

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIK**

#### **A. Konsep Pengembangan Model**

Penelitian ini didasarkan pada fungsi dan penerapan dalam pendidikan serta beberapa lama hasilnya dapat digunakan yaitu penelitian dan pengembangan. Dalam teknologi pembelajaran, deskripsi tentang prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Borg&Gall menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu : (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai validasi. Konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai upaya pengembangan yang sekaligus disertai dengan upaya validasinya.

Penelitian pengembangan (*development research*) menemukan pola, urutan, pertumbuhan, perubahan dan terutama memiliki tujuan untuk mengembangkan bahan ajar bagi sekolah. Contoh pengembangan dari bahan pengajaran adalah buku ajar, alat peraga, modul latihan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji

teori, akan tetapi apa yang dihasilkan di uji di lapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu. Menurut pendapat beberapa ahli tentang penelitian pengembangan terdapat beberapa model pengembangan antarlain ;

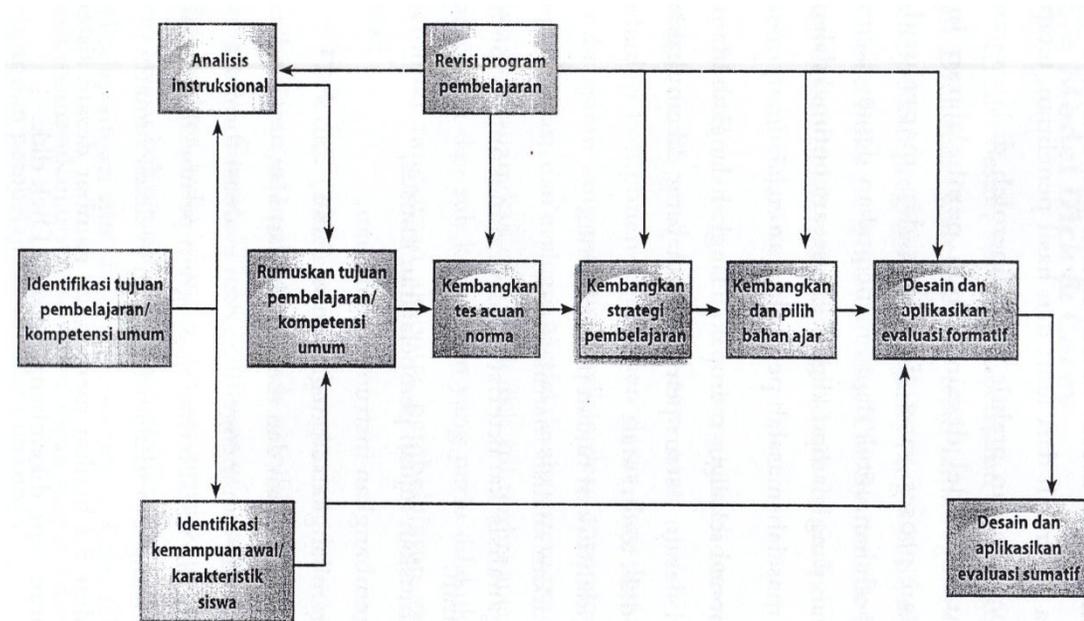
### **1. Pengembangan Model Dick&Carey**

Penelitian dan pengembangan model Dick&Carey “didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem atau *system approach* terhadap komponen-komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi”.<sup>1</sup>

Pengembangan model Dick&Carey merupakan pengembangan model desain sistem pembelajaran ini tidak hanya diperoleh dari teori dan hasil penelitian, tetapi juga dari pengalaman praktis yang diperoleh di lapangan. Implementasi model desain sistem pembelajaran ini memerlukan proses yang sistematis dan menyeluruh. Diperlukan untuk menciptakan desain sistem pembelajaran yang mampu digunakan secara optimal dalam mengatasi masalah pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 98



Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick&Carey

Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 100

## 2. Model ASSURE

Sharon E. Sadino, James D. Russel, Robert Heinich, dan Michael Molenda mengemukakan “model desain sistem pembelajaran yang diberi nama ASSURE. Langkah pengembangan model pembelajaran ini perlu diikuti dengan proses pembelajaran yang sistematis, penilaian hasil belajar, dan pemberian umpan balik tentang pencapaian hasil belajar secara *kontinyu*”.<sup>2</sup>

<sup>2</sup> *Ibid.*, hh. 110-111

<b>A</b>	= analisis karakteristik siswa
<b>S</b>	= menetapkan tujuan pembelajaran
<b>S</b>	= seleksi media, metode, dan bahan
<b>U</b>	= memanfaatkan bahan ajar
<b>R</b>	= melibatkan siswa dalam kegiatan belajar
<b>E</b>	= evaluasi dan revisi

Gambar 2.2 Model Pengembangan ASSURE

Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 112

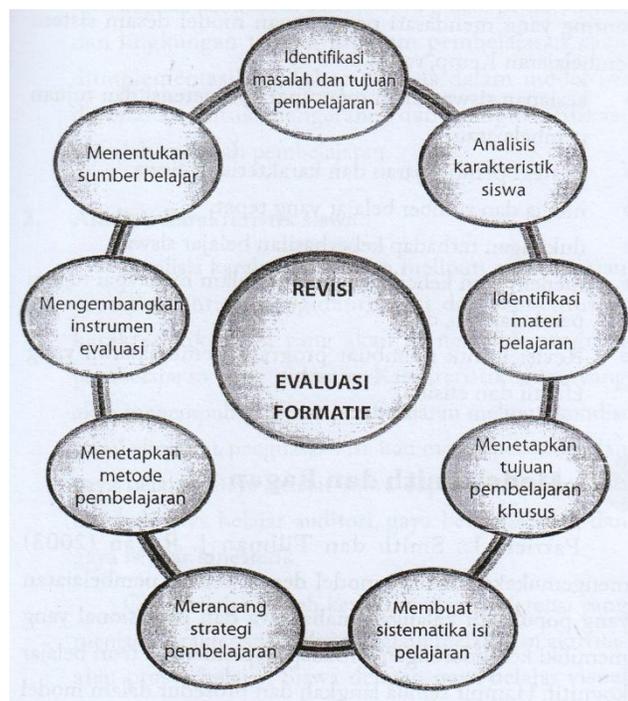
Model ASSURE merupakan model desain sistem pembelajaran yang bersifat praktis dan mudah diimplementasikan untuk mendesain aktivitas pembelajaran, baik yang bersifat individual maupun klasikal. Langkah analisis karakteristik siswa akan memudahkan memilih metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Langkah evaluasi dan revisi yang dapat dimanfaatkan untuk menjamin kualitas proses pembelajaran yang diciptakan.

### 3. Model Jerold E. Kemp

Jerol E. Kemp mengemukakan “model pengembangan berbentuk lingkaran. Model ini menunjukkan adanya proses *kontinyu* dalam menerapkan

desain sistem pembelajaran. Model desain pembelajaran ini memungkinkan penggunanya memulai kegiatan desain dari komponen yang mana saja.<sup>3</sup>

Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas secara efektif, efisien dan menarik



Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp

