

## **PENGEMBANGAN INSTRUMEN TES KETERAMPILAN *DRIBBLING* PADA PEMAIN SEPAKBOLA USIA 18 SAMPAI 23 TAHUN**

**Moch. Fajar Ramadhan**

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

mochammadramadhan1@mhs.unesa.ac.id

**Achmad Widodo**

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

achmadwidodo@unesa.ac.id

### **Abstrak**

Teknik *dribbling* dalam sepakbola merupakan salah satu teknik dasar yang penting pada saat momen tertentu dan merusak pertahanan lawan serta melewati lawan pada saat menyerang pertahanan lawan, beberapa instrument tes keterampilan *dribbling* yang sudah ada, peneliti menemukan kelemahan dari instrumen yang sudah ada, dengan perkembangan pola permainan sepakbola modern di era sekarang. Maka peneliti ingin mengembangkan instrument yang sudah ada untuk diperbarui dan menjadikan instrument tes tersebut menjadi valid. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan instrumen tes melalui petunjuk pelaksanaan *dribbling* yang valid pada pemain atau atlet sepakbola usia 18 tahun ke atas. Jenis penelitian yaitu pengembangan R&D (*Research and Development*), menggunakan metode *purposive sampling*. Sasaran pada penelitian ini adalah 50 pemain sepakbola club Al-Rayyan Kota Surabaya. Penelitian dilaksanakan Lapangan Atletik Koni Jawa Timur dan di lapangan Bungurasih Surabaya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah wawancara langsung, praktisi ahli sepakbola dan mengembangkan instrumen tes yang berupa desain produk yang telah di buat dan di aplikasikan kepada pemain sepak bola. Hasil dari penelitian dari serangkaian tes menunjukkan dari hasil korelasi bahwa ( $X_1$ ) TDN dengan ( $Y$ ) Small Set Game dikatakan tidak valid dikarenakan memiliki  $r -0,225 < r \text{ tabel} = 0,396$  dan memiliki nilai koefisien korelasi berlawanan (negatif), sedangkan ( $X_2$ ) TDK dengan ( $Y$ ) Small Set Game dikatakan valid dengan nilai  $r -0,471 > r \text{ tabel} = 0,396$  namun memiliki nilai koefisien korelasi berlawanan (negatif). uji validitas instrumen *dribbling* nurhasan yang dikorelasikan dengan penilaian pelatih melalui permainan small side games tidak valid dikarenakan nilai  $r$  hitung lebih kecil daripada  $r$  tabel, namun berbeda dengan produk baru yang dikembangkan oleh peneliti instrument tersebut valid dikarenakan mendapatkan nilai  $r$  hitung yang diatas dari nilai  $r$  tabel tetapi nilai yang didapat bercondong kearah nilai negative.

**Kata kunci :** Instrumen Pengembangan Tes, Sepakbola, *Dribbling*

### **Abstract**

*Technique dribbling in football is one of the important basic techniques at a certain moment and damaging the opponent's defense and bypassing the opponent when attacking the opponent's defense, some test instruments of existingskills dribbling , researchers find weaknesses of existing instruments, with the development of game patterns modern football in the present era. So researchers want to develop existing instruments to be updated and make the test instruments valid. The aim of the study was to determine the development of test instruments throughguidelines for dribbling validfootball players or athletes aged 18 years and over. The type of research usedis the development of R & D (Research and Development), usingthe purposive sampling method. The target in this study was 50 Al-Rayyan club player in the city of Surabaya. The research was carried out in East Java Koni Athletic Field and in the Bungurasih Field Surabaya.. The research instrument used in this study was direct interviews, football expert practitioners and developed test instruments in the form of product designs that had been made and applied to soccer players. Results from the study of a series of tests shows the results of the correlation that ( $X_1$ )TDN with ( $Y$ ) Small Set is invalid because the game is said to have  $r -0.225 < r \text{ table} = 0.396$  and has the opposite correlation coefficient value (negative), while the ( $X_2$ ) TDK with ( $Y$ ) Small Set Game is said to be valid with  $r$  value of  $-0.4471 > r \text{ table} = 0.396$  but has an opposite correlation*

