

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Pengembangan Model

Setiap jenis penelitian memiliki cara pelaksanaan yang spesifik, sehingga seseorang yang akan mengadakan penelitian sangat perlu untuk memahami apa jenis penelitian yang akan dipergunakan. Penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan, dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi.¹

Bentuk dari penelitian itu sendiri ada beberapa jenis yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, dan penelitian pengembangan. Dari beberapa jenis penelitian tersebut, penelitian yang akan digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.² Metode pengembangan bersifat mengembangkan atau memperdalam dan memperluas pengetahuan yang sudah ada. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan

¹ Margono, "Metodologi Penelitian Pendidikan", (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.1

² Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2011), h.407

untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tertentu.

Penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari, menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.³ Hal ini menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang berhubungan dengan penciptaan atau penemuan baru, metode, produk, dan atau jasa baru dan menggunakan pengetahuan yang baru ditemukan untuk memenuhi kebutuhan pasar atau permintaan.

Menurut Sukmadinata penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.⁴ Bagian penelitian dan pengembangan mengaju pada tahap penyelidikan dan eksperimen untuk menciptakan produk baru atau

³Nusa Putra, "Research & Development", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h.67

⁴ Nana Syaodah Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h.164

memperbaiki produk yang sudah ada. Borg & Gall dalam "*Educational Research*" menjelaskan bahwa *Research & Development* dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri dimana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji dilapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektivitas, dan berkualitas.⁵

Penelitian dan pengembangan terdiri dari empat jenis kegiatan, yaitu penelitian dasar, penelitian terapan, penelitian pengembangan produk, dan proses pengembangan. Penelitian dasar adalah karya eksperimental asli tanpa tujuan komersial tertentu. Penelitian terapan yang sering dilakukan oleh universitas adalah karya eksperimental asli dengan tujuan spesifik. Pengembangan produk adalah peningkatan dan perluasan produk yang ada. Proses pengembangan adalah menciptakan proses baru atau yang ditingkatkan.⁶ Penelitian dan pengembangan memang diarahkan untuk mencari dan menemukan kebaruan serta keunggulan dalam rangka efektifitas, efisiensi, dan produktivitas yang nantinya dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat sesuai dengan profesi yang dimiliki. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

⁵Nusa Putra, *Op. Cit.* h. 84

⁶Ibid hal 69

Melakukan penelitian pengembangan diperlukan alur-alur yang tepat agar penelitian mendapatkan hasil yang sesuai untuk mengembangkan potensi keunggulan dan hasil dari produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ada beberapa model pengembangan yang bisa digunakan sebagai proses pengembangan produk. Setiap model memiliki kelebihan dalam setiap bidangnya, adapun beberapa model pengembangan yaitu:

1. Model Hannafin dan Peck

Model Hannafin & Peck adalah model yang sederhana namun elegan. ketiga fase terhubung dengan kegiatan “evaluasi dan revisi”.⁷ Model Hannafin dan Peck terdiri dari tiga proses utama dan setiap tahap melibatkan proses evaluasi dan revisi⁸. Model berfokus pada pemecahan kendala kualitas dan kompleksitas pengembangan



Gambar 2. 1 : Model Hannafin & peck

Sumber : I Made Tegeh, "model penelitian pengembangan", (Bali: Graha Ilmu, 2014)

1) Penelitian kebutuhan

Melalui penilaian kebutuhan dapat dilakukan ketika melakukan serangkaian analisis terkait kebutuhan yang diperlukan untuk

⁷ Made Tegeh, model penelitian pengembangan (Bali, Graha Ilmu, 2014) h.1

⁸ Ibid, h. 2

mengembangkan suatu yang akan dikembangkan terkait keadaan dan karakteristik

2) Desain

Desain atau program yang dibuat merupakan rancangan yang dibuat sebagai upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Desain harus berdasarkan dari penyelidikan masalah atau kesenjangan yang di temukan pada saat penilaian kebutuhan.

3) Pengembangan dan implementasi

Tahap ini meliputi kegiatan memadukan, mengembangkan maupun membuat sesuatu yang baru. Pengembangan yang dilakukan diharapkan mempunyai suatu inovasi yang dapat memperbaiki atau lebih unggul dari produk sebelumnya.

4) Evaluasi dan Revisi

Evaluasi dan revisi diperlukan untuk memperoleh perangkat yang sesuai dengan kebutuhan dan dapat diimplementasikan secara nyata.⁹

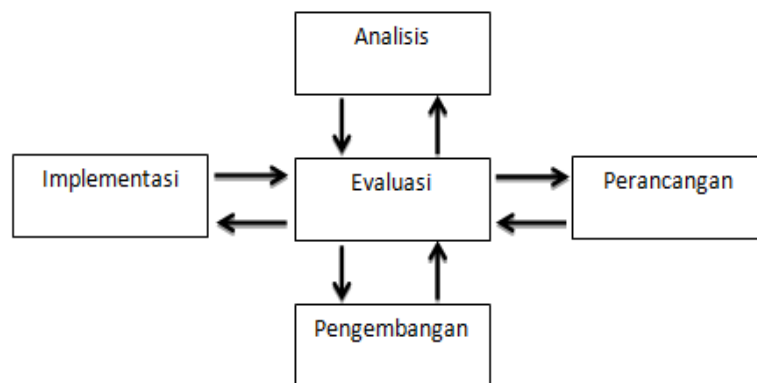
2. Model ADDIE

Model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.¹⁰ Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan dikegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan

⁹ Ibid, h.3

¹⁰ Ibid, h.41

masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai kebutuhan dan karakteristik pembelajaran. Model ADDIE terdiri dari lima langkah yaitu : analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*)¹¹



Gambar 2.2 : Tahapan Model ADDIE

Sumber : I Made Tegeh, "model penelitian pengembangan", (Bali: Graha Ilmu, 2014)

a. Analisis

Melakukan kegiatan analisis kompetensi, karakteristik dan materi sesuai dengan tuntunan kompetensi

¹¹ Ibid h.42

b. Desain

Tahapan perancangan dilakukan dengan kerangka acuan untuk siapa, kemampuan yang diinginkan, strategi pembelajaran dan evaluasi

c. Pengembangan

Kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan

d. Implementasi

Hasil pengembangan diterapkan kegiatan untuk mengetahui pengaruhnya

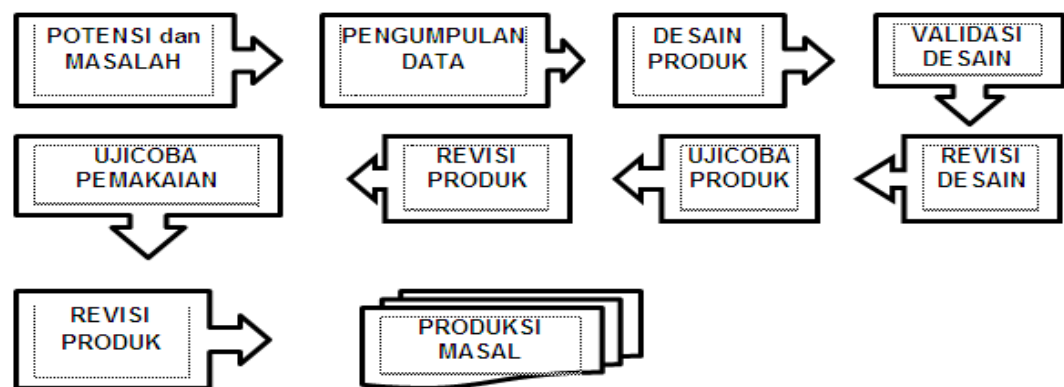
e. Evaluasi

Meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil kegiatan.

Model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini.

3. Model Sugiyono

Model sugiyono adalah model yang memiliki ketelitian tahapan secara detail yaitu sebanyak 10 tahapan.¹² Pada model ini revisi yang dilakukan sebanyak 3 kali yang dimaksudkan untuk menyempurnakan setiap kesalahan yang ditemukan sebelum produk tersebut diimplementasi ke masyarakat luas. Uji coba yang dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba kecil dan uji coba besar. Pengujian ini diharapkan peneliti dapat menilai dan melihat kekurangan produk yang dikembangkan¹³.



Gambar 2.3 : Model Borg and Gall

Sumber : Sugiyono Metode penelitian pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D

Adapun tahapannya adalah sebagai berikut

1) Potensi dan Masalah

Menemukan sesuatu yang apabila digunakan akan menambah nilai tambah. Tetapi ada penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang

¹² Nana Syaodah Sukamadinata, Op.cit. h. 410

¹³ Ibid, h. 24

terjadi. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik.

2) Pengumpulan Data

Mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3) Desain Produk

Rancangan produk dibuat berdasarkan penilaian terhadap rancangan yang lama dan disesuaikan dengan masalah yang ada. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya.

4) Validasi Desain

Validasi desain adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi dapat dilakukan dengan menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman.

5) Revisi Desain

Setelah divalidasi dengan oleh pakar atau ahli maka akan ditemukan kelemahan terhadap rancangan produk yang dibuat. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki untuk melengkapi kelemahan yang ditemukan.

6) Uji Coba Produk

Uji coba tahap awal ini adalah simulasi dari rancangan produk yang dibuat. Pada uji coba yang dilakukan diharapkan dapat lebih menyempurnakan produk yang dirancang. Peneliti dan ahli tetap menilai untuk menemukan kelemahan yang ada pada produk.

7) Revisi Produk

Revisi dilakukan kembali setelah saat uji coba ditemukan kelemahan yang ada. Revisi ini diharapkan dapat lebih menyempurnakan rancangan produk yang akan siap diproduksi masal.

8) Uji Coba Pemakaian

Uji coba pada tahap ini adalah pengujiannya yang tujuannya untuk mendapatkan informasi apakah produk yang dikembangkan lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan produk yang lama.

9) Revisi Produk

Revisi dilakukan kembali apabila saat uji coba terjadi penyimpangan dari yang diharapkan. Revisi bertujuan untuk menyempurnakan kelemahan yang ada sebelum akhirnya diproduksi masal.

10) Produksi Masal

Pembuatan produk masal ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal.¹⁴ Penelitian pengembangan memang ditujukan untuk menganalisis, mencari potensi dan mengembangkan produk agar lebih efisiensi, efektif dan produktif yang hasilnya nanti bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh orang banyak.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan ilmiah untuk mengembangkan produk yang telah ada menjadi produk baru yang lebih baik dan untuk memenuhi permintaan atau kebutuhan pasar, dilakukan dengan cara mencari, menyelediki, dan mencoba suatu produk yang akan dikembangkan baik dalam hal pendidikan atau teknologi dengan menggunakan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini peneliti yang akan dikembangkan adalah pengembangan model latihan *passing* pada cabang olahraga permainan bola basket.

Penelitian dan pengembangan model latihan ini akan di desain dalam bentuk naskah yang menyajikan bentuk-bentuk model latihan *passing*, sehingga rancangan model-model yang dirumuskan nantinya bisa menjadi gambaran pelatih bola basket dalam menyusun dan menyiapkan program latihan *passing* untuk cabang olahraga bola basket.

¹⁴Sugiyono,"*Metode Penelitian Pendidikan,Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif,dan R&D*",(Bandung: Alfabeta, 2011),h.297

Penelitian dan pengembangan digunakan dalam berbagai bidang, setiap bidang mengembangkan tahapan dan proses penelitian pengembangan yang berbeda terkait dengan ciri khas bidang-bidang tersebut. Supaya arah penelitian berjalan dengan benar maka diperlukan sebuah rancangan model penelitian untuk menghasilkan produk yang dapat diimplementasikan.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, untuk membuat suatu produk dalam metode penelitian dan pengembangan dibutuhkan rancangan model agar alur penelitian dapat berjalan benar dan baik. Alur penelitian dalam rancangan model terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, produksi prototipe, uji coba produk, serta produksi masal.

B. Konsep Model yang Dikembangkan

Pada penelitian terdahulu model latihan *passing* hanya menggunakan dinding sebagai sasaran dalam melakukan *passing* dan tidak ada target sehingga pemain tidak tahu arah yang benar dalam melakukan *passing* sehingga pemain tidak mendapatkan akurasi yang baik dalam melakukan *passing*, *passing* yang benar adalah ketika pemain menangkap bola didaerah dada, masalah pada model latihan lama juga pemain menjadi mudah bosan dan tidak ada target yang dituju sehingga pemain tidak merasa tertarik dalam melakukan latihan *passing*, peneliti kemudian membuat model latihan baru yaitu dengan menggunakan *hollahup* sebagai target sasaran sehingga pada

saat melakukan latihan *passing* pemain merasa tertarik dan tujuan dari latihan *passing* dapat berjalan dengan baik, berikut model latihan lama dan model latihan baru :

