

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil dari model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun ditulis dalam bentuk buku panduan model bermain. Buku tersebut menyajikan berbagai model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini (6-8) tahun yang telah diurutkan tingkat kesulitannya dari model pertama sampai dengan yang terakhir.

Model bermain *kicking* dilakukan dengan 2 jenis, secara individu dan berkelompok di setiap modelnya. Setiap model bermain disajikan dengan bentuk dan tujuan yang sama, tetapi langkah-langkah di setiap model bermain yang berbeda serta disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini agar nantinya harapan yang diinginkan dapat dicapai.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini (6-8) tahun bertujuan untuk menganalisis seberapa penting model bermain untuk dikembangkan.

Adapun hasil analisis kebutuhan dalam penelitian menggunakan data wawancara dengan pelatih Indonesia *Rising Star Soccer School* tersebut

pada tanggal 1 Februari 2017. Berikut dijabarkan mengenai hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan

No	Butir Pernyataan	Temuan
1	Berapa kali pertemuan latihan dalam seminggu di Indonesia <i>Rising Star Soccer School</i> ?	Dalam seminggu hanya 1 kali, tetapi jika ingin melakukan latihan tambahan bisa kami fasilitasi.
2	Media atau alat apa yang digunakan saat latihan berlangsung?	<i>Marker, Cones, Ledder, Gawang kecil dan yang pasti bola dan gawang.</i>
3	Bagaimana proses pelaksanaan materi <i>kicking</i> pada saat latihan di Indonesia <i>Rising Star Soccer School</i> ?	Berjalan seperti biasa, ada yang antusias dan ada yang kurang antusias.
4	Apakah <i>coach</i> pernah menerapkan model bermain <i>kicking</i> pada saat menyampaikan materi <i>kicking</i> ?	Pernah, tapi tidak di setiap sesi latihan
5	Apa <i>coach</i> setuju jika dikembangkan model-model bermain <i>kicking</i> untuk anak usia dini? Apa Alasannya?	Sangat setuju, karena materi latihan untuk 6-8 Tahun masih mendasar. Diberikan permainan agar tidak merasa bosan, sehingga harus diselingi oleh materi yang ringan (fun).

2. Model *Draft Final*

1) Nama Permainan : Lawan Kata

a. Tujuan Permainan

- Melatih Konsentrasi
- Melatih *passing* agar tepat pada target yang dituju

b. Sarana dan Prasarana

- Cone/ Marker
- Bola Sepak
- Lapangan sepak bola

c. Cara Bermain

- Saat Pelaksanaan dibutuhkan 5 orang
- Lalu peneliti menyebutkan satu arah seperti “kanan”, “kiri”, “Depan”, “Belakang” , nanti orang yang berada di tengah melakukan *passing* berlawanan arah dari yang diinstruksikan oleh peneliti kepada 4 orang teman yang berada disekelilingnya.

d. Peraturan

- Waktu bermain 15 menit
- *Passing* diusahakan keras dan tepat kepada teman yang dituju



Gambar 4.1 Lawan Kata
Sumber : Dokumentasi Penelitian

2) Nama Permainan : *Pass your color*

a. Tujuan Permainan

- Mengajarkan cara passing pada sepak bola dengan metode bermain
- Untuk memperkenalkan anak usia dini tentang warna dasar

b. Sarana dan Prasarana

- *Cones/ Marker*
- Bola Sepak
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Peneliti akan memulai permainan dengan peluit.
- Peneliti akan menyebutkan satu warna, contoh : merah.
- Orang yang berada ditengah akan menerima passing dari orang yang berada di *marker/cones* yang disebut warnanya, lalu tugas orang yang berada ditengah mengembalikan *passing* yang dilakukan oleh orang yang berada di *marker/cons* yang warnanya disebut.

d. Peraturan

- Waktu bermain 15 menit.
- *Passing* diusahakan keras dan tepat kepada teman yang dituju.