*coefficient (negative). The validity test of the Nurhasan dribbling instrument correlated with the coach's assessment through the small side games is invalid because the calculated r value is smaller than the r table, but different from the new product developed by the instrument researcher is valid because it gets the r value above from the r table value but the value obtained is leaning towards a negative value.*

**Keywords:** *Instrument Development Test, Football, Dribbling*

## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan salah satu cara untuk menjaga kebugaran jasmani maupun rohani yang digunakan sebagai dasar penting untuk hidup bahagia dan bermanfaat bagi masyarakat maupun diri sendiri. Kegiatan olahraga meliputi olahraga yang beregu (kelompok) atau pun individu yang bertujuan untuk mengukir prestasi dalam pertandingan tiap tahunnya. Sepakbola mulanya berasal dari negeri china, sekitar abad ke 2-3 pada masa pemerintahan Dinasti Han. Ketika itu sepakbola telah dimainkan oleh prajurit china, Namun sejarah sepakbola diindonesia pertama kali diperkenalkan oleh Belanda sewaktu jaman penjajahan (Menurut Feri Kurniawan 2011). Olahraga ini merupakan olahraga dengan intensitas yang sangat tinggi yang memerlukan banyak tenaga (fisik, teknik) dengan waktu selama 90 menit (2 kali 45 menit). Aktifitas olahraga sepakbola merupakan kombinasi aktifitas antara *aerobic* dan *anaerobic*. Dalam perkembangannya permainan sepakbola dapat dilakukan di lapangan atau stadion (*indoor/outdoor*). permainan Sepakbola sangat disukai karena olahraga ini mudah untuk dilakukan dimana saja dengan biaya yang sangat murah yang dapat dimainkan oleh laki-laki dan wanita baik dari kalangan anak usia dini sampai dewasa. Permainan tersebut membangkitkan luapan keinginan dan emosi yang tidak sama dengan olahraga lainnya (Menurut Luxbacher, 2012).

Pada sepakbola modern sekarang ini banyak cara yang dikembangkan oleh para pelatih dengan berbagai metode latihan untuk mengurangi latihan yang monoton yang dapat mengakibatkan atlet bosan latihan. Menurut Reilly (2007, pp.20-

21) secara khusus, di dalam sebuah pertandingan sepakbola terdapat persentasi aktivitas gerak dasar, antara lain: 36% gerakan berlari pelan (*jog*), 24% gerakan berjalan (*walking*), 20% gerakan meluncur (*cruise*), 11% gerakan berlari cepat (*sprint*), 7% gerakan berbalik arah (*move back*), dan 2% gerakan dengan bola (*with ball*). Selain itu terdapat beberapa bagian tubuh yang juga memainkan peranan penting ketika proses terjadinya gerak selama pertandingan sepakbola, yakni: mata, bahu, otot dada, dinding perut, otot paha, pinggul, pergelangan kaki, otot leher, pinggang, serabut tendon lutut, betis, dan tendon tumit (Bridle, 2011, pp.60-61).

Sepakbola adalah permainan yang meliputi teknik dasar yaitu *dribbling, passing, controlling, shooting* dan *heading*. Bagaimana permainan cepat dan teknik yang baik yang didukung oleh kemampuan individu yang menonjol dan kondisi fisik yang prima serta seni gerak telah pula ditampilkan. Teknik *dribbling* adalah teknik dasar untuk mengiring bola merupakan ketrampilan penting dan mutlak yang harus dikuasai oleh setiap pemain. *Dribbling* merupakan kemampuan dimana setiap pemain bola dalam menguasai bola sebelum diberikan kepada temannya untuk menciptakan peluang dalam mencetak gol.

Teknik *dribbling* menurut Mielke (2007, hlm. d1) bahwa "*Dribbling* adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Dalam permainan sepakbola *dribbling* mempunyai peranan penting. Ketika

pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka di dalam pertandingan akan sangat besar.

