

**MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TARGET TERHADAP  
KETEPATAN *SHOOTING* SISWA EKSTRAKURIKULER  
FUTSAL DI SMP NEGERI 22 BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**AHMAD AMIN NURYASIN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG**

**2024**

## ABSTRAK

### MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TARGET TERHADAP KETEPATAN *SHOOTING* SISWA EKSTRAKURIKULER FUTSAL DI SMP NEGERI 22 BANDAR LAMPUNG

OLEH

AHMAD AMIN NURYASIN

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian dan pengembangan ini adalah untuk memberikan model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMP 22 Bandar Lampung serta untuk mempermudah pelatih dalam menerapkan materi latihan sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan teknik *shooting* serta memberikan pemahaman dengan baik kepada siswa agar dapat mempelajari gerakan *shooting* futsal secara mandiri. Penelitian pengembangan model pembelajaran permainan target terhadap ketetapan *shooting* futsal menggunakan model penelitian dan pengembangan (Research and Development) dari Borg dan Gall. Produk ini berisi tentang materi teknik dasar shooting futsal yang baik dan benar. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli futsal, ahli bahasa, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Penentuan sampel ditentukan dengan 10 siswa ekstrakurikuler futsal untuk uji coba kelompok kecil dan 20 siswa ekstrakurikuler futsal untuk uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Berdasarkan dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli futsal, ahli bahasa, dan uji kelompok besar dengan kuesioner didapatkan nilai dari ahli futsal adalah 98%, ahli bahasa 77 %, dan uji coba kelompok besar 83%. Hasil perhitungan rata-rata adalah sebesar 86 %, sehingga model latihan ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci** : futsal, media, *shooting*, *Research and Development*,

**ABSTRACT**

**TARGET GAME LEARNING MODEL ON THE SHOOTING  
ACCURACY OF EXTRACURRICULAR STUDENTS  
FUTSAL AT SMP NEGERI 22 BANDAR LAMPUNG**

**By**

**AHMAD AMIN NURYASIN**

*The goal to be achieved in this research and development is to produce a product in the form of a target game learning model for the accuracy of shooting futsal, improve learning facilities using books so that it is easier to understand and understand by all circles, especially SMP Negeri 22 Bandar Lampung and provide a good understanding to students so that they can learn shooting movements futsal independently. Research on the development of a target game learning model for the determination of shooting futsal using the research and development model (Research and Development) from Borg and Gall. This product contains good and correct basic futsal shooting technique material. The test subjects in this study are futsal experts, linguists, small group trials, and large group trials. The determination of the sample was determined with 10 futsal extracurricular students for the small group cba test and 20 futsal extracurricular students for the large group trial. Data collection techniques using questionnaires. Based on the results of the assessment given by futsal experts, linguists, small group tests and large group tests with questionnaires, the scores from futsal experts were 98%, linguists 77%, and large group trials 83%. The average calculation result is 86%, so this exercise model is declared valid and feasible to use.*

**Keywords :** *futsal, media, shooting, Research and Development,*

**MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN TARGET TERHADAP  
KETEPATAN *SHOOTING* SISWA EKSTRAKURIKULER  
FUTSAL DI SMP NEGERI 22 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**AHMAD AMIN NURYASIN**

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapat Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi

: **MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN  
TARGET TERHADAP KETEPATAN  
SHOOTING SISWA EKSTRAKURIKULER  
FUTSAL DI SMP NEGERI 22 BANDAR  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: **Ahmad Amin Nuryasin**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2013051010**

Program Studi

: **Pendidikan Jasmani**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**MENYETUJUI**

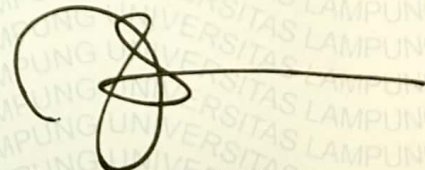
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

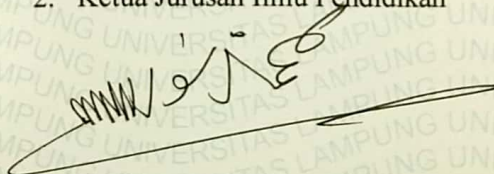


**Dr. Heru Sulistianta, S.Pd., M.Or., AIFO**  
NIP 197005252005011002



**Joan Siswoyo, M.Pd**  
NIP 198801292019031009

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si**  
NIP 197412202009121002

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua**

**: Dr. Heru Sulisitia, S.Pd., M.Or., AIFO.**

**Sekretaris**

**: Joan Siswoyo, M.Pd.**

**Penguji Utama**

**: Dr. Marta Dinata, M.Pd.**

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Prof. Dr. Sunyono, M. Si.**

**NIP 196512301991111001**

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Desember 2024**

## PERNYATAAN

Bahwa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Amin Nuryasin  
NPM : 2013051010  
Prodi : Pendidikan Jasmani  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Model Pembelajaran Permainan Target Terhadap Ketepatan *Shooting* Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMP Negeri 22 Bandar Lampung**" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan akademik yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 13 Desember 2024



Ahmad Amin Nuryasin  
NPM 2013051010

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Ahmad Amin Nuryasin, Penulis lahir di Sribasuki, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, Pada tanggal 15 Oktober 2001. Sebagai anak ketiga dari empat bersaudara, Penulis lahir dari pasangan Bapak Suyitno dan Ibu Sri Fatonah. Riwayat pendidikan yang ditempuh adalah, Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Sribasuki Kec. Batanghari, selesai pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Batanghari selesai pada tahun 2017, dan Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Metro, selesai pada tahun 2020.

Tahun 2020 Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama Penulis menempuh pendidikan dari mulai Sekolah Menengah Pertama (SMP) hingga menjadi mahasiswa, Penulis juga mengikuti beberapa kejuaraan pada cabang olahraga futsal tingkat Kabupaten, Provinsi dan Nasional serta selama menjadi mahasiswa Penulis aktif dalam organisasi :

1. Juara 1 Liga Batanghari Tahun 2019
2. Juara 2 Liga AFKOT Kota Metro Tahun 2020
3. Juara 1 Five Men Tournamen U-21 Tahun 2021
4. Juara 1 Gebyar Dakwah HMI Tahun 2022
5. Kejuaran Liga Futsal Nusantara Tahun 2022
6. Juara 3 Futsal Putra Pekan Olahraga Mahasiswa Provinsi (POMPROV) Lampung Tahun 2022
7. Juara 1 Physics Futsal Competition Tahun 2022



8. Juara 1 Gebyar BEM FKIP Tahun 2022
9. Telkom University National Futsal Championship (TUNFC) Bandung Tahun 2023
10. Juara 1 GAMATALA CUP Tahun 2023
11. Juara 1 Physics Futsal Competition Tahun 2023
12. Juara 1 GEOPHORIA Tahun 2024
13. Anggota Unit Kegiatan Mahasiswa Futsal Universitas Lampung
14. Anggota Forum Mahasiswa Pendidikan Jasmani

Pada Tahun 2023 Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Gunung Sari, Kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan dan melakukan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 01 Gunung Sari selama 40 hari. Demikian riwayat hidup Penulis semoga bermanfaat bagi pembaca.

**MOTTO**

**HIDUP CUMA SEKALI, JADILAH BERARTI.**

## **PERSEMBAHAN**

### **BISMILLAHIRAHMANNIRRAHIM**

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk  
Orang yang sangat kucinta dan kusayangi Ibunda dan Ayahanda tercinta  
Sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga,  
Kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu Sri Fatonah dan Bapak Suyitno yang  
selalu memberikan dukungan moril maupun materil, yang selalu memanjatkan  
do'a dan cinta kasih untuk putramu ini

**Serta**

*Almamater Tercinta Universitas Lampung*

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT Yang Maha Pemurah dan Maha Penyanyang karna atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Skripsi dengan judul **“Model Pembelajaran Permainan Target Terhadap Ketepatan *Shooting* Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMP Negeri 22 Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M, selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Si, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Lungit Wicaksono, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Jasmani Universitas Lampung.
5. Dr. Heru Sulistianta, S.Pd., M.Or., AIFO, selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta motivasi kepada penulis.
6. Joan Siswoyo, M.Pd., selaku Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, serta kepercayaan kepada penulis.
7. Dr. Marta Dinata, M.Pd., selaku Pembahas yang telah memberikan kritikan dan saran sampai penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Dosen di Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Unila yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan saat penulis menyelesaikan perkuliahan.
9. Kedua orang tua saya Ibu Sri Fatonah dan Bapak Suyitno yang selalu mendukung dan mendoakan di setiap langkah saya.

10. Keluarga, nenek, kakak, dan adik saya yang selalu mensupport apapun yang saya lakukan.
11. Sahabat-sahabat saya yang selalu ada, saling mensupport dikala menghadapi sedih dan tawa
12. Yyellowve terimakasih telah menjadi partner penulis yang selalu menemani, mendukung serta mendengar keluh kesah penulis dalam menyusun karya ilmiah ini.
13. Teman-teman seperjuangan Penjas 2020 yang sudah saya anggap sebagai keluarga dikala susah dan senang bersama
14. Teman-teman KKN/PLP Gunung Sari tahun 2023, Ibu Bapak Guru, Kepala Kampung serta seluruh lapisan masyarakat Gunung Sari, Kec. Gunung Labuhan, Kab. Way Kanan, terimakasih banyak telah memberikan ilmu dan pengalaman hidup yang sangat berarti bagi saya.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dengan tulus dan ikhlas semoga diberikan semua hal baik dari Allah SWT.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua, Aamiin. *Wassalammualaikum, Wr. Wb.*

Bandar Lampung, 13 Desember 2024



Ahmad Amin Nuryasin  
NPM 2013051010

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penulisan .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	5
1.6.2 Manfaat Praktis.....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Model.....	7
2.2 Pembelajaran .....	7
2.3 Model Pembelajaran .....	8
2.4 Konsep Model Yang Dikembangkan .....	9
2.4.1 Permainan Target <i>Goaling</i> .....	9
2.4.2 Permainan Target Giring <i>Shooting</i> .....	10
2.4.3 Permainan Target <i>Zig-Zag Goal</i> .....	11
2.4.4 Permainan Target <i>BolballShoot</i> .....	12
2.5 Futsal .....	13
2.6 Ketepatan <i>Shooting</i> dalam Permainan Futsal .....	18
2.6.1 <i>Shooting</i> Menggunakan Punggung Kaki .....	20
2.6.2 <i>Shooting</i> Menggunakan Kaki Bagian Dalam .....	20
2.6.3 <i>Shooting</i> dengan Menggunakan Ujung Kaki.....	21
2.7 Permainan .....	22
2.8 Permainan Target.....	23
2.9 <i>Research and Development</i> (R&D).....	24
2.10 Model-Model Penelitian Pengembangan dalam Pendidikan (R&D) ...	25
2.11 Model Borg and Gall .....	30
2.12 Ekstrakurikuler .....	31
2.13 Kajian Penelitian yang Relevan.....	32
2.14 Kerangka Berpikir .....	33
2.15 Hipotesis .....	34

