

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Pengetahuan

Pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara Probabilitas Bayesian adalah benar atau berguna. Dalam pengertian lain, pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal, dan pengetahuan juga adalah sebuah informasi yang telah dikombinasikan dengan pemahaman dan potensi untuk menindaki, yang lantas melekat di benak seseorang.

Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola. Manakala informasi dan data sekadar berkemampuan untuk menginformasikan atau bahkan menimbulkan kebingungan, maka pengetahuan berkemampuan untuk mengarahkan tindakan. Inilah yang disebut potensi untuk menindaki. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disintesis bahwa proses berpikir (*cognitive domain*) yang mencakup kegiatan mental (otak) dan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.

Menurut Dixon (2000) “Pengetahuan adalah tautan bermakna yang dibuat orang dalam benak mereka antara informasi dan penerapannya pada tindakan dalam pengaturan tertentu.” Pengetahuan itu menurut peneliti sangat penting untuk kehidupan manusia. “Pengetahuan adalah informasi yang diberikan makna dan terintegrasi dengan konten pemahaman lain.” Pengetahuan seperti gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal.

Dari pengertian pengetahuan yang sudah diungkapkan oleh para pakar, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengetahuan adalah informasi atau tautan bermakna yang di dapat melalui pengamatan akal.

Tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

- 1) Cognitive Domain (Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir.
- 2) Affective Domain (Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) Psychomotor Domain (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Revisi Taksonomi Bloom terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan, dimensi proses kognitif berkaitan dengan proses yang digunakan siswa untuk mempelajari suatu hal, sedangkan dimensi pengetahuan adalah jenis pengetahuan yang akan dipelajari oleh siswa, tingkatan proses kognitif hasil belajar berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom ini bersifat hierarkis, yang berarti kategori pada dimensi proses kognitif disusun berdasar tingkat kompleksitasnya.

Pengertian C1, C2, C3, C4, C5, dan C6

1) Pengetahuan (C1)

Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi Bloom. Pengetahuan hafalan yang perlu diingat seperti rumus, batasan definisi, istilah pasal dalam undang-undang, nama dan tokoh, nama-nama kota dan lain-lain. Hafal menjadi prasyarat bagi pemahaman, misalnya hafal suatu rumus maka kita akan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut atau hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.

2) Pemahaman (C2)

Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga yaitu tingkat rendah seperti menterjemah. Tingkat kedua yaitu pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian. Pemahaman tingkat ketiga, yaitu pemahaman ekstrapolasi yang mengharapkan seseorang mampu melihat dibalik

yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

3) Aplikasi (C3)

Menerapkan aplikasi ke dalam situasi baru bila tetap terjadi proses pemecahan masalah. Pada aplikasi ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abseksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam situasi baru dan menerapkannya secara benar.

4) Analisis (C4)

Dalam analisis, seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentuknya.

5) Sintesis (C5)

Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada.

6) Evaluasi (C6)

Seseorang dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Dalam penelitian ini batasan taksonomi bloom yang diambil hanya sampai (Pengetahuan C1) yaitu sampel hanya diuji bagaimana tentang istilah-istilah batasan atau defenisi-defenisi atau tektual yang ada di kurikulum pembinaan sepakbola indonesia filanesia.

2.1.2 Pelatih

Pelatih adalah seorang profesional yang tugasnya membantu olahragawan dalam memperbaiki penampilan olahraga. Menurut Sukadiyanto (2010 :5), pelatih adalah seseorang yang memiliki kemampuan profesional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu yang relatif singkat. Berdasarkan pendapat di atas, penulis mengatakan bahwa pelatih adalah seseorang yang bertugas dalam meningkatkan prestasi olahragawan.

Pelatih di sekolah sepakbola memiliki banyak perbedaan dengan pelatih profesional maupun pelatih di jenjang setelah SSB. Menurut penulis, pelatih SSB adalah seorang yang memiliki keinginan dan bertugas melatih dengan tahap

berjenjang atau jangka panjang sesuai dengan usia muridnya agar di masa yang akan datang murid dapat memperoleh kemampuan yang maksimal atau menjadi olahragawan yang berprestasi. Tugas pelatih menurut Felicity Wikeley & Kate Bullock (2006) adalah :

- 1) Mengetahui dan memastikan kualitas biomotor para anak didiknya sesuai dengan usia dan karakter.
- 2) Memastikan seluruh program latihan yang telah disusun, dilaksanakan dengan tepat.
- 3) Menjadi motivator yang baik, terutama pada saat anak didiknya menghadapi masa-masa yang sulit.
- 4) Penegak disiplin. Pelatih harus memiliki kemampuan untuk memutuskan setiap permasalahan yang muncul, khususnya dalam proses berlatih-melatih dengan tegas dan adil.
- 5) Mengatur jalannya proses berlatih-melatih, aktivitas pengurus klub atau aktivitas pihak yang terlibat dalam kegiatan dan secara efektif mengatur keterlibatan orang tua dalam proses berlatih-melatih.
- 6) Menyuarakan apa yang terjadi dalam proses kepelatihan kepada berbagai pihak yang terkait.
- 7) Membuat perencanaan yang memuat semua aspek yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses berlatih-melatih.
- 8) Memberikan bimbingan kepada anak didik. Bimbingan ini sangat diperlukan untuk menghadapi aktivitas yang diikuti anak didik, baik sebagai olahragawan, pelajar maupun anggota masyarakat.
- 9) Melakukan analisis, pengujian dan evaluasi sesuai dengan kaidah-kaidah keilmuan.
- 10) Menjaga agar anak didik tidak merasa bosan dengan suasana latihan yang diikutinya. Biasanya anak didik akan merasa senang dan dapat bertahan dalam kegiatan bila dalam kegiatan yang diikuti anak didik merasa dapat berkomunikasi dengan teman seusianya.