Zaman sekarang sepakbola berbeda dengan jaman dahulu yang cenderung ke kemampuan individu dalam menggiring bola dan berbanding terbalik dengan pola permainan sepakbola yang sekarang, kemampuan *dribbling* diterapkan untuk melewati cuman 1 sampai 2 lawan. Peneliti mengambil kajian instrument tes *dribbling* sepakbola dari nurhasan, menurut peneliti tes tersebut kurang tepat terhadap pola permainan sepakbola yang sekarang dan menemukan kelemahan pada instrumen tersebut.

Tes-tes yang dilaksanakan dalam memberikan nilai keterampilan akan banyak membantu para pendidik dalam menganalisis gerakan yang benar dan salah, dengan memasukkan unsur tes dan pengukuran pada tempat yang seharusnya ditempatkan memungkinkan kemajuan kemampuan yang dimiliki oleh siswa dapat lebih efisien (Widiastuti, 2015). Dari beberapa instrument tes keterampilan *dribbling* yang sudah ada peneliti menemukan kelemahan dari instrumen yang sudah ada tersebut, dengan perkembangan pola permainan sepakbola yang modern di era sekarang. Maka peneliti ingin mengembangkan instrument yang sudah ada untuk diperbarui dan menjadikan instrument tes tersebut menjadi valid. Yang dilakukan oleh pemain Surabaya club Al-Rayyan usia 18-23 tahun.

Rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan instrumen tes *dribbling* yang memiliki kelemahan yang tidak sesuai pada permainan sepakbola yang modern di era sekarang, melalui petunjuk pelaksanaan *dribbling* yang valid pada pemain atau atlet sepakbola usia 18 tahun ke atas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan instrumen tes melalui

petunjuk pelaksanaan *dribbling* yang valid pada pemain atau atlet sepakbola usia 18 tahun ke atas.

## METODE PENELITIAN

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Desain penelitian ini menggunakan desain prosedur pengembangan dengan 5 tahap yaitu studi pendahuluan, perencanaan produk, uji coba produk, analisis produk dan produk yang sedang dikembangkan :



Gambar 2.8 Desain Penelitian

Keterangan :

1. Studi Pendahuluan
  - a. Studi Literatur
  - b. Studi Lapangan
2. Perencanaan Produk
  - a. Diskusi pakar/ahli (terbatas)
  - b. Validitas Produk
3. Uji Coba Produk
4. Analisis Produk
5. Produk

1. Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Lapangan Atletik Koni Jawa Timur dan di lapangan Bungurasih Surabaya dan penelitian dilakukan satu hari untuk Uji coba alat bantu atau media dalam penelitian pengembangan instrumen tes *dribbling* dengan melibatkan pemain club Al-Rayyan usia 18 tahun keatas.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepakbola club Al-Rayyan Kota Surabaya 50 pemain, dan Pengambilan Sampel dalam penelitian ini menggunakan

teknik purposive sampling yang berjumlah 25 pemain dengan kriteria sebagai berikut :

- a. Aktif ikut kompetisi
  - b. Aktif mengikuti latihan (tidak absen 3 kali berturut – turut)
  - c. Laki – laki
  - d. Tidak dalam kondisi cedera
3. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah pengembangan instrument tes ketrampilan dribbling pada pemain sepakbola club Al-Rayyan usia 18 sampai 23 tahun.

4. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa pengumpulan data penilaian ini pemain melakukan tes dengan melakukan instrument tes dribbling yang melewati rintangan (*cone*) yang telah disediakan oleh peneliti baik dari instrument tes nurhasan dan instrumen tes yang telah dikembangkan oleh peneliti yang melalui dari kajian literatur yang sudah ada. Kemudian setelah melakukan kedua tes *dribbling*, sebagai pembandingan dan di korelasikan peneliti melakukan dengan pola permainan sepakbola (*small side games*) dengan ukuran lapangan 30x30 yang dimainkan oleh 5 pemain vs 5 pemain dengan waktu kurang lebih 15 menit.

5. Teknik Analisis Data

penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan teknik analisis korelasi.

Analisis korelasi digunakan untuk menjelaskan kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel. Salah satu dari analisis korelasi tersebut adalah analisis korelasi product moment (Pearson). Variabel yang digunakan disini terbagi dua yaitu variabel bebas (x) dengan variabel terikat (y), dengan ketentuan data memiliki syarat-syarat tertentu.

## HASIL

1. Deskripsi Hasil Penelitian

a. Studi pendahuluan

1) Studi literature

Dari studi literatur ini peneliti mengkaji instrument tes *dribbling* dari widiastuti dan nurhasan namun setelah dikaji ternyata dari tes widiastuti peneliti tidak menemukan ukuran dari instrument tes *dribbling* tersebut sehingga peneliti hanya mengkaji tes dari nurhasan.

2) Studi lapangan

Studi lapangan diambil dari observasi dari beberapa video di youtube tentang kemampuan teknik *dribbling* dengan pola permainan sepakbola yang modern sekarang yang cenderung 2-3 sentuhan dalam menggiring bola dengan tujuan melewati 1-2 pemain. Peneliti menemukan kelemahan dari instrument tes nurhasan. Sehingga peneliti ingin mengembangkan instrumen tes *dribbling* yang valid dan sesuai dengan kebutuhan dan pola permainan sepakbola era modern yang sekarang.

b. Perencanaan produk

1) Hasil diskusi para pakar

a) Tes *dribbling* dari widiastuti

b) Tes *dribbling* dari nurhasan

Dari kedua instrumen tersebut peneliti menemukan kelemahan dari tes *dribbling*

c) Maka diperlukan pengembangan instrument tes *dribbling* dengan pola yang sederhana yang hanya

memerlukan 4 cone pada instrument tes dribbling dengan tujuan dan menggambarkan pola permainan saat pertandingan sepakbola khususnya pada teknik *dribbling*.

c. Validitas produk

Pada tahap ini ketika sudah mendapatkan data nilai dari instrumen, setelah itu diuji validitas melalui uji korelasi (r) untuk menemukan kevalidan instrumen tersebut dengan menggunakan program *software* SPSS 20 dan Microsoft Excel. Validasi desain produk Menurut Afif Khoirul Hidayat (2014: 71) validasi desain merupakan kegiatan untuk menilai rancangan produk secara rasional, logis, dan analitis.

3. Uji coba produk

4. Analisis produk

a. Pada uji coba pertama data yang di dapatkan pengukuran dari instrumen tes nurhasan dan tes yang telah dikembangkan oleh peneliti pada 25 sampel penelitian telah dihitung menggunakan *Software* SPSS 20 menghasilkan data sebagai berikut :

Tabel 4.1 hasil statistik deskriptif

	N	Ran ge	Min	Max	Sum	Mea n	Std. Deviat ion
TD N	25	2,60	14,00	16,6 0	387,2 0	15,4 880	,5797 4
TD K	25	1,40	5,90	7,30	163,8 0	6,55 20	,3216 1
Mai n	25	11,7 0	75,00	86,7 0	1998, 50	79,9 400	2,872 57

Keterangan :

N = Jumlah Sampel

Minimum = Nilai paling rendah dari anggota sampel

Maximum = Nilai paling tinggi dari anggota sampel

Sum = Jumlah keseluruhan

Mean = Nilai rata-rata

Std Deviation = Simpangan Baku

Berdasarkan pada tabel diatas dapat diketahui bahwa tes dribbling dari nurhasan nilai rata-ratanya (mean) = 15,4880 nilai simpangan bakunya (SD) = 0,57974 sedangkan tes yang dikembangkan nilai rata-ratanya (mean) memperoleh 6,5520 dan nilai simpangan bakunya (SD) 0,32161.

5. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan program SPSS 20 yaitu dengan uji *Kolmogorov-smirnov* dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

a. Jika tingkat signifikansi (p) > 0,05. Maka data dinyatakan berdistribusi normal

b. Jika tingkat signifikansi (p) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.2 hasil perhitungan uji normalitas data kedua instrument tes

	TDN	TDK	Main
N	25	25	25
Normal	Mean 15,48	6,5520	79,9400
Paramete	80		
rs <sup>a,b</sup>	Std. ,5797	,32161	2,87257
	Deviation 4		
Most	Absolute ,177	,284	,170
Extreme	Positive ,119	,284	,150
Differenc	Negative -,177	-,158	-,170
es			
Kolmogo	,883	1,421	,850
rov-			
Smirnov			
Z			
Asymp.	,417	,053	,466
Sig. (2-			
tailed)			

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov* Z dari hasil instrumen tes nurhasan = 0,833 dan nilai 0,417 sig (2-tailed). dan Kolmogorov Smirnov dari tes yang dikembangkan nilainya 1,421 dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,053 . kesimpulan bahwa keseluruhan tes dari instrumen nurhasan dan yang instrumen yang telah dikembangkan berdistribusi normal. dikarenakan nilai sig (2-tailed) > 0.05.

6. Uji validitas

Uji validitas merupakan teknik pengujian data yang mencari sebuah hubungan antara dua variabel atau lebih, pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi sederhana, yang dimana mencari kevalidan dari instrumen tes , yang diambil datanya dari 25 sampel. Setelah dilakukan pengambilan data maka di lakukan uji

validitas pada data yang ada dengan menggunakan *Software* SPSS 20 dan Microsoft Excel, berikut data yang telah di uji validitas :

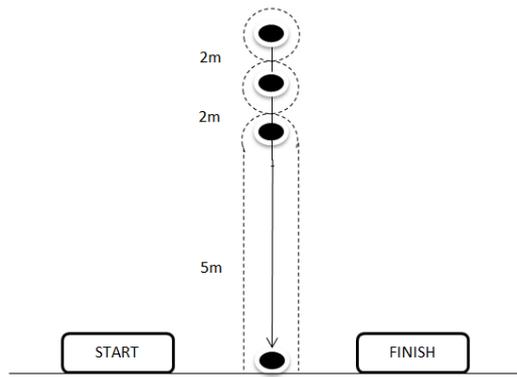
Table 4.3 hasil korelasi pearson

Korelasi Pearson		
N = 25		Bermain
TDN	Koefisien Korelasi	-,225
	Signifikansi	,280
TDK	Koefisien Korelasi	-,471
	Signifikansi	,017

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui dari hasil uji statistik korelasi sederhana antara (X<sub>1</sub>) TDN dengan (Y) *Small Set Game*, menghasilkan nilai signifikansi yaitu sebesar 0,280. Sedangkan statistik korelasi sederhana antara (X<sub>2</sub>) TDK dengan (Y) *Small Set Game*, menghasilkan nilai signifikansi yaitu sebesar 0,017. Koefisien korelasi antara (X<sub>1</sub>) TDN dengan (Y) *Small Set Game* memiliki nilai sebesar -0,225, koefisien korelasi antara (X<sub>2</sub>) TDK dengan (Y) *Small Set Game* memiliki nilai sebesar -0,471 dengan dengan level signifikansi 5% menggunakan nilai r tabel N 25 (r = 0,396).

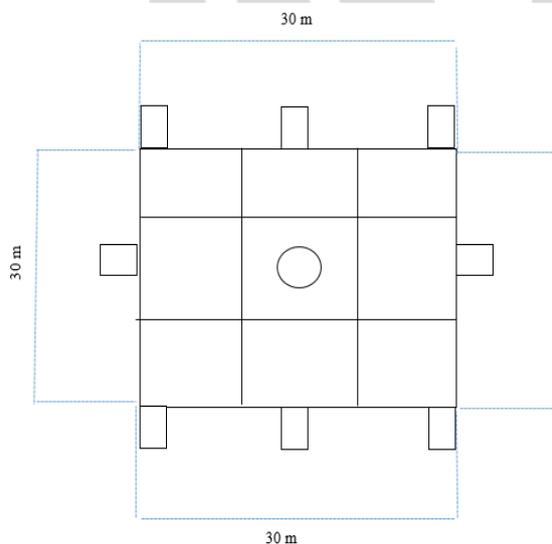
7. Produk yang telah dikembangkan

Desain produk dalam pengembangan ini memiliki rancangan sebagai berikut :



Gambar4.1 desain tes yang telah dikembangkan

Nilai keterampilan teknik dribbling dalam bermain *small side games*



Gambar4.2 Lapangan *Small Side Games*

## PEMBAHASAN

### 1. Pembahasan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini tujuannya yang ingin dicapai yaitu untuk mengembangkan instrumen tes *dribbling* yang sesuai dengan perkembangan sepakbola setiap tahunnya. Dalam penerapan latihan maupun saat pertandingan sepakbola, sesuai dengan tujuan penelitian ini maka jenis penelitian pengembangan ini yang diterapkan dalam pengkajian ini sudah tepat.

