

MODEL TES KETERAMPILAN DASAR UNTUK PENELUSURAN BAKAT CALON ATLET SEPAKBOLA KU 10-11 TAHUN

BASIC SKILLS TEST MODEL FOR TALENT SEARCH OF CANDIDATES FOR FOOTBALL ATHLETES IN AGE GROUP OF 10-11 YEARS OLD

Ade Evriansyah Lubis¹, Pamuji Sukoco²

¹STOK Binaguna Medan, ²Universitas Negeri Yogyakarta
¹ade.evriansyahlubis@gmail.com, ²psukoco@yahoo.co.id 12

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyusun model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun yang sah dan handal. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengadaptasi beberapa langkah penelitian yang dikemukakan oleh Borg & Gall (2007, p.590) sebagai berikut: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan proses penelitian dan pengembangan, (3) validasi produk, (4) uji coba produk, (5) revisi produk, (6) implementasi produk. Uji coba skala kecil dilakukan pada 30 testi, dan uji coba skala besar dilakukan pada 416 testi dengan menggunakan teknik *cluster sampling*. Teknik analisis data validitas menggunakan *Pearson's Product Moment correlations* dan reliabilitas menggunakan *test-retest Cronbach's Alpha*. *Z score* digunakan untuk menyamakan bentuk satuan. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun. Model tes layak digunakan karena dinyatakan valid dan reliabel, dengan nilai r_{hitung} lebih besar daripada nilai r_{tabel} . Model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun juga menghasilkan skala penilaian (norma) yang dikemas dalam buku pedoman (modul) dan visualisasi/tutorial tes (CD) yang efektif dan efisien dan dapat digunakan sebagai pegangan para pelatih pada pusat pembinaan sepakbola usia dini dalam proses penelusuran calon atlet dengan berbagai tingkat keberbakatan.

Kata Kunci: model tes keterampilan dasar, penelusuran bakat, sepakbola.

Abstract

This study aims to develop a basic skills test model to track the talent of prospective soccer athletes in the 10-11 years age group that is valid and reliable. This research is a research and development that adapts several research steps proposed by Borg & Gall (2007, p.590) as follows: (1) preliminary studies and data collection, (2) planning of research and development processes, (3) product validation, (4) product trials, (5) product revisions, (6) product implementation. Small-scale trials were conducted on 30 tests, and large-scale trials were carried out on 416 tests using cluster sampling techniques. The validity data analysis technique uses Pearson's Product Moment correlations and reliability using the Cronbach's Alpha test-retest. Z score is used to equalize the unit form. The results of this research and development are in the form of a basic skills test model to track the talent of prospective soccer athletes in the age group of 10-11 years. The test model is feasible because it is declared valid and reliable, with r-calculated values greater than r-table values. The basic skills test model for talent search for potential athletes in the 10-11 years age group also produces scoring scales (norms) that are packaged in effective and efficient manuals and tutorials (CDs) and can be used as a guide for coaches at an early age soccer coaching center in the process of searching for prospective athletes with various levels of giftedness.

Keywords: a model of basic skill test, talent scouting, soccer.

PENDAHULUAN

Proses pembinaan olahraga merupakan suatu prosedur yang harus dilaksanakan untuk mencapai sebuah prestasi. Dalam upaya dan usaha tersebut tentu banyak hal yang harus dipertimbangkan, agar setiap tahap dalam proses pembinaan berjalan dengan baik dan benar. Banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari sebuah proses pembinaan olahraga. Hasil pembinaan olahraga berupa prestasi terbaik tidak diperoleh dengan mudah. Banyak tantangan dan

rintangan yang harus dihadapi. Setiap pelaku olahraga harus mampu untuk bekerjasama secara berkesinambungan. Agar nantinya jika kelak permasalahan yang terjadi dalam proses pembinaan olahraga dapat diselesaikan dengan bijaksana, dimulai dari manajemen kepengurusan olahraga hingga pola pembinaan atlet.