(id.scribd.com/documents/365811215/Peran-Dan-Tanggung-Jawab-Pelatih-Olahraga-Usia-Dini, 19 januari 2020)

2.1.3 Sepakbola

Permainan sepakbola telah diperkenalkan sejak ribuan tahun yang lalu. Permainan untuk meningkatkan kemampuan fisik, serta mengisi waktu senggang. Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh setiap orang. Menurut (Subagyo Irianto dkk., 2010:1). “Sepakbola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang” di dalam memainkan bola, pemain diperbolehkan untuk menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang diijinkan untuk memainkan bola dengan tangan. Dewasa ini hampir semua laki-laki baik anak-anak, remaja, pemuda hingga orang tua pernah melakukan olahraga sepakbola meskipun tujuan melakukan olahraga ini berbeda-beda, ada yang menjadikan sepakbola hanya sekedar rekreasi, untuk menjaga kebugaran, untuk sekedar meyalurkan hobi. Meskipun termasuk dalam olahraga beregu, setiap pemain harus menguasai teknik dasar yang terdiri dari gerakan dengan bola maupun gerakan tanpa bola.

Tujuan dari permainan sepakbola adalah memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan mencegah pemain lawan untuk membuat gol ke gawang bertahan sesuai dengan peraturan yang berlaku dalam permainan sepakbola. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola lebih banyak dari lawannya, dan apabila skor sama maka permainan dinyatakan seri.

2.1.4 Lisensi D

Lisensi D adalah salah satu syarat wajib untuk menjadi pelatih sekolah sepakbola atau club professional, dan juga lisensi D ini adalah tahap dasar pada pengetahuan pembinaan sepakbola Indonesia. Pada kursus kepelatihan lisensi D alias lisensi kepelatihan akar rumput (*grassroots*), karena diselenggarakan oleh masing-masing federasi negara, maka persyaratannya pun diatur oleh masing-masing federasi. Untuk di Indonesia, lisensi D ini biasanya diselenggarakan lewat Asprov (asosiasi sepakbola tingkat provinsi) atau Askot (asosiasi sepakbola tingkat kota) daerah masing-masing. Hanya saja, jika mengikuti kursus kepelatihan lisensi D yang diselenggarakan Asprov atau Askot, terdapat salah satu persyaratan

yaitu harus memiliki surat rekomendasi dari Sekolah Sepak Bola (SSB) atau Persatuan Sepakbola (PS). Untuk mendapatkan ini, bagi orang awam memang setidaknya harus aktif di SSB atau PS yang terdaftar di Asprov atau Askot.

2.1.5 Kurikulum

Kurikulum yang dalam bahasa Inggris ditulis "*curriculum*" berasal dari bahasa Yunani yaitu "*curir*" yang berarti "pelari", dan "*curere*" yang berarti "tempat berpacu". Tidak heran jika dilihat dari arti harfiahnya, istilah kurikulum tersebut pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga, seperti bisa diperhatikan dari arti "pelari dan tempat berpacu" yang mengingatkan kita pada jenis olahraga atletik. "Kurikulum ialah perangkat mata pelajaran yang diajarkan pada lembaga pendidikan/perangkat mata kuliah mengenai bidang keahlian khusus". Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dari dua pengertian yang ditulis, dapat ditarik kesimpulan bahwa kurikulum adalah garis besar sebuah sistem pendidikan serta cara penyelenggaraannya untuk mencapai tujuan sistem pendidikan tersebut. Secara garis besar, fungsi kurikulum adalah sebagai pedoman atau acuan dasar bagi instansi-instansi yang menggunakannya, namun fungsi khususnya kembali lagi kepada penggunaannya. Sebagai contoh bagi guru kurikulum dapat menjadi pedoman dalam menyusun bahan-bahan pembelajaran yang akan diberikan kepada siswanya. Kepala sekolah dapat menjadikan kurikulum sebagai pedoman ketika melakukan pengawasan terhadap kegiatan pembelajaran di sekolahnya.

Sebagai sebuah pedoman yang telah dirancang dengan sistematis, kurikulum tentu mempunyai peranan yang sangat besar. Hamalik (1990) menjelaskan tiga peranan yang dimiliki oleh kurikulum, yaitu :

- 1) Peran Konservatif mengharuskan guru-guru untuk mengajarkan kepada siswa hal-hal yang baru tanpa melupakan nilai-nilai luhur yang telah ada.
- 2) Peran Kreatif mendorong guru-guru untuk dapat mengikuti perkembangan zaman dan selalu berinovasi.

3) Peran Kritis dan Evaluatif dilaksanakan untuk memberikan penilaian terhadap segala sesuatu yang telah ada dan bagaimana untuk memperbaikinya apabila ada kekurangan.

Kesimpulan yang dapat penulis ambil dari penjelasan diatas adalah kurikulum mengharuskan guru-guru mengajar sesuai dengan perkembangan jaman dan melakukan evaluasi agar menjadi lebih baik.

Dari penjelasan mengenai kurikulum, maka dibutuhkan juga sebuah kurikulum yang ideal untuk menjalankan sebuah proses pengajaran di sekolah sepak bola, dan sekarang sudah disusun kurikulum sepak bola Indonesia filanesia.

2.1.6 Kurikulum Sepakbola Indonesia Filanesia

Kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia atau Filanesia disusun untuk menyatukan filosofi sepakbola Indonesia. Pemberian kurikulum ini bertujuan untuk memberikan adanya program pembinaan sepakbola Indonesia yang berjenjang dan berkelanjutan.

a. Filosofi Sepakbola Indonesia

Fakta objektif dalam sepakbola ditentukan oleh FIFA *Laws of The Game*, di mana peraturan permainan FIFA membuat sepakbola menjadi permainan universal. Fakta bahwa sepakbola harus dimenangkan dengan cetak gol lebih banyak dari kebobolan adalah sesuatu yang tak terbantahkan. Itulah yang kemudian membuat sepakbola mengenal momen menyerang, bertahan dan transisi. Pada kerangka objektif untuk mencapai kemenangan dengan cetak gol lebih banyak dari kebobolan, di dalamnya terdapat pilihan-pilihan subjektif. Suatu pilihan subjektif tentang cara menyerang, bertahan dan transisi.

Filosofi Sepakbola Indonesia adalah suatu rumusan cara bermain yang dipilih oleh Indonesia untuk menuju ke level prestasi sepakbola tertinggi. Tentu cara bermain yang dipilih untuk bisa membawa sepakbola kita ke level yang lebih tinggi harus mempertimbangkan beberapa hal kunci. Pertama, kondisi kultur-geografis dan sosiologis masyarakat Indonesia. Kondisi geografis Indonesia yang terletak di khatulistiwa menjadikan negara kita beriklim tropis. Untuk itu, diperlukan cara bermain yang dikembangkan sesuai kondisi tersebut. Lalu secara kultur dan sosiologis, masyarakat Indonesia sangat menjunjung tinggi hirarki.

Keberadaan role model yang bisa dijadikan teladan dan patron di dalam tim sepakbola amatlah penting.

Di samping itu, masyarakat kita juga sangat menghargai nilai-nilai kebersamaan. Sebuah refleksi tentang pentingnya suatu cara bermain yang berorientasi pada kerja sama tim. Pertimbangan berikutnya adalah kelebihan-kelebihan pemain Indonesia. Dengan rata-rata postur sedang, pemain kita dianugerahi dengan kecepatan dan kelincahan mumpuni. Pemain memiliki keunggulan pada sprint jarak pendek, kelebihan ini terwujud dalam keunggulan pemain Indonesia saat melakukan aksi penyerangan solo 1 vs 1.

Pertimbangan terakhir adalah tuntutan sepakbola top level. Tren sepakbola modern menuntut permainan proaktif saat bertahan dan menyerang adalah proaktif yang berarti keinginan tim untuk dominasi penguasaan bola, menciptakan peluang saat menyerang serta proaktif dalam pressing saat bertahan untuk dapat kembali menguasai bola. Di samping itu transisi diantara kedua momen tersebut, merupakan momen magis yang menentukan terjadinya gol.

Berdasarkan dari uraian ada beberapa yang menunjukkan bahwa dalam sepakbola semuanya dapat dipelajari dan dapat dirumuskan dalam sebuah kurikulum. Dalam pengembangan kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia ini berfilosofi terhadap permainan yang memiliki keaktifan yang lebih antara pemain satu dengan pemain lainnya. Model sepakbola *proaktif* juga cocok dengan melihat kelebihan-kelebihan pemain Indonesia yang memiliki kecepatan dan kelincahan, keunggulan permainan menyerang solo 1 vs 1 akan menjadi pelengkap tingkat efektivitas sepakbola proaktif ini, secara kultural, sepakbola *proaktif* juga pas dengan *agresivitas* pemain Indonesia (Danurwindo, 2014:16).

Dalam permainan sepakbola dewasa ini mampu menunjukkan permainan yang beragam dan sangat menarik untuk dicontoh dan dikembangkan. Permainan dengan penguasaan bola yang lebih banyak menjadi sebuah alat dalam mencapai tujuan permainan yaitu mencetak gol sebanyak mungkin. Dengan menguasai bola selama mungkin ini menjadi alat untuk dapat menciptakan peluang dan membuka kesempatan mencetak gol semudah mungkin.

Pendekatan permainan dengan penguasaan bola memiliki pendekatan yaitu pendekatan *direct play* dan *constructive play*. Gol menjadi orientasi dalam penguasaan bola selama mungkin dalam permainan sepakbola. Melalui permainan yang dibangun dengan proses dari lini ke lini bertujuan untuk lebih mempertahankan bola untuk tidak hilang dalam 2-3 sentuhan saja. Dalam filosofi pembinaan sepakbola Indonesia lebih memilih untuk menggunakan pendekatan bermain konstruktif. Perbedaan pendekatan *direct play* dan *constructive play* adalah sebagai berikut :

DIRECT PLAY	CONSTRUCTIVE PLAY
<ul style="list-style-type: none"> • Menekan lawan dengan langsung mengirim bola ke striker secepat mungkin. 	<ul style="list-style-type: none"> • Membangun serangan dengan sabar dari lini ke lini.
<ul style="list-style-type: none"> • Mendominasi permainan dengan adu duel bola udara dan kontak fisik untuk cetak gol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendominasi permainan dengan basis penguasaan bola berorientasi untuk cetak gol.
<ul style="list-style-type: none"> • Permainan bola panjang dan perebutan bola kedua untuk bongkar pertahanan lawan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pergerakan, permainan kombinasi, permainan solo untuk bongkar pertahanan lawan.

Gambar 2.1 Perbedaan Pendekatan Bermain (Danurwindo, 2014: 16)

Dengan bermain konstruktif dari lini ke lini, rute serangan akan lebih melibatkan banyak pemain. Alur bola akan mengalir dari kiper ke pemain belakang, pemain tengah hingga pemain depan. Bandingkan dengan permainan *possession* berbasis *direct play* yang cenderung melompati lini tengah. Dimana permainan seringkali hanya melibatkan kiper atau bek dengan striker. Perlu dipahami penguasaan bola bukanlah tujuan, melainkan alat. Tujuan *possession* adalah untuk ciptakan peluang cetak gol. Untuk itu, meski mengandalkan *possession* berbasis konstruktif dari lini ke lini, orientasi serangan haruslah progresif ke depan, mengarah ke gawang lawan. Sehingga progresi serangan

dengan passing atau dribbling ke depan harus menjadi prioritas tertinggi jika memungkinkan.

Pendekatan bermain sepakbola di Indonesia yang bermain menyerang secara proaktif dengan penguasaan bola konstruktif dari lini ke lini yang berorientasi *progresif* ke depan untuk mencetak gol ini masih harus diikuti dengan kecerdasan dalam merebut atau menguasai kembali bola yang hilang. Menurut Danurwinda (2014:18), orientasi pressing untuk secepat mungkin merebut bola jangan disalahartikan perwujudannya sebagai high pressing sepanjang permainan. Tinggi rendahnya garis pressing tim amat tergantung pada situasi. Pada banyak situasi, tim bisa lebih cepat merebut bola justru dengan garis pressing sedang atau bahkan rendah. Adanya kecenderungan permainan bertahan memerlukan intelegensi yang tinggi atau kecerdasan dalam mengambil keputusan sesuai dengan situasi permainan. Sangatlah penting penentuan pengambilan keputusan dalam mencoba merebut kembali bola yang hilang.

b. 1-4-4-3 Sebagai Formasi Belajar

Dalam filosofi pembinaan sepakbola Indonesia menggunakan formasi 1-4-3-3 sebagai formasi belajar. Hal ini dikarenakan formasi bermain 1-4-3-3 sebagai formasi belajar untuk mewujudkan Filosofi Sepakbola Indonesia.

Pilihan subjektif PSSI ini didasari pemikiran bahwa 1-4-3-3 adalah formasi bermain termudah untuk pemain muda belajar. Pemilihan formasi 1-4-3-3 tentunya didasari oleh beberapa alasan yaitu Pertama, formasi 1-4-3-3 menyajikan 3 lini (belakang, tengah, depan) dengan penyebaran jumlah pemain merata. Logika sederhana mengatakan bila 10 pemain di luar kiper dibagi disebar ke 3 lini, maka pada setiap lini akan diisi oleh 3 orang. 1 pemain tersisa kemudian ditempatkan di belakang, sehingga terciptalah formasi 1-4-3-3. Kedua, secara natural posisi berdiri 11 pemain di lapangan banyak menciptakan segitiga (*triangle*) dan ketupat (*diamond*).

Kondisi ideal ini bahkan bisa dicapai tanpa pemain harus melakukan banyak pergerakan. Ini merupakan kondisi ideal yang memberikan efek positif untuk permainan. Ketiga, formasi 1-4-3-3 dalam format permainan 11 vs 11 juga secara terstruktur dapat disederhanakan menjadi formasi 1-3-3 pada format

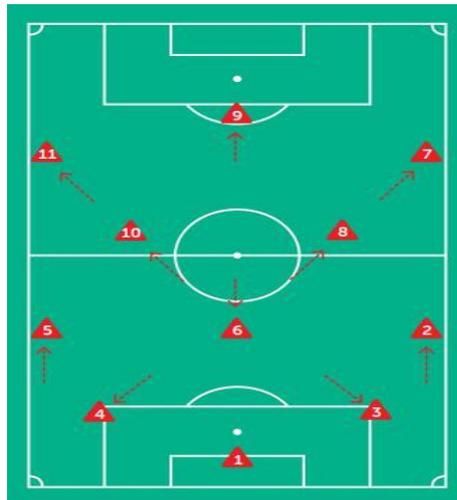
permainan 7 vs 7. Dimana format permainan 7 vs 7 amat baik untuk pemain usia 10-13 tahun belajar sepakbola. Kemudian dari dari format 7 vs 7, permainan makin disederhanakan ke format 4 vs 4 dengan formasi 1-2-1. Di mana format 4 vs 4 adalah permainan terbaik untuk pemain usia 9 tahun ke bawah.

Proses belajar yang dimulai dari pemain muda, Filanesia memberikan kode dalam penomoran posisi dalam bermain. Hal ini dimaksudkan agar pemain lebih mudah dalam mengerti tugas pemain dalam berposisi. Adapun penomoran posisi dalam formasi 1-4-3-3 ala Indonesia adalah sebagai berikut :



***Gambar 2.2 Penomoran Posisi Formasi 1-4-3-3 ala Indonesia
(Danurwindo, 2014: 24)***

Formasi dalam permainan sepakbola memiliki tujuan untuk melakukan proses menyerang dan bertahan. Melalui formasi yang telah ditentukan tentunya memiliki organisasi permainan yang lebih tertata sehingga proses menyerang dan bertahan pun dapat berjalan dengan sama baiknya. Berikut adalah pola menyerang dan bertahan ala Indonesia.



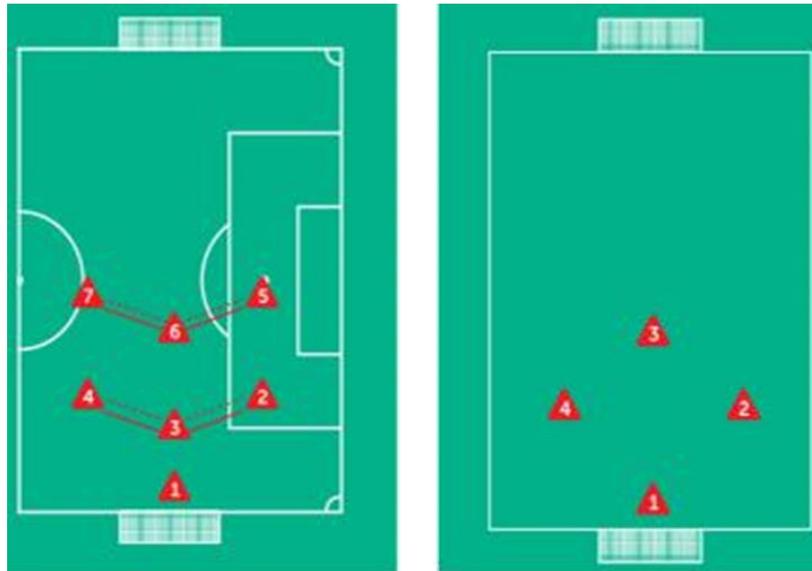
Gambar 2.3 Pola Menyerang ala Indonesia (Danurwindo, 2014: 25)



*Gambar 2.4 Pola Bertahan ala Indonesia
(Danurwindo, 2014: 26)*

Adanya formasi-formasi dan pola penyerangan maupun pola bertahan tentunya didesain dengan pertimbangan usia pemain. Untuk permainan 11 vs 11 merupakan permainan untuk pemain usia remaja sampai dewasa. Adapun penyerdahanan permainan dari 11 vs 11 menjadi 7 vs 7 untuk usia 10 – 13 tahun dan 4 vs 4 untuk usia 6 sampai dengan 9 tahun ini memiliki tujuan agar dasar

permainan yang selalu membentuk segitiga dan diamond atau segi empat dapat terjaga dan dapat diajarkan sejak dini. Adapun penyerdahanan formasinya sebagai berikut :



Gambar 2.5 Pola Penyerdahanan Formasi ala Indonesia
(Danurwindo, 2014: 33)

c. Prinsip Permainan

Pengertian prinsip permainan adalah suatu asas yang menjadi panduan berpikir dan bertindak dalam bermain sepakbola. Sedangkan prinsip permainan adalah suatu panduan yang lebih objektif dan universal. Di mana prinsip ini berlaku di permainan sepakbola siapapun pelatihnya, siapapun pemain, lawan dan apapun faktor eksternal yang mengiringi. Prinsip ini misal berlaku untuk timnas Jerman, tetapi berlaku juga untuk timnas Indonesia dan apapun tim yang bermain sepakbola. Berangkat dari momen utama sepakbola, maka prinsip permainan terbagi menjadi prinsip penyerangan (*Attacking*) dan pertahanan (*Defending*). Prinsip attacking menjadi panduan bagi pelatih dan pemain tentang apa yang harus dilakukan saat tim menguasai bola. Sebaliknya prinsip defending menjadi panduan bagi pelatih dan pemain saat tim sedang tidak menguasai bola. Menurut Danurwindo (2014:37) prinsip permainan terdapat dua yaitu:

1) Prinsip Dasar *Attacking*

a) *Spread Out*

Pengertian *spreadout* adalah kondisi *teamshape* menyebar seluas-luasnya, membuat lapangan permainan menjadi besar. Penyebaran pemain harus dilakukan secara horizontal dari satu sisi lapangan ke sisi lapangan (*side to side*) dan secara vertikal dari satu ujung awal ke ujung akhir lapangan (*end to end*).

b) *Width*

Pengertian *width* adalah kondisi tim dimana ada pemain yang mengambil posisi maksimal di sisi kiri dan sisi kanan lapangan untuk menciptakan kelebaran. Tujuan kelebaran adalah untuk merenggangkan lawan secara horizontal. Sehingga tercipta lubang untuk memprogresi bola ke depan.

c) *Depth*

Pengertian *depth* adalah kondisi tim di mana ada pemain yang mengambil posisi maksimal jauh di belakang dan jauh di depan lapangan untuk menciptakan kedalaman. Tujuan kedalaman adalah untuk merenggangkan lawan secara vertikal. Sehingga tercipta ruang antar lini untuk pemain berdiri dan menerima umpan vertikal ke depan.

d) *Mobility*

Pengertian *mobility* adalah pergerakan pemain tanpa bola untuk mendukung pemain yang punya bola. Tujuan dari pergerakan tanpa bola ini adalah menggerakkan lawan, menciptakan ruang, dan memanfaatkan ruang.

e) *Penetration*

Pengertian *penetration* adalah progresi bola penetrasi ke depan demi terciptanya gol. Penetrasi ini bukan cuma sekedar ke depan tetapi harus melewati minimal satu lini pressing lawan. Penetrasi dapat dilakukan dengan passing, *dribbling* atau permainan kombinasi.

2) Prinsip Dasar *Defending*

a) *Compactness*

Pengertian *compactness* adalah kondisi *teamshape* merapat sesempit-sempitnya, membuat lapangan permainan menjadi kecil. Kerapatan pemain harus dilakukan secara horizontal dari satu sisi lapangan ke sisi lapangan (*side to side*), juga secara vertikal dari satu ujung awal ke ujung akhir lapangan (*end to end*).

b) *Narrow*

Pengertian *narrow* adalah kondisi *teamshape* dimana jarak antar pemain merapat secara horizontal. Jarak antara pemain yang berdiri di sisi paling kiri dan paling kanan harus sedekat mungkin. Tujuan dari *narrow* adalah mencegah lawan progresi bola ke depan dan memaksa lawan bermain melebar atau ke lokasi yang kita inginkan.

c) *Short*

Pengertian *short* adalah kondisi *teamshape* dimana jarak antar pemain merapat secara vertikal. Jarak antara lini paling belakang dan paling depan harus sedekat mungkin. Tujuan dari *short* adalah mengecilkan ruang antar lini, sehingga lawan memiliki ruang yang minim untuk mengolah bola.

d) *Pressure*

Pengertian *pressure* adalah melakukan penjagaan dengan cara menekan lawan, menutup ruang dan jalur *passing* atau *dribbling* ke depan. Tujuan akhir *pressure* adalah merebut bola. Apabila merebut bola tidak bisa dilakukan, *pressure* bisa mencegah lawan progresi ke depan. Serta memaksa lawan bermain negatif ke samping atau ke belakang

e) *Cover*

Pengertian *cover* adalah melakukan lapisan penjagaan melalui berdiri dengan sudut sekitar 45 derajat di belakang pemain yang melakukan *pressure* kepada lawan dengan bola. Tujuan *cover* adalah : 1) menutup jalur *forwardpass*, *through pass*, *wall pass* 2) menjadi pelapis

bila kawan kita dilewati; 3) menciptakan situasi 2 vs 1 bila kawan mengarahkan lawan dengan bola ke pemain *cover*.

f) *Balance*

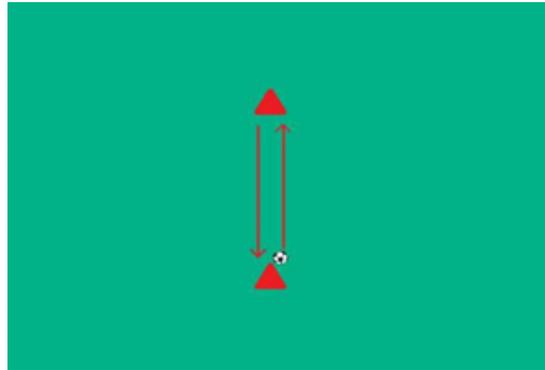
Pengertian *balance* adalah pengambilan posisi keseimbangan untuk mengisi ruang yang kosong. Tujuan *balance* adalah : 1) Mengambil posisi yang kosong, 2) Mengantisipasi lawan mengubah arah serangan, 3) Mengantisipasi serangan ke tiang jauh.

d. Metode dan Tahapan Latihan

Metode Latihan *Terisolir* dan *Holistik* Secara tradisional, mayoritas pelaku sepakbola telah bertahun-tahun lekat dengan fakta bahwa sepakbola terdiri dari 4 komponen, yaitu teknik, taktik, fisik, dan mental. Kelekatan pada fakta inilah yang kemudian dimispersepsikan ke dalam pendekatan latihan yang *terisolir*. Di mana latihan sepakbola dipecah menjadi latihan teknik, latihan taktik, latihan fisik, dan latihan mental. Seperti diketahui setiap aksi sepakbola selalu diawali dengan komunikasi, keputusan, dan eksekusi.

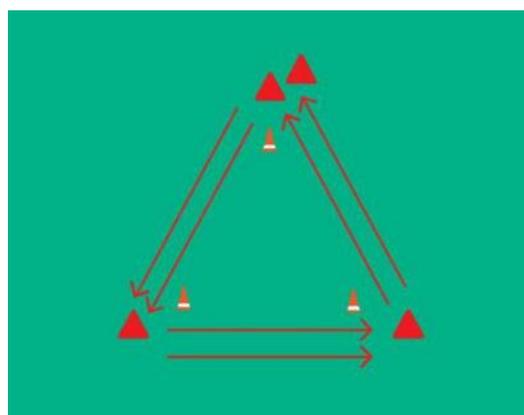
Konsekuensi negatif dari pendekatan latihan terisolasi adalah rangkaian proses pemain berkomunikasi, ambil keputusan dan eksekusi menjadi terpisah. Eksekusi teknik yang seharusnya merupakan eksekusi keputusan hasil komunikasi, kemudian dikerdilkan menjadi sekedar eksekusi gerakan. Misal seorang pelatih mengajarkan “suatu gerakan” dengan bola padahal “suatu gerakan” tersebut sangat bergantung pada situasi sepakbola yang spesifik.

Misal seberapa besar ruangan tersedia, seberapa banyak waktu tersedia, posisi lawan, kawan dan apa yang pemain lakukan, artinya proses komunikasi keputusan-eksekusi adalah suatu rangkaian absolut yang tidak dapat dipisahkan. Pendekatan latihan terisolasi tentu bertentangan dengan fakta objektif sepakbola.



Gambar 2.6 Contoh Latihan Terisolir

Pada gambar latihan di atas, pemain berlatih *passing* secara *terisolir*. Latihan tersebut mungkin akan meningkatkan kemampuan *passing* berpasangan, akan tetapi latihan tersebut tidak meningkatkan kemampuan *passing* dalam permainan. Pada contoh tersebut jelas rangkaian komunikasi-keputusan-eksekusi telah hilang. Pemain tak perlu melakukan komunikasi saat lakukan latihan *passing* berpasangan. Celaknya pengambilan keputusan tak perlu putus timing *passing*, dilakukan terlalu cepat atau lambat 1 detik bukanlah masalah. Pemain juga tak perlu putus arah *passing*. *Passing* ke arah kaki kiri atau kanan tidaklah signifikan.



Gambar 2.7 Contoh Latihan Holistik

Jika membandingkan latihan *passing* segitiga dengan pendekatan *holistik* di atas, keberadaan cone sudah mulai menjadi bayangan lawan. Seketika rangkaian komunikasi-keputusan-eksekusi tercipta. Pemain harus melakukan komunikasi antara pemain yang ingin melakukan *passing* dan pemain yang membuka ruang untuk menerima *passing*.

Di samping itu pemain harus putuskan *timingpassing* dan timing minta bola. Terlambat atau terlalu cepat sepersekian detik antara *passer* dan *receiver* akan menjadi masalah besar. Pemain juga perlu mengambil keputusan terkait arah *passing* dan meminta bola. *Passing* ke kaki yang dekat menyulitkan kawan mengarahkan sentuhan pertama untuk aksi berikut. Meminta bola mendekati kawan juga berarti mempersempit ruang untuk sentuhan pertama.

Dari perbandingan pendekatan latihan terisolasi dan *holistik*, PSSI memilih untuk menggunakan metode latihan yang *holistik*. Di mana latihan tidak diisolasi menjadi latihan teknik-taktik-fisik-mental, tetapi *holistik* saling terintegrasi satu sama lain. Di mana setiap latihan sepakbola selalu tercipta rangkaian komunikasi-ambil keputusan-eksekusi. Bentuk latihan terisolasi harus ditinggalkan untuk dapat mencetak pemain sepakbola cerdas.

e. Karakteristik Anak Usia Dini

Setiap anak mempunyai cara belajar sendiri sesuai dengan umurnya dan cara belajarnya tersebut tidak bisa disamakan dengan cara belajar orang dewasa karena anak-anak lebih banyak belajar dengan cara bermain yang menyenangkan. Kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia atau Filanesia membagi kelompok usia menjadi 4 fase. Fase pertama adalah untuk kelompok usia 6-9 tahun yang dinamakan Fase Kegembiraan Sepakbola. Fase kedua adalah kelompok usia 10-13 tahun yang dinamakan Fase Pengembangan Skill Sepakbola. Fase ketiga adalah kelompok usia 14-17 tahun yang dinamakan Fase Pengembangan Permainan Sepakbola dan fase keempat adalah usia 18 tahun ke-atas yang dinamakan Fase Penampilan.

1) Fase Kegembiraan Sepakbola (6-9 tahun)

Fase usia 6-9 tahun merupakan fase pertumbuhan pesat pertama. Dimana tungkai kaki dan tangan bertumbuh menjadi lebih panjang ketimbang batang tubuhnya. Pada saat yang bersamaan, organ pada sistim pernapasan jantung juga semakin membesar ukurannya. Konsekuensinya adalah :

- a) Pemain banyak bergerak.
- b) Koordinasi gerak cenderung kasar.
- c) Otot-otot tidak terlatih.
- d) Rendahnya tingkat konsentrasi.
- e) Sikap sensitif yang dominan.
- f) Mempunyai idola tokoh dewasa sebagai panutan

Awal masa ini juga adalah masa di mana anak-anak memulai sekolah. Dengan lingkungan baru di luar rumah, anak berada dalam fase transisi untuk mengenal lingkungan pergaulan baru. Dalam hal ini SSB menjadi lingkungan baru ketiga setelah rumah dan sekolah. SSB harus jadi tempat yang serupa dengan sekolah, dimana anak akan belajar bersosialisasi, saling menerima kehadiran pelatih dan teman-temannya.

2) Fase Pengembangan Skill Sepakbola (10-13 tahun)

Fase usia 10-13 tahun sering disebut sebagai usia emas untuk belajar (*golden age of learning*). Dimana hal-hal sepakbola penting yang diajarkan di usia ini akan cepat diserap oleh pemain. Koordinasi gerak yang membaik membuat pemain mudah mempelajari berbagai aksi sepakbola. Konsekuensinya adalah :

- a) Tubuh lebih proporsional, ada keseimbangan jasmani dan biologis.
- b) Semangat berkompetisi meningkat, tidak mau kalah.
- c) Koordinasi gerak prima.
- d) Antusias pada hal-hal baru, semangat belajar tinggi.
- e) Konsentrasi dan kemampuan mengobservasi situasi meningkat tajam.