Gambar 4.2 *Pass your color*
Sumber : Dokumentasi Penelitian

3) Nama Permainan : Lawan Arah

a. Tujuan Permainan

- Melatih sentuhan kaki pada bola (*ball feeling*)
- Membiasakan *passing* menggunakan kaki kanan dan kiri
- Melatih Konsentrasi

b. Sarana dan Prasarana

- *Cones/ Marker*
- Bola Sepak
- Lapangan
- *Stopwatch*

c. Cara bermain

- Ada 2 orang saat pelaksanaan, 1 orang berdiri di satu *marker* dan 1 orang yang lain berdiri diantara 2 *marker*.
- Perintah pelaksanaan berada di peneliti. Peneliti akan menyebutkan “kanan” atau “kiri”, jika peneliti menyebutkan arah “kanan” berarti orang yang berdiri di *marker* melakukan *passing* ke *marker* yang berada di kiri, berlawanan arah.
- Orang yang berada di antara *marker* bergerak kearah tersebut dan mengembalikan bola kepada orang yang berada di satu *marker*
- Bisa menggunakan variasi lain dengan menggunakan lawan. Tugas dari lawan ini adalah meng*intercept/* memotong *passing* yang akan dilakukan.

d. Peraturan

- Waktu bermain 3 menit sampai 5 menit



Gambar 4.3 Lawan Arah
Sumber : Dokumentasi Penelitian

4) Nama Permainan : Bergerak Asik

a. Tujuan Permainan

- Memberikan latihan *koordinasi* untuk perkembangan gerak dasar anak usia dini
- Melatih tendangan agar akurat

b. Sarana dan Prasarana

- *Marker*
- Gawang Kecil
- Bola Sepak
- *Stopwatch*
- Peluit
- Lapangan Sepak Bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan gerak dasar seperti, melompat, slalom/ zig-zag atau melompat
- Lalu melakukan tendangan bola kearah gawang kecil
- Dan dilanjut dengan orang berikutnya

d. Peraturan

- Waktu Bermain 10 menit
- Dari kedua tim/ kubu yang bermain, yang paling sedikit memasukkan bola kedalam target yaitu gawang kecil akan mendapat hukuman yang telah disepakati



Gambar 4.4 Bergerak Asik
Sumber : Dokumentasi Penelitian

5) Nama Permainan : Menyusun kata dengan *Kicking*

a. Tujuan Permainan

- Melatih akurasi *Kicking*
- Membiasakan berkomunikasi sebelum mengambil keputusan untuk bersama
- Mengenal Huruf atau Abjad

b. Sarana dan Prasarana

- Kertas Huruf atau Abjad
- Gawang Kecil
- Lapangan Sepak Bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan tendangan kearah gawang kecil
- Jika bola masuk ke dalam gawang, dibolehkan untuk mengambil 1 huruf atau abjad, jika bola tidak masuk kedalam gawang tidak diperbolehkan untuk mengambil 1 huruf atau abjad
- Dan dilanjut orang berikutnya sampai terkumpul kata yang dimaksud

d. Peraturan

- Waktu bermain 5 menit sampai 10 menit
- Kelompok yang kalah mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama



Gambar 4.5 Menyusun Kata dengan *Kicking*
Sumber : Dokumentasi Penelitian

6) Nama Permainan : Dapatkan Balonmu

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan *Kicking*
- Melatih kecepatan reaksi untuk anak usia dini

b. Sarana dan Prasarana

- Gawang Kecil
- *Cones/ Marker*
- Balon
- Peluit
- Lapangan Sepak Bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan tendangan menggunakan bola kedalam gawang
- Jika masuk masuk kedalam gawang bisa mengambil 1 (satu) buah balon, jika tidak masuk tidak bisa mengambil balon
- Lalu dilanjut dengan orang berikutnya dan begitu seterusnya

d. Peraturan

- Waktu bermain 10 menit
- Kelompok yang lebih sedikit mengumpulkan balon, mendapatkan hukuman yang telah disepakati



Gambar 4.6 Dapatkan Balonmu
Sumber : Dokumentasi Penelitian

7) Nama Permainan : Jawab dan Masukkan bola kedalam target

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan *Kicking* pada sepak bola
- Memberikan pengalaman gerak dasar dengan bermain
- Memberi pengetahuan umum kepada anak usia dini

b. Sarana dan Prasarana

- Bola sepak
- Gawang kecil
- *Cones*
- Peluit
- Lapangan sepak bola

c. Cara bermain

- Peserta melakukan gerak dasar bisa berupa melompat, zig-zag
- Lalu peneliti akan memberikan sebuah pertanyaan, yang menjawab dengan benar berhak melakukan tendangan kearah gawang kecil
- Dan dilanjut dengan orang berikutnya

d. Peraturan

- Tim atau kelompok yang paling sedikit memasukkan bola kedalam gawang, mendapatkan hukuman yang telah disepakati



Gambar 4.7 Jawab dan masukkan bola kedalam target
Sumber : Dokumentasi Penelitian