### 2. Pembahasan Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 25 sampel orang pemain sepakbola aktif yang berusia 18-23 tahun dengan menggunakan teknik *purposive sampling* hal ini dimaksudkan agar subjek yang digunakan dalam penelitian ini memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu pemain sepakbola usia 18 tahun (kelahiran 1 januari tahun 2001) sampai 23 tahun (kelahiran 1 januari tahun 1996) yang aktif dan mengikuti kompetisi. Uji coba sebanyak 25 Orang pemain sepakbola ini diambil dari klub Al-Rayyan Surabaya, letak tempat latihannya tersebut berada di lapangan putro agung jl. alun-alun rangkah. Namun pada saat melakukan penelitian ini berada di lapangan KONI Jawa Timur dan lapangan sepakbola bungurasih.

Penentuan jumlah sampel pada uji coba penelitian ini sudah memenuhi syarat minimal. Menurut Kasto dan Mantra (1989:171) bahwa bila analisis statistiknya menggunakan teknik korelasi.

### 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil diskusi oleh pakar, pada diskusi ini para pakar melakukan secara bertahap, yang diadakan dengan diskusi terbatas yaitu tahap pertama diskusi dilakukan dengan pakar sepakbola (pelatih sepakbola) berikutnya dengan pakar tes dan pengukuran dalam bidang olahraga khususnya sepakbola. Pelaksanaan pada saat diskusi ini tidak dapat dilakukan secara bersama-sama dikarenakan keterbatasan peneliti yang tidak mampu untuk menyatukan para pakar (jadwal kegiatan para pakar sulit untuk dipadukan). Akan tetapi keterbatasan peneliti tersebut tidak mengurangi fokus dari materi diskusi yang dilaksanakan, yaitu tentang pengembangan instrumen tes keterampilan dribbling pada pemain sepakbola.

Dalam diskusi terbatas ini dengan focus pengembangan instrumen tes keterampilan *dribbling* pada pemain sepakbola yang disepakati sebagai berikut :

- a. Pada produk ini cone cuman ada 4 dengan ukuran cone pertama ke cone kedua berjarak 5m tujuannya tersebut ialah pada saat pertandingan sepakbola ketika individu menggiring bola dan menemukan ruang kosong pada saat menyerang otomatis melakukan akselerasi sebuah sprint yang menusuk pertahanan lawan dalam keadaan menggiring bola.
- b. Selanjutnya cone kedua ke ketiga dan keempat dengan jarak 2m, ukuran tersebut dengan tujuan melatih ketrampilan dan kelincahan individu pada teknik *dribbling* yang diaplikasikan kepada lawan saat *face to face* dengan tujuan melewati lawan dan melakukan penyerangan terhadap pertahanan lawan.
- c. Instrument ini didasarkan dengan literatur dan hasil observasi dari *youtube* tentang teknik *dribbling* dalam pertandingan sepakbola, pengambilan nilai dihitung mulai start sampai garis finish dengan secepat dan semaksimal mungkin agar mencapai nilai yang terbaik.

Penilain dari penelitian pengembangan instrument tes keterampilan *dribbling* pada pemain usia 18 sampai 23 tahun, data/hasil waktu yang dihasilkan dari kedua instrument tes *dribbling* nurhasan dan produk instrumen yang dikembangkan oleh peneliti yang dikorelasikan dengan penilain dari pelatih melalui permainan *small side games*, bahwa hasil yang didapat dari data yang telah diolah yang menggunakan SPSS 20 itu teruji normalitas dan validitas instrument tersebut.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari penelitian pengembangan instrumen tes keterampilan *dribbling* pada pemain sepakbola usia 18 sampai 23 tahun ,dan sesuai rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa instrumen dari nurhasan nilai sig 2 tailed = 0,417 dan nilai sig 2 tailed dari produk yang dikembangkan sebesar 0,053 kesimpulannya tersebut berdistribusi normal melalui uji normalitas dengan nilai sig 2 tailed > 0,05. Namun uji validitas instrumen *dribbling* nurhasan yang dikorelasikan dengan penilaian pelatih melalui permainan *small side games* tidak valid dikarenakan nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel,namun berbeda dengan produk baru yang dikembangkan oleh peneliti instrument tersebut valid dikarenakan mendapatkan nilai r hitung yang diatas dari nilai r tabel tetapi nilai yang didapat bercondong kearah nilai negatif.

