



JURNAL CERDAS SIFA PENDIDIKAN

ISSN 2252-8245 (print), 2809-8986 (online)
Volume 13 Nomor 1 Tahun 2024, Halaman 46 - 57
Tersedia Online di
<https://online-journal.unja.ac.id/csp>
DOI : 10.22437/csp.v13i1.27713

Research Article



Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan untuk Usia U14 – U15 dalam Permainan Sepak Bola Berbasis Blog

Bangkit Yudho Prabowo¹, M. Agus Nurcholis^{2*}, Adhe Saputra³
Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia¹²³
Correspondence author : agusnurcholis02e@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media berbasis blog digunakan untuk mengembangkan model latihan taktik bertahan untuk usia 14-15 tahun dalam permainan sepakbola dan bagaimana media berbasis blog tersebut dapat menjadi sumber yang layak dan mudah diakses untuk anak-anak tersebut. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan serta data kuantitatif, yang diperoleh melalui instrumen angket validasi. Studi ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk media latihan berbasis blog untuk mempertahankan sepak bola memperoleh skor 84 dengan skor maksimal 90, dan dianggap sangat valid dengan persentase 78-100% dengan kategori yang sangat baik dan dapat digunakan dalam latihan sepak bola. Validasi materi selanjutnya, yang memperoleh skor 91 dengan skor maksimal 105, juga dianggap sangat valid dengan persentase 87,5%-100% dengan kategori yang sangat baik dan dapat digunakan dalam latihan sepak bola.

Kata Kunci: Pengembangan; Latihan Taktik; Sepak Bola.

Media Development of Defensive Tactics Training for U14 – U15 Ages in Blog-Based Football Games

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out how blog-based media is used to develop defensive tactics training models for 14-15 year olds in football games and how blog-based media can be a viable and accessible resource for such children. This research includes development research as well as quantitative data, obtained through validation questionnaire instruments. This study uses research and development (R&D) method. The results showed that blog-based training media products to maintain football obtained a score of 84 with a maximum score of 90, and were considered very valid with a percentage of 78-100% with excellent categories and can be used in soccer training. The subsequent validation of the material, which obtained a score of 91 with a maximum score of 105, is also considered very valid with a percentage of 87.5%-100% with an excellent category and can be used in football training.

Keywords: Development; Tactical training; Football.

PENDAHULUAN

Pengenalan strategi dan taktik dalam permainan sepak bola memiliki peran krusial dalam pengembangan kemampuan pemain muda. Di tengah evolusi teknologi informasi dan komunikasi, pendekatan terhadap pengajaran dan pembelajaran aspek-aspek permainan telah mengalami transformasi signifikan. Salah satu platform yang menarik perhatian dalam konteks ini adalah blog, yang memberikan kemungkinan untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif kepada para pemuda yang terlibat dalam permainan sepak bola. Menurut O'Connor et al. (2018), penggunaan teknologi digital dalam pelatihan sepak bola memungkinkan pelatih untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan pemahaman pemain muda tentang taktik dan strategi permainan. Dalam rentang usia 14-15 tahun, tahap perkembangan fisik dan kognitif mereka menuntut pendekatan latihan yang tepat, terutama dalam memahami dan mengaplikasikan taktik pertahanan dalam permainan sepak bola. Saat ini, masih terdapat tantangan dalam menyajikan materi latihan taktik dengan cara yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berubah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media latihan taktik pertahanan khusus untuk kelompok usia U14-U15 dalam permainan sepak bola dengan mengadopsi pendekatan berbasis blog. Ford et al. (2010) menunjukkan bahwa pemain sepak bola usia 14-15 tahun berada dalam fase perkembangan kritis di mana pemahaman taktik dan pengambilan keputusan sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan platform digital seperti blog dapat memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif mereka dengan menyajikan konten yang dinamis dan interaktif. Media latihan taktik yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik pemain muda akan membantu meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep taktik pertahanan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengaplikasikannya dalam situasi nyata permainan. Keunggulan utama dari pendekatan berbasis blog adalah kemampuannya untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan interaktivitas, yang secara kolektif dapat meningkatkan efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Menurut Palao et al. (2015), berbagai media dalam platform digital seperti blog dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pemain muda serta memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif. Interaktivitas yang ditawarkan oleh blog juga memungkinkan umpan balik langsung, yang penting dalam proses pembelajaran taktik pertahanan sepak bola. Tujuan permainan sepak bola adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya dan mempertahankan gawang dari serangan lawan. Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan sebelas orang, di mana setiap tim berusaha mempertahankan gawang mereka dan mencoba menjebol gawang lawan (Luxbacher, 2011). Dalam sepak bola, pemain tidak hanya bermain secara asal dan memasukkan bola ke gawang lawan, tetapi juga memerlukan strategi atau taktik untuk memenangkan pertandingan. Ada banyak macam dan variasi taktik yang dapat digunakan oleh pemain sepak bola. Taktik merupakan komponen penting dalam permainan sepak bola. Menurut Primasoni & Sulistyono (2016:29), taktik adalah pemikiran tentang bagaimana mengalahkan tim lawan terlepas dari komponen teknik, fisik, dan mental. Oleh karena itu, taktik perlu terus dikembangkan agar permainan sepak bola semakin berkembang, peluang terciptanya gol semakin banyak, dan permainan sepak bola semakin menarik untuk ditonton. Semakin banyak variasi taktik permainan, semakin sulit bagi lawan untuk menebak taktik yang akan digunakan saat pertandingan. Dalam sepak bola, taktik adalah gagasan atau siasat untuk mencapai kemenangan dengan cara sportif. Taktik itu

sendiri dapat berubah sesuai dengan situasi jika lawan mengubah strategi mereka saat pertandingan. Pelatih harus jeli melihat situasi dan kondisi di lapangan.

Pertandingan adalah refleksi dari latihan yang telah dilakukan, sehingga pelatih harus memberikan latihan yang mirip dengan kondisi pertandingan agar taktik dapat dijalankan dengan baik. Saat ini, sepak bola sudah mulai diterapkan untuk anak usia dini dengan harapan dapat membentuk bibit pemain yang baik, sehingga saat dewasa mereka sudah matang dan menjadi pemain hebat. Dengan diajarkan sejak dini berbagai taktik sepak bola, anak-anak memiliki banyak waktu untuk mempelajari dan mempraktikkan hingga mereka lihai dalam taktik tersebut. Di era perkembangan teknologi yang canggih saat ini, seperti smartphone yang telah menyebar luas bahkan hingga ke anak-anak, banyak anak yang sudah memiliki handphone. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Unicef pada tahun 2014 menunjukkan setidaknya ada 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia yang merupakan pengguna internet dan media digital saat ini. Taktik dalam sepak bola terbagi menjadi dua macam, yaitu taktik menyerang dan taktik bertahan. Pada umumnya, semua tim ingin melakukan serangan, tetapi strategi bertahan juga harus dilakukan karena tidak mungkin kedua tim menyerang secara bersamaan. Banyak tim yang menerapkan strategi bertahan ketika mengetahui tim lawan memiliki kemampuan yang lebih baik, sehingga pertahanan individu, kelompok, maupun tim harus dilakukan agar tim memiliki strategi pertahanan yang baik.

Pertahanan tim yang baik terjadi ketika fondasi pertahanan individu sudah baik, sehingga sebelum melakukan pertahanan secara keseluruhan, para pemain belakang harus dibekali pemahaman tentang pertahanan kelompok. Saat bertahan, bukan hanya pemain belakang saja yang bertugas, tetapi dua gelandang (*double pivot*) juga melindungi empat bek di belakang mereka saat bertahan, berkoordinasi dalam taktik yang diarahkan oleh pelatih. Pertahanan taktik dasar diartikan sebagai siasat yang dilakukan oleh perorangan, kelompok, maupun tim terhadap lawan dengan tujuan memenangkan pertandingan. Adapun taktik yang sering digunakan dalam taktik bertahan dalam permainan sepak bola adalah man-to-man marking dan zona pertahanan. Man-to-man marking adalah penjagaan satu lawan satu, sedangkan zona pertahanan adalah penjagaan area pertahanan berdasarkan posisi pemain, biasanya digunakan dalam situasi bertahan ketika tertekan. Taktik pertahanan dalam sepak bola sangat beragam, pelatih dari seluruh dunia dapat berkreasi menciptakan taktik pertahanan, mulai dari menerapkan tiga pemain belakang dengan lima gelandang, lima pemain belakang dengan tiga gelandang, hingga empat pemain belakang dengan empat gelandang. Di era sepak bola modern seperti saat ini, taktik akan lebih fleksibel, contohnya pemain belakang tidak selalu berperan sebagai pemain bertahan, tetapi juga dapat berperan sebagai wing back yang maju hingga garis pertahanan lawan untuk melakukan crossing.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengimbangan adalah proses, cara, atau perbuatan mengimbangkan. Lebih lanjut dijelaskan dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia karya WJS Poerwadarminta (dalam Sukiman, 2012), bahwa pengimbangan adalah perbuatan menjadikan bertambah, berubah seimbang (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Menurut Hamdani (2013), pengimbangan adalah suatu atau langkah-langkah untuk mengimbangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk baru melalui pengimbangan. Menurut Sugiyono (2016), pengimbangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk seperti media, bahan ajar,

dan juga proses. Pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2015). Sementara menurut Seels dan Richey (2012), pengembangan adalah "proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik". Bolling (dalam Januszewski & Molenda, 2008) mengungkapkan bahwa "teknologi pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat." Istilah pengembangan dalam teknologi pendidikan sering disebut dengan menciptakan, yang berarti proses membuat atau menciptakan berbagai sumber belajar yang lengkap dalam memfasilitasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Sartono (2016), kata blog berasal dari weblog yang diperkenalkan pertama kali pada 1998 oleh John Barger. Barger memberi nama weblog untuk mengkhususkan istilah website yang bersifat pribadi dan sering diperbarui dari waktu ke waktu. Dengan kata lain, blog adalah website yang bersifat personal, yang memuat opini personal dan hal-hal lain untuk mengaktualisasikan diri dan mengabarkannya pada komunitas global. Menurut Solomon dan Schrum (2011), blog adalah singkatan dari weblog. Blog adalah jenis situs web yang dikelola oleh individu dengan menggunakan perangkat lunak online atau platform host yang sangat mudah digunakan, dengan ruang untuk menulis. Blog menampilkan publikasi online instan dan mengajak publik untuk membaca serta memberikan umpan balik berupa komentar. Sementara menurut Herutomo (2010), blog adalah bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (posting) pada sebuah halaman web umum. Situs ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan pengguna blog tersebut. Menurut Yasir (2021), blog adalah salah satu aplikasi web yang sangat populer saat ini, berisi tulisan yang bisa diakses secara online. Penulis blog atau blogger akan selalu memberikan beragam informasi, mulai dari hal kecil dan ringan hingga diskusi yang berat serta banyak menimbulkan kontroversi. Jenis tulisan blog disebut postingan, dan para blogger juga memiliki beragam komunitas dengan tujuan dan tulisan yang berbeda-beda hingga menulis bersama untuk menyajikan informasi secara menyeluruh. Menurut Husni (2020), weblog atau "blog" adalah halaman web yang sering diubah di mana setiap entri memiliki tanggal dan jam yang secara kronologis ditampilkan urut terbalik (descending). Blogger (orang yang menulis blog) memanfaatkan layanan ini untuk secara bebas mengekspresikan pendapat dan emosinya.

Sepak bola adalah permainan yang dilakukan dengan menendang bola ke sana kemari untuk diperebutkan di antara pemain-pemain, dengan tujuan memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Dalam memainkan bola, setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan di daerah gawang. Sepak bola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Biasanya permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit di antara dua babak tersebut. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sepak bola adalah permainan beregu di lapangan, menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan yang masing-masing terdiri atas sebelas pemain, berlangsung selama 2 x 45 menit, kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan. Menurut Arif & Leo (2022), sepak bola adalah permainan yang dilakukan dengan cara menendang sebuah bola dengan tujuan memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan. Menurut Susanto & Lismadiana (2016), sepak bola adalah permainan

beregu yang dimainkan oleh dua buah regu, masing-masing tim terdiri sebelas pemain, dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menggagalkan serangan lawan untuk menjaga agar gawangnya tidak kemasukan bola. Sepak bola merupakan salah satu unsur dari pendidikan jasmani yang juga merupakan komponen-komponen dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani serta unsur menyenangkan dan banyak digemari oleh seluruh lapisan masyarakat (Irianto, 2011).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, taktik adalah rencana atau tindakan yang sistematis untuk mencapai tujuan. Taktik adalah suatu siasat atau pola pikir tentang bagaimana menerapkan teknik-teknik yang telah dikuasai dalam bermain untuk menyerang kelemahan lawan dan menghambat kekuatan lawan secara sportif guna mencari kemenangan. Dengan kata lain, taktik adalah siasat yang dipakai untuk menembus pertahanan lawan secara sportif sesuai dengan kemampuan yang telah dimiliki. Taktik atau strategi yang baik adalah yang mampu dipahami oleh seluruh pemain dan pemain mampu melakukan taktik tersebut dengan baik ketika pertandingan berlangsung, terutama untuk pemain yang memiliki emosi labil ketika dalam tekanan sebuah pertandingan. Lebih mudah mengedepankan emosi karena merasa tertekan sehingga berdampak negatif terhadap tim (Yoga Firmansyah, 2016). Menurut Danurwinda (2017), taktik dan strategi sekilas nampak sama hanya berbeda dalam hal waktu penerapannya. Strategi diterapkan pada sebelum pertandingan sedangkan taktik dilakukan pada saat pertandingan. Dalam permainan sepak bola, taktik dan strategi dalam bertanding sangat diperlukan guna untuk mencapai tujuan yaitu memenangkan pertandingan. Salah satu syarat untuk bermain sepak bola dengan baik adalah pemain harus mampu melakukan aksi-aksi sepak bola dalam setiap momen. Menurut Mukhtar (2016), taktik adalah suatu siasat atau akal yang dirancang dan akan dilaksanakan dalam permainan perorangan, kelompok, maupun tim untuk memenangkan suatu pertandingan secara sportif. Taktik adalah konsep pengaturan individu, kelompok atau tim berdasarkan pada peran pemain dalam struktur tim. Taktik individu pasti bertujuan terencana, terkoordinasi, ofensif dan tindakan defensif pemain melakukan untuk berhasil mengatasi situasi pertandingan, terlepas dari tanggung jawab spesifik yang berhubungan dengan posisi.

Ciri-ciri penggunaan taktik menurut Sucipto (2000), yaitu: 1) menyeimbangkan daya nalar, kreatif, dan mengambil keputusan yang tepat, 2) menganalisis kesiapan fisik, teknik, dan mental agar lawan melakukan apa yang diinginkan, 3) mencari kemenangan secara efektif dan efisien, 4) memantapkan mental juara, 5) mengendalikan emosi, 6) mencegah cedera, dan 7) mengantisipasi kekuatan dan kelemahan lawan. Taktik dalam sepak bola terbagi atas dua macam, yaitu taktik bertahan dan taktik menyerang.

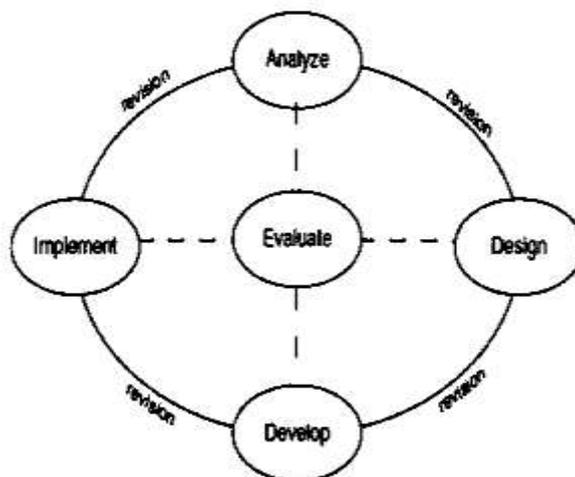
Hakikat taktik bertahan, taktik dalam bertahan sangatlah bervariasi seperti man to man marking, zone defense, atau kombinasi dari keduanya. Pola pertahanan area atau zone marking adalah pola pertahanan yang dilakukan di areanya sendiri dengan cara membentuk sebuah formasi (Danurwinda, 2017). Garry (2017) menyatakan bahwa kerja sama tim merupakan suatu pembagian tugas yang baik. Serta banyak faktor dalam menentukan strategi dalam bertahan. Formasi tim bisa mempengaruhi dalam sistem pertahanan tim itu sendiri. Ada beberapa prinsip-prinsip dalam pertahanan atau dalam bertahan yaitu compactness, narrow, short, pressure (Danurwinda, 2017). Menurut Nawan Primasoni (2016), taktik bertahan sebuah tim sepak bola pada hakikatnya adalah bagaimana cara agar gawang yang dibela tidak jebol oleh lawan, atau mencegah lawan

mencetak gol.

Menurut Wilfa & Khikmatul (2019), karakteristik anak usia dini mencakup keseimbangan fisik secara garis besarnya, pertumbuhan dan perkembangan fisik peserta didik dapat dibagi atas tiga tahap, yaitu tahap setelah lahir hingga usia tiga tahun, tahap anak-anak hingga masa prapubertas (3-10 tahun), tahap pubertas (10-14 tahun), dan tahap remaja (usia 12 tahun ke atas). Berdasarkan tahap di atas, anak usia sekolah (SD-SMP) dimasukkan dalam tahap prapubertas dan pubertas awal, sedangkan anak SMP hingga SMA dimasukkan dalam tahap remaja. Keseimbangan fisik dan motorik anak harus dipertimbangkan dalam konteks tertentu. Mengangkat kepala atau duduk tanpa bantuan bayi bukan

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sutarti dan Irawan (2017:4-6), penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendesain, memvalidasi, menghasilkan, mengevaluasi suatu produk pendidikan, serta menguji efektivitasnya. Model pengembangan yang dipilih dalam penelitian ini adalah model ADDIE.



Gambar 1. Proses pengembangan model ADDIE (Branch, 2009:2)

Penelitian pengembangan, yang dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*, menurut Sugiyono (2016:407), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Menurut Nusa Putra (2015:67), *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, serta menguji efektivitas produk, model, atau metode/strategi/cara yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan model media latihan taktik bertahan berbasis blog untuk usia 14-15 tahun ini merujuk pada model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009), ADDIE adalah paradigma pengembangan produk yang diterapkan untuk menyiapkan lingkungan belajar atau pelatihan yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang kompleks dengan melibatkan lingkungan pelatihan secara optimal, serta merespons berbagai situasi, interaksi dalam konteks, dan interaksi antar konteks. Prosedur ADDIE memiliki 5 langkah yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pada tahap design, peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Kegiatan yang termasuk dalam tahap design meliputi perancangan materi, pembuatan storyboard, pembuatan gambar, dan template blog.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa daftar angket validasi dan angket respons. Pengambilan data dengan teknik wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terdapat di sekolah serta informasi lain yang dibutuhkan untuk keperluan penelitian.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kuantitatif lebih berupa angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Menurut Arikunto (2009:44), data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil perhitungan dapat diproses dengan cara dijumlah, dan dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Hasil perhitungan digunakan untuk menentukan kategori kelayakan media. Berikut adalah pengelompokan yang dibagi sesuai dengan 5 kategori pada skala Likert.

Tabel 1 kriteria validasi media

No	Skala nilai	Skor	Persentase	Kategori
1	5	84,3 - 105	87,5 – 100	Sangat baik
2	4	67,4 – 84,2	70,6 – 87,4	Baik
3	3	50,5 – 67,3	53,7 – 70,5	Kurang baik
4	2	33,7 – 50,4	36,9 – 53,6	Tidak baik
5	1	16,8 – 33,6	20 – 36,8	Sangat tidak baik

Widoyoko (2014:105)

Pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa media dikatakan valid digunakan apabila skor yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru setelah menggunakan media adalah 5 (skor 84,3 - 105) atau nilai 4 (skor 67,4 – 84,2) yang kategorinya adalah sangat baik atau baik, maka media dapat dikatakan valid dan layak dipergunakan. dan apabila mendapat nilai 3 (50,5 – 67,3) atau nilai 2(33,7 – 50,4), dan nilai 1 (16,8 – 33,6) maka dikategorikan kurang baik, tidak baik atau sangat tidak baik maka media yang dibuat tersebut belum dikatakan valid dan terdapat kelemahan serta kekurangan dan perlu untuk direvisi.

Tabel 2. kriteria validasi materi

No	Skala Nilai	Skor	Presentase	Kategori
1	5	72,4 – 90	78 – 100	Sangat baik
2	4	57,9 – 72,3	63,5 – 77,9	Baik
3	3	43,4 – 57,8	49 – 63,4	Kurang baik
4	2	28,9 – 43,3	34,5 – 48,9	Tidak baik
5	1	14,4 – 28,8	20 – 34,4	Sangat tidak baik

Widoyoko (2014:105)

Pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa materi dikatakan valid digunakan apabila skor yang diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru setelah menggunakan media adalah 5 (skor 72,4 – 90) atau nilai 4 (skor 57,9 – 72,3) yang kategorinya adalah sangat baik atau baik, , maka media dapat dikatakan valid dan layak dipergunakan. dan apabila mendapat nilai 3(43,4 – 57,8) atau nilai 2 (28,9 – 43,3,) dan nilai 1 (14,4 – 28,8) maka dikategorikan kurang baik, tidak baik atau sangat

tidak baik maka materi yang dibuat tersebut belum dikatakan valid dan terdapat kelemahan serta kekurangan dan perlu untuk di revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan ini berupa Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* yang layak dan praktis digunakan oleh pelatih dalam pelatihan sepak bola. Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini dikembangkan dengan menggunakan langkah-langkah dari model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan atau prosedur yaitu: 1) *Analyze* (menganalisis), 2) *Desain* (perencanaan), 3) *Develop* (pengembangan), 4) *Implementation* (implementasi/penerapan), 5) *Evaluate* (evaluasi di setiap tahapnya).

Pada tahapan awal dari Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini perlu dilakukannya analisis yang dilakukan pada 2 analisis yang berupa analisis identifikasi masalah, dan analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi ditemukan, pada proses pelatihan sepak bola, taktik yang dipergunakan di tempat pelatihan sepak bola tersebut sudah dilakukan dengan baik, namun kadang terdapat anak yang kurang tertarik hanya dengan mendengarkan perkataan pelatih terkait taktik-taktik yang akan mereka pelajari, yang mana untuk anak usia 14-15 itu karakteristik mereka tidak bisa diajarkan hanya melalui metode ceramah, sehingga kadang mereka kurang semangat saat hanya mendengarkan ceramah dari pelatih. sehingga yang terjadi pada saat praktik kadang tidak sesuai dengan napa yang diharapkan oleh pelatih, akibat dari hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan kepada anak.

Oleh sebab itu perlu diciptakannya sebuah cara baru untuk mengatasi hal tersebut, yang mana dengan cara mencari berbagai kebutuhan dan kebiasaan yang disukai oleh anak-anak. sehingga anak menjadi tertarik dalam memahami apa yang ingin kita sampaikan. pada saat ini anak usia 14-15 tahun sangat mengemari menggunakan teknologi berupa smartphone, apapun yang terdapat pada teknologi tersebut pasti mereka akan tertarik. oleh karena itu kita perlu memanfaatkan kondisi tersebut.

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan dengan cara observasi dan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti diberbagai tempat pelatihan sepak bola, taktik yang dipergunakan di tempat pelatihan sepak bola tersebut sudah dilakukan dengan baik, namun kadang terdapat anak yang kurang tertarik hanya dengan mendengarkan perkataan pelatih terkait taktik-taktik yang akan mereka pelajari, yang mana untuk anak usia 14-15 itu karakteristik mereka tidak bisa diajarkan hanya melalui metode ceramah, sehingga kadang mereka kurang semangat saat hanya mendengarkan ceramah dari pelatih. sehingga yang terjadi pada saat praktik kadang tidak sesuai dengan napa yang diharapkan oleh pelatih, akibat dari hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan kepada anak.

Tim Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini memerlukan tim kerja yang terdiri dari tiga orang. Ketiga orang ini memiliki tugas dan perannya masing-masing. Adapun ketiga orang tim kerja adalah peneliti sebagai pembuat produk, tim ahli media dan materi yang bertindak sebagai penilai dan pemberi saran pada produk.

Spesifikasi produk merupakan penjelasan dari spesifikasi dari produk yang

dikembangkan. Adapun Spesifikasi Produk yang diharapkan adalah:

- a. berupa media latihan bertahan permainan sepak bola.
- b. Format program dalam bentuk *blog*
- c. Menggunakan *times new roman* dengan variasi ukuran normal.
- d. Produk media yang dikembangkan ini didesain dengan menggunakan *website blogger*.
- e. Produk Media Latihan Taktik Bertahan Berbasis *Blog* ini terdapat beberapa pilihan menu diantaranya:
 - Menu home
 - Menu profil pengembang
 - Menu pembimbing skripsi
 - Menu isi materi taktik bertahan dalam sepak bola
 - Informasi yang terkandung dalam media pembelajaran interaktif ini berupa materi tentang materi taktik bertahan dalam sepak bola.

Setelah memilih format yang akan digunakan untuk mengembangkan media latihan taktik bertahan untuk usia U14 – U15 tahun dalam permainan sepak bola berbasis *blog* selanjutnya peneliti mendesain produk media latihan taktik bertahan berbasis *blog* ini dalam bentuk *storyboard*. *storyboard* yang dibuat berisi komponen-komponen berupa nomor, desain produk, dan deskripsi dari produk yang dikembangkan. Berikut ini adalah *storyboard* dari produk Media Latihan Taktik Bertahan Berbasis *blog*:

Story board yang telah dirancang akan dikembangkan menjadi sebuah produk media latihan taktik bertahan untuk usia U14 – U15 tahun dalam permainan sepak bola berbasis *blog*. Setelah dirancang dalam bentuk *storyboard* selanjutnya adalah pembuatan *prototype* produk yang disesuaikan dengan yang telah dirancang sebelumnya yang mana *prototype* yang dibuat berisikan komponen yang terdapat pada media latihan taktik berbasis *blog*

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa pengembangan media latihan taktik bertahan untuk usia U14 – U15 tahun dalam permainan sepak bola berbasis *blog* dalam bentuk fisik atau *print out*. Tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba produk terhadap peserta siswa pelatihan sepak bola. namun tahap ini tidak akan dilakukan oleh peneliti karena peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan dan tidak pada proses implementasi atau uji coba kepada peserta latihan.

Setelah semua tahap pengembangan selesai dilakukan selanjutnya adalah tahap evaluasi kembali. Evaluasi pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian terhadap produk pengembangan dari hasil validasi yaitu validasi materi, validasi bahasa dan validasi media. Setelah menelaah hasil validasi yang dilakukan oleh validator maka selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan masukan, saran dan komentar yang diberikan oleh validator.

Setelah produk selesai dikembangkan maka akan dilakukan validitas untuk melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan dua jenis validitas yaitu validitas produk dan validitas materi.

Tahap validasi produk merupakan tahapan pemberian kritik, komentar serta saran terhadap produk yang dikembangkan oleh penulis dan untuk validator yang memvalidasi produk ini merupakan dosen dibidang pendidikan olahraga dengan tingkat pendidikan minimal strata dua (S2). Tujuan dilakukannya validasi ini agar meminimalisir terjadinya kesalahan dalam mengembangkan produk ini sehingga produk yang dikembangkan memang layak untuk digunakan. Validasi sendiri meliputi validasi

materi, dan validasi media yang terdapat pada produk ini. Setelah dilakukannya validasi nantinya saran, komentar dan masukan menjadi acuan peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas dari produk yang dikembangkan ini sebelum diujicobakan kepada siswa. Berikut ini hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:

Berdasarkan hasil validasi skor diperoleh skor 84 dengan skor maksimal 90, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 78 – 100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi materi yang dilakukan, maka dapat disimpulkan Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini layak untuk digunakan dalam latihan sepak bola.

Berdasarkan hasil validasi skor diperoleh skor 91 dengan skor maksimal 105, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 87,5% -100% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh bapak Dr. Muhammad Ali, S.Pd., M.Pd. maka dapat disimpulkan Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini layak untuk diujicobakan

Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Dengan tahapan pengembangannya yaitu *Analysis, design, develop, implementasi* dan *eveluasi*. Alasan digunakan model pengembangan ini adalah sifatnya yang deskriptif untuk menguraikan alur atau tahapan yang harus diikuti dari awal hingga akhir sehingga akan mendapatkn suatu produk. Penelitian pengembangan menurut Sutarti dan Irawan (2017:4-6) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mendesain, memvalidasi, menghasilkan, mengevaluasi suatu produk pendidikan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian pengembangan terhadap Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog*.

Pengembangan Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini terdapat 2 buah pengolahan data yaitu data kuantitatif, setelah data diperoleh maka akan ditarik kesimpulan apakah layak atau tidaknya produk yang telah dibuat dtearapkan dalam pembelajaran dan untuk data kuantitatif didapat dari skor nilai yang diberikan oleh validator terhadap media yang telah peneliti kembangkan Validasi pada produk Media Latihan Taktik Bertahan Untuk Usia U14 – U15 Tahun Dalam Permainan Sepak Bola Berbasis *Blog* ini dilakukan dengan 2 validator yaitu validasi media dan validasi materi. Data yang diperoleh dari validasi media yaitu diperoleh skor 84 dengan skor maksimal 90, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 78 – 100% dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam latihan sepak bola. Sedangkan untuk data validasi materi diperoleh skor 91 dengan skor maksimal 105, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 87,5% -100% dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam latihan sepak bola. Dari hasil pembahsan maka dapat disimpulkan bahwasanya media latihan taktik bertahan untuk usia U14 – U15 tahun dalam permainan sepak bola berbasis *blog* sangat layak dan praktis digunakan oleh siswa dalam latihan olahraga sepak bola.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk yaitu media latihan taktik bertahan untuk usia 14 tahun s/d usia 15 tahun dalam permainan