Jika menilik pada proses pembinaan usia dini, tentu tak akan lepas dari topik tentang penelusuran bakat. Penelusuran bakat merupakan tahap awal yang harus dilakukan sedini mungkin sesuai dengan karakteristik cabang olahraga tertentu. Menurut Beswick (2010, p.8) secara khusus, di dalam sebuah proses pembinaan, identifikasi bakat (*talent*) merupakan tahap awal yang perlu dilaksanakan sejak usia dini (*grass root*). Pada prosesnya, calon atlet yang dinyatakan berbakat, akan mengemban tanggung jawab pribadi (*commitment*). Rasa tanggung jawab diperoleh dari pemahaman yang diberikan oleh orang tua. Pada akhirnya, ketika semua tahapan telah dijalani dengan baik, hanya atlet yang memiliki mental yang tangguh (*mental toughness*) yang akan mencapai kesuksesan (*success*) baik berupa persaingan antar-pemain maupun bangkit pasca-cidera. Setiap cabang olahraga tentu memiliki karakteristik program pembinaan yang berbeda-beda. Begitu juga dengan sepakbola, yang memiliki kriteria kategori kelompok usia pembinaan tertentu. Menurut Wein (Stratton, et. al, 2004, pp.163-164) pada hakikatnya, terdapat beberapa pengkategorian program pembinaan dalam sepakbola yang diterima oleh anak usia dini secara umum, yakni: usia 7-8 tahun dimana tahap pengenalan sepakbola dilakukan, usia 8-10 tahun dimana pengembangan keterampilan dasar sepakbola mulai dilakukan, 10-12 tahun dimana permainan sepakbola sederhana dalam bentuk mini mulai dilakukan, 12-15 tahun dimana pola permainan sepakbola mulai diperkenalkan dalam bentuk yang sederhana, dan usia 15 tahun keatas dimana taktik dan strategi baik secara individu maupun tim mulai diperkenalkan dalam bentuk yang lebih sederhana.

Bakat merupakan faktor bawaan yang dimiliki oleh setiap manusia, baik secara fisik maupun mental. Menurut Renzulli (Sternberg & Davidson, 2005, pp.256-257) bakat memiliki beberapa karakteristik tertentu, diantaranya kemampuan di atas rata-rata, keberminatan, serta kreativitas. Tentu kadar keberbakatan setiap manusia juga sangat beragam. Karena pada dasarnya setiap manusia yang dilahirkan ke dunia ini pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, perkembangan bakat sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan. Menurut Coyle (2009, p.36) secara khusus proses perkembangan bakat diawali dengan adanya pengambilan keputusan yang dilatar belakangi oleh berbagai faktor yang diterima oleh indera manusia yang kemudian dengan serangkain proses hingga membentuk dan menghasilkan gerak yang kompleks dan simultan. Bakat dalam sepakbola memiliki parameter yang beragam. Menurut Gorman (Brown, 2001, p.200) keberbakatan dalam sepakbola merujuk pada karakteristik sebagai berikut: (1) teknik (*passing, dribbling, receiving, shooting*), (2) taktik (aplikasi *skill* dalam situasi pertandingan), (3) fisik (kecepatan, kekuatan, daya tahan, koordinasi, keseimbangan), (4) mental (*emotional control*), (5) gaya hidup (etos kerja, asupan gizi, istirahat, manajemen waktu).