Tabel 2.1 : Penjabaran model latihan awal dan model latihan yang dikembangkan

Model Lama	Teknik Baru
Target <i>passing</i> ke arah dinding	Target <i>passing</i> menyesuaikan
Tanpa Target	Menggunakan Target

C. Kerangka Teori

1. Hakikat bola basket

Bola basket adalah permainan yang menggunakan bola basket, antara dua tim berlawanan di lapangan dengan masing-masing tim berisi 5 orang bertanding di lapangan dan 7 orang menunggu di *bench*. Tujuan dari kedua tim adalah mendapatkan angka dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mendapat angka.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari kedua tim adalah mendapatkan angka dengan memasukan bola kekeranjang lawan dan mencegah lawan mendapatkan angka yang diawasi oleh *officials* (wasit), *table officials* (petugas meja) dan *commissioner* (seorang pengawas pertandingan). Tim

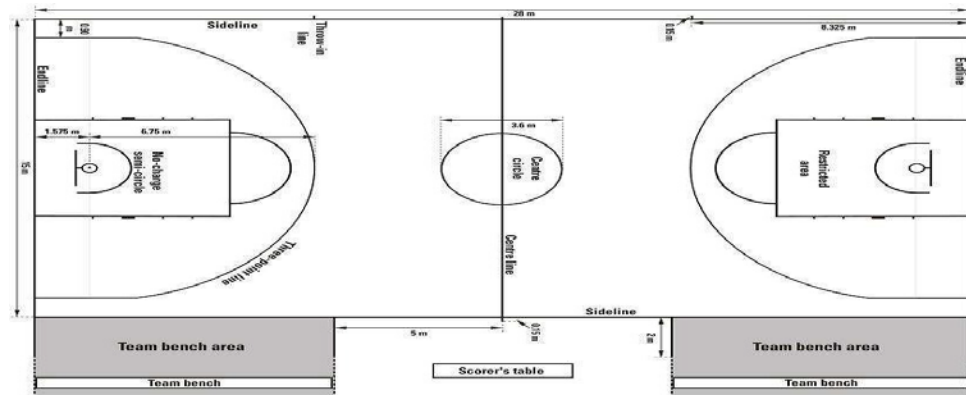
yang mendapat angka lebih banyak diakhir pertandingan adalah pemenangnya¹⁵.

Ada dua situasi pertandingan yaitu offense dan defense, Offense berarti menyerang untuk mendapatkan *point* dan defense berarti bertahan, mencegah lawan mencetak *point*. keahlian dasar mencakup *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (mengoper) dan *catching* (menangkap), *dribble* (menggiring bola), *rebound*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola dan bertahan¹⁶.

Lapangan bola basket memiliki luas 27 x 15 m, dimana panjang lapangan 27 meter dan lebar lapangan 15 meter. *Ring* basket setinggi 3.05 meter. Garis 3 *point* ditarik dari posisi *ring* basket sepanjang 6 meter, dan garis tersebut harus ditandai dengan jelas. Garis tembakan bebas atau *freethrow* berjarak 4,57 meter dari *ring* basket dan dengan jalur 3 detik (3 *second vilation*) selebar 3,66 meter.

¹⁵ Bidang SDM, terjemahan PB. PERBASI, *Peraturan Resmi Bola Basket*. (Jakarta: PB PERBASI, 2012), h. 1

¹⁶ Hal Wisel, *Basketball Steps To Succes* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2000), h. vi.



Gambar 2. 4 : Ukuran Lapangan Bola Basket.

Sumber : <https://www.fiba.basketball//documents>
(diakses pada tanggal 19 Juli 2019)

Peraturan yang ada didalam lapangan bola basket

1. Garis *Outline* yang berada di sisi lapangan akan menjadi *violation* atau pelanggaran jika tersentuh oleh pemain yang sedang memegang bola
2. Garis *3 Second*, pemain penyerang yang berdiri didaerah garis *3 second* selama 3 detik akan terkena pelanggaran
3. Garis *halfcourt* akan menjadi pelanggaran jika pemain penyerang menginjak atau kembali ke daerah pertahanan atau biasa disebut dengan *back court violation*
4. Garis *3 point* adalah jarak pemain dalam melakukan *shooting* yang akan menghasilkan 3 angka

Permainan bola basket adalah olahraga permainan yang cepat dan dinamis. Permainan bolabasket dikatakan permainan yang cepat karena perubahan yang terjadi didalam permainan bola basket terjadi dalam waktu yang sangat singkat, seperti penguasaan bola, perubahan angka dan lain sebagainya. Sedangkan permainan bola basket yang dinamis yaitu selalu

terjadi perubahan-perubahan baik di dalam maupun di luar lapangan, seperti pergantian pemain, pergantian posisi, dan lain sebagainya.

2. Hakikat *passing*

Tim *ofensif* yang hebat umumnya dicirikan memiliki kemampuan untuk menggerakkan bola dengan cepat dan efisien di lapangan. sementara penggunaan dribble sangat penting, *passing* jauh lebih efisien dan menyerang serta *passing* adalah metode tercepat bagi tim mana pun untuk menggerakkan bola. Tim *passing* yang efektif akan mampu menciptakan peluang mencetak *point* yang jauh lebih banyak karena mereka akan memiliki kemampuan untuk bergerak cepat ke posisi di mana tembakan yang baik dapat diambil.¹⁷

Operan yang baik dapat membuka peluang untuk menciptakan *point* yang bebas dan terbuka. Karena pergerakan bola melalui *passing* jauh lebih cepat dan bisa menjangkau space yang luas. *Passing* itu sendiri terdiri dari 5 macam teknik yaitu, *bounce pass*, *chest pass*, *overhead pass*, *one hand pass* dan *baseball pass*.

¹⁷ John Maddock, *Basketball Coaching Made Easy Individual Body Movement & Ball Skills* (Australia :basketball Australia, 2015), hal.25.

1. *Bounce Pass*

a. *Balance stance*



Gambar 2.5 : *Balance Stance*

Sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

Berdiri dengan sikap kuda-kuda dan menjaga keseimbangan, pandangan tetap focus pada sasaran, posisi kedua tangan memegang bola dengan benar. komponen fisik yang diperlukan pada saat posisi tersebut adalah *Balance*

b. *Pull stance*

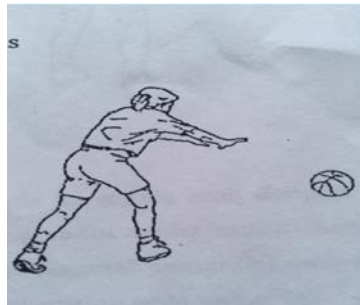


Gambar 2.6 : *Pull Stance*

Sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

Menarik bola dengan menggunakan dua tangan sampai ke daerah dada, salah satu kaki melangkah kedepan agar mendapatkan keseimbangan dan persiapan dalam melakukan tolakan

c. *Push and follow through*



Gambar 2.7 : Follow through

sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

Push stance adalah gerakan mendorong ke lantai bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong kebawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira $\frac{1}{3}$ dari penerima, pandangan mata kearah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima. Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada disamping kanan atau kiri lawan.¹⁸ komponen fisik yang diperlukan pada gerakan tersebut adalah kordinasi dan power.

Follow through adalah gerakan akhiran dalam melakukan *passing*, setelah melakukan tolakan atau dorongan terhadap bola, *follow through* juga berguna untuk mengarahkan bola ke arah tujuan salah satu komponen fisik yang

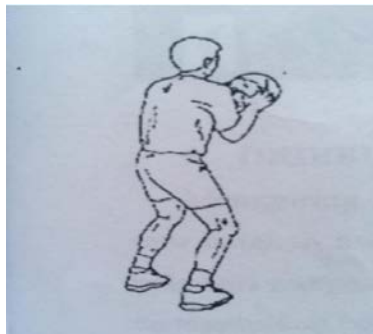
¹⁸Nuril Ahmadi, *Permainan Bola Basket* (Surakarta: Era Intermedia, 2007), h.15.

diperlukan adalah Akurasi. komponen fisik yang diperlukan pada gerakan tersebut adalah kordinasi dan power.

