

## **BAB 2**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### a. Pengembangan

Menurut (Sugiyono, 2010) penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah aktifitas riset dasar untuk mendapatkan informasi kebutuhan pengguna (*needs assessment*), kemudian dilanjutkan kegiatan pengembangan (*development*) untuk menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri dari dua kata yaitu *research* (penelitian) dan *development* (pengembangan). Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dan dapat dimanfaatkan masyarakat luas. Menurut (Mulyatiningsih, 2012) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Menurut (Ghufron et al., 2007) penelitian dan pengembangan adalah model yang dipakai untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran yang mampu mengembangkan berbagai produk pembelajaran.

Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk diantaranya:

1. Borg and Gall mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal.
2. Thiagarajan mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri dari define (tahap pendefinisian), design (tahap perencanaan), development (tahap pengembangan), and dissemination (tahap penyebaran.)
3. Robert Maribe Branch Robert Maribe Branch mengembangkan desain pembelajaran dengan ADDIE yang merupakan kepanjangan dari analysis, define, development, implementation and evaluation. Sugiyono, Metode

Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D (Bandung: Alfabeta, 2011), h.298.  
14

4. Richey and Klein Richey and Klein mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari mulai planning (perencanaan) selanjutnya production (memproduksi) dan kemudian evaluation (evaluasi).

Berdasarkan pendapat di atas bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa model latihan *passing* berbasis android pada permainan futsal.

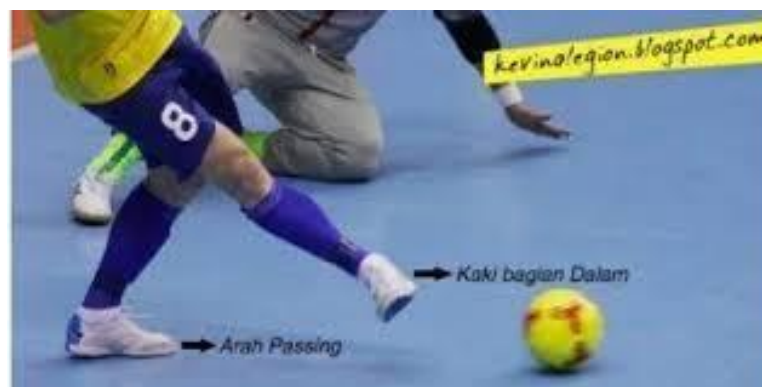
#### b. Futsal

Pengertian dari futsal itu sendiri adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki dan anggota tubuh lain selain tangan, kecuali posisi kiper. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Futsal turut juga dikenali dengan berbagai nama lain. Istilah "futsal" adalah istilah internasionalnya, berasal dari kata Spanyol atau Portugis, football dan sala. Dalam permainan futsal terdapat salah satu teknik yang sangat penting yaitu teknik *passing*. Selain itu juga futsal adalah olahraga sejenis sepakbola yang dimainkan di dalam ruangan dan memiliki dimensi ukuran lapang yang kecil, bola yang lebih kecil dan memiliki aturan permainan tersendiri dari pada sepakbola, dengan ciri khas permainan yang cepat dan mengandalkan teknik dasar dan kerja sama tim yang baik, karena kedua tim cenderung melakukan jual beli serangan di setiap pertandingannya.

Kemudian pada permainan futsal terdapat salah satu teknik dasar yang penting yaitu *passing*, dalam *passing* ada beberapa bentuk *passing* namun perlu diketahui dulu apa itu *passing*. *Passing* adalah teknik dasar dalam permainan futsal dimana seorang pemain memberikan operan atau umpan pendek kepada salah satu rekan timnya. Teknik mengoper bola ini sangatlah penting untuk dikuasai oleh setiap pemain karena sangat sering digunakan dalam sepanjang pertandingan dibandingkan dengan umpan lambung yang lebih jarang dipakai pada lapangan berukuran kecil. Adapun bentuk-bentuk *passing* futsal yang nantinya sebagai isi *content* dalam aplikasi android yaitu:

#### 1. *Passing* dengan Kaki Dalam

Teknik mengumpan bola dengan memakai cara ini biasa dilakukan oleh pemain untuk memberikan bola kepada rekannya yang berada dalam jarak yang dekat. Karena ukuran lapangan futsal yang kecil maka teknik ini sangat mendominasi dalam permainan dimana para pemain sering kali melakukan umpan atau operan pendek (*Short passing*) dalam membangun strategi bermainnya



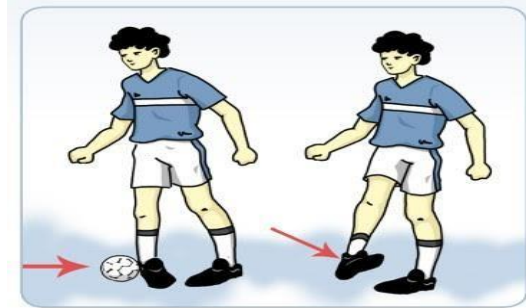
Gambar 2. 1 Bentuk gerakan *passing* kaki bagian dalam

*sumber: artikel 123dok*

#### 2. *Passing* dengan Kaki Luar

Cara mengoper bola dengan menggunakan teknik *passing* ini biasa dilakukan oleh pemain untuk memberikan umpan silang kepada teman satu timnya dimana posisinya berada pada tempat yang berlawanan dengan posisi pengumpan.

Teknik *passing* dengan menggunakan kaki bagian luar juga bisa dipakai dalam membangun umpan terobosan untuk menipu lawan.



Gambar 2. 2 bentuk gerakan passing kaki luar

*sumber : kompas.com*

### 3. *Passing back pass*

Teknik mengumpan bola menggunakan cara ini biasa dilakukan untuk mengecoh lawan dan dapat juga digunakan dalam situasi yang terjepit agar terhindar dari hadangan lawan atau saat kondisinya berada dalam posisi yang membelakangi gawang. Perlu kejelian saat melakukan operan ke belakang dengan cara menggunakan tumit ini yaitu untuk memastikan ada teman satu tim yang siap menerima umpan bola di belakang posisi kita dan komunikasi permainan mutlak diperlukan dalam hal ini.

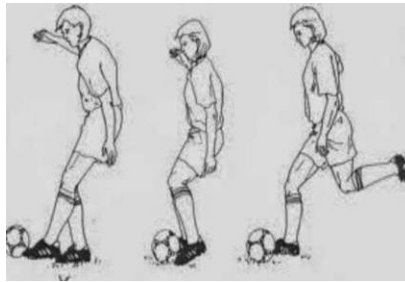


Gambar 2. 3 bentuk gerakan passing backpass

*sumber : kanesa fc*

### 4. *Passing dengan Punggung Kaki*

Passing bola dengan menggunakan punggung kaki akan menghasilkan arah bola yang datar. Selain itu, passing yang dihasilkan dengan bagian punggung kaki, cenderung kencang serta datar.



Gambar 2. 4 bentuk gerakan passing punggung kaki

*sumber : e-journal.uajy*

#### 5. *Passing* dengan Telapak Kaki (*Sole*)

Teknik ini digunakan para pemain bila ingin mengoper dalam jarak yang lebih pendek. teknik ini sangat membutuhkan *ball felling* yang kuat dari pemain



Gambar 2. 5 bentuk passing sole

*sumber : kanesa fc*

#### C. Android

*Android* merupakan salah satu bagian dalam teknologi yang selalu ada pengembangan di dalamnya. Menurut Masruri (2015) “*Android* merupakan kan sistem operasi berbasis *Linux* untuk perangkat *mobile* yang dikutip dari situs wikipedia. *Android* merupakan sistem operasi gratis dan *open source*, jadi *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan suatu aplikasi sendiri yang mampu berjalan diatas peranti *android*” (hlm.2). Sedangkan menurut Nazruddin dalam (Sulihati dan Andriani, 2016)

“Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux android menjadi akan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak”(hlm.10.

Adapun menurut Wahan komputer (2012) android adalah “sistem operasi berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Sebagai aplikasi terbuka, android adalah *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang bisa dipakai oleh bermacam peranti bergerak” (hlm.1). Jadi android adalah sistem operasi *mobile device* yang dikembangkan oleh google bersifat *open source* (terbuka) dengan dukungan alat untuk pengembangan aplikasinya sehingga mengembangkan aplikasi akan lebih mudah dan leluasa.

Untuk mengembangkan model latihan *passing* berbasis aplikasi *Android* maka diperlukan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut. Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat model latihan *passing* berbasis aplikasi android diantaranya adalah *android studio*, *basic 4 android*, dan *Visual studio* (Al Fikri, Herumurti dan Rahman, 2016) mengatakan bahwa.

Android Studio merupakan sebuah *integrated development Environment (IDE)* khusus untuk membangun aplikasi yang berjalan pada *platform* Android. Android studio ini berbasis pada *IntelliJ IDEA*, buah *IDE* untuk bahasa pemrograman Java. bahasa pemrograman utama yang digunakan adalah Java, Sedangkan untuk membuat tampilan atau layout, digunakan bahasa *XML*. Android studio juga terintegrasi dengan android *Software Development Kit (SDK)* Untuk *deploy* ke perangkat Android (hlm.48).

Berdasarkan pemahaman dan pengertian menurut beberapa ahli tersebut maka peneliti berupaya mengembangkan sebuah aplikasi berbasis *android* sebagai model latihan menggunakan *basic 4 android* yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah siswa dalam memahami model latihan *passing* futsal .

## **2.1. Konsep Pengembangan Model**

Berorientasi pada apa yang di kemukaakan olah para ahli di atas peneliti akan mengacu dari Borg and Gall dengan penelitian sekala kecil yakni hanya 7 langkah penelitian hal ini karena keterbatasan waktu dan ilmu dari peneliti sendiri.

Berdasarkan definisi di atas, dapat dipahami bahwa penelitian pengembangan adalah suatu langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji keefektifannya, serta bersifat *longitudinal* atau bertahap. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

Menurut Hannafin dan Peck (Hanafi et al., 2021) model dalam penelitian yang berorientasi pada sebuah produk terdiri dari tiga fase, yaitu :

- 1) Fase pertama adalah analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan mengembangkan suatu media pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran.
- 2) Fase kedua adalah fase desain, informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran, fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut, salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini adalah dokumen story board yang mengikut urutan aktivitas pembelajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan.
- 3) Fase ketiga adalah fase pengembangan dan implementasi terdiri dari penghasilan diagram alur, pengujian serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen story board akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian dilaksanakan dalam fase ini. (hlm 246)

Menurut (Hamzah, 2021) Adapun model lainnya dalam pengembangan bahan ajar adalah model Kemp.

Model Kemp adalah sebuah pendekatan yang mengutamakan sebuah alur yang dijadikan pedoman dalam penyusunan perencanaan program, dimana alur tersebut merupakan rangkaian sistematis yang menghubungkan tujuan hingga tahap evaluasi. Komponen-komponen dalam model pembelajaran Kemp ini dapat berdiri sendiri, sehingga sewaktu-waktu tiap komponennya dapat dilakukan revisi (hlm. 236).

Selanjutnya untuk mengumpulkan data dalam penelitian dibutuhkan instrument sebagai alat pengukur dalam proses. Menurut Sugiyono (2016) “Instrumen merupakan alat ukur seperti tes, kuisioner, pedoman wawancara, dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian” (hlm 165). Instrumen memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan Menurut Sugiyono (2016) “Terdapat dua macam intrumen dalam penelitian dan pengembangan, yaitu instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas produk yang berupa barang dan instrumen yang digunakan untuk mengukur validasi produk yang bukan barang”(hlm 157). Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa jenis instrument berupa barang adalah alat yang terlihat dan nyata yang dapat mengukur suatu validitas produk sehingga menghasilkan data. Sedangkan instrumen yang berupa bukan barang adalah instrumen yang tidak terlihat namun ada dalam bentuk kebijakan, kurikulum, model, sebuah program, *software* ataupun yang lainnya.