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang terdiri dari 11 pemain dalam satu regu. Setiap pemain dalam satu regu mempunyai tugas dan fungsi masing-masing. Secara khusus, posisi setiap pemain jelas sangat membedakan tanggung jawab di lapangan, yang pada akhirnya juga akan membedakan daya jelajah selama pertandingan berlangsung Reilly & Thomas (Carling, Williams, & Reilly, 200, p.6). Dimana lebih dari 90% performa setiap pemain tersebut dipengaruhi oleh metabolisme aerobik selama pertandingan sepakbola berlangsung. Menurut Winkler (Stratton, et. al, p.158) bakat dalam sepakbola terdiri dari dari: psikomotor (ketrampilan dan kebugaran), kognitif, dan penyesuaian lingkungan (sosial). Menurut Bompa (Sukadiyanto, 2011, p.57) komponen dasar dari biomotor, meliputi: kekuatan, daya tahan, kecepatan, koordinasi, dan fleksibilitas. Menurut Fox (Suharjana, 2013, p.6) kebugaran jasmani terdiri dari 3 (tiga) jenis, yakni: (1) *physical fitness*, terdiri dari *muscular strength* (kekuatan otot), *muscular endurance* (daya tahan otot), *joint flexibility* (kelentukan sendi), dan *cardiorespiratory fitness* (kebugaran jantung-paru), (2) *nutritional fitness*, terdiri dari *body composition* (komposisi tubuh), dan *control of body weight* ((kontrol berat tubuh), dan (3) *mental, emotional dan motor fitness*, terdiri dari: *mental-emotional stress* (ketahanan mental-emosi), *endurance* (daya tahan), *strength* (kekuatan), *agility* (kelincahan), *flexibility* (kelentukan), *balance* (keseimbangan), dan *coordination* (koordinasi). 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).

Secara khusus, tes memiliki beberapa tujuan penting, antara lain: (1) mengetahui tingkat kemampuan peserta didik, (2) mengukur pertumbuhan dan perkembangan peserta didik, (3) mendiagnosis kesulitan belajar peserta didik, (4) mengetahui hasil belajar dan pengajaran, (5) memotivasi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tidak jarang tes digunakan untuk beberapa tujuan, namun tidak akan memiliki keefektifan yang sama untuk semua tujuan. Menurut Cronbach (Azwar, 2013, p.5) tes memiliki 2 (dua) klasifikasi, antara lain: tes yang mengukur performansi maksimal (*maximum performance*), serta tes yang mengukur performansi tipikal (*typical performance*). Sebelum merancang sebuah tes, terlebih dahulu harus mempertimbangkan beberapa hal, yakni: acuan kriteria norma dan pengukuran yang akan dipergunakan, serta berbagai kriteria instrumen tes yang baik. Hasil sebuah tes yang baik dapat digunakan untuk beberapa keperluan, yakni: memprediksi kemampuan yang akan datang, menjabarkan kekurang yang dimiliki, mengukur perbaikan yang akan dilakukan, membantu pelatih memprediksi kesuksesan atlet yang akan datang, menempatkan atlet pada latihan yang tepat, dan

memotivasi mental atlet (Mackenzie, 2005). Menurut Arikunto (Widoyoko, 2012, p.97) bahwa suatu tes dapat dikatakan memiliki karakteristik yang baik apabila memiliki 5 (lima) persyaratan sebagai berikut: (1) validitas, (2) reliabilitas, (3) objektivitas, (4) praktibilitas, dan (5) ekonomis.

METODE

Model Pengembangan dan Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Dalam hal ini proses pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada hasil observasi lapangan yang secara khusus mengidentifikasi masalah bahwa belum tersedianya model tes bakat yang secara khusus fokus pada faktor keterampilan dasar dalam sepakbola. Pada proses penyusunan instrumen tes juga memperhatikan karakteristik anak usia 10-11 tahun, dimana pada usia tersebut merupakan kelompok usia paling dasar yang terdapat pada sebagian besar pusat pembinaan usia dini di Provinsi DIY. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (2007, p.589) dalam melaksanakan proses penelitian dan pengembangan terdapat 10 (sepuluh) langkah yang harus ditempuh, sebagai berikut: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data (kajian kepustakaan, pengamatan lapangan, membuat kerangka kerja penelitian), (2) perencanaan (merumuskan tujuan penelitian, memperkirakan dana dan waktu yang diperlukan, prosedur kerja penelitian, serta berbagai bentuk partisipasi kegiatan selama kegiatan penelitian), (3) mengembangkan produk awal (perancangan draf awal produk), (4) uji coba awal (mencobakan draf produk ke wilayah dan subjek yang terbatas), (5) revisi untuk menyusun produk utama (revisi produk berdasarkan hasil ujicoba awal), (6) uji coba lapangan utama (uji coba terhadap produk hasil revisi ke wilayah dan subjek yang lebih luas), (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional (uji efektivitas produk), (9) revisi produk akhir dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Namun, pada penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi 6 (enam) langkah, sebagai berikut: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan proses penelitian dan pengembangan, (3) validasi produk, (4) uji coba produk, (5) revisi produk, dan (6) implementasi produk.