sepak bola berbasis blog. Setelah dilakukan pengembangan selanjutnya media latihan berbasis blog ini dilakukannya validasi untuk mengetahui kelayakan yang berupa validasi materi dan validasi media. Hasil validasi media pada produk validasi media latihan berbasis blog ini memperoleh skor 84 dari skormaksimal 90, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 78 – 100% dengan kategori sangat baik dan dapat digunakan dalam latihan sepak bola. Validasi selanjutnya yaitu validasi materi yang memperoleh skor 91 dari skor maksimal 105, skor ini dikatakan sangat valid dengan persentase 87,5% -100% dengankategori sangat baik dan dapat digunakan dalam latihan sepak bola. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwamedia latihan taktik bertahan untuk usia U14 – U15 tahun dalam permainan seipak bola berbasis blog layak untuk digunakan dalam latihan sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Luxbacher. 2011. *Sepak Bola Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali.
- Albet Maydiantoro. 2021. *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)*. Universitas Lampung.
- Arif & Leo. 2022. *Hubungan Antropometrik Dan Kondisi Fisik Terhadap Keterampilan menggiring Bola Pada Siswa Ssb Askatala U-16 Unimuda Sorong*. Jurnal Pendidikan Jasmani:3,1.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Branch, M.R. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: University Of Georgia..
- Danurwinda & Indra. 2017. *Panduan Kepelatihan Sepak Bola*. Erlangga Group.
- Ford, P. R., Yates, I., & Williams, A. M. (2010). An Analysis of Practice Activities and Instructional Behaviors Used by Youth Soccer Coaches during Practice: Exploring the Link between Science and Application. *Journal of Sports Sciences*, 28(5), 483-495. <https://doi.org/10.1080/02640410903582750>
- Garry A, Gelade. 2017. *The influence of team composition on attacking and defending in football*. *Journal of Sport Economic*. Vol 20(10)
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung : PustakaSetia. H. 125.
- Hamid, Hamdani. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasibuan & Muchtar. 2016. *Analisis Tactical Individual Defence (Block Dan Intercept) Tim Futsal*. Universitas Negeri Jakarta Pada Ugm Futsal Championship 2016).
- Hasibuan, Muchtar. *Analisis Tactical Individual Defence (Block Dan Intercept) Tim Futsal* Universitas Negeri Jakarta Pada Ugm Futsal Championship.
- Herutomo, Agung. 2010. *Conquering Web 2.0. 2010*. Jakarta: Pt Elex Media Komputindo.
- Husni. 2020. *Kajian Literatur Mengenai Klasifikasi Blog* Jurnal Simantec Vol. 8, No. 2
- Irianto, S. 2011. *Standardisasi Kecakapan Bermain Sepakbola Untuk Siswa Sekolah*
- Husni. 2020. *Kajian Literatur Mengenai Klasifikasi Blog*. Jurnal Simantec: 8,2.
- Januszwesky & Molenda. 2008. *Educational Technology: A Defenition With Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Juliandi, at el. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep dan Aplikasi*. Medan: UMSUPress
- Modul . 2017. *Tim Kesebelasan Sepak Bola*. Kementiran Pendidikan Dan Kebudayaan.

- Nizar at el 2017. *Pengembangan Ensiklopedia Tanaman Obat Koleksi PT. Sidomuncul Sebagai Media Pembelajaran Materi Plantae Kelas X SMA, Jurnal Of Biology Education Unnes.*
- O'Connor, D., Larkin, P., & Williams, A. M. (2018). Developing Informed Coaches: Examining the Sport-Specific Expertise of Coaches Working in Youth Football. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 13(4), 598-609. <https://doi.org/10.1177/1747954118780067>
- Palao, J. M., Hastie, P. A., Cruz, P., & Ortega, E. (2015). The Impact of Video Technology on Student Performance in Physical Education. *Journal of Sports Science & Medicine*, 14(3), 507-515. Retrieved from <https://www.jssm.org>
- Primasoni, N. & Sulisty. 2016. *Pedoman Menyusun Formasi dan Strategi Bermain Sepakbola*. Yogyakarta: Fak.Ilm. Keolahragaan UNY.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Riady, Yasir 2021. *Pemanfaatan Blog Sebagai Media Berbagi Informasi dan Komunikasi : Sebuah Kajian Tulisan Blog Pada Mahasiswa Universitas Terbuka*. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol.8 No.2.
- Sartono. 2016. Pemanfaatan *Blog* Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Di Sekolah. *Transformatika* :12 , 1.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. 2012. *Instructional Technology: The Definition And Domains Of The Field*. Charlotte: Iap-Iinformation Age Publishing.
- Sepakbola (Ssb) Ku 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Jurnal Olahraga Prestasi*, 7(7), 44–50.
- Setyosari, P. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Solomon & Lynne. 2011. *Web 2.0: Panduan Bagi Para Pendidik*. Jakarta: Indeks
- Sucipto. 2000. *Sepakbola*. Jakarta Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D- III.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pt. Pustaka Insan Madani. 53.
- Susanto & Lismadiana. 2016. *Manajemen Program Latihan Sekolah Sepakbola (Ssb) Gama Yogyakarta*. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 98.
- Sutarti & Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibab Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Ulfa & Khikmatul. 2019. *Perkembangan Fisik Dan Karakteristiknya Serta Perkembangan Otak Anak Usia Pendidikan Dasar*. *Jurnal Madaniyah*, Volume 9 Nomor 2.
- Wulandari, Ade. 2014. *Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan dan Keperawatannya*. *Jurnal Keperawatan Anak*. Vol 2 No 1.