### Saran

1. Diharapkan pelatih mampu memodifikasi instrument tes *dribbling* yang sesuai dengan pola permainan dan sepakbola yang sekarang dan dengan hasil penelitian ini peneliti mengharapkan produk ini bermanfaat untuk dikalangan pelatih sepakbola.
2. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran, maka disarankan kepada pelatih mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas ataupun pada materi lain seiring perkembangan dalam sepakbola.
3. Untuk pemain agar meningkat kan kemampuan individu dalam teknik *dribbling* dalam sepakbola.
4. Bagi peneliti selanjutnya Perlunya penambahan evaluasi tentang instrumen tes *dribbling*.
5. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap instrument tes *dribbling* agar kevalidan dari instrument tersebut mendapatkan hasil

valid dan lebih condong ke data nilai yang positif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afif Khoiril Hidayat. 2014. Pengembangan Target Net Sebagai Alat Pembelajaran Pukulan Dalam Cabang Olahraga Bulutangkis Di Sekolah Menengah Pertama.[Tesis]. Yogyakarta: program pascasarjana.
- Alan Gibson dan Jhon Cartwright (2000) sepak bola keterampilan, taktik dan fakta. Jakarta : mertju buana football club
- Arikunto,Suhasimi. 2013. Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis. Jakarta: Rineka cipta
- Asep Yonny. 2012. Menyusun Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Familia.
- Bridle, Bob. (2011). *Essentials soccer skills: key tips and techniques to improve your game*. United Satates of America: DK Publishing.
- Danny Mielke. (2007). "Dasar-dasar Sepakbola". Bandung: Pakar Raya.
- Fenanlampir, Albertus, dan Muhammad M. F. 2015. Tes dan pengukuran olahraga (online) 2015 ([https://books.google.co.id/books?id=FrWACwAAQBAJ&printsec=frontcov&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=FrWACwAAQBAJ&printsec=frontcov&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false))
- Harsono. 2000. Coachingdan aspek-aspek psikologis dalam coaching. Jakarta: Department Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hidayat, Witono. 2017. Buku Pintar Sepakbola. Jakarta : Anugrah
- Joseph A. Luxbacher. 2012. Sepakbola. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Maksum,Ali. 2018. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa university press
- Martens. Rainer.(2004) Successful Coaching. Human Kinetics Publishers, INC. Champaign,Illinois
- Matondang Zulkifli. 2009. "Validitas dan Reabilitas suatu Tes Penelitian". Jurnal Tabulara PPS UNIMED,Vol.6, No.1 Hal:87-97
- Nurgiyantoro, dkk. 2009. Statistik Terapan Untuk Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Reilly, Thomas. (2007). *The science of training soccer: a scientific approach to developing strength, speed, and endurance*. London: Taylor and Francis Group.
- Sajoto. 2003. Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olah Raga . Semarang : Dahara prize.
- Sarjono, 2002 teknik dasar permainan sepak bola
- Satiadarma, Monty P. Dasar-dasar psikologi olahraga (Jakarta: pustaka sinar Harapan. 2000) hal 245
- Sugiyono. 2007. Statistika Untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharno, HP. 2004. Ilmu Kepelatihan Olahraga. Bandung. PT. Karya Ilmu.

Sukatamsi. (2001). Permainan Bola Besar 1 Sepak Bola. Jakarta: Universitas Terbuka

Widiastuti. 2015. Tes dan Pengukuran Olahraga. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Zuhdan Prasetyo K.. 2012. Research and Development Pengembangan Berbasis Penelitian.[pdf],  
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/zuhdan-kun-prasetyo-med-dr-prof/KULIAH%20UMUM%20Research%20and%20Development.pdf>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2019-01-29