Desain Uji Coba, Subjek Uji Coba dan Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, uji coba produk dilakukan dalam 2 (dua) tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap 30 testi. Sementara uji coba skala besar dilakukan pada 416 testi. Kemudian dalam tahapan uji coba di lapangan peran para ahli (*judgement expert*), pelatih sepakbola usia dini, serta guru penjaskes sekolah dasar adalah untuk mengobservasi kelayakan produk berdasarkan fakta yang diperoleh hingga menghasilkan sebuah model tes yang valid dan reliabel.

Subjek uji coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah siswa yang belum pernah dan tidak sedang terdaftar sebagai siswa pada pusat pembinaan sepakbola usia dini yang terdiri dari

SDN Bhaktikarya Depok Sleman, SDN Gambiranom Depok Sleman, SDN Gejayan Depok Sleman, SDN Margomulyo 1 Seyegan Sleman, SDN Pakem 1 Sleman, SDN Keputran 1 Kraton Yogyakarta, SDN Kotagede 1 Yogyakarta, SDN Patalan 1 Jetis Bantul, SDN Bonggalan Sanden Bantul, SDN Ploso Sentolo KuloN Progo, dan SDN Patuk 1 Gunung kidul.

Data yang dikumpulkan dari penelitian dan pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (1) hasil diskusi dengan para pelatih sepakbola usia dini dan guru penjaskes sekoalh dasar, dan (2) saran dan masukan para ahli terhadap produk. Sementara data kuantitatif diperoleh dari: (1) penilaian para ahli, pelatih sepakbola usia dini, dan guru penjaskes sekolah dasar terhadap hasil uji coba skala kecil, dan (2) hasil analisis data untuk menentukan tingkat validitas, reliabilitas, serta skala penilaian (norma) instrumen tes pada uji coba skala besar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penilaian para ahli, pelatih sepakbola, dan guru penjaskes terhadap model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun meliputi observasi terhadap model tes yang dikembangkan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kualitas Model Tes

AHLI MATERI	ASPEK PENILAIAN										SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Ahli Sepakbola	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Ahli Tes Olahraga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Pelatih Sepakbola I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Pelatih Sepakbola II	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
Guru Penjaskes	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10

Nilai Maksimal = 50

A : Nilai yang diperoleh

B : Nilai Maksimal

$A / B \times 100\%$

$50 / 50 \times 100 = 100\% =$ Kategori sangat baik

Berdasarkan penilaian kualitas model tes yang dilakukan pada uji coba skala besar oleh para ahli, pelatih sepakbola, dan guru penjaskes terlihat bahwa hasil yang di dapat menunjukkan nilai maksimal, yaitu 50 dengan persentase 100%. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun

dinyatakan layak untuk digunakan. Selain data hasil dari penilaian kualitas model tes, akan dijabarkan data hasil pengukuran dengan menggunakan model tes pada uji coba skala besar.