8) Nama Permainan : *Kick and Move*

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan tendangan pada sepak bola
- Melatih gerak dasar anak usia dini dengan bermain

b. Sarana dan Prasarana

- *Marker*
- *Cones*
- Bola Sepak
- Gawang Kecil

c. Cara Bermain

- Melakukan gerak dasar melompat atau zig-zag
- Lalu melakukan 'suit'
- Yang menang 'suit' mendapatkan kesempatan melakukan tendangan ke gawang kecil

d. Peraturan

- Kelompok atau tim yang paling sedikit memasukan bola kedalam gawang kecil, akan mendapatkan hukuman yang telah disepakati



Gambar 4.8 *Kick and Move*
Sumber : Dokumentasi Penelitian

9) Nama Permainan : *Passing* Kalimat

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan *passing*
- Melatih konsentrasi dan daya ingat anak usia dini

b. Sarana dan Prasarana

- *Cones*
- *Marker*
- Bola Sepak
- Peluit
- *Stopwatch*
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Peneliti akan memberikan sebuah kalimat
- Lalu kalimat tersebut disampaikan kepada orang berikutnya, dengan cara melakukan *passing* terlebih dahulu
- Kalimat harus sampai kepada orang terakhir
- Setelah itu orang terakhir melakukan gerak dasar/ *koordinasi*

d. Peraturan

- Waktu bermain 10 menit
- Kelompok atau tim yang paling sedikit mengumpulkan kalimat, mendapatkan hukuman yang telah disepakati



Gambar 4.9 *Passing Kalimat*
Sumber : Dokumentasi Penelitian

10) Nama Permainan : Kenakan Balonmu

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan *Passing*

b. Sarana dan Prasarana

- Bola Sepak
- *Marker*
- Balon

c. Cara Bermain

- Sample akan melakukan *passing* mengenai *marker* yang ada balon di atasnya. Dan setiap warna balon, berbeda-beda teknik *passing*nya. Bisa menggunakan kaki bagian dalam, bagian luar ataupun punggung kaki.

d. Peraturan

- Jika melakukan kesalahan, mendapatkan hukuman yang telah disepakati sebelum permainan dimulai.



Gambar 4.10 Kenakan Balonmu
Sumber : Dokumentasi Penelitian

11) Nama Permainan : Memburu Target

a. Tujuan Permainan

- Melatih akurasi *Kicking*

b. Sarana dan Prasarana

- Bola Sepak
- Webbing
- Gawang
- *Cones*
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Peserta atau *sample* melakukan tendangan kearah gawang yang telah diberikan *webbing* dan *cones* sebagai pengukur point.

d. Peraturan

- Digawang sudah dibagi beberapa bagian, dan setiap bagian memiliki poin yang berbeda-beda.
- Dan menggunakan variasi lain, yaitu *cones* yang disusun, dan setiap *cones* yang disusun memiliki poin berbeda-beda.



Gambar 4.11 Memburu Target
Sumber : Dokumentasi Penelitian

12) Nama Permainan : Bergerak dan Tembak

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan dan kekuatan *shooting* dengan bermain

b. Sarana dan Prasarana

- *Cones*
- Gawang Sepak bola
- Bola Sepak
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Peneliti akan memberikan sebuah pertanyaan, yang jawabannya benar bisa maju ke *cones* berikutnya dan melakukan tembakan ke gawang. Jika salah tetap ditempat dan tidak melakukan tembakan ke gawang.
- Bisa juga menggunakan variasi lain. Melakukan 'suit' yang menang bisa maju ke *cones* berikutnya dan melakukan tembakan ke gawang. Jika kalah 'suit' tetap ditempat dan tidak melakukan tembakan ke gawang.

d. Peraturan

- Yang finish lebih dulu dengan memasukkan lebih banyak bola kedalam gawang dia
- Peserta yang kalah mendapatkan hukuman yang telah disepakati



Gambar 4.12 Bergerak dan Tembak
Sumber : Dokumentasi Penelitian

13) Nama Permainan : Temukan Bolamu

a. Tujuan Permainan

- Mengajarkan rasa percaya diri
- Memberikan nilai-nilai kepemimpinan
- Memberikan pengalaman *kicking* pada sepak bola melalui media bermain

b. Sarana dan Prasarana

- Bola Sepak
- Gawang
- *Cones*
- Penutup mata
- Lapangan sepak bola

c. Cara Bermain

- Saat pelaksanaan permainan berpasangan
- Ada yang mengarahkan dimana posisi bola dengan menepuk bahu atau pundak temannya. Dan satu lainnya matanya ditutup lalu mencari dimana posisi bola.
- Kemudian melakukan *Shooting* kearah gawang.