<b>III. METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
3.2 Variabel Penelitian .....	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	35
3.3.1 Populasi.....	35
3.3.2 Sampel.....	36
3.4 Metode Penelitian .....	36
3.5 Metode Penelitian Tahap I.....	38
3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	38
3.7 Analisis Data .....	41
3.7.1 Populasi.....	41
3.7.2 Validasi Bahasa.....	42
3.8 Instrumen Penelitian .....	43
3.9 Metode Penelitian Tahap II .....	43
3.10 Teknik Analisis Data .....	44
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	46
4.2 Analisis Kebutuhan .....	46
4.2.1 Wawancara Pelatih Futsal.....	46
4.2.2 Penyebaran Angket Subyek.....	47
4.3 Pengolahan Data Berdasarkan Validasi Ahli .....	48
4.3.1 Ahli Futsal.....	48
4.3.2 Ahli Bahasa .....	49
4.4 Uji Coba .....	51
4.5 Efektivitas Model.....	53
4.6 Pembahasan.....	53
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Kesimpulan .....	56
5.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>61</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Koefisien Korelasi Spearman .....	40
3.2 <i>Skala Likert</i> .....	41
3.3 Indikator Penilaian Model .....	42
3.4 Instrumen Angket Untuk Expert Judgment Praktisi .....	43
3.5 Instrumen Angket Untuk Obyek Penelitian .....	44
3.6 Analisis Hasil Evaluasi Oleh Subyek Uji Coba .....	45
4.1 Data Hasil Analisis Kebutuhan Subyek .....	47
4.2 Rekapitulasi Ahli Futsal .....	48
4.3 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	50
4.4 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Permainan Target <i>Goaling</i> .....	9
2.2 Permainan Target Giring <i>Shooting</i> .....	10
2.3 Permainan Target <i>Ziz-Zag Goal</i> .....	11
2.4 Permainan Target <i>Bolball Shoot</i> .....	12
2.5 Teknik Tendangan dengan Punggung Kaki .....	20
2.6 Teknik Tendangan dengan Sisi Kaki Bagian Dalam .....	21
2.7 Teknik Tendangan dengan Ujung Kaki/Sepatu .....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket Uji Coba .....	62
2. Uji Validitas Instrumen .....	65
3. Uji Reliabilitas Instrumen .....	67
4. Angket Uji Coba .....	69
5. Lembar Validasi Ahli Futsal .....	72
6. Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	76
7. Data Hasil Validasi Ahli Futsal .....	80
8. Data Hasil Vaidasi Ahli Bahasa .....	81
9. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	82
10. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	83
11. Data Nama Siswa .....	84
12. Diagram Skor Akhir Validasi.....	85
13. Surat Izin Penelitian .....	86
14. Surat Balasan Penelitian.....	87
15. Angket Uji Coba Sekala Kecil dan Sekala Besar.....	88
16. Dokumentasi Penelitian .....	90

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah salah satu aktifitas fisik maupun psikis yang berguna untuk menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan seseorang. Dengan berjalannya waktu, olahraga semakin banyak peminat dan penikmatnya. Hal tersebut disebabkan karena semakin sadarnya masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan, dengan jiwa yang sehat masyarakat pun meyakini bahwa banyak hal yang mampu dilakukan baik dalam beraktifitas sehari-hari ataupun dalam melakukan pekerjaan. Salah satu contoh olahraga yang banyak diminati yaitu olahraga futsal.

Futsal adalah singkatan dari bahasa Portugis "*Futebol de salao*", bahasa Prancis "*Futbol Salon*", atau bahasa Spanyol "*Futbol Sala*", yang diterjemahkan secara harafiah berarti "sepak bola dalam ruangan" (Irawan, 2009). Futsal dipopulerkan pertama kali oleh Juan Carlos Ceriani di Montevideo, Uruguay pada tahun 1930. Futsal adalah permainan sepakbola dalam ruangan dengan jumlah 5 pemain pada setiap tim dengan ukuran lapangan yang lebih kecil. Futsal ideal untuk mengembangkan keterampilan teknik, taktik, kecerdasan, dan keterampilan dari pada kekuatan fisik kasar. Menurut Justinus Lhaksana (2011), permainan futsal dapat dikatakan hampir mirip dengan permainan sepak bola. Futsal merupakan jenis permainan yang dimainkan dengan segala aspek yang lebih sederhana dibandingkan sepak bola.

Sejak olahraga futsal berkembang di Indonesia, mulailah didirikan suatu lembaga khusus yang mengelola futsal yaitu Badan Futsal Nasional (BFN) dibawah naungan PSSI. BFN mengadakan kompetisi yang bersifat profesional

atau sering disebut Liga Futsal Nasional atau Indonesian Futsal League 2006-2007 adalah kompetisi Liga Futsal pertama di Indonesia. Perkembangan futsal makin meluas dengan adanya liga atau kompetisi resmi yang diselenggarakan federasi, lembagapemerintah atau non pemerintah, dan kelompok masyarakat bersifat festival. Sasaran dari penyelenggara kompetisi sangat luas, dari kategori sesuai kelompok umur, mulai dari usia dini sampai dewasa (semi pro), antar pelajar baik SD, SMP, SMA, dan juga perguruan tinggi, maupun perkantoran. Dari banyaknya kompetisi dan peminat yang begitu besar, banyak juga tim futsal yang didirikan dalam bentuk club amatir, academy atau sekolah futsal dengan kelompok umur, dan di sekolah-sekolah sebagai kegiatan ekstrakurikuler.

Perkembangan futsal di Indonesia tidak lepas dari perkembangan olahraga futsal dikalangan pelajar khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP). Hal ini seiring dengan banyaknya tim-tim futsal sekolah mulai bermunculan yang dibina melalui kegiatan ekstrakurikuler dan kejuaraan-kejuaraan yang diselenggarakan antar sekolah. Diperlukan beberapa aspek utama yang dimiliki pemain futsal saat ini seperti fisik, teknik, pengetahuan taktik, dan mental. Faktor-faktor ini harus dimiliki seorang pemain. Suatu tim futsal yang dibangun dengan baik, bukan hanya mengandalkan kelebihan individu masing-masing dan hanya mengutamakan kemenangan tim saja. Di samping kerjasama antar pemain dalam tim, kemampuan setiap pemain menjalankan perannya masing-masing dan dalam menerapkan strategi sesuai yang diinstruksikan pelatih yang telah dilatih sebelumnya, penguasaan teknik dasar yang baik dari setiap pemain serta beberapa aspek yang perlu dimiliki pemain futsal menjadi faktor utama.

Permainan futsal semakin berkembang dengan kompleks, dimana pemain diajarkan bermain dengan sirkulasi bola, menyerang dan bertahan, dan juga sirkulasi pemain tanpa bola dengan timing yang tepat. Maka dari itu, Permainan futsal saat ini cenderung lebih kreatif dan dinamis dengan gerakan yang cepat, permainan akurat, dan minim kesalahan dalam hal teknik dasar, seperti *passing*, *control*, *dribbling*, dan *shooting*. Dengan demikian teknik dasar bermain futsal

menjadi hal yang sangat penting. Seorang pemain futsal di tuntut harus bisa menguasai teknik dasar bermain futsal dengan baik dan memiliki intelegensi yang tinggi. Hal ini diperlukan agar pemain mampu mengambil keputusan dengan cepat selama situasi permainan. Setiap pemain diharuskan menguasai segala teknik dalam permainan futsal, meski masing-masing pemain memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Perbedaan itu bisa disebabkan oleh pemain yang memiliki bakat alami dalam hal mengolah bola. Bakat alami ini muncul dan berkembang begitu saja sehingga pemain dapat dengan mudah menyerap teori yang diberikan, mendalami teknik-teknik bermain futsal, dan mempraktekannya di lapangan.

Dalam permainan futsal keterampilan teknik dasar *shooting* merupakan salah satu teknik dasar yang wajib dikuasai pemain. Karena dalam situasi permainan seluruh pemain futsal dapat kesempatan untuk menciptakan gol. Pengetahuan pemain tentang prinsip teknik dasar *shooting* tergolong minim. Padahal pengetahuan tentang hal ini sangatlah penting. Agar gerakan yang dilakukan sempurna dan berhasil dilakukan tepat sasaran, pemain harus paham tentang prinsip teknik dasar tersebut. Kesalahan seperti kurangnya teknik dasar yang paling mendasar seperti *shooting* masih sering terjadi. Masih banyak pemain yang belum paham tentang poin-poin dalam proses rangkaian melakukan *shooting*, seperti pandangan pada saat melakukan gerakan awalan, penempatan kaki tumpuan dan perkenaan bola yang kurang tepat, sehingga arah bola pun tidak tepat sasaran.

Peneliti mengamati secara langsung di lapangan bahwa berdasarkan observasi di lapangan menemukan berbagai masalah mengenai proses latihan yang terjadi pada siswa ekstrakurikuler futsal SMP di Bandar Lampung khususnya pada siswa ekstrakurikuler futsal SMPN 22 Bandar Lampung sebagai subyek penelitian. Pembelajaran yang dilaksanakan secara keseluruhan sudah berlangsung baik, namun masih terdapat kelemahan-kelemahan yang mendasar serta kebutuhan yang belum terakomodir secara baik seperti pelaksanaan pembelajaran yang terbatas pada program yang sama sehingga terkesan

monoton pada setiap kegiatan yang berpengaruh kepada pengulangan suatu gerak terutama dalam hal teknik dasar, ditambah sarana dan prasarana di sekolah yang terbatas. Dari hal tersebut peneliti menemukan masalah dalam teknik dasar bermain futsal khususnya *shooting* yaitu belum adanya model latihan *shooting* yang bervariasi dan inovatif, sehingga pemain kesulitan dalam mencetak gol baik itu disesi latihan ataupun saat pertandingan dari peluang yang begitu banyak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melihat bagaimana pentingnya model latihan yang bervariasi khususnya *shooting* pada permainan futsal dalam mencetak gol untuk mencapai kemenangan. Maka peneliti mencoba mengembangkan model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung.
2. Kurangnya variasi latihan *shooting* yang monoton
3. Pemain kurang berkonsentrasi dan terlalu tergesa-gesa saat melakukan *shooting*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini hanya dibatasi pada model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu: “Apakah model pembelajaran permainan target efektif diterapkan pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung?”.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : “Untuk memberikan model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* futsal pada siswa serta untuk mempermudah pelatih dalam menerapkan materi latihan sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan teknik *shooting* para siswa ekstrakurikuler futsal di SMP 22 Bandar Lampung .”

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat ke berbagai pihak baik secara teoretis maupun praktis, manfaat tersebut sebagai berikut.

##### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

1. Bagi pelatih, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan metode latihan yang ada untuk digunakan sebagai latihan dalam meningkatkan kemampuan *shooting* khususnya pada olahraga futsal.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam olahraga futsal dan menjelaskan secara ilmiah tentang model pembelajaran permainan target

terhadap ketepatan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi pelatih, model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung dapat digunakan sebagai acuan dan evaluasi pada proses latihan.
2. Bagi peneliti, kegiatan penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan dapat menjadi sumber wawasan tentang penelitian ini dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.



## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Model

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) istilah model mengandung makna pola, contoh, acuan, ragam, dan lain sebagainya dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan; c) kata kerja, sebagai kata kerja model berarti memperagakan, mempertunjukkan, dan memperlihatkan. Menurut Abimanyu dkk (2008:311) menyatakan bahwa model diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan sesuai kegiatan. Suprijono (2009:45) berpendapat bahwa “model adalah bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Model merupakan pola langkah-langkah yang meliputi analisis, pengembangan, pembuatan materi dan evaluasi dalam rangka memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan (Sulistianta, H. 2020:36). Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan model adalah suatu pola atau acuan yang digunakan dalam melakukan sesuatu kegiatan

### 2.2 Pembelajaran

Pembelajaran dapat diartikan proses belajar mengajar atau pengorganisasian, penciptaan, pengaturan suatu kondisi lingkungan yang sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya belajar pada siswa (Fauzan, 2019:11). Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai

tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar (Oktaffi Arinna Manasikana, dkk., 2022)

### **2.3 Model Pembelajaran**

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran metode atau model pembelajaran sangat berperan penting karena bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Mengajar adalah usaha guru untuk mengatur dan menciptakan kondisi lingkungan disekitarnya. Seperti alat pembelajaran, dan komponen lainnya yang harus ada dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas.