Adapun hasil uji validitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2. Validitas Tes

BUTIR TES	NILAI KOEFISIEN	KETERANGAN
JUGGLING	0,878	VALID
PASSING	0,861	VALID
DRIBBLING	0,843	VALID
AGILITY	0,747	VALID

Pada tabel di atas dijabarkan nilai koefisien validitas setiap butir tes, antara lain: *Basic Ball Juggling Test* memiliki nilai validitas sebesar 0,878, *Shuttle Ball Passing Test* memiliki nilai validitas sebesar 0,861, *Zigzag Ball Dribbling Test* memiliki nilai validitas sebesar 0,843, dan *Agility Run Test* memiliki nilai validitas sebesar 0,747. Setiap butir tes dinyatakan valid karena memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni sebesar 0,098 dimana N (jumlah sampel) sebesar 416 dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Adapun hasil uji reliabilitas yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 3. Reliabilitas Tes

BUTIR TES	NILAI KOEFISIEN	KETERANGAN
JUGGLING	0,896	RELIABEL
PASSING	0,927	RELIABEL
DRIBBLING	0,940	RELIABEL
AGILITY	0,976	RELIABEL

Pada tabel di atas dijabarkan nilai koefisien reliabilitas setiap butir tes, antara lain: *Basic Ball Juggling Test* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,896, *Shuttle Ball Passing Test* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,927, *Zigzag Ball Dribbling Test* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,940, dan *Agility Run Test* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,976. Setiap butir tes dinyatakan reliabel karena memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dari nilai r_{tabel} yakni sebesar 0,098 dimana N (jumlah sampel) sebesar 416 dengan taraf signifikansi sebesar 5%.

Adapun skala penilaian (norma) yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4. Skala Penilaian (Norma) Tes

BUTIR TES	NILAI	NORMA
BASIC BALL	5	≥ 27
JUGGLING TEST	4	21-26
	3	15-20
	2	9-14
	1	≤ 8
BUTIR TES	NILAI	NORMA
SHUTTLE BALL	5	≥ 9
PASSING TEST	4	7-8

BUTIR TES	NILAI	NORMA
	3	5-6
	2	3-4
	1	≤ 2
BUTIR TES	NILAI	NORMA
ZIGZAG BALL	5	$\leq 13,68$
DRIBBLING TEST	4	13,69-15,67
	3	15,68-17,67
	2	17,68-19,66
	1	$\geq 19,67$
BUTIR TES	NILAI	NORMA
AGILITY RUN	5	$\leq 13,25$
TEST	4	13,26-14,62
	3	14,63-16,00
	2	16,01-17,37
	1	$\geq 17,38$

Dari tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut: pada butir *basic ball juggling test* memiliki skala penilaian (norma) sebagai berikut: nilai 5 jika memperoleh skor ≥ 27 , nilai 4 jika memperoleh skor 21–26, nilai 3 jika memperoleh skor 15–20, nilai 2 jika memperoleh skor 9–14, dan nilai 1 jika memperoleh skor ≤ 8 . Pada butir *shuttle ball passing test* memiliki skala penilaian (norma) sebagai berikut: nilai 5 jika memperoleh skor ≥ 9 , nilai 4 jika memperoleh skor 7–8, nilai 3 jika memperoleh skor 15–20, nilai 2 jika memperoleh skor 9–14, dan nilai 1 jika memperoleh skor ≤ 8 . Pada butir *zigzag ball dribbling test* memiliki skala penilaian (norma) sebagai berikut: nilai 5 jika memperoleh skor $\leq 13,68$, nilai 4 jika memperoleh skor 13,69–15,67, nilai 3 jika memperoleh skor 15,68–17,67, nilai 2 jika memperoleh skor 17,68–19,66, dan nilai 1 jika memperoleh skor $\geq 19,67$. Dan pada butir *agility run test* memiliki skala penilaian (norma) sebagai berikut: nilai 5 jika memperoleh skor $\leq 13,25$, nilai 4 jika memperoleh skor 13,26–14,62, nilai 3 jika memperoleh skor 14,63–16,00, nilai 2 jika memperoleh skor 16,01–17,37, dan nilai 1 jika memperoleh skor $\geq 17,38$.

Tabel 5. Klasifikasi Skala Penilaian Tes

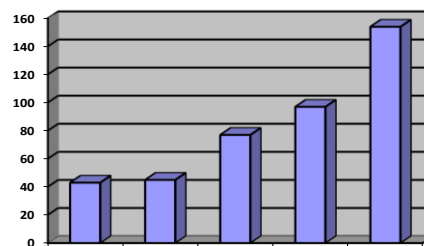
RENTANG	KLASIFIKASI
≥ 17	SANGAT BERBAKAT
14-16	BERBAKAT
11-13	CUKUP BERBAKAT
8-10	TIDAK BERBAKAT
≤ 7	SANGAT TIDAK BERBAKAT

Dari tabel di atas juga dapat dijabarkan sebagai berikut: pada skala penilaian ≥ 17 dinyatakan dengan klasifikasi sangat berbakat, pada skala penilaian 14–16 dinyatakan dengan klasifikasi berbakat, pada skala penilaian 11–13 dinyatakan dengan klasifikasi cukup berbakat, pada skala penilaian 8–10 dinyatakan dengan klasifikasi tidak berbakat, dan pada skala penilaian ≤ 7 dinyatakan dengan klasifikasi sangat tidak berbakat.

Adapun data yang diperoleh dari hasil pengukuran dengan menggunakan *basic ball juggling test*, yaitu:

Tabel 6. Hasil Basic Ball Juggling Test

RENTANG	KLASIFIKASI
≥ 17	SANGAT BERBAKAT
14-16	BERBAKAT
11-13	CUKUP BERBAKAT
8-10	TIDAK BERBAKAT
≤ 7	SANGAT TIDAK BERBAKAT

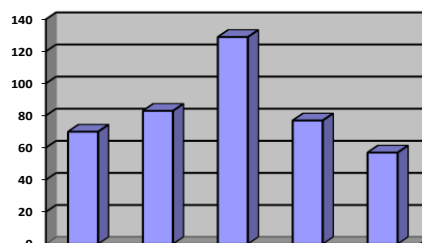


Grafik 1. Histogram *Basic Ball Juggling Test*

Adapun keterangan data dari hasil *Basic Ball Juggling Test* yakni: (a) kategori baik sekali (≥ 21) sebanyak 43 testi, (b) kategori baik (20-21) sebanyak 45 testi, (c) kategori sedang (15-20) sebanyak 77 testi, (d) kategori buruk (9-14) sebanyak 97 testi, dan (e) kategori sangat buruk (≤ 8) sebanyak 154 testi.

Tabel 7. Hasil Shuttle Ball Passing Test

NORMA	HASIL
≥ 9	70
7-8	83
5-6	129
3-4	77
≤ 2	57



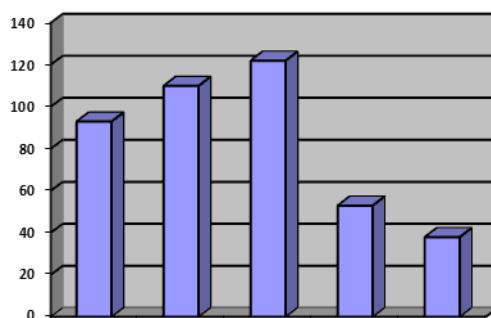
Grafik 2. Histogram *Shuttle Ball Passing Test*

Adapun keterangan data dari hasil *Shuttle Ball Passing Test* yakni: (a) kategori baik sekali (≥ 9) sebanyak 70 testi, (b) kategori baik (7-8) sebanyak 83 testi, (c) kategori sedang (5-6) sebanyak

129 testi, (d) kategori buruk (3-4) sebanyak 77 testi, dan (e) kategori sangat buruk (≤ 2) sebanyak 57 testi.

Tabel 8. Hasil Zigzag Ball Dribbling Test

NORMA	HASIL
$\leq 13,68$	93
13,69-15,67	110
15,68-17,67	122
17,68-19,66	53
$\geq 19,67$	38

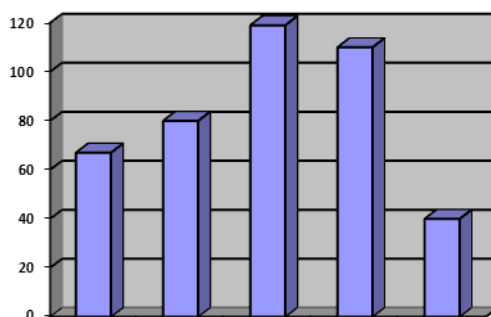


Gambar 3. Histogram Zigzag Ball Dribbling Test

Adapun keterangan data dari hasil *Zigzag Ball Dribbling Test* yakni: (a) kategori baik sekali ($\leq 13,68$) sebanyak 93 testi, (b) kategori baik (13,69-15,67) sebanyak 110 testi, (c) kategori sedang (15,68-17,67) sebanyak 122 testi, (d) kategori buruk (17,68-19,66) sebanyak 53 testi, dan (e) kategori sangat buruk ($\geq 19,67$) sebanyak 38 testi.

Tabel 9. Hasil Agility Run Test

NORMA	HASIL
$\leq 13,25$	67
13,26-14,62	80
14,63-16,00	119
16,01-17,37	110
$\geq 17,38$	40



Gambar 4. Histogram Agility Run Test

Adapun keterangan data dari hasil *Agility Run Test* yakni: (a) kategori baik sekali ($\leq 13,25$) sebanyak 67 testi, (b) kategori baik (13,26-14,62) sebanyak 80 testi, (c) kategori sedang (14,63-16,00) sebanyak 119 testi, (d) kategori buruk (16,01-17,37) sebanyak 110 testi, dan (e) kategori sangat buruk ($\geq 17,38$) sebanyak 40 testi.

Pembahasan

Sebuah proses penelitian dan pengembangan dapat dilakukan apabila terdapat data hasil analisis kebutuhan berdasarkan fakta empiris yang ditemukan di lapangan. Penelitian dan pengembangan model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun menggunakan model deskriptif prosedural, dimana tes menggariskan langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan yang harus dilaksanakan secara bertahap dan berurutan untuk menghasilkan sebuah produk yang siap pakai. Tahapan paling dasar yang harus dilakukan untuk merancang sebuah model tes yakni, konseptualisasi permasalahan. Selanjutnya apabila konseptualisme permasalahan telah dilaksanakan, maka pengembangan rancangan produk dapat segera dilakukan, dengan proses *Focus Group Discussion (FGD)*. Selanjutnya apabila penyusunan rancangan produk telah dilakukan, maka tahap uji coba dilakukan dalam beberapa tahapan. Langkah tersebut digunakan untuk mengembangkan sebuah model dengan harapan akan memperoleh instrumen tes yang valid dan reliabel, yakni dengan melibatkan peran para ahli (*expert judgement*) dalam bidang sepakbola dan tes pengukuran olahraga.

Instrumen tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun mengacu pada proses *Focus Group Discussion (FGD)* yang dilakukan bersama dengan para pelatih pusat pembinaan sepakbola usia dini (SSB) dan guru penjaskes SD. Selanjutnya hasil diskusi tersebut di validasi oleh para ahli untuk diolah menjadi sebuah desain produk awal (*draft*) yang siap untuk diuji cobakan pada uji coba skala kecil. Adapun model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun mengacu pada tes yang sudah ada, namun belum memiliki skala penilaian (norma) yang sesuai dengan sasaran produk akhir.

Setelah dilakukan uji coba produk pada skala kecil, dilakukan revisi produk untuk memperbaiki segala bentuk kekurangan dan kelemahan yang diperoleh dari hasil uji coba skala kecil berupa analisis hasil video rekaman pelaksanaan tes secara keseluruhan. Setelah direvisi, maka produk siap digunakan pada tahap uji coba selanjutnya, yakni pada uji coba skala besar. Adapun tujuan dilakukannya uji coba skala besar, yakni untuk menentukan tingkat validitas dan reliabilitas tes serta menyusun skala penilaian (norma) tes. Selanjutnya setelah tes dinyatakan valid dan reliabel serta telah memiliki skala penilaian, maka dilakukan proses penyusunan produk akhir yang dikemas dalam buku panduan (modul) serta video tutorial pelaksanaan tes (CD). Setelah produk akhir selesai disusun, maka selanjutnya dilakukan proses implementasi produk pada pusat pembinaan sepakbola usia dini di kawasan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

KESIMPULAN

Model tes keterampilan dasar untuk penelusuran bakat calon atlet sepakbola KU 10-11 tahun dinyatakan layak digunakan dengan rincian sebagai berikut: butir basic ball juggling test dengan koefisien validitas 0.878 dan koefisien reliabilitas 0.896, butir shuttle ball passing test dengan koefisien validitas 0.861 dan koefisien reliabilitas 0.927, butir zigzag ball dribbling test dengan koefisien validitas 0.843 dan koefisien reliabilitas 0.940, butir agility run test dengan koefisien

validitas 0.747 dan koefisien reliabilitas 0.976. Adapun klasifikasi penilaian pada model tes kerampilan dasar untuk penelusuran bakat sebagai berikut: jumlah (total) nilai ≥ 17 dinyatakan sangat berbakat, jumlah (total) nilai 14-16 dinyatakan berbakat, jumlah (total) nilai 11-13 dinyatakan cukup berbakat, jumlah (total) nilai 8-10 dinyatakan tidak berbakat, dan jumlah (total) nilai ≤ 7 dinyatakan sangat tidak berbakat.

Berdasarkan pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa saran penting menyangkut proses penelitian dan pengembangan ini, antara lain: (1) hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan terus ditindak lanjuti dengan penelitian yang sejenis, untuk memperkuat konsep model tes secara khusus, maupun memperbaiki segala bentuk kekurangan yang terdapat dalam proses penelitian ini secara umum. (2) penelitian dan pengembangan ini diharapkan akan memberikan dampak positif bagi seluruh praktisi dan akademisi dalam menjalin hubungan yang baik di dalam proses pembinaan sepakbola usia dini di wilayah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (2013). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Beswick, Bill. (2010). *Focused for soccer (second edition)*. United States of America: Human Kinetics.
- Bridle, Bob. (2011). *Essentials soccer skills: key tips and techniques to improve your game*. United States of America: DK Publishing.
- Brown, Jim. (2001). *Sports talent: how to identify and develop outstanding athletes*. United States of America: Human Kinetics.
- Carling, C., Williams, A. M., & Reilly, T. (2005). *Handbook of soccer match analysis: a systematic approach to improving performance*. London: Taylor and Francis Group.
- Coyle, Daniel. (2009). *The talent code: greatness isn't born, it's grown, here's how*. New York: Bantam Dell.
- Gall, M.D., Gall, J.P., & Borg, W.R. (2007). *Educational research: an introduction (eighth edition)*. New York: Pearson Education, Inc.
- Kirkendall, D.T. (2011). *Soccer anatomy*. United States of America: Human Kinetics.
- Mackenzie, Brian. (2005). *101 performance evaluation tests*. London: Electric Word plc.
- Mardapi, Djemari. (2008). *Teknik penyusunan instrumen tes dan non-tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- nSternberg, R.J., & Davidson, J.E. (2005). *Conceptions of giftedness: second edition (Eds.)*. New York: Cambridge University Press.
- Stratton, et. al. (2004). *Youth soccer: from science to performance*. New York: Taylor and Francis Group.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.

Suharjana. (2013). *Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Jogja Global Media.

Sukadiyanto, & Muluk, Dangsina. (2011). *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Bandung: Lubuk Agung.

Widoyoko, S.E.P. (2012). *Teknik penyusunan instrumen penelitian*. Yogyakarta: Puataka Belajar.