d. Peraturan

- Waktu bermain 10 menit per peserta
- Pasangan yang paling sedikit memasukkan bola dan dengan waktu paling lama mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama



Gambar 4.13 Temukan Bolamu
Sumber : Dokumentasi Penelitian

14) Nama Permainan : Mengumpulkan Target

a. Tujuan Permainan

- Melatih ketepatan *Kicking*
- Memberikan pengalaman gerak dasar

b. Sarana dan Prasarana

- Webbing
- *Cones* atau *Marker*
- Bola Sepak
- Gawang
- Lapangan Sepak Bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan *kicking* kearah gawang yang sudah diberi point, tergantung ketepatan *Kicking* yang dilakukan
- Setelah melakukan *kicking* peserta mundur kearah *cones*, kemudian melakukan *kicking* bola berikutnya

d. Peraturan

- Peserta yang paling sedikit mengumpulkan point mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama



Gambar 4.14 Mengumpulkan Target
Sumber : Dokumentasi Penelitian

15) Nama Permainan : Mengarahkan *Shooting*

a. Tujuan Permainan

- Melatih *Shooting* menggunakan kaki kanan dan kiri
- Membiasakan konsentrasi untuk anak usia dini

b. Sarana dan Prasarana

- Gawang
- *Cones*
- Bola Sepak
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Akan ada 2 gawang sebagai targer. Peserta yang berada ditengah melakukan *shooting* kearah gawang, bola akan diberikan oleh server dari kanan atau kiri
- Peneliti akan memberikan aba-aba melakukan *shooting* menggunakan kaki kanan atau kaki kiri

d. Peraturan

- Masing-masing peserta mendapatkan kesempatan selama 3 menit
- Akan dibuat seperti kompetisi, yang memasukkan bola kedalam gawang yang paling sedikit akan mendapat hukuman sesuai kesepakatan



Gambar 4.15 Mengarahkan *Shooting*
Sumber : Dokumentasi Penelitian

16) Nama Permainan : *Shooting* dan cocokan warna

a. Tujuan Permainan

- Melatih *Shooting*
- Merangsang indera pengelihatannya melalui warna untuk anak usia dini

b. Sarana dan Prasarana

- Bola Sepak
- Balon
- Kertas origami atau kertas warna
- Gawang
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan *shooting* kearah gawang
- Setelah itu mencocokkan warna dengan kertas warna atau kertas origami

d. Peraturan

- Yang paling sedikit membuat goal atau salah mencocokkan warna mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama



Gambar 4.16 *Shooting* dan cocokan warna
Sumber : Dokumentasi Penelitian

17) Nama Permainan : *Turn Back and Shoot*

a. Tujuan Permainan

- Melatih *shooting*
- Melatih konsentrasi

b. Sarana dan Prasarana

- Bola Sepak
- *Marker/ Cones*
- Gawang
- Lapangan Sepak bola

c. Cara Bermain

- Peneliti akan menjatuhkan salah satu bola yang dipegang, jika yang dijatuhkan bola yang berada ditangan kanan, berarti peserta berputar kearah kanan
- Bisa juga menggunakan variasi lain, jika yang dijatuhkan bola yang berada ditangan kanan, berarti peserta berputar kearah berlawanan yaitu kiri
- Lalu peserta melakukan *shooting* kearah gawang dari bola yang akan diberikan oleh orang yang berada disamping gawang

d. Peraturan

- Peserta yang membuat memasukkan bola kedalam gawang paling sedikit mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama



Gambar 4.17 *Turn Back and Shoot*
Sumber : Dokumentasi Penelitian

18) Nama Permainan : Toss Dengan Temanmu

a. Tujuan Permainan

- Melatih *shooting*
- Memberikan pengalaman gerak dasar

b. Sarana dan Prasarana

- Bola Sepak
- *Cones*
- Gawang
- Lapangan Sepak Bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan gerak dasar Zig-zag
- Setelah itu lari menuju *cones*
- Dan lari kearah bola kemudian melakukan *shooting* kearah gawang
- Kembali lalu melakukan toss dengan temanmu, kemudian melakukan hal yang sama

d. Peraturan

- Tim atau kelompok yang memasukkan bola kedalam gawang lebih sedikit mendapatkan hukuman yang telah disepakati bersama