Pengembangan model yang meneliti dilakukan menggunakan instrumen yang termasuk kedalam penelitian dan pengembangan atau kita sering menyebut R&D (Research and Develoment). Menurut sugiyono (2016) “jenis dan level instrumen dalam penelitian dan pengembangan tergantung pada desain atau level penelitian dan pengembangannya”(hlm.157). Selanjutnya, menurut Sugiyono (2016) jenis dan jumlah instrumen tersebut terbagi menjadi 4 level.

Level 1 Penelitian dan pengembangan level 1 adalah penelitian dan pengembangan di mana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek. Pada penelitian ini peneliti hanya membuat sebuah rancangan dan menguji secara internal saja dan memvalidasi melalui pendapat ahli dan praktisi kemudian peneliti tidak menguji produk secara eksternal. Level 2 Penelitian dan pengembangan (R&D) pada desain level 2 adalah penelitian yang tidak membuat rancangan produk melalui penelitian Tetapi hanya validasi dan menguji efektivitas, efisiensi dan kepraktisan penggunaan produk yang sudah ada. Penelitian pada level ini peneliti tidak membuat sebuah rancangan melainkan hanya melakukan pengujian terhadap produk yang sudah ada atau bisa dibilang penelitian lanjutan terhadap suatu produk. Level 3 Pada level ini peneliti melakukan pengembangan pada produk yang telah ada, penelitian dan pengembangan pada level 3 adalah peneliti dan menguji produk dalam rangka mengembangkan produk yang telah ada. Penelitian pada level ini merupakan pengembangan terhadap produk



yang sudah ada yang bertujuan produk menjadi lebih baik dari sebelumnya menjadi lebih efektif dan efisien. Level 4 Penelitian dan pengembangan level 4 (meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru). Penelitian pada level ini peneliti akan merencanakan dan membuat sebuah sekaligus melakukan pengujian terhadap produk tersebut yang dapat dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan.(hlm 158-162).

Berdasarkan pemahaman diatas, dalam penelitian ini peneliti berupaya meneliti dan menguji untuk menghasilkan sebuah produk baru. Adapun dalam pelaksanaan pengembangan produk, peneliti menggunakan penelitian dan pengembangan skala kecil dengan modifikasi proses pengembangan produk yang akan dikembangkan.

## **2.2. Konsep model yang di kembangkan**

Pengertian pengembangan menurut Amile and Reesnes, R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif. Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

Dalam pemahaman tersebut dapat disimpulkan bahwa model prosedural merupakan langkah-langkah ataupun siklus yang menjadi acuan dalam melakukan proses pengembangan adapun langkah-langkah model penelitian dan

pengembangan terdapat beberapa model yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan suatu produk. menurut Sugiyono (2017) mengemukakan Langkah-langkah penelitian dan pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu “potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi massal” (hlm. 298).

Dalam hal ini peneliti membahas mengenai model prosedural sebagai langkah-langkah untuk membuat sebuah produk yang menjadi dasar peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah (2019) yang menyatakan bahwa “konsep model prosedural merupakan model yang menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk”(hlm 14)

Menurut Thiagarazan dalam (Sugiyono, 2019) mengemukakan bahwa “langkah-langkah penelitian dan pengembangan singkat dengan 4D, yang merupakan perpanjangan dari *Define, Design, Development and Dessimation*”(hlm. 765) .Sedangkan menurut Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2019) mengemukakan sepuluh langkah dalam R & D yaitu: “ *Research and Incormation Collecting, Planning, Develop Preliminary From a Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Oprational Product Revision, Oprational Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and Impelemention*”.(hlm. 762-764)

Berdasarkan pemahaman terhadap macam-macam langkah-langkah penelitian menurut para ahli tersebut, peneliti memilih pengembangan menurut Borg and Gall yang dimodifikasi sehingga dalam prosesnya hanya terdapat 7 langkah untuk menghasilkan sebuah produk. langkah penelitian untuk skala kecil dapat dibatasi dari 10 langkah menjadi 7 langkah politik hal ini sejalan dengan pendapat Deanna Gooch dalam (Hasyim, 2016) dalam disertai dokternya di Kansas State Universitas Amerika Serikat. Mengikuti Langkah-langkah Sebagai berikut: 1) *Reasearch & information collection*, 2) *Product planning & design*, 3) *Develop preliminary from of product*, 4) *Preliminary feiled testing*, 5) *Main*