Fase ini sangat efektif untuk pemain belajar skill aksi-aksi sepakbola baru. Pengertian skill aksi-aksi sepakbola di sini sekali lagi tidak boleh dikerdilkan sebagai eksekusi gerakan semata. Melainkan skill aksi sepakbola yang fungsional., artinya setiap eksekusi aksi yang dibuat memiliki manfaat terhadap pencapaian *game*, yaitu mencetak gol sebanyak mungkin dan kebobolan gol seminim mungkin.

3) Fase Pengembangan Permainan Sepakbola (14-17 tahun)

Fase usia 10-13 tahun sering disebut sebagai usia pubertas (*growth spurt*). Di mana secara alami pemain mengalami era pertumbuhan pesat yang kedua. Hal yang jelas tampak adalah tinggi badan pemain mengalami kenaikan pesat. Kondisi ini membuat pemain merasa asing dengan tubuhnya sendiri. Meski demikian, secara alami pula pemain beranjak semakin dewasa. Ia makin memiliki konsep diri yang kuat. Kebutuhan akan pengembangan diri menjadi makin besar. Pemain mulai berpikiran rasional dan selalu ingin tahu alasan di balik setiap tindakan. Secara umum, konsekuensi yang terjadi adalah:

- a) Tubuh tidak proporsional, koordinasi dan kelincahan menurun.
- b) Otot semakin terlatih, kekuatan dan daya tahan meningkat.
- c) Konsep diri semakin menguat, ada keinginan tinggi untuk eksis.
- d) Peningkatan logika berpikir dan pemikiran yang kritis.
- e) Memiliki kebutuhan akan konsep sepakbola yang logis.

Berangkat dari karakteristik fisiologis rentang usia ini, serta pengajaran yang telah diberikan pada fase pembinaan sebelumnya, maka inilah saat tepat untuk mulai mengajarkan pemain bermain sepakbola 11 vs 11. Setelah memiliki kecintaan tinggi, kekayaan gerak, serta skill aksi-aksi sepakbola, saatnya pemain belajar menggunakan semua itu dalam permainan sepakbola 11 vs 11.

AGE	PHASE	METODE	GAME	FOKUS
18+	Fase Penampilan	P-3-M	11 v 11	Belajar untuk Menang
17	Fase Pengembangan Permainan Sepakbola			Belajar Bermain Sepakbola 11v11
16				
15				
14				
13	Fase Pengembangan Skill Sepakbola	b-B-M	7 v 7	Belajar Aksi-aksi Sepakbola
12		belajar - Belajar - Main		
11		Tanpa Offside		
10				
9	Fase Kegembiraan Sepakbola	m-B-M	4v 4	Belajar Bersahabat dengan Bola
8		main - Belajar - Main	Tanpa Kiper	
7				
6				

Gambar 2.8 Fase Latihan
(Danurwinda dkk, 2014: 60)

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Ada dua penelitian yang saya ambil karena sesuai dengan tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang “Tingkat Pengetahuan Pelatih Sepakbola Lisensi D Nasional Terhadap Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia Filanesia Di Kabupaten Tasikmalaya” jurnal penelitian yang saya ambil menurut Wahyu Sukarta, 2019 kepada pelatih lisensi D nasional dengan judul “Tingkat Pemahaman Pelatih Ssb Terhadap Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia Filanesia Di Kabupaten Sleman Pada Tahun 2019” adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori rendah sebanyak 7 orang atau 36,84%. Tingkat pengetahuan pelatih sepakbola terhadap kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia Filanesia di Kabupaten Tasikmalaya pada tahun 2019 yang berkategori sangat tinggi 2 orang atau 10,53%, tinggi 4orang atau 21,05%, sedang 6 orang atau 31,58%, rendah 7 orang atau 36,84% dan sangat rendah 0 orang atau 0,00%.Dan jurnal penelitian Yesica Tamala Artha, 2013 dengan judul “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Materi Pencak Silat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Smp Se-

Kota Yogyakarta”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru termasuk dalam kategori cukup baik, adapun presentasinya sebagai berikut: terdapat 3 guru (8,3%) yang memiliki persepsi baik sekali, 8 guru (22,2%) yang memiliki persepsi baik, 14 guru (39,0%) yang memiliki persepsi cukup baik, 8 guru (22,2%) yang memiliki persepsi kurang baik, 3 guru (8,3%) yang memiliki persepsi tidak baik.

2.3 Kerangka Konseptual

Pengetahuan pelatih tentang pembinaan sepakbola di era sepakbola modern sekarang ini sangat penting, karena dengan pengetahuan pelatih yang baik pembinaannya juga akan baik. Dengan adanya pembahasan kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia atau filanesia di kursus pelatihan pelatih lisensi D nasional, maka para pelatih sudah barang tentu mengetahui bagaimana kurikulum pembinaan sepakbola Indonesia filanesia, karena sudah di pelajari dan di praktekkan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka konseptual, maka hipotesis penulis adalah Tingkat Pengetahuan Pelatih Sepakbola Lisensi D Nasional Terhadap Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia Filanesia, berkategori tinggi.