Gambar 4.18 Toss Dengan Temanmu
Sumber : Dokumentasi Penelitian

19) Nama Permainan : Memasukkan bola dan bergerak

a. Tujuan Permainan

- Melatih *shooting*
- Memberikan pengalaman gerak dasar

b. Sarana dan Prasarana :

- Bola Sepak
- *Cones*
- *Marker*
- Gawang
- Lapangan Sepak Bola

c. Cara Bermain

- Peserta melakukan gerak dasar berupa gerakan zig-zag
- Lari menuju *Cones*
- Kemudian lari menuju bola dan melakukan *shooting* kearah gawang
- Lalu kembali ketempat sambil melakukan gerakan dasar meloncat

d. Peraturan :

- Waktu bermain 5-10 menit



Gambar 4.19 Memasukkan bola dan Bergerak
Sumber : Dokumentasi Penelitian

B. Kelayakan Model

Sebelum model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun yang telah dibuat dianggap valid dan layak untuk diujicobakan ke subjek penelitian, dalam hal ini siswa *Soccer School Indonesia Rising star*. Peneliti melakukan tahap validasi atau uji kelayakan model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun kepada 2 ahli, yaitu ahli sepak bola dan ahli teori bermain untuk anak usia dini. Kedua ahli ini akan mengkoreksi model yang telah dikembangkan, untuk kemudian dinyatakan layak untuk diujicobakan. Berikut kesimpulan dari uji ahli yang telah dilakukan dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.2 Evaluasi Kelayakan Model dari Para Ahli

No	Nama	Penerimaan model		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Model 1	Ya		Layak/Valid
2	Model 2	Ya		Layak/Valid
3	Model 3	Ya		Layak/Valid
4	Model 4	Ya		Layak/Valid
5	Model 5	Ya		Layak/Valid
6	Model 6	Ya		Layak/Valid
7	Model 7	Ya		Layak/Valid
8	Model 8	Ya		Layak/Valid
9	Model 9	Ya		Layak/Valid
10	Model 10	Ya		Layak/Valid
11	Model 11	Ya		Layak/Valid
12	Model 12	Ya		Layak/Valid
13	Model 13	Ya		Layak/Valid
14	Model 14	Ya		Layak/Valid
15	Model 15	Ya		Layak/Valid
16	Model 16	Ya		Layak/Valid
17	Model 17	Ya		Layak/Valid
18	Model 18	Ya		Layak/Valid
19	Model 19	Ya		Layak/Valid

1. Data hasil Validasi Ahli Sepak bola

Rancangan Produk yang telah disusun oleh peneliti, divalidasi oleh ahli sepak bola yaitu Nur Fitranto, M.Pd yang menjabat sebagai dosen di Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta. Validasi produk ini dilaksanakan tanggal 18 Januari 2017.

2. Data hasil Validasi Ahli teori bermain untuk anak usia dini

Rancangan Produk yang telah disusun oleh peneliti, divalidasi oleh ahli teori bermain untuk anak usia dini yaitu Abdul Gani, M.Pd yang menjabat sebagai dosen di Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta. Validasi produk ini dilaksanakan tanggal 24 Januari 2017.

C. Revisi Produk

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui para ahli yaitu : 1 ahli sepak bola dan 1 ahli teori bermain untuk anak usia dini, terdapat beberapa bagian yang perlu direvisi dalam rancangan produk yang dibuat sebelum melalui tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan dari revisi produk adalah agar produk yang akan diujicobakan ke subjek penelitian lebih sempurna. Berikut ringkasan saran dan masukan dari para ahli terhadap produk yang dibuat :

1. Ahli sepak bola menyarankan untuk memberikan variasi lain dalam 1 permainan dan lebih dimunculkan kegiatan bermain atau unsur rekreasinya dalam permainan yang dibuat.
2. Ahli teori bermain untuk anak usia dini menyarankan untuk dibuatkan sebuah instrument untuk mengukur apakah permainan ini efektif atau tidak lalu dibuat berupa *Compact Disk*.