*product revision, 6) Operational field testing, 7) Operational product revision.*  
(hlm.89)

Melihat pengertian penelitian R&D para ahli di atas produk aplikasi ini nantinya diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima latihan tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Karena untuk mewujudkan pengembangan latihan *passing* futsal dimanapun dan kapanpun siswa dapat mendapat mengakses informasi dengan mudah dan juga dengan konten-konten yang beragam, lalu efisiensi waktu pelatih akan luang sehingga pelatih dapat memikirkan aspek latihan lainnya untuk di kembangkan.

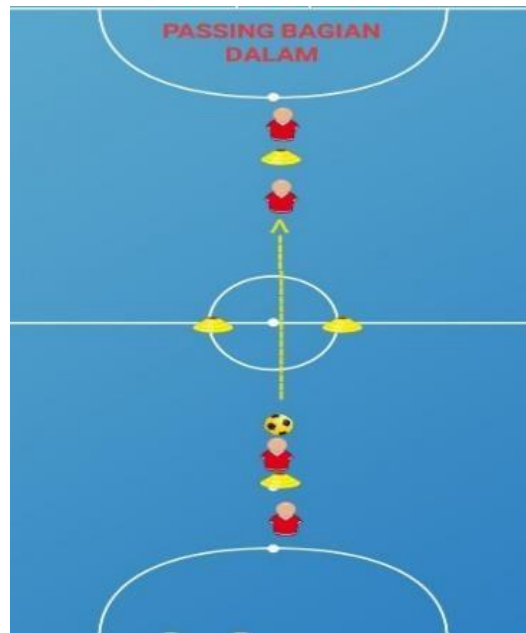
Pengembangan model dalam penelitian ini peneliti menghasilkan produk dalam bentuk aplikasi android yang menyajikan berbagai bentuk model latihan *passing* pada permainan futsal. Peneliti akan membuat dalam bentuk video model latihan *passing* yang diharapkan dapat dijadikan bahan referensi bagi para pelatih futsal dalam menyusun program latihan dan variasi model latihan terhadap peserta didik dengan memperhatikan sarana dan prasarana yang ada.

Dalam aplikasi android ini nantinya berisikan konten-konten *passing* kaki bagian dalam, *passing* dengan punggung kaki, *passing* dengan tumit, *passing* dengan kaki bagian luar berupa video mulai dari cara melakukannya dalam pelaksanaannya. Berikut adalah langkah-langkah atau pelaksanaan konten teknik *passing* yang nantinya terdapat dalam aplikasi android :

A. Langkah-langkah model latihan *passing* dengan menggunakan *passing* kaki bagian dalam:

1. Sikap awal, posisi pemain menghadap ke bola.
2. Salah satu kaki yang akan menendang diputar ke luar agar kaki langsung menghadap ke arah bola.
3. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *passing*, kaki disamping bola dan kaki diayunkan dari belakang ke depan.
4. Tendang bola dengan menggunakan bagian dalam kaki.
5. Saat melakukan *passing* dengan kaki bagian dalam, perkenaan bola tepat pada bagian dalam mulai dari ibu jari hingga mata kaki dalam.

6. Ketika kaki bersentuhan dengan bola, mata sebaiknya tertuju ke bola.
7. Ketika bola ditendang, kaki yang dipakai tetap melanjutkan ayunannya.
8. Dilakukan dengan 4 jumlah peraga.
9. Peraga yang sudah menendang bola kembali ke belakang *cone*,
10. Dan peraga yang dibelakang *cone* merespon ke depan untuk mengontrol passing dari rekan peraga.