Passing bounce pass dengan kedua tangan adalah *passing* yang paling sering digunakan pada saat *attacking pass* menuju *q way*. *passing* ini sangat efektif untuk mengoper *post player* atau mengoper ke tangan *post player* diatas bahu *defender*.¹⁹ *Bounce pass* adalah teknik *passing* dengan memantulkan bola ke lantai. Biasanya teknik ini digunakan ketika teman yang akan kita *passing* di jaga oleh pemain yang lebih tinggi. Ini dikarenakan agar bola *passing* tersebut tidak mudah direbut oleh lawan. Teknik *bounce pass* adalah titik pantul 3 dari 4 jarak penerima bola, dengan sasaran pada dada penerima bola agar mudah ditangkap.

2. *Chest pass*

a. *Balance stance*



Gambar. 2.8 : *Balance Stance*

sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

¹⁹Ibid h.27.

Berdiri dengan sikap kuda-kuda dan menjaga keseimbangan, Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang bola basket Sikut dibengkokkan kesamping sehingga bola dekat dengan dada, sikap kaki dapat dilakukan sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu, pandangan tetap focus pada sasaran²⁰, komponen fisik yang diperlukan pada saat posisi tersebut adalah keseimbangan.

b. Pull stance



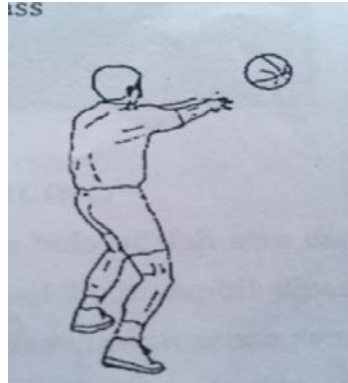
Gambar 2.9 : Pull Stance

Sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

Menarik bola dengan menggunakan dua tangan sampai ke daerah dada, salah satu kaki melangkah kedepan agar mendapatkan keseimbangan dan persiapan dalam melakukan tolakan

²⁰ Ibid h.27.

c. *Push and Follow through*



Gambar 2.10 : *Push and Follow through*

Sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

Lutut ditekuk, badan condong kedepan, dan jaga keseimbangan

Bola didorong ke depan dengan kedua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar, arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.²¹ Gerakan mendorong dengan menggunakan kedua tangan serta melangkahkan salah satu kaki ke depan secara bersamaan berguna untuk mendapatkan kekuatan pada saat melakukan *passing* sehingga tenaga yang dibutuhkan menjadi sedikit dan gerakan menjadi lebih efisien, komponen fisik yang diperlukan pada gerakan tersebut adalah kordinasi dan power. *Follow through* adalah gerakan akhiran dalam melakukan *passing*, setelah melakukan tolakan atau dorongan terhadap bola,

²¹ *ibid.* h.15.

follow through juga berguna untuk mengarahkan bola ke arah tujuan salah satu komponen fisik yang diperlukan adalah keseimbangan, koordinasi dan akurasi.

Chest pass dengan kedua tangan adalah *passing* paling umum di permainan bola basket. pada saat melakukan *chest pass* yang paling penting adalah posisi kedua tangan benar-benar menyentuh dibagian samping bola. Bola harus di pegang dibantalan jari dan dibagian atas telapak tangan, sementara jari harus menyebar.²² *Chest pass* adalah teknik *passing* lurus (*straight*) kearah dada teman. *Chest pass* merupakan *passing* yang paling sering digunakan karena ini merupakan jenis *passing* paling mudah.

3. *overhead pass*



Gambar 2.11 : *overhead pass*

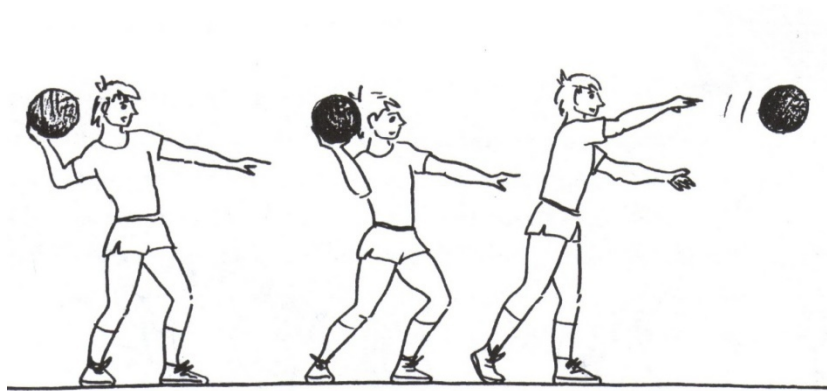
Sumber : Jerry V. Krause, *asketall skill & Drills 2nd.America,1994*

Overhead pass adalah teknik *passing* dengan melambungkan arah *passing* bola. Biasanya digunakan untuk melakukan *passing* jarak jauh,

²²John Maddock, Op.cit., h.26.

dimana lawan mencoba menghadang. Sasaran dari *overhead pass* tetap pada dada teman agar mudah di tangkap.

4. *One hand pass (baseball pass)*



Gambar 2.12 : *baseball pass*

Sumber : Joe Whelton, *Step By Step Basketball skill*, London, 1988

One hand pass merupakan jenis *passing* dasar. *One hand pass* adalah teknik *passing* menggunakan satu tangan. Sasaran dari *one hand pass* tetap se level dada teman. Biasanya *one hand pass* sering digunakan saat akan melakukan *passing* dari keadaan *dribble*, atau mungkin dilakukan untuk *passing* jarak jauh seperti melakukan lemparan *baseball*.

3. Hakikat Model Latihan

Dalam permainan bola basket teknik *passing* yang baik merupakan salah satu teknik dasar yang terlihat mudah tapi sulit diterapkan padahal

teknik *passing* yang baik dapat menjadi tolak ukur keberhasilan sebuah tim dalam menyerang maupun bertahan. Hal ini membuktikan bahwa *passing*

tidak bisa dianggap remeh oleh pelatih maupun pemain. Dengan adanya pengembangan model latihan *passing* oleh para pelatih diharapkan atlet dapat menjadi lebih baik. Model latihan *passing* yang dibuat harus efektif dan bervariasi. Maka model inilah yang akan dirancang dan dirumuskan dalam penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk berupa model latihan.

Model diartikan sebagai sebuah pola, rencana, atau contoh dari sesuatu yang akan dibuat atau dilakukan.²³ Model dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan dan dapat menjelaskan juga hubungan-hubungan yang penting. Model banyak digunakan dalam berbagai kegiatan guna menganalisis atau mendesain suatu keadaan, karena model yang dibuat dapat memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain tersebut. Maka dengan adanya model dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model adalah gambaran tentang suatu keadaan yang dirancang untuk menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep yang telah didesain.

²³Wirawan, *Evaluasi, Model, Standar, Aplikasi dan Profesi*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h.79.

Pengembangan model latihan merupakan proses jangka panjang secara berkelanjutan dan berubah terus-menerus, karena model latihan akan berkembang berkaitan dengan pengembangan atletnya.²⁴ Pengembangan model latihan harus sesuai dengan tujuan latihan agar memperoleh latihan yang efektif dan efisien. Menggunakan model latihan yang tepat dapat menunjang peningkatan pemahaman pemain tentang materi latihan yang diberikan. Oleh karena itu, pemilihan model latihan harus sesuai dengan kebutuhan tim sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model latihan merupakan suatu cara untuk mengorganisasikan suasana latihan yang menyerupai sebuah pertandingan dilakukan secara terus menerus sesuai dengan tujuan latihan agar memperoleh latihan yang efektif dan efisien.

4. Media alat bantu sasaran (target)

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran²⁵. Menurut schram media adalah teknologi ataupun alat bantu yang mebawa pesan²⁶

²⁴ Johansyah Lubis, *Panduan Praktis Penyusunan Program Latihan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h.20.

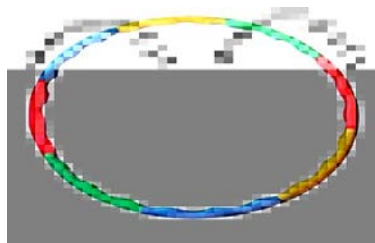
²⁵ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta), h.121

²⁶ Zona, *referensi ilmu pengetahuan umum*, zonareferensi.com 17 agustus, 18.00 WIB. 2019

yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Disini media itu sendiri dapat diartikan sebagai alat atau sarana dengan keperluan pembelajaran yang dipergunakan untuk membantu para pemain memperoleh keterampilan. Target dalam bahasa Indonesia berarti sasaran atau batas ketentuan dan sebagainya yang sudah ditetapkan untuk dicapai.