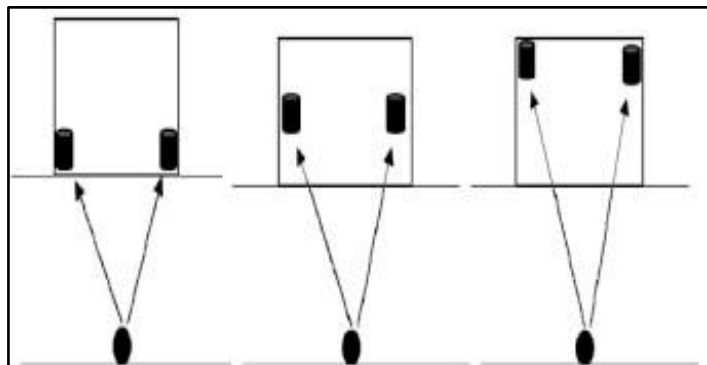
Model pembelajaran merupakan suatu pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai suatu pembelajaran. Penerapan model pembelajaran menjadi salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya juga akan sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan

sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran.

Model pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam mengajar sesuai dengan kompetensi dan tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atas suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas (Kasmawati, 2017: 72). Jadi model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat pembelajaran yang mengacu pada pendekatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran

## 2.4 Konsep Model Yang Dikembangkan

### 2.4.1 Permainan Target *Goaling*



**Gambar 2.1** Permainan Target *Goaling*  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 111)

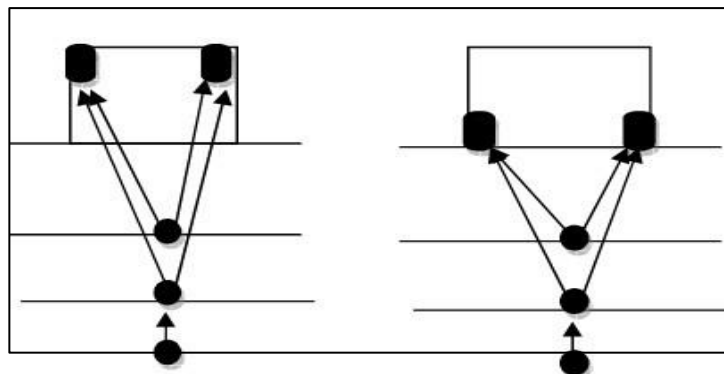
Dalam permainan ini ada sasaran yang diletakkan di ujung-ujung gawang yang ditembak menggunakan bola futsal. Jarak seorang penendang dari sasaran enam meter dan sepuluh meter. Bola yang di tendang kemudian mengenai sasaran mendapatkan poin lima dan tidak mendapatkan poin saat bola tidak mengenai target. Diharapkan dari

permainan ini seorang pemain dapat memahami ketepatan baru menuju materi permainan yang akan diteliti.

Cara melakukan sebagai berikut :

- Dari 20 pemain dibagi menjadi empat kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari lima pemain yang bergantian menjadi penembak dan penjaga bola di belakang gawang
- Pemain yang akan menjadi penembak berada pada jarak enam meter atau sepuluh meter dari sasaran yang telah diukur.
- Pada saat pelatih membunyikan peluit, pemain mulai menendang bola ke target sebanyak tiga kali, kemudian bergantian oleh pemain lain yang berada juga di belakang sasaran.

#### 2.4.2 Permainan Target Giring *Shooting*



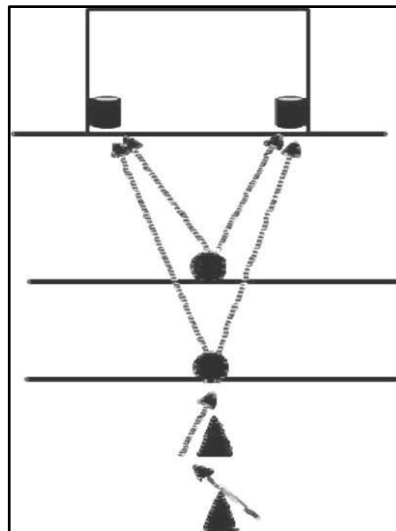
**Gambar 2.2** Permainan Target Giring *Shooting*  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 111)

Pada tahap latihan ini sudah merujuk ke materi sebenarnya. Dalam latihan ini pemain menggiring bola dengan kaki bagian dalam terlebih dahulu sebelum melakukan tembakan ke sasaran. Para pemain harus menggiring bola sejauh lima meter sebelum melakukan tembakan dari jarak 6 meter dan sepuluh meter dari target. Saat bola mengenai target maka akan mendapatkan poin lima dan nol jika tidak mengenai target.

Cara melakukan sebagai berikut :

- Dari 20 pemain dibagi menjadi empat kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari lima pemain yang bergantian menjadi penembak dan penjaga bola di belakang gawang.
- Pemain yang akan menjadi penembak berada pada jarak lima meter dari garis star untuk menggiring bola dan enam meter atau sepuluh meter dari sasaran yang telah diukur untuk melakukan tembakan.
- Pada saat pelatih membunyikan peluit, pemain mulai menggiring bola dengan jarak lima meter dan setelah sampai pada jarak enam atau sepuluh meter menendang bola ke target dan ini dilakukan sebanyak tiga kali, kemudian bergantian oleh pemain lain yang berada juga di belakang sasaran.

#### 2.4.3 Permainan Target Zig-Zag Goal



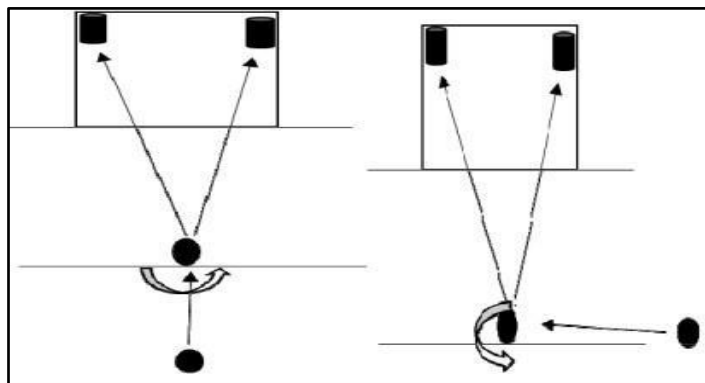
**Gambar 2.3** Permainan Target Zig-Zag Goal  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 111)

Dalam permainan ini sudah pada tahap permainan futsal yang sesungguhnya. Melakukan tembakan setelah melewati rintangan. Para pemain diharapkan dapat melewati rintangan yang telah disusun secara menyilang (*zig zag*), dan setelah melewati rintangannya pemain melakukan tembakan menggunakan kaki bagian dalam ke sasaran yang telah disediakan dengan jarak enam dan sepuluh meter.

Cara melakukan sebagai berikut:

- Dari 20 pemain dibagi menjadi empat kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari lima pemain yang bergantian menjadi penembak dan penjaga bola di belakang gawang.
- Pemain yang akan menjadi penembak berada di belakang rintangan untuk menggiring bola dan enam meter atau sepuluh meter dari sasaran yang telah diukur untuk melakukan tembakan.
- Pada saat pelatih membunyikan peluit, pemain mulai menggiring bola dengan melewati rintangan yang ada di depannya dan setelah berhasil, pemain melakukan tembakan pada jarak enam dan sepuluh meter kearah target dan ini dilakukan sebanyak tiga kali, kemudian bergantian oleh pemain lain yang berada juga di belakang sasaran.

#### 2.4.4 Permainan target Bolball Shoot



**Gambar 2.4** Permainan Target Bolball Shoot  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 111)

Dalam permainan ini dilakukan dengan menerima umpan kemudian melakukan tembakan ke sasaran yang telah disiapkan.

Cara melakukan sebagai berikut :

- Dari 20 pemain dibagi menjadi empat kelompok, yang masing-masing kelompok terdiri dari lima pemain yang bergantian menjadi

penembak dan penjaga bola di belakang gawang.

- Pemain yang akan menjadi penembak berada pada jarak enam meter atau sepuluh meter dari sasaran yang telah di ukur untuk menerima umpan dan melakukan tembakan.
- Pada saat pelatih membunyikan peluit, pemain yang memegang bola memberikan umpan kepada pemain yang akan melakukan tembakan pada jarak enam dan sepuluh meter kearah target dan ini dilakukan sebanyak tiga kali, kemudian bergantian oleh pemain lain yang berada juga di belakang sasaran

## 2.5 Futsal

Futsal merupakan salah satu olahraga yang cukup populer di Indonesia. Permainan futsal dipopulerkan oleh Juan Carlos Ceriani di Montevideo, Uruguay, tahun 1930". Saat itu permainan baru tersebut diberi nama "*futebol de salao*" (bahasa Portugis) atau "*fubol sala*" (bahasa Spanyol) dengan makna yang sama, yaitu sepakbola ruangan (Saleh & Martiani, 2020: 11). Dari kedua bahasa tersebut munculah istilah baru, yaitu futsal. Menurut Mulyono (2017: 5) futsal adalah salah satu di antara cabang olahraga yang termasuk dalam bentuk permainan bola besar. Futsal dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri atas lima pemain, salah satunya adalah kiper. Futsal mempunyai karakteristik di antaranya adalah semua pemain aktif berpartisipasi secara merata dan kapan saja bisa main walaupun dalam keadaan fase bertahan atau menyerang, eksekusi sangat cepat dengan tingkat presisi yang sangat tinggi, sehingga dapat mengejutkan lawan kemudian melakukan langkah cepat sepanjang permainan (Yiannaki, et al., 2020: 147).

Olahraga futsal yaitu salah satu olahraga yang berbentuk permainan menggunakan bola yang idealnya dilakukan pada suatu ruangan atau indoor. Permainan futsal tidak jauh dengan sepakbola hanya yang membedakan adalah ukuran lapangan, ukuran bola yang digunakan, ukuran gawang, waktu permainan dan jumlah pemain inti berjumlah lima orang dengan beberapa

pemain cadangan serta peraturan permainan. Dalam futsal terdapat komponen yang harus diperhatikan dalam latihan maupun bertanding, yaitu teknik, fisik, taktik dan mental. Komponen-komponen tersebut sangat berpengaruh pada peningkatan prestasi atlet futsal.

Olahraga futsal merupakan olahraga dengan intensitas tinggi, dengan perubahan yang cepat arah, mulai bergerak, berhenti, melompat dan menendang, melibatkan kekuatan tinggi yang melibatkan tulang dan peningkatan pembentukan tulang. Intinya, permainan futsal dipengaruhi dengan perkembangan sepakbola. Futsal adalah kombinasi dari sepak bola, bola basket, bola tangan, dan polo air yang dapat memfasilitasi interaksi sosial antara pemain dalam satu tim, antara pemain dan tim lain, dan antara dua tim yang saling berhadapan.

Pendapat Suripatty, dkk., (2021: 12) futsal adalah permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuan dari permainan futsal adalah memasukkan bola ke gawang lawan, dengan memanipulasi bola dengan kaki. Futsal adalah permainan 2 × 20 menit dengan intensitas tinggi dan aksi intermiten yang membutuhkan upaya fisik, taktis, dan teknis yang tinggi dari para pemain. Lapangan futsal berukuran sekitar 40 meter × 20 m dengan sasaran 3 meter x 2 meter.

Pendapat lain, menurut Perdana & Musran (2018: 172) bahwa Futsal merupakan permainan bola yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan dengan memanipulasi bola dengan kaki. Selain lima pemain utama, setiap regu juga diizinkan memiliki pemain cadangan. Saudini & Sulistyorini (2017: 2) menjelaskan bahwa “futsal adalah suatu permainan bola besar yang dimainkan oleh dua regu dengan lima pemain di setiap regunya dengan menggunakan lapangan yang relatif lebih kecil serta mempunyai aturan yang ketat dan tegas tentang kontak fisik”.



Pendapat Aswanto (2021: 21) bahwa futsal merupakan suatu olahraga yang dilakukan dengan berbagai macam intensitas yaitu rendah, sedang, dan tinggi dalam kali ini olahraga futsal sangat digemari di kalangan anak-anak sampai kalangan orang tua olahraga futsal ini disebut-sebut olahraga yang memiliki persamaan dengan olahraga sepakbola. Olahraga futsal sendiri memiliki tingkat resiko cedera yang sangat tinggi di karenakan olahraga futsal sendiri tidak jauh dari olahraga lainnya yaitu adanya *body contact* dan lain-lain. Pendapat Santoso & Hariyoko (2020: 494) bahwa pola permainan dalam futsal banyak didominasi permainan kaki ke kaki, saat bertahan maupun menyerang lebih banyak dilakukan dengan umpan-umpan pendek, mengingat ukuran lapangannya lebih kecil dengan lapangan sepak bola.

Kondisi fisik yang harus dimiliki oleh pemain futsal, antara lain: kekuatan, daya tahan, daya ledak, kecepatan, daya lentur, kelincahan, koordinasi, keseimbangan, dan akurasi (Nawir, 2020: 41). Berdasarkan berbagai pendapat di atas peneliti dapat diidentifikasi futsal merupakan permainan sepakbola mini yang dapat dimainkan di luar maupun dalam ruangan. Permainan futsal lebih kurang 90% merupakan permainan *passing*. Futsal dimainkan lima lawan lima orang yang membutuhkan keterampilan dan kondisi fisik yang prima serta determinasi yang baik, karena kedua tim bergantian saling menyerang satu sama lain dalam kondisi lapangan yang cenderung sempit dan waktu yang relatif singkat. Serta kemenangan ditentukan oleh jumlah gol terbanyak.

Dilihat dari kebutuhan teknik serta taktik, olahraga futsal hampir sama dengan sepakbola. Seperti halnya dalam sepakbola pada olahraga futsal ada beberapa teknik yang digunakan dalam permainan. mencapai tujuan bermain futsal maka pemain diharuskan menguasai teknik dasar futsal yang baik. Bermain futsal dengan baik dan benar pemain harus memiliki *skill* atau teknik dasar yang mumpuni agar mendukung permainan dalam bermain futsal. Dalam teknik futsal ada beberapa komponen dasar yang harus dikuasai, antara lain: (1) teknik dasar *controlling*, (2) teknik dasar *passing*, (3) teknik dasar *dribbling*, (4) teknik dasar *shooting* (Hutomo, et al., 2019: 140). Sejalan dengan itu, Ginting dkk.,

(2019: 118) mengemukakan bahwa terdapat beberapa keterampilan dasar futsal yaitu: 1) keterampilan dasar *passing* (mengumpan), 2) keterampilan dasar *control* (menahan bola), 3) keterampilan dasar *chipping* (mengumpan lambung), 4) keterampilan dasar *dribbling* (menggiring bola), 5) keterampilan dasar *shooting* (menembak)". Perdana & Musran (2018: 176) menyatakan bahwa teknik dasar futsal yaitu mengumpan (*passing*), teknik dasar menahan bola (*controlling*), teknik dasar mengumpan lambung (*chipping*), teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), teknik dasar menembak (*shooting*), dan teknik dasar menyundul bola (*heading*).

Perdana & Musran (2018: 176) menyatakan teknik dasar dalam permainan futsal adalah sebagai berikut:

1. Teknik dasar mengoper bola (*passing*)

*Passing* merupakan salah satu keterampilan dasar permainan futsal yang sangat dibutuhkan oleh pemain, karena dengan lapangan yang rata dan ukuran yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat. Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa "di lapangan yang rata dan ukuran lapangan yang kecil dibutuhkan *passing* yang keras dan akurat karena bola yang meluncur sejajar dengan tumit pemain". Pemahaman *passing* diperlukan penguasaan gerakan, sehingga sasaran yang diinginkan tercapai. Keberhasilan mengumpan ditentukan oleh kualitasnya, tiga hal dalam kualitas mengumpan, yaitu keras, akurat, dan mendarat.

2. Teknik dasar menahan bola (*control*)

*Controlling* merupakan teknik dasar futsal yang menggambarkan kemampuan pemain saat menerima bola, baik itu menggunakan kaki bagian bawah atau bisa juga menggunakan kaki bagian luar atau bagian dalam, yang pada intinya dapat menghentikan bola yang bergulir dengan cepat dan baik, apabila menahan bola jauh dari kaki maka lawan akan dengan mudah merebut bola. Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa "Hal yang harus dilakukan dalam melakukan menahan bola selalu melihat datangnya arah bola. Jaga keseimbangan pada saat datangnya bola.

Sentuh atau tahan menggunakan telapak kaki, agar bolanya diam tidak bergerak dan mudah dikuasai”.

3. Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)

*Dribbling* merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki semua pemain karena semua pemain harus menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Fitri, et al., 2021: 1625). Teknik dalam melakukan *dribbling* harus menggunakan telapak kaki secara berkesinambungan. Fokus pandangan setiap kali sentuhan dengan bola. Bola digulirkan bola ke depan tubuh. Jaga keseimbangan pada saat menggiring bola dan mengatur jarak bola sedekat mungkin.

4. Teknik dasar menendang bola (*shooting*)

*Shooting* merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain. Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa “*Shooting* merupakan cara untuk menciptakan gol”. Seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. *Shooting* dapat dibagi menjadi dua teknik, yaitu *shooting* menggunakan punggung kaki dan ujung sepatu atau ujung kaki. Teknik menendang (*shooting*): tempatkan kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari kaki lurus menghadap gawang, bukan kaki yang untuk menendang. Gunakan bagian punggung kaki untuk melakukan *shooting* (Oftadeh, et al., 2021: 317). Konsentrasikan pandangan kearah bola tepat di tengah-tengah bola pada saat punggung kaki menyentuh bola. Kunci atau kuatkan tumit agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.

5. Teknik dasar menyundul (*heading*)

*Heading* adalah menanduk atau menyundul bola. Salah satu keterampilan dasar yang dapat digunakan di semua posisi dan sudut lapangan yaitu menyundul bola yang umumnya dilakukan dengan kepala. Menyundul bola dapat dilakukan untuk mengoper dan mengarahkan bola ke teman, menghalau bola di daerah pertahanan, mengontrol bola atau

mengendalikan bola dan melakukan sundulan untuk mencetak gol. Pendapat Perdana & Musran (2019: 177) “Untuk menyundul hal yang harus dilakukan adalah melihat datangnya bola, melengkungkan tubuh. Jaga keseimbangan dengan melebarkan badan. Sentuh bola dengan dahi (bagian kepala yang keras). Gerakan lanjutan setelah sentuhan dengan bola, sehingga jalannya bola lebih cepat ke arah yang dituju”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teknik yang harus dikuasai dalam bermain futsal di antaranya yaitu mengumpan (*passing*), menahan (*controlling*), menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), dan menyundul (*heading*).

## **2.6 Ketepatan *Shooting* Dalam Permainan Futsal**

Ketepatan merujuk kepada kemampuan dalam melakukan tendangan tepat pada sasaran yang dituju. Ketepatan sebagai kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran (Iqbal, 2020: 2). Pendapat Raharjo (2018: 169) bahwa ketepatan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak bebas terhadap suatu sasaran yang dapat berupa suatu objek langsung yang harus dikenal. Ketepatan berhubungan dengan keinginan untuk memberikan arah kepada sasaran dengan maksud dan tujuan tertentu. Sukadiyanto (2011: 86) menyatakan bahwa ketepatan (*accuracy*) adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu sesuai dengan sasaran yang dikehendaki. Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran.

Ketepatan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan gerak- gerak bebas terhadap suatu sasaran. Sasaran dapat berupa jarak atau mungkin suatu objek yang mungkin langsung dikenal (Hardi & Nurama, 2019: 95). Hasyim & Saharullah (2019: 47) mengungkapkan ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengarahkan sesuatu gerak ke suatu sasaran sesuai dengan tujuannya seperti, menembakkan bola ke ring basket dengan tepat, memanah dan

menembak bola ke gawang sepakbola. Adapun kegunaannya akurasi: (1) prestasi akan lebih baik. (2) gerakan efisien dan efektif. (3) mencegah terjadinya cedera. (4) mempermudah menguasai teknik dan taktik. Hasyim & Saharullah (2019: 47) menyatakan bahwa faktor-faktor yang perlu diperlu diperhatikan :

1. Faktor kecermatan dan ketelitian merupakan unsur dasar untuk ketepatan.
2. Metode melatih suatu hasil teknik, ketepatan di dahulukan dari pada kekuatan.
3. Ketenangan merupakan sikap mental yang sangat perlu untuk mencapai ketepatan tinggi.
4. Hampir semua cabang olah raga memerlukan unsur ketepatan didalam proses gerakannya.

Lebih lanjut dijelaskan Hasyim & Saharullah (2019: 47) bahwa cara mengembangkan ketepatan yaitu:

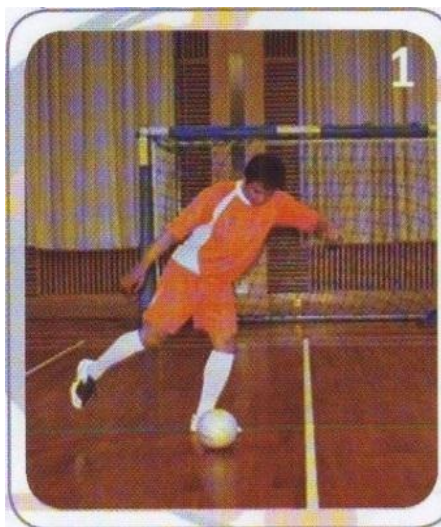
1. Frekuensi gerakan diulang-ulang sebanyak mungkin agar terjadi otomatisasi gerak.
2. Jarak sasaran dari dekat ke makin jauh.
3. Gerakan dari lambat ke cepat.
4. Setiap gerakan harus ada ketelitian atau kecermatan.
5. Sering diadakan pertandingan sebagai penilaian.

*Shooting* merupakan proses menendang bola keras dan akurat (Triansyah & Haetami, 2019: 2). Perdana & Musran (2019: 176), menyatakan bahwa “*Shooting* merupakan cara untuk menciptakan gol”. Seluruh pemain memiliki kesempatan untuk menciptakan gol dan memenangkan pertandingan atau permainan. Teknik *shooting* menjadi salah satu teknik dasar yang sangat penting karena jumlah gol akan menentukan pemenang olahraga futsal serta hasil shooting futsal akan mempengaruhi hasil pertandingan. Keberhasilan dalam melakukan tendangan ke gawang yang akurat, tidak lepas dari kekuatan tungkai kaki dan posisi tendangan yang tepat. Adapun teknik melakukan

*shooting* dalam permainan futsal menurut Lhaksana (2012: 34) yaitu: *Shooting* dengan punggung kaki, menggunakan kaki bagian dalam dan menggunakan ujung kaki/sepatu. Teknik-teknik *shooting* diantaranya yaitu :

### 2.6.1 *Shooting* Menggunakan Punggung Kaki

1. Posisikan kaki tumpu di samping bola dengan jari-jari mengarah ke gawang, dan bukan kaki yang akan menendang.
2. Gunakan punggung kaki untuk melakukan tendangan.
3. Fokuskan pandangan ke arah bola tepat di tengah-tengah pada saat punggung kaki menyentuh bola.
4. Posisi tumit dikunci agar saat sentuhan dengan bola lebih kuat.
5. Badan agak dicondongkan maka kemungkinan besar perkenaan bola bagian bawah lebih melambung tinggi.
6. Dilanjutkan dengan gerakan, mengayunkan kaki setelah melakukan *shooting* dengan tidak berhenti.

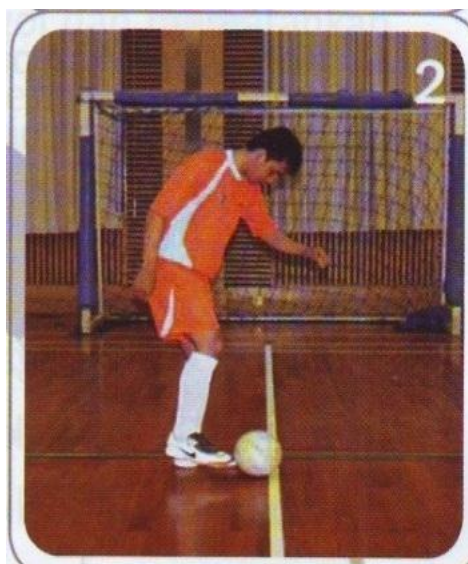


**Gambar 2.5** Teknik Tendangan dengan Punggung Kaki  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 110)

### 2.6.2 *Shooting* Menggunakan Kaki Bagian Dalam

Tendangan dengan menggunakan kaki bagian dalam tidak beda jauh dengan tendangan menggunakan punggung kaki, hanya berbeda pada saat melakukan tendangan, perkenaan kaki tepat di kaki bagian dalam.

1. Dengan sikap berdiri tubuh menghadap ke arah bola.
2. Kaki tumpu berada di samping bola dengan posisi lutut sedikit ditekuk.
3. Posisi badan dicondongkan sedikit ke belakang.
4. Agar seimbang, kedua tangan di samping agak ditekuk sedikit.
5. Pandangan harus fokus pada bola dan sasaran yang dituju.
6. Dengan kaki bagian dalam bidik bolanya tepat di bagian tengahnya.
7. Lalu tendang bolanya menggunakan kaki kanan yang diayunkan dari belakang ke depan tepat pada sasaran bola yang berada di samping.
8. Setelah melakukan tendangan, berat badan bertumpu pada kaki kanan yang melakukan tendangan.



**Gambar 2.6** Teknik Tendangan dengan Sisi Kaki Bagian Dalam  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 111)

### **2.6.3 Shooting Dengan Menggunakan Ujung Kaki/Sepatu**

Melakukan tendangan dengan ujung kaki/sepatu tidak berbeda jauh dengan *shooting* menggunakan punggung kaki, bedanya pada saat melakukan *shooting* ayunan kaki jangan dihentikan. Keuntungan dalam menendang menggunakan ujung kaki/sepatu dapat dilihat dari aspek waktu dan kecepatan terhadap sasaran, maka teknik ini yang paling efektif dibandingkan dengan menggunakan punggung kaki. Dalam

melakukan *shooting* menggunakan ujung kaki ada hal-hal yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Badan harus berada di belakang bola.
2. Posisi tumpuan berada pada kaki.
3. Ujung kaki/sepatu berada tepat di bagian tengah bola.
4. Saat melakukan tendangan, bola didorong menggunakan ujung kaki/sepatu.
5. Posisi kaki sedikit ditarik setelah melakukan tendangan.



**Gambar 2.7** Teknik Tendangan dengan ujung kaki/sepatu  
(Sumber: Buya, dkk., 2021: 111)

## 2.7 Permainan

Menurut KBBI permainan merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain, baik berupa barang ataupun sesuatu yang dapat digunakan untuk bermain. Beberapa ahli berpendapat mengenai permainan salah satunya yaitu Gross dimana menurut Gross permainan hendaknya dilihat sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting untuk kehidupan dewasa kelak. Sedangkan menurut Schaller, permainan menawarkan kelonggaran setelah melakukan suatu tugas atau bersifat menefresh, Schaller menyebut bahwa permainan adalah lawan kata dari bekerja (Farhurohman, 2017).



Permainan sudah sejak lama dikenal dan dapat mempengaruhi dalam kepribadian manusia dalam kehidupannya, dari anak-anak sampai dewasa. Bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Selain itu ada pendapat dari Tedjasaputra yang menyatakan bahwa permainan merupakan bentuk dari bermain yang memiliki aturan dan syarat untuk disepakati bersama. Senada dengan pendapat Tedjasaputra, menurut Ralbi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat menjadi sebuah pertandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Farhurohman, 2017). Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati Bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya.

## 2.8 Permainan Target

Permainan target merupakan permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola ditendang dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan (Lumbantoruan, et.al, 2021). Permainan target merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya (Nuriawati, 2020). Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target yang dijadikan sasarannya (Alamsyah, 2019). Misalnya, permainan bola basket, sepak bola, futsal ataupun bola voli (Aini, 2021). Pada dasarnya permainan ini merupakan sebuah bentuk permainan akurasi penyampaian objek pada sasaran atau target. Permainan target dapat digunakan untuk membantu pemain melatih konsentersasi dan ketepatan target sehingga pemain dapat terlatih untuk melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat (Hanafi, 2020; Wibawa, 2017). Tujuan permainan ini adalah

akurasi penyampaian objek pada sasaran (Puriana, 2020). Menurut Suryadi, (2021) bahwa latihan permainan target sangatlah efektif untuk meningkatkan akurasi *shooting*. Hasil penelitian Priatno, (2014) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan metode bermain target terhadap kemampuan *shooting*. Penelitian lainnya, Sumana, (2015) menyatakan ada pengaruh yang signifikan model latihan permainan target terhadap peningkatan ketepatan tendangan *shooting*. Permainan target dapat digunakan untuk membantu pemain berlatih konsentrasi, dan ketepatan target, sehingga pemain dapat terlatih untuk melakukan *shooting* ke arah sasaran secara tepat (Zanurdi et al., 2022).

Latihan permainan target berkaitan dengan objek atau sasaran yang ingin dicapai. Bentuk-bentuk permainan disesuaikan dengan karakteristik permainan target yang sesungguhnya dan disesuaikan dengan cabang olahraga yang diteliti yaitu futsal. Bentuk-bentuk permainan target menurut Buya, dkk., (2021: 111) adalah *goaling*, *girshoot* (giring *shooting*), *zig-zag goal* dan *bolbal shoot*. Menurut Aris Fajar Pambudi (2007: 38) manfaat dari permainan target yaitu siswa dituntut untuk mengembangkan kesadaran taktis dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan peserta harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya.

## **2.9 Research and Development (R&D)**

Menurut Borg and Gall (1989), *educational research and development is a process used to develop and validate educational product*, artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hasil

dari penelitian pengembangan tidak hanya pengembangan sebuah produk yang sudah ada melainkan juga untuk menemukan pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Sugioyono (2013:297) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multy years). Penelitian Hibah Bersaing (didanai oleh Direktorat Jenderal Pendidik Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan. Produk yang ditemukan bisa berupa model, pola, prosedur, sistem.

Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R&D diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas dan relevan dengan kebutuhan. Andi Ibrahim dkk (2018: 154) berpendapat bahwa, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan berupa bahan pelatihan untu guru, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal dan sistem pengelolaan dalam pembejaran.

## **2.10 Model-Model Penelitian Pengembangan Dalam Pendidikan (*Research And Development*)**

Penelitian Pengembangan dalam konteks pendidikan, sampai sekarang telah berkembang berbagai model penelitian dan pengembangan, dikenal bermacam-macam model Penelitian dan Pengembangan sistem, model, proses, bahan dan ataupun perangkat pendidikan (Saryono, LP2-UM). Saryono juga menjabarkan model pengembangan yang populer sampai sekarang ada tujuh, yaitu Model Kemp (1994), Model Sistem Dick Dan Carey (1990;2000), Model Smith Dan Ragan (1993), Model 4 D (1974), Model Borg Dan Gall (1983/2003), Model R&D-R, Dan Model R2D2. Penjabaran dari model pengembangan dalam dunia pendidikan sebagai berikut:

### 1. Model Kemp

Model Kemp ditemukan oleh Jerrod Kemp, G.R. Morisson, dan S.M Ross berlangsung dari berbagai titik siklus, yang tidak memiliki titik awal yang mengharuskan pengembangan melalui aktifitas pengembangan. Semua aktivitas pengembangan saling berhubungan secara langsung dengan aktifitas revisi produk yang dikembangkan. Aktivitas pengembangan model Kemp ini terdiri atas sepuluh langkah yang lentur dan saling bergantung. Menurut Kemp, sepuluh langkah pengembangan yang lentur dan saling bergantung itu adalah (1) identifikasi kebutuhan belajar, (2) pemilihan topik atau tugas, (3) identifikasi karakteristik pembelajar, (4) identifikasi isi dan analisis tugas, (5) perumusan tujuan pembelajaran, (6) perancangan kegiatan belajar-mengajar, (7) pemilihan sumber-sumber belajar, (8) penetapan faktor pendukung, (9) evaluasi belajar, dan (10) prates (Trianto, 2012:82-89).

Kelebihan: Model ini tergolong model konseptual yang positivistik, lentur dan terbuka. Kelemahan: Tetapi terlalu rumit langkah-langkah pengembangannya. Peran pengembang juga sangat dominan, mengabaikan keberadaan dan peran calon pengguna.

### 2. Model Dick dan Carey

Model pendekatan sistem yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1990) memandang aktivitas pengembangan sebagai salah satu komponen sistem pengajaran yang terkait langsung dengan komponen sistem pengajaran lainnya (Saryono, LP2-UM). Aktivitas pengembangan itu merupakan langkah sistemis dan terorganisasi secara ketat yang menggambarkan 17 urutan prosedur pengembangan dan hubungan antar-komponen secara serial. Menurut Dick dan Carey dalam Saryono (LP2-UM), prosedur pengembangan dan hubungan antar-komponen tampak pada sepuluh langkah pengembangan, yaitu (1) analisis kebutuhan belajar, (2) analisis pembelajaran, (3) analisis karakteristik pembelajar dan konteksnya, (4) perumusan tujuan umum dan khusus pembelajaran, (5) pengembangan instrument asesmen, (6) pengembangan strategi pembelajaran, (7)

pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran, (8) perancangan dan pelaksanaan penilaian formatif, (9) pelaksanaan revisi bahan pembelajaran, dan (10) perancangan dan penilaian sumatif. Kesepuluh langkah tersebut mengikuti alur berurutan secara prosedural, tidak dapat diacak langkah-langkahnya (Trianto, 2012:89-92).

Kelebihan: Model ini tergolong model prosedural yang behavioristis dan sangat terperinci jelas langkah-langkahnya. Kelemahan: tetapi langkah-langkahnya terlalu rumit dan kaku satu arah. Hanya melibatkan pengembang, tidak melihat keberadaan dan melibatkan calon pengguna.

### 3. Model Smith dan Ragan Model

Smith dan Ragan (1993) yang merupakan model sistem pembelajaran mengacu pada proses sistematis dalam menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran ke dalam perencanaan bahan dan aktivitas pembelajaran. Menurut Smith dan Ragan dalam Saryono (LP2-UM), pembelajaran merupakan proses penyajian informasi dan aktivitas yang memberikan kemudahan dan fasilitas bagi suatu pencapaian yang diharapkan peserta didik berupa tujuan-tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses pengondisian kegiatan-kegiatan yang difokuskan pada belajar peserta didik. Dalam konteks penelitian dan pengembangan, pandangan Smith dan Ragan ini tampak pada tahapan- 18 tahapan pengembangan yang meliputi, (1) analisis konteks pembelajaran yang mencakup analisis kebutuhan dan karakteristik lingkungan pembelajaran, (2) analisis karakteristik pembelajar yang mencakup persamaan dan perbedaan pembelajar, latar belakang kemampuan pembelajar, dan implikasi karakteristik pembelajar terhadap desain pembelajaran, (3) analisis tugas pembelajaran yang mencakup analisis tujuan pembelajaran, bentuk-bentuk tugas, strategi belajar dan pembelajaran, dan perbedaan tipe-tipe pembelajaran, dan (4) penilaian kinerja pembelajaran yang mencakup tujuan penilaian, desain penilaian, dan model penilaian kemampuan belajar.

Kelebihan: Model ini tergolong model prosedural dan positivistik yang tahapan-tahapan pengembangannya terperinci. Kelemahan: tetapi sangat linier sehingga terkesan kaku. Hanya melibatkan pengembang, pengguna produk sama sekali tidak diperankan dalam proses pengembangan.

#### 4. Model 4D

Model 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Smmel (1974) dalam Saryono (LP2-UM), merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model 4D ini memiliki siklus pengembangan yang terdiri atas 4 (empat) tahapan pengembangan, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebarluasan. Tahapan pendefinisian meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahapan perancangan terdiri atas penyusunan tes, pemilihan media, pemilihan format dan rancangan awal. Tahapan pengembangan terdiri atas penilaian ahli dan uji coba terbatas. Kemudian tahapan penyebarluasan terdiri atas uji validasi, pengemasan dan pengadopsian.

Kelebihan: Model ini tergolong model prosedural yang positivistik yang langkah-langkahnya sederhana. Kelemahan: tetapi terkesan linier dan kaku. Satu- satunya yang berperan dalam pengembangan adalah pengembang. Calon pengguna tidak diperankan.

#### 5. Model Borg dan Gall

Borg dan Gall memaknai Penelitian dan Pengembangan sebagai proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dengan mengikuti langkah-langkah siklus, prosedural, dan deskriptif. Penelitian dan Pengembangan meliputi kajian produk yang dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan temuan tersebut melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar penggunaan produk, dan revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan. Langkah-langkah model pengembangan (research and development) Borg and Gall (1983:775) sebagai berikut: (1)

Research and information collecting (Studi pendahuluan), (2) Planning (Perencanaan), (3) Develop preliminary form of product (Pengembangan rancangan produk awal), (4) Preliminary field testing (Uji lapangan awal), (5) Main product revision (Revisi produk awal), (6) Main field testing (Uji lapangan utama), (7) Operational product revision (Revisi produk kedua), (8) Operational field testing ( Uji kelompok), (9) Final Product Revision (Revisi produk akhir), (10) Dissemination and implementation (Diseminasi dan implementasi).

Kelebihan: Model ini tergolong model prosedural yang positivistic yang langkah-langkahnya terperinci dan runtut. Kelemahan: tetapi terkesan menjelimet dan linier-kaku. Pengembangan hanya melibatkan pengembang, calon pengguna sama sekali tidak diperankan dan dilibatkan.

#### 6. Mode Model R-D-R

Model R-D-R (Research-Development-Research) merupakan model linier dan sirkuler yang melihat pengembangan sebagai tahap-tahap menuju terwujudnya produk pengembangan. Sesuai dengan namanya model ini memiliki tiga kegiatan pokok pengembangan yang ringkas, yaitu melakukan penelitian pendahuluan, mengembangkan perangkat produk, dan melakukan uji keefektifan produk. Penelitian pendahuluan digunakan untuk memperoleh informasi awal kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan pengembangan produk. Hasil studi pendahuluan ini digunakan untuk merancang dan mengembangkan produk. Setelah itu, rancangan produk diuji keefektifannya. Uji keefektifan produk merupakan kegiatan amat penting karena tujuan pokok pengembangan adalah mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk (Saryono, LP2-UM).

Kelebihan: Model ini tergolong model prosedural yang sederhana langkah-langkahnya. Kelemahan: tetapi terkesan positivistic, terlalu sederhana dan umum. Peran pengembang sangat dominan. Calon pengguna tidak dilibatkan dalam proses pengembangan.

## 7. Model R2D2

Model R2D2 (*Reflective, Recursive Design and Development Model*) yang dikemukakan oleh Willis (1995) dalam Saryono (LP2-UM) merupakan model konstruktivis-interpretivis, kolaboratif, dan non-linier yang (a) bersifat mengulang-ulang (recursive) dan perenungan (reflective). Di samping itu, model R2D2 (b) melibatkan pengguna secara kolaboratif dalam pengembangan produk sehingga pengguna berpartisipasi, (c) tidak menempatkan tujuan sebagai pemandu pengembangan, melainkan ditentukan bertahap selama proses pengembangan, (d) meyakini perencanaan terus- menerus berkembang, (e) melakukan strategi evaluasi proses secara otentik, dan (f) menggunakan data subjektif kualitatif 21 sebagai bahan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Kelebihan: Model ini tergolong model konstruktivis-interpretif yang lentur dan terbuka. Langkah-langkah pengembangannya tergolong sederhana dan mudah diikuti. Model ini melibatkan berbagai pihak dalam keseluruhan proses pengembangan, antara lain calon pengguna produk. Peran pengembangan tidak sangat dominan.

### 2.11 Model Borg dan Gall

Model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg dan Gall (1983:775) terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian, antara lain: (1) *Research and information collecting* (2) *Planning* (3) *Development of the preliminary form of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main product revision* (6) *Main field test*. (7) *Operational product revision* (8) *Operational field testing* (9) *Final produk* (10) *Dissemination and implementation*.

Dapat diterangkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. *Research and information collecting* : studi literature yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas, persiapan dalam menyusun kerangka kerja penelitian.



2. *Planning* : merumuskan keterampilan apa yang akan dicapai, penetapan tujuan yang harus dipenuhi dari setiap tahap, jika memungkinkan melakukan studi lapangan.
3. *Develop preliminary from of product* : telah dilakukan pengembangan produk/model yang direncanakan dalam bentuk prototype, termasuk menyiapkan dokumen pendukung seperti buku petunjuk penggunaan, telah menyiapkan komponen pendukung yang di butuhkan, menyiapkan alat evaluasi yang akan digunakan untuk menguji kelayakan produk/model.
4. *Preliminary field testing* : yaitu melakukan uii coba lapangan awal dalam skala terbatas.
5. *Main product revision* : yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan bedasarkan hasil coba awal.
6. *Main field testing* : melakukan uji coba lapangan utama,
7. *Operational product revision* : yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap di validasi.
8. *Operational field testing* : melakukan uii coba operasional.
9. *Final product revision* : yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)
10. *Dessimination and implementation product* : yaitu mempublikasikan hasil produk yang sudah dikembangkan. (Eny Winaryati dkk, 2021)

## **2.12 Ekstrakurikuler**

Menurut Shaleh dalam Sriwahyuningsih (2017: 169) mengatakan bahwa ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran dan pelayan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, dan minat melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan oleh pendidik atau tenaga kependidikan yang berkemampuan di sekolah atau madrasah. Kemudian menurut Supriyadi (2019: 111) ekstrakurikuler merupakan bagian dari semua kegiatan yang ada di sekolah, wajib diikuti oleh siswa sesuai dengan pilihan mereka dan kegiatan tersebut

dilaksanakan di luar jam pelajaran, bahwa melalui kegiatan ekstrakurikuler dapat menjangkau siswa-siswi yang memiliki minat dan bakat.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa ekstrakurikuler adalah suatu program kegiatan yang diselenggarakan oleh pihak sekolah yang bertujuan untuk membantu mengembangkan minat, potensi serta bakat yang dimiliki oleh setiap siswa atau peserta didik berdasarkan bidangnya masing-masing. Ekstrakurikuler merupakan bagian yang dilaksanakan diluar dari jam pelajaran. Setiap peserta didik yang berada di sekolah pasti memiliki minat dan bakat yang berbeda-beda pada bidang tertentu. Oleh karena itu, sekolah memiliki program dalam pengembangan bakat dan minat peserta didik tersebut sesuai dengan bidangnya masing-masing salah satunya ialah dibidang olahraga futsal. Adapun upaya yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah dalam mengembangkan bakat dan minat peserta didik dengan mengadakan ekstrakurikuler yang biasanya dilaksanakan di luar jam mata pelajaran.

### **2.13 Kajian Penelitian yang Relevan**

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Oky Hendra Wirawan (2015) dengan judul “Pengembangan Model Latihan *Shooting* Futsal pada Ekstrakurikuler Futsal SMP Negeri 15 Malang” dengan menggunakan metode *research and development* (R&D). Berdasarkan hasil justifikasi ahli permainan futsal diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 77,67% sedangkan dari ahli media diperoleh hasil persentase rata-rata sebesar 83,87%. Dari hasil persentase rata-rata yang diperoleh dari evaluasi ahli maka produk latihan ini telah layak untuk diujicobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar. Untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar didapat hasil persentase rata-rata sebesar 86,87% dan 87,24% sehingga produk

model latihan shooting futsal menggunakan media video latihan ini valid dan layak untuk digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Widha Eka (2014) dengan judul “Pengembangan Model Latihan *Shooting* Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal di SMP PGRI 1 Tajinan Kabupaten Malang”. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah validasi dari ahli futsal diperoleh persentase sebesar 80,12% (valid dan layak digunakan), ahli kepelatihan diperoleh persentase sebesar 80,76% (valid dan layak digunakan), ahli media diperoleh persentase sebesar 72,95% (valid dan layak digunakan). Dari uji kelompok kecil terdapat presentase sebesar 83,76% sehingga produk dapat digunakan. Dari uji coba kelompok besar terdapat penilaian sebesar 86,66% sehingga produk dinyatakan valid dan dapat digunakan. Dapat disimpulkan produk pengembangan model latihan *shooting* ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

## 2.14 Kerangka Berpikir

Dalam permainan futsal *shooting* merupakan senjata paling ampuh untuk mencetak gol, *shooting* dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki dan ujung kaki. Ketepatan *shooting* dalam futsal sangat penting maka, perlu upaya peningkatan ketepatan *shooting* guna menyempurnakan keterampilan yang dimiliki pemain melakukan *shooting* dengan baik dan tepat pada sasaran bagi pemain bukan merupakan hal yang mudah. Pentingnya tendangan *shooting* dalam futsal, maka perlu upaya peningkatan ketepatan tendangan *shooting* guna menyempurnakan keterampilan yang dimiliki. Aspek terpenting dalam membentuk adalah kaki tumpuan, penempatan sudut kaki tumpuan sangat menentukan arah dan kekuatan tendangan.