Adapun hasil rangkuman dari revisi produk yang dibuat tercantum di 4.3 berikut ini :

Table 4.3 Revisi Produk

No	Model Bermain	Saran dan Masukkan
1	Model 1	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas dan berikan variasi lain dalam 1 permainan
2	Model 2	Tidak ada saran dan masukkan
3	Model 3	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas
4	Model 4	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas
5	Model 5	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas dan berikan variasi lain dalam 1 permainan
6	Model 6	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas dan berikan variasi lain dalam 1 permainan
7	Model 7	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas
8	Model 8	Penggunaan sarana dan prasarana
9	Model 9	Tidak ada saran dan masukkan
10	Model 10	Tidak ada saran dan masukkan
11	Model 11	Berikan variasi lain dalam 1 permainan yang bentuk permainannya hampir sama
12	Model 12	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas
13	Model 13	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas
14	Model 14	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas
15	Model 15	Berikan variasi lain dalam 1 permainan yang bentuk permainannya hampir sama
16	Model 16	Tidak ada saran dan masukkan
17	Model 17	Tidak ada saran dan masukkan
18	Model 18	Tidak ada saran dan masukkan
19	Model 19	Peraturan dan cara bermain harus lebih diperjelas

1. Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Berikut akan dijelaskan hasil dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan di *Soccer School Indonesia Rising star* dengan rancangan produk model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun sebagai berikut. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan tanggal 20 Januari 2017, dilakukan dalam 6 kali pertemuan menggunakan 5-10 siswa *Soccer School Indonesia Rising star* di lapangan *International Sport Club Indonesia Ciputat, Kota Tangerang Selatan*.

Kesesuaian hasil Uji coba kelompok kecil dengan rancangan produk model bermain *Kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun.

- 1) Permainan Lawan Kata dinyatakan sesuai, 2) Permainan *Pass your color* dinyatakan sesuai, 3) Permainan Lawan Arah dinyatakan sesuai, 4) Permainan Bergerak asik dinyatakan sesuai, 5) Permainan Menyusun kata dengan *Kicking* dinyatakan sesuai, 6) Permainan Dapatkan Balonmu dinyatakan sesuai, 7) Permainan Jawab dan Masukkan bola kedalam target dinyatakan sesuai, 8) Permainan *Kick and Move* dinyatakan sesuai, 9) Permainan *Passing* Kalimat dinyatakan sesuai, 10) Permainan Kenakan Balonmu dinyatakan sesuai, 11) Permainan Memburu Target dinyatakan sesuai, 12) Permainan Bergerak dan Tembak dinyatakan sesuai, 13) Permainan Temukkan Balonmu dinyatakan sesuai, 14) Permainan Mengumpulkan Target dinyatakan sesuai,

15) Permainan Mengarahkan *Shooting* dinyatakan sesuai, 16) Permainan *Shooting* dan Cocokkan Warna dinyatakan sesuai, 17) Permainan *Turn back and shoot* dinyatakan sesuai, 18) Permainan Toss dengan Temanmu dinyatakan sesuai, 19) Permainan Memasukkan bola dan bergerak dinyatakan sesuai.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Berikut akan dijabarkan hasil dari uji coba kelompok besar yang dilakukan di *Soccer School Indonesia Rising star* dengan rancangan produk model bermain *Kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun sebagai berikut. Uji coba kelompok besar dilaksanakan dalam 8 kali pertemuan pada 1 Februari 2017 sampai dengan 1 maret 2017 di lapangan *International Sport Club Indonesia Ciputat, Kota Tangerang Selatan*.

Kesesuaian hasil Uji coba kelompok besar dengan rancangan produk model bermain *kicking* pada sepak bola untuk anak usia dini 6-8 tahun.

1) Permainan Lawan Kata dinyatakan sesuai, 2) Permainan *Pass your color* dinyatakan sesuai, 3) Permainan Lawan Arah dinyatakan sesuai, 4) Permainan Bergerak asik dinyatakan sesuai, 5) Permainan Menyusun kata dengan *Kicking* dinyatakan sesuai, 6) Permainan Dapatkan Balonmu dinyatakan sesuai, 7) Permainan Jawab dan Masukkan bola kedalam target dinyatakan sesuai, 8) Permainan *Kick and Move* dinyatakan sesuai, 9) Permainan *Passing* Kalimat dinyatakan sesuai, 10) Permainan Kenakan Balonmu dinyatakan

sesuai, 11) Permainan Memburu Target dinyatakan sesuai, 12) Permainan Bergerak dan Tembak dinyatakan sesuai, 13) Permainan Temukkan Balonmu dinyatakan sesuai, 14) Permainan Mengumpulkan Target dinyatakan sesuai, 15) Permainan Mengarahkan *Shooting* dinyatakan sesuai, 16) Permainan *Shooting* dan Cocokkan Warna dinyatakan sesuai, 17) Permainan *Turn back and shoot* dinyatakan sesuai, 18) Permainan Toss dengan Temanmu dinyatakan sesuai, 19) Permainan Memasukkan bola dan bergerak dinyatakan sesuai.