Media sasaran atau target dalam penelitian ini berarti sasaran bundar didalam media yang digunakan untuk menjadi target dalam arah *passing*. Media ini diharapkan mampu merangsang tingkat kemampuan akurasi *passing* pemain.

a. Contoh media sasaran/target



Gambar 2.11 : Hollahup

Sumber : www.wheighthollahup.com

Hollahup adalah benda yang berbentuk lingkaran yang dengan bahan lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak atau permainan yang bias dilakukan secara perorangan atau berpasangan dan secara umum dapat dilakukan dimana saja²⁷. Jika dahulu

²⁷ Reni Novitasari, M Nasirun, Delrefi, *meningkatkan kemampuan Motorik Anak Melalui Bermain Dengan Media Hullahoop Pada Anak Kelompok B PAUD Al-*

hollahup termasuk salah satu permainan anak perempuan yang populer sejak tahun 1950an, kini permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki-laki juga. Berdasarkan pengertian tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan *hollahup* sebagai media alat bantu sasaran dalam melatih *passing* disamping definisi *hollahup* sebagai permainan untuk anak perempuan dan anak laki-laki, warna yang menarik juga dapat membuat anak menjadi lebih tertarik dalam melakukan latihan *passing* pada permainan bola basket.

a) kegunaan media *hollahup* :

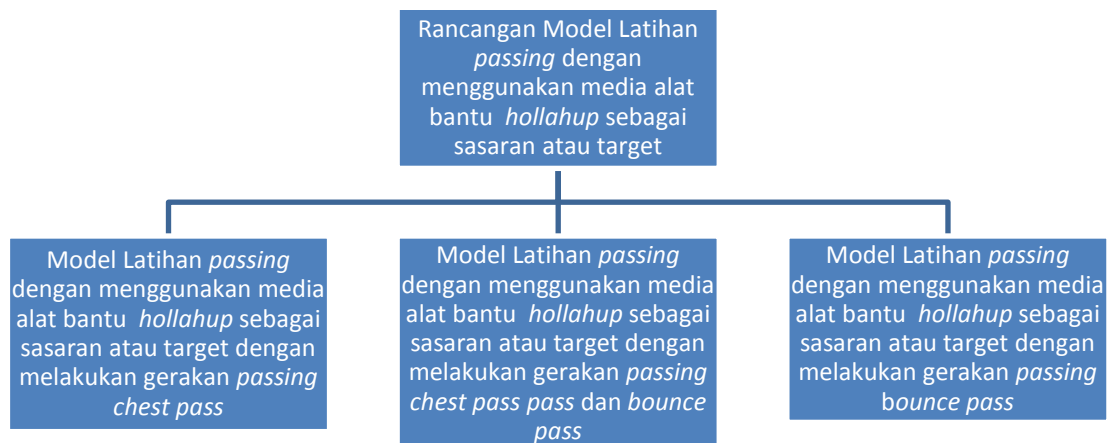
- 1) Sebagai target sasaran dalam melakukan *passing*
- 2) Membuat target sasaran menjadi lebih menarik
- 3) Meningkatkan konsentrasi pemain

b) cara menggunakan :

- 1) *Hollahup* digantung atau di pasang diantara jaring penyangga
- 2) Jarak *Hollahup* dari lantai adalah 1 meter
- 3) Ukuran *hollahup* disesuaikan dengan model latihan yang ingin dilakukan
- 4) Ukuran *standard hollaup* yang digunakan dalam model latihan *passing* ini adalah 30cm x 30cm

D. Rancangan Model

Suatu model dalam penelitian pengembangan dihadirkan dalam bagian prosedur pengembananagan, yang biasanya mengikuti model pengembangan yang dianut oleh peneliti. Model dapat juga memberikan kerangka kerja untuk pengembangan teori dan penelitian. Dengan mengikuti model tertentu uang dianut oleh peneliti, maka akan diperoleh sejumlah masukan (input) guna dilakukan penyempurnaan produk yang dihasilkan, 15 berupa bahan referensi untuk pelatih dan atlet. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan model yang telah peneliti rancang sendiri dengan menggunakan variasi teknik latihan *passing chest pass* dan *bounce pass*. Berikut bagan pengembangan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2.12 : Rancangan Model Latihan Passing dengan Menggunakan Media Alat Bantu sasaran

Sumber : Gambar Pribadi