Kesalahan-kesalahan yang sering terjadi saat melakukan *shooting*, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya ketepatan arah bola ke sasaran gawang.

Berdasarkan hal tersebut agar *shooting* futsal dapat dikuasai dengan baik harus ada proses latihan yang berkesinambungan dengan tujuan mengotomatisasi keterampilan *shooting* futsal. Latihan merupakan proses sistematis dari berlatih, yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari menambah beban latihan. Ada banyak bentuk-bentuk latihan yang bisa membuat kemampuan menendang ke gawang meningkat, salah satunya yaitu latihan permainan target. Permainan target merupakan salah satu klasifikasi dari bentuk permainan yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai.

### **2.15 Hipotesis**

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Suharsimi Arikunto, 2016:62). Berdasarkan kajian dan kerangka berfikir di atas dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut :

H0 : Model pembelajaran permainan target tidak efektif untuk diterapkan pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung.

H1 : Model pembelajaran permainan target efektif untuk diterapkan pada siswa ekstrakurikuler futsal di SMPN 22 Bandar Lampung.

### **III. METODELOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 22 Bandar Lampung, Jl. ZA Pagar Alam No.109, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung. Waktu untuk melakukan penelitian ini yaitu di mulai dari Maret 2024

#### **3.2 Variabel Penelitian**

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian. Variabel dalam penelitian ini menggunakan satu variabel bebas dan satu variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah permainan target terhadap ketepatan *shooting* futsal.

#### **3.3 Populasi dan Sampel**

##### **3.3.1 Populasi**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 106) “Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Populasi merupakan sumber data yang sangat penting karena tanpa kehadiran populasi penelitian tidak akan berarti serta tidak mungkin terlaksana”. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 22 Bandar Lampung yang berjumlah 20 siswa.

### 3.3.2 Sampel

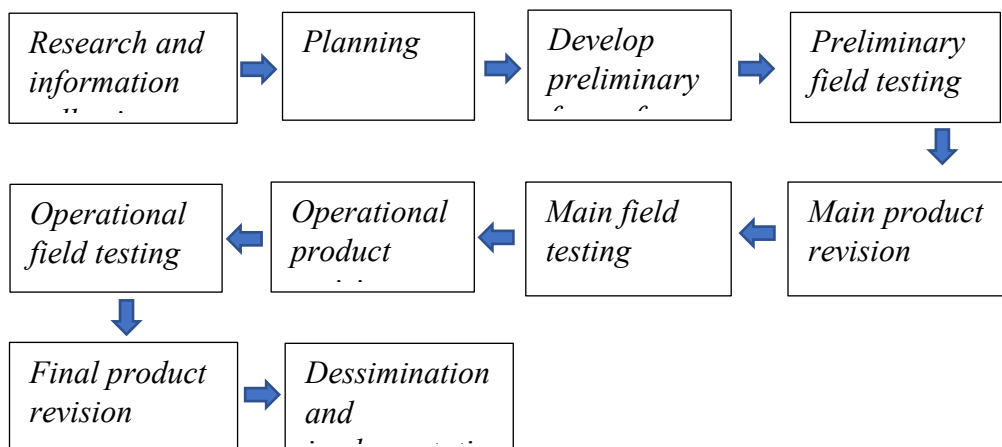
Menurut Suharsimi Arikunto (2006 : 108) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Peserta latihan ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 22 Bandar Lampung berjumlah 20 siswa. Semua populasi menjadi sampel dalam penelitian ini, sehingga peneliti mengambil sampel dengan teknik total sampling. Berdasarkan pendapat tersebut karena jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka seluruh anggota dijadikan subjek penelitian, sehingga penelitian ini merupakan penelitian populasi yang diikuti oleh 20 siswa yang tergabung dalam ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 22 Bandar Lampung.

### 3.4 Metode Penelitian

Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan suatu proses kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan (Andi Ibrahim dkk., 2018). Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* futsal menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg dan Gall (1983:775) yang terdiri dari sepuluh langkah dalam penelitian, antara lain: (1) *Research and information collecting* (2) *Planning* (3) *Development of the preliminary form of product* (4) *Preliminary field testing* (5) *Main product revision* (6) *Main field test*. (7) *Operational product revision* (8) *Operational field testing* (9) *Final produk* (10) *Dissemination and implementation*.

Penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* bagi siswa ekstrakurikuler futsal di SMP Negeri 22 Bandar Lampung dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan salah satu sumber belajar

lain dalam proses latihan. Untuk mempermudah sistematika penelitian maka akan digambarkan menggunakan chart mengenai langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian yang diadopsi dari Borg dan Gall :



Berdasarkan *chart* di atas dapat diterangkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

1. *Research and information collecting* : studi literature yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas, persiapan dalam menyusun kerangka kerja penelitian.
2. *Planning* : merumuskan keterampilan apa yang akan dicapai, penetapan tujuan yang harus dipenuhi dari setiap tahap, jika memungkinkan melakukan studi lapangan.
3. *Develop preliminary from of product* : telah dilakukan pengembangan produk/model yang direncanakan dalam bentuk prototype, termasuk menyiapkan dokumen pendukung seperti buku petunjuk penggunaan, telah menyiapkan komponen pendukung yang di butuhkan, menyiapkan alat evaluasi yang akan digunakan untuk menguji kelayakan produk/model.
4. *Preliminary field testing* : yaitu melakukan uii coba lapangan awal dalam skala terbatas.
5. *Main product revision* : yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan bedasarkan hasil coba awal.
6. *Main field testing* : melakukan uji coba lapangan utama,

7. *Operational product revision* : yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap di validasi.
8. *Operational field testing* : melakukan uji coba operasional.
9. *Final product revision* : yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)
10. *Dessimination and implementation product* : yaitu mempublikasikan hasil produk yang sudah dikembangkan. (Eny Winaryati dkk, 2021)

### **3.5 Metode Penelitian Tahap 1**

1. Populasi Sampel Sumber Data  
Siswa ekstrakurikuler futsal yang berjumlah 10 orang untuk uji coba kelompok kecil dan 20 orang untuk uji coba kelompok besar.
2. Teknik Pengumpulan  
Melalui wawancara pelatih dan atlet dengan menggunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti dalam item model-model permainan target.
3. Instrumen Pengumpulan Data  
Instrumen pengumpulan data sama dengan alat evaluasi (Arikunto, 2006: 105). Secara umum alat evaluasi digolongkan menjadi dua kategori, yaitu:
  - a. Tes  
Alat yang digunakan berupa instrument soal-soal tes. Soal tes terdiri dari beberapa butir tes (item) yang masing-masing mengukur satu variabel.
  - b. Non Tes  
Instrumennya berupa : Angket, wawancara, dokumentasi dan pengamatan proses latihan.

### **3.6 Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Suatu penelitian dikatakan baik apabila memiliki instrumen yang baik pula, instrumen tersebut dikategorikan baik jika memiliki validitas dan reliabilitas



instrumen yang baik pula. Oleh karena itu item angket yang akan di berikan kepada siswa telah mendapat validitas dan reliabilitas yang baik. Agar diperoleh data yang valid dan reliabel, maka instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur objek dinilai baik tes maupun non tes harus memiliki bukti validitas dan reliabilitas.

Dalam penelitian ini untuk menguji validitas instrumen menggunakan validitas konstruk, yang mengacu pada sejauh mana suatu instrumen mengukur konsep dari suatu teori, yaitu yang terjadi dasar penyusunan instrumen. Kemudian merumuskan definisi konseptual selanjutnya menentukan indikator yang di ukur. Untuk memeriksa validitas konstruk dapat digunakan penilaian ahli (*expert judgement*). Menurut Sugiyono (2017:121) Uji validitas menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sebenarnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas untuk mengetahui apakah setiap item valid atau tidak. Dengan demikian instrumen (kuesioner) yang diberikan harus valid dalam arti instrumen yang benar-benar tepat untuk mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas berguna untuk mengetahui apakah ada pernyataan atau pertanyaan pada kuesioner yang harus di hilangkan atau diganti karena dianggap tidak relevan. Uji validitas sering digunakan untuk mengukur ketepatan suatu item dalam kuesioner, apakah item tersebut sudah tepat dalam mengukur apa yang ingin diukur (Sugiyono 2017: 123). Untuk menilai validitas digunakan rumus korelasi product moment.

Rumus korelasi product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi suatu butir/item

N = jumlah subyek

X = skor suatu butir/item

Y = skor total

(Arikunto, 2006: 72)

Nilai  $r$  kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$ . Bila  $r_{hitung}$  dari rumus diatas lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka butir tersebut valid, dan sebaliknya. Tinggi rendahnya validitas menunjukkan tinggi rendahnya reliabilitas tes. Dengan demikian, semakin banyak tes maka reliabilitasnya semakin tinggi. Dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir/item

$V_t^2$  = varian total

(Arikunto, 2006: 193)

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ )  $> 0,6$ . Tujuan mengukur realibilitas adalah: (1) Untuk mengetahui apakah tes yang digunakan teliti dan dapat dipercaya sesuai dengan kriteria yang dirumuskan; (2) Untuk mengetahui derajat tes dapat menghasilkan skor-skor secara konsisten.

**Tabel 3.1** Koefisien Korelasi Spearman

Keterangan	Koefisien Reliabilitas
Sangat Reliabel	$> 0,8$
Reliabel	$0,6 - 0,8$
Cukup Reliabel	$0,4 - 0,6$
Kurang Reliabel	$0,2 - 0,4$
Tidak Reliabel	$< 0,2$

Sumber: Sugioyo (2014:18)

### 3.7 Analisis Data

Kuesioner (angket) yang diberikan peneliti sebagai validasi desain produk penelitian yang diteliti. Peneliti menggunakan kuesioner (angket) menggunakan skala likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Hal ini ditetapkan oleh peneliti dan selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Data kriteria produk yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan dikembangkan menjadi beberapa kategori. Berikut ini merupakan penjelasan kriteria didalam penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan :

**Tabel 3.2** *Skala Likert.* (Asep Yonny dalam Dwi Arif 2015:87)

No	Interval Persentase	Kategori
1	0% - 24,99%	Sangat Buruk
2	25,00% - 49,99%	Buruk
3	50,00% - 74,99%	Baik
4	75,00% - 100,00%	Sangat Baik

Sumber: Sugiyono (2007:39)

Menurut Sugiyono (2007: 39) rumus untuk mencari persentase adalah dengan membagi jumlah skor dengan total skor kemudian dikalikan 100%. Untuk lebih jelasnya berikut ini merupakan persamaan untuk menentukan persentase skor.

$$p = \frac{\text{jumlah score yang diperoleh}}{\text{total jumlah score}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai persentase (%)

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka dapat diketahui nilai produk model pembelajaran permainan target yang sedang dikembangkan.

#### 3.7.1 Perencanaan Desain Produk

Peneliti membuat model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan shooting sebanyak 4 (empat) model latihan yang divalidasi oleh ahli.

### 3.7.2 Validasi Bahasa

Menggunakan ahli bahasa yang ada di Universitas Lampung dan peneliti menyediakan angket untuk memvalidasi model latihan yang telah dilampirkan oleh peneliti.

