Kemampuan belajar konsep meningkat, sehingga anak mulai bisa belajar matematika dan membaca.

- Tahap operasional formal (mulai umuer 11 tahun)

2. Aspek perkembangan Fisik

   Aspek ini meliputi meliputi pertambahan berat badan, tinggi badan, perkembangan otak, serta keterampilan motorik kasar dan motorik halus.

3. Aspek perkembangan bahasa

   Periode kritis dalam perkembangan kemampuan bahasa terjadi sejak bayi lahir sampai dengan usia lima tahun. Kemampuan berbahasa anak tumbuh dan berkembang pesat selama masa prasekolah.

4. Aspek perkembangan Sosio-Emosional

   Aspek ini sesungguhnya telah dimulai sejak bayi dilahirkan. Pada masa pertumbuhan, anak cenderung mengungkapkan emosinya melalui gerakan otot, seperti melempar, membanting, ataupun memukul. Namun dengan bertambahnya usia , reaksi emosional umumnya akan berubah menjadi verbal alias pengucapan perasaan atau kata-kata tertentu.

Jadi sangat baik jika anak usia dini diberikan bekal yang banyak. Karena 5 tahun pertama adalah masa emas bagi perkembangan motorik anak.[41] Selain diajarkan berhitung, membaca, pengalaman gerak juga tidak kalah penting untuk anak usia dini.

C. Kerangka Teoritik

Penerapan Model bermain *kicking* pada sepakbola untuk anak usia dini adalah suatu cara agar anak usia dini gembira dan atusias saat melakukan aktifitas olahraga. Karena pelaksanaannya menggunakan metode bermain yang dipadukan dengan cabang olahraga sepak bola, dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan salah satu teknik dasar pada sepak bola yaitu *kicking.* Kicking dibagi menjadi 2 tujuan yaitu *passing* atau mengoper dan *shooting* atau menembak. dengan metode bermain yang cocok untuk anak usia dini. Tujuannya adalah agar anak usia dini gembira dan atusias saat melakukan aktifitas olahraga yang dipadukan dengan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh anak- anak yaitu sepak bola, dan mengurangi anak usia dini yang malas berolahraga karena permainan yang ada di *handphone* dan computer

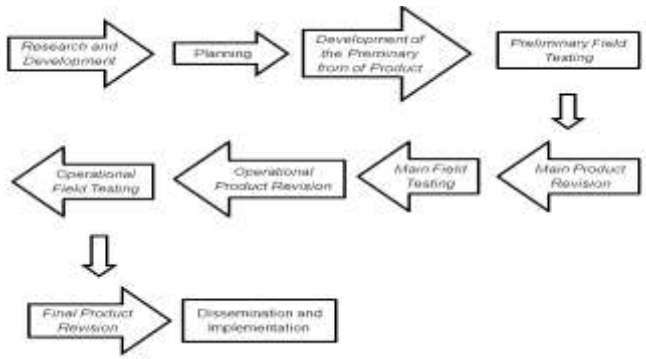
Sample akan diberikan permainan selama kurang lebih 2 bulan, dengan pertemuan 1 kali dalam seminggu yaitu di hari minggu. Setiap

[41] M. Yazid Busthomi, *Penduan Lengkap PAUD* (Indonesia, Citra Publishing, 2012) h.27

minggunya akan diberikan 3 sampai 5 permainan tergantung cukupnya waktu dan sample. Permainan akan diberikan kepada sample dari yang sederhana sampai ke yang agak sulit, maksudnya adalah dari yang tidak menggunakan alat sampai ke yang rumit dengan menggunakan alat. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media agar anak antusias dan bersemangat untuk berolahraga adalah bermain, dan mengurangi anak-anak dari malas berolahraga. Dari bermain anak-anak bisa belajar banyak hal untuk perkembangan gerak dasar dan mengasah kemampuan otak serta mendapatkan pengalaman baru.

D. Rancangan Model

Desain model dalam rancangan model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini (6-8) Tahun menggunakan model dari Brog & Gall yang dikutip dari :



Gambar 2.12 *Chart* Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, Tatang Ary Gumanti, Yunidar, Syahruddin
Sumber : *Metode Penelitian Pendidikan* Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016

1) Potensi Dan Masalah

Penentuan potensi masalah dalam model bermain *kicking* pada sepak bola adalah berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan pelatih dan pengurus menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini (6-8) Tahun di *Indonesian Rising Star Soccer School*.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data disini adalah mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, telaah pakar dan uji coba lapangan.

3) Desain Produk

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini. Dalam pembuatan model-model bermain *kicking* pada sepak bola yang dibuat peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli di bidang sepak bola dan ahli dibidang teori bermain untuk anak usia supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna.

4) Validasi Desain

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal mengunakan 6-10 subjek untuk melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini (6-8) Tahun tersebut kepada para pakar ahli model. Setiap pakar diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahhan dan kekuatannya. untuk menelaahnya.

5) Revisi Desain

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli di bidang sepak bola dan teori bermain untuk anak usia dini, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model sarana bermain tersebut.

6) Uji Coba Produk

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan dengan dua kali tahapan uji coba produk kecil dengan 15 orang subyek dan uji coba produk besar dengan 30 subyek. Pengujian ini dapat membandingkan efektivitas dan efisiensi model bermain.

7) Revisi Produk

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli serta hasil uji lapangan utama.

8) Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba lapangan operasional ini dilakukan terhadap 10-20 subyek data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

9) Revisi Produk

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model *bermain kicking* pada sepak bola berdasarkan saran dari para ahli serta berdasarkan uji coba lapangan.

10) Produksi Masal

Mengimplementasikan dan menyebarkan prodak melalui pertemuan atau jurnal ilmiah. Bekejasama dengan penerbit untuk sosialisasi prodak serta komersial dan memantau distribusi control.