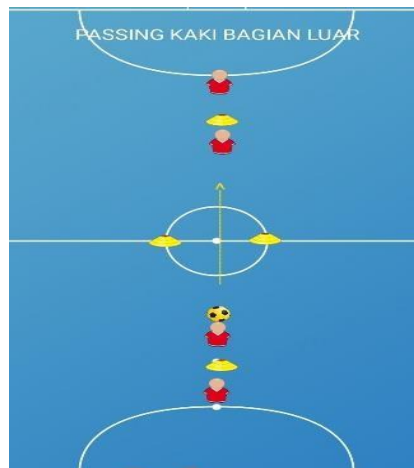


**Gambar 2. 6 Pola Model Latihan**

*sumber : foto pribadi*

- B. Langkah-langkah model latihan *passing* dengan menggunakan *passing* kaki bagian luar:
1. Posisi menghadap ke bola dan sedikit condong ke depan area kaki yang menyentuh bola adalah luar kaki atau dari jari kelingking kaki ke bawah.
  2. Pada saat bola mulai mengenai perkenaan kaki bagian luar, pandangan tertuju pada bola dan meneruskan pandangan pada sasaran yang akan dituju.
  3. Perkenaan bola terletak pada kaki bagian luar atau dari jari kelingking hingga ke mata kaki bagian luar.
  4. Setelah menendang ada gerakan lanjutan atau biasa disebut *follow through*

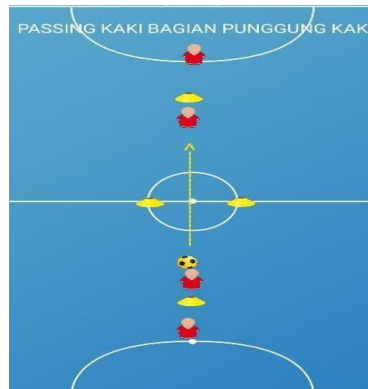
5. Dilakukan dengan 4 jumlah peraga.
6. Peraga yang sudah menendang bola kembali ke belakang *cone*,
7. Dan peraga yang di belakang *cone* merespon ke depan untuk mengontrol *passing* dari rekan peraga.



**Gambar 2. 7 Pola Latihan**

*sumber : foto pribadi*

- C. Langkah-langkah model latihan *passing* dengan menggunakan *passing* punggung kaki:
1. Posisi badan dengan sedikit condong kedepan.
  2. Tendangan dimulai dari menarik kaki dan mengayun kedepan.
  3. Pada saat mengenai perkenaan bagian punggung kaki, mata melihat bola dan kemudian meneruskan pada sasaran yang akan dituju atau teman satu tim.
  4. Setelah menendang ada gerakan lanjutan atau biasa disebut *follow through*.
  5. Dilakukan dengan 4 jumlah peraga.
  6. Peraga yang sudah menendang bola kembali ke belakang *cone*,
  7. Dan peraga yang di belakang *cone* merespon ke depan untuk mengontrol *passing* dari rekan peraga.

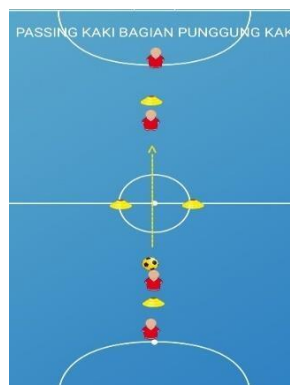


**Gambar 2. 8 Pola Latihan**

*sumber : foto pribadi*

D. Langkah-langkah model latihan *passing* dengan menggunakan *sole* sepatu (bagian telapak kaki) :

1. Posisi badan sedikit condong kedepan
2. Ayunkan kaki sedikit ke belakang.
3. Saat perkenaan bola dengan *sole* sepatu, dorong bola sehingga bola berputar.
4. Usahkan perkenaan bola pada bagian setengah ke atas.
5. Setealah menendang ada gerakan lanjutan atau *follow through*.
6. Dilakukan dengan 4 jumlah peraga.
7. Peraga yang sudah *passing* bola berpindah ke samping cone untuk bergantian dengan rekan peraga.



**Gambar 2. 9 Pola Latihan**

*sumber : foto pribadi*

E. Langkah-langkah model latihan *passing backpass* :

1. *Dribbling* bola kedepan , setelah sampai cone tengah lakukan *backpass* ke peraga di posisi belakang.
2. Cara pelaksanaannya yaitu posisi badan sejajar dengan bahu.
3. Ayunkan kaki sedikit kedepan.
4. Lakukan *passing* dengan *sole* sepatu.
5. Pandangan mata kedepan.
6. Teknik ini sangat membutuhkan *feeling ball* yang kuat.



**Gambar 2. 10 Pola Latihan**

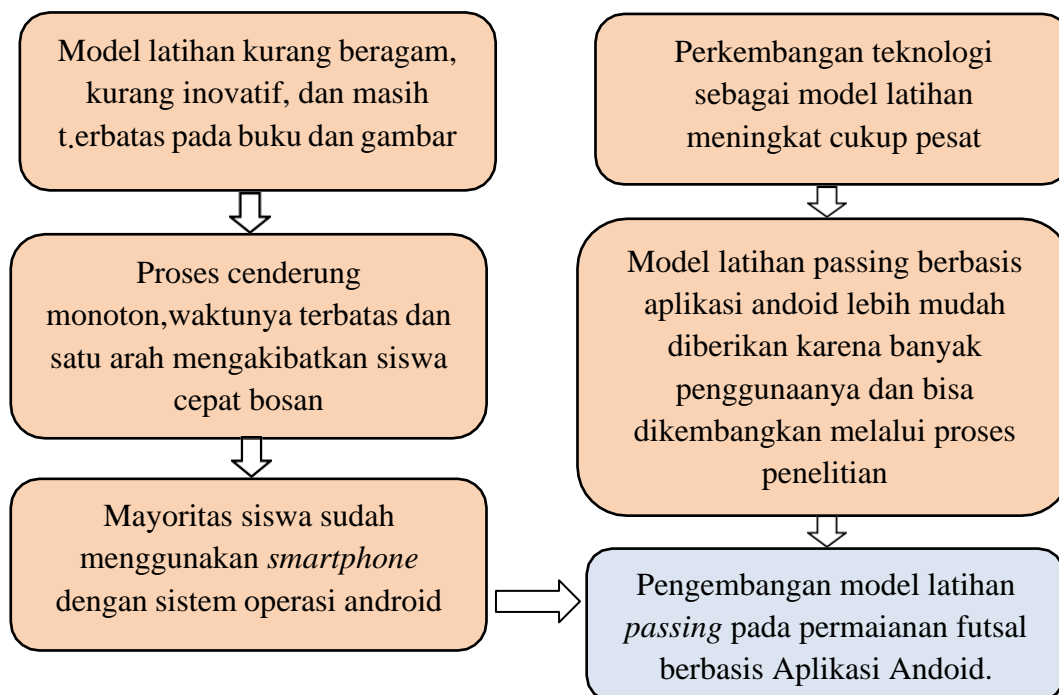
*sumber : foto pribadi*

### 2.3. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan sebuah alur pemikiran terhadap suatu hubungan antar konsep satu dengan konsep yang lainnya untuk dapat memberikan gambaran dan mengarahkan asumsi terkait dengan variable-variable yang akan diteliti. Melakukan sebuah penelitian diperlukan langkah-langkah yang baik dan sistematis guna menyusun data yang diperlukan untuk penelitian tersebut. Langkah-langkah yang tepat pada penelitian akan menghasilkan penelitian yang baik, terarah dan dapat di terapkan untuk penelitian selanjutnya. Oleh karena itu di perlukan sebuah kajian konseptual yang baik guna mendukung penelitian agar lebih terarah dan lebih baik lagi.

Pengembangan model latihan *passing* permainan futsal ini dirancang agar siswa dapat mengakses model latihan tanpa adanya batasan artinya dapat di akses

dimanapun dan kapanpun . Hasil akhir berupa media kemudian diuji kelayakannya untuk digunakan sebagai model latihan *passing* futsal. Pengujian dilakukan dengan uji terbatas dan data dikumpulkan menggunakan angket.



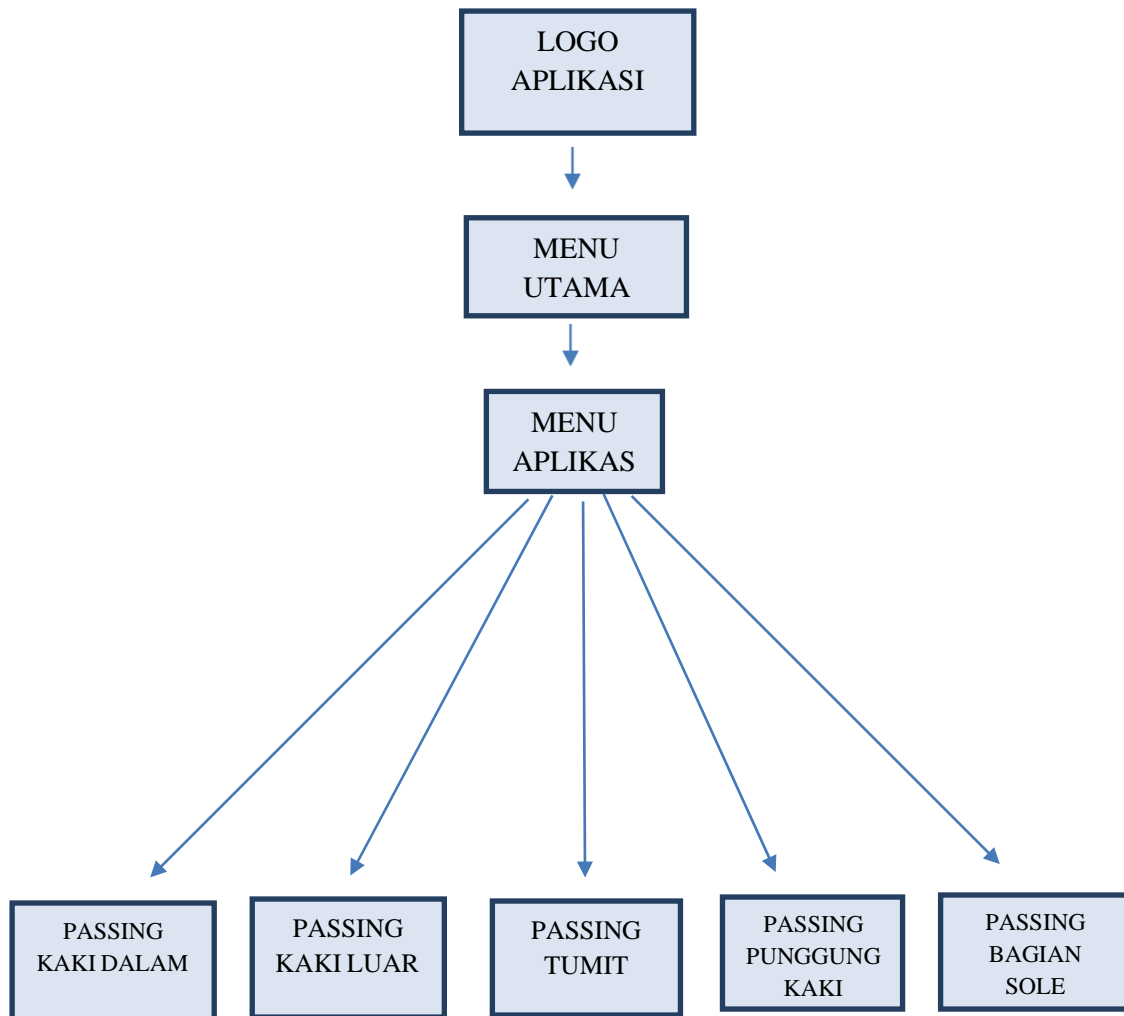
**Gambar 2. 11 Kerangka Konseptual**

*sumber : foto pribadi*

#### 2.4. Rancangan Model

Untuk rancangan model, peneliti membuat suatu alur atau sistem kerja pengembangan model latihan berbasis android, kemudian rancangan model ini bisa untuk gambaran atau konten-konten yang terdapat dalam aplikasi android ini. Peneliti merancang sebuah *flowchart* sebagai langkah awal untuk membuat media latihan berbasis aplikasi android yang berisi gambaran sistem kerja pada media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti membuat suatu gambaran desain berupa gambar sebagai berikut:





Gambar 2. 12 *flowcart* model latihan