**Tabel 3.3** Tabel Indikator Penilaian Model

No	Indikator Penilaian Model	Hasil
<b>Visualisasi Model</b>		
1	Kejelasan Tulisan	
2	Kemenarikan Tulisan	
3	Kesesuaian Gambar	
4	Ketepatan Paduan Warna	
5	Ketepatan Tulisan	
6	Kesesuaian Bahasa	
<b>Materi</b>		
7	Kejelasan Isi Materi	
8	Kemudahan Pemahaman Materi	
9	Kemenarikan Tampilan Materi	
10	Kesesuaian Bahasa Materi	
11	Kejelasan Susunan Kalimat	
<b>Penulisan</b>		
12	Ketepatan Ukuran Huruf	
13	Ketepatan Penggunaan Literatur	
14	Ketepatan Jenis Huruf	
15	Ketepatan Jarak Spasi	
16	Konsistensi Tulisan	
17	Sistematika Penulisan	
<b>Gambar Model Latihan</b>		
18	Ketepatan Penempatan Gambar	
19	Kesesuain Gambar	
20	Kemenarikan Gambar	
21	Kemudahan Pemahaman Gambar	
22	Kejelasan Gambar	
23	Kejelasan Warna Gambar	

Dalam setiap jawaban setuju atau tidak setuju pakar akan memberikan alasan dan setiap alasan menjadi acuan revisi produk atau model dalam uji coba selanjutnya.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen angket untuk Expert Justment Praktisi. Instrumen Penelitian Ahli Futsal untuk menilai penjelasan perbagian gambar model latihan dan melihat seberapa pantas model ini digunakan.

**Tabel 3.4** Instrumen Angket Untuk *Expert Judgment Praktisi*

No	Indikator	Hasil
	<b>Model Latihan 1</b>	
	Tujuan	
	Pelaksanaan	
	Peralatan	
	Keamanan	
	Tingkat Kesulitan	
	<b>Model Latihan 2</b>	
	Tujuan	
	Pelaksanaan	
	Peralatan	
	Keamanan	
	Tingkat Kesulitan	
	<b>Model Latihan 3</b>	
	Tujuan	
	Pelaksanaan	
	Peralatan	
	Keamanan	
	Tingkat Kesulitan	
	<b>Model Latihan 4</b>	
	Tujuan	
	Pelaksanaan	
	Peralatan	
	Keamanan	
	Tingkat Kesulitan	

Sumber: Sugiyono (2007:42)

### 3.9 Metode Penelitian Tahap II

1. Model rancangan eksperimen untuk menguji produk yang telah dirancang yaitu empat model latihan permainan target terhadap ketepatan shooting.
2. Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler futsal SMP Negeri 22 bandar Lampung

3. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang di buat oleh peneliti.
4. Instrumen penelitian menggunakan angket yang telah disediakan oleh peneliti.

**Tabel 3.5** Instrumen angket untuk obyek penelitian

No	Sub Indikator Tiap Model	Hasil
	<b>Model Latihan 1</b>	
1	Kemudahan	
	Kemenarikan	
	Kebermanfaatan	
	Keamanan	
	<b>Model Latihan 2</b>	
2	Kemudahan	
	Kemenarikan	
	Kebermanfaatan	
	Keamanan	
	<b>Model Latihan 3</b>	
3	Kemudahan	
	Kemenarikan	
	Kebermanfaatan	
	Keamanan	
	<b>Model Latihan 4</b>	
4	Kemudahan	
	Kemenarikan	
	Kebermanfaatan	
	Keamanan	

Sumber: Sugiyono (2007:39)

### 3.10 Teknik Analisis Data

Pada teknik analisis data yang digunakan dalam studi pengembangan ini merupakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Teknik ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif dari hasil Distribusi kuesioner evaluasi (penyebaran angket evaluasi) ahli tentang hasil produk yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut :

Rumus untuk mengolah tanggapan atau evaluasi dari ahli :

- a. Rumus untuk mengolah data per subyek uji coba 1

$$P = \frac{X}{X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase hasil evaluasi subyek uji coba

X : Jumlah jawaban skor oleh subyek uji coba

$X_i$  : Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian skor oleh subyek uji coba

- b. Rumus untuk mengolah data per subyek uji coba 2

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba

$\sum X$  : Jumlah keseluruhan jawaban subyek uji coba keseluruhan aspek penilaian

$\sum X_i$  : Jumlah keseluruhan skor maksimal subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sebagaimana pada tabel berikut.

**Tabel 3.6** Analisis Hasil Evaluasi Oleh Subyek Uji Coba

Persentase	Keterangan	Makna
80% - 100%	Valid	Digunakan
60% - 79%	Cukup Valid	Digunakan
50% - 59%	Kurang Valid	Diganti
< 50%	Tidak Valid	Diganti

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil uji coba model pembelajaran dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa **Model Pembelajaran Permainan Target Terhadap Ketepatan *Shooting* Siswa Ekstrakurikuler Futsal di SMP Negeri 22 Bandar Lampung** terbukti **efektif** dalam menunjang keterampilan *shooting*.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengembangan model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* futsal ini, maka perlu dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan produk yang dihasilkan. Adapun saran-saran yang dikemukakan meliputi saran pemanfaatan, saran diseminasi, dan saran pengembangan lebih lanjut.

#### 1. Saran Pemanfaatan

Produk pengembangan ini adalah model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* pada futsal yang dapat digunakan sebagai alternatif variasi latihan atau pembelajaran *shooting* oleh pelatih atau pengajar, dimana dalam pemanfaatannya perlu mempertimbangkan situasi, kondisi dan sarana prasarana yang ada.

#### 2. Saran Deseminasi

Sebelum disebarluaskan sebaiknya model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* futsal ini disusun kembali menjadi lebih baik, antara lain tentang kemasan maupun isi dari materi model pembelajaran yang telah dikembangkan.



### 3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Dalam mengembangkan penelitian ini ke arah lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, sebagai berikut:

- a. Untuk subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas, baik itu dari jumlah subyek maupun jumlah SMP yang digunakan sebagai kelompok ujicoba.
- b. Harapannya hasil pengembangan model pembelajaran permainan target terhadap ketepatan *shooting* futsal ini dapat disebarluaskan ke seluruh guru-guru pendidikan jasmani di Indonesia dan pelatih futsal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, K. 2021. Improving Passing Skills On Volleyball Using Target Games Approach. *Journal Sport Area*, 6(1) :22-28.
- Alamsyah, P. 2019. *Pengaruh Metode Latihan Permainan Target Terhadap Akurasi Lemparan Penjaga Gawang U-11 Tahun 2019* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sukabumi).
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi revisi). Rineka Cipta. Jakarta.
- Anwari, N. S., Maulana, F., & Septiadi, F. 2023. Akurasi Shooting Futsal: Permainan Target Versus Permainan Konvensional di Ekstrakurikuler Futsal. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1) :217-222.
- Aswanto, R. D. 2021. Survei Motivasi Peserta Didik dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Futsal. *Sport Science and Health*, 3(1) :20-25.
- Buya, P. A., Tamunu, D., & Sumarauw, F. D. 2021. Pengaruh Latihan Permainan Target Terhadap Ketepatan Shooting Dalam Permainan Futsal. *Physical: Jurnal Ilmu Kesehatan Olahraga*, 2(1) :108-122.
- Fitri, M., Zulnaidi, H., Ramadhan, M. H., Anwar, S., Munajat, Y., & Saputra, H. S. 2021. Futsal: A Paradigm to Improve Decision-Making Skills of Female Football Players. *Linguistica Antverpiensia*, 1625-1638.
- Hardi, V. J., & Nurama, D. 2019. Hubungan Tingkat Konsentrasi Terhadap Ketepatan Memanah. *Jurnal Olahraga*, 5(2) :95-101.
- Hasyim & Saharullah. 2019. *Dasar-Dasar Ilmu Kepeatihan*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. 2021. Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas*, 4(1) :52-64.
- Ibrahim, A., AH, M., Baharuddin, A., & MAA, D. 2018. *Metodologi Penelitian*. Gunadarma Ilmu. Makassar.

- Iqbal, M. 2020. The Limb Explosive Power And Goal Target Accuracy On Futsal Playing Skills: Correlational Analysis Study: Power Otot Tungkai Dan Akurasi Sasaran Dalam Keterampilan Bermain Futsal: Studi Analisis Korelasional. *Inspiree*, 1(1) :1-8.
- Lumbantoruan, T., Atik, A., & Bafadal, M. F. 2021. Keefektifan Latihan Game Of Target Terhadap Passing Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(3) :1729-1736.
- Manasikana, O. Ar., dkk. 2022. *Model Pembelajaran Inovatif dan Rancangan Pembelajaran untuk Guru IPA SMP*. LPPM UNHASY Tebuireng Jombang. Jawa Timur.
- Nawir, N. 2020. Difference effect between 1: 1 and 1: 2 interval anaerobic endurance training on improvement of futsal anaerobic. *Enfermeria Clinica*, 30 :40-45.
- Nuriawati, I., Suroto, S., Tuasikal, A. R. S., & Setyorini, S. 2020. Efektivitas Model Permainan Target Berbasis Goal Orientation Pada Pendidikan Jasmani. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 19(1) :13-22.
- Perdana, R. A., & Musran, M. 2019. Tingkat Pemahaman Mahasiswa Terhadap Permainan Futsal. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 3(2) :172-184.
- Priatno, C. A. 2014. Pengaruh Metode Bermain Target Terhadap Kemampuan Shooting Pada Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Di SMPN 1 Godean Sleman. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*.
- Puriana, R. H. 2020. Efek Target Game Pada Peningkatan Ketepatan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola Effect of Target Game on Improvement Shooting Accuracy In Football Games. *Jurnal Ilmiah ADIRAGA*, 6(2).
- Raharjo, S. M. 2018. Pengembangan Alat Target Tendangan Untuk Melatih Akurasi Shooting Pemain Sepak Bola. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 14(2) :164-177.
- Saleh, A., & Martiani, M. 2020. Hubungan Power Otot Tungkai Terhadap Keterampilan Shooting Futsal Di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(1) :11-19.
- Santoso, W. A., & Hariyoko, H. 2020. Survei Daya Tahan Kardiovaskular Dan Keterampilan Dasar Futsal Peserta Ekstrakurikuler. *Sport Science and Health*, 2(10) :494-499.
- Sugiyono. 2013. *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.

- Sukadiyanto & Muluk, D. 2011. *Pengantar teori dan metodologi melatih fisik*. Lubuk Agung. Bandung.
- Sulistianta, H. 2020. *Model Pembelajaran Lari Jarak Pendek Berbasis Permainan*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Sumana, Y. S. 2015. Pengaruh Latihan Permainan Target Terhadap Peningkatan Ketepatan Tendangan Shooting Menggunakan Punggung Kaki Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMP 2 Jetis Bantul.
- Suripatty, J. F., Hasbullah, B., & Unmehopa, W. 2021. Survey Tingkat Kebugaran Jasmani Pemain Futsal Patriot FC Penjaskesrek Unpatti Ambon. *MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2) :11-22.
- Suryadi, O. R., Maulana, F., & Saputri, H. 2021. Pengaruh Permainan Target Terhadap Akurasi Shooting Pada Permainan Futsal dalam ekstrakurikuler SMAN 2 Kota Sukabumi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(1) :88-90.
- Triansyah, A., & Haetami, M. 2019. Pengaruh latihan target terhadap akurasi Shooting futsal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 8(12).
- Winaryati, E. 2021. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. KBM Indonesia. Semarang.
- Yiannaki, C., Barron, D., Collins, D., & Carling, C. 2020. Match Performance In A Reference Futsal Team During An International Tournament– Implications For Talent Development In Soccer. *Biology of sport*, 37(2) :147-156.
- Zanurdi, L.J., Rahayu, E.T., & Gustiawati, R. 2022. Pengaruh Permainan Target Terhadap Keterampilan Shooting Under Ring Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Olahraga*. 11(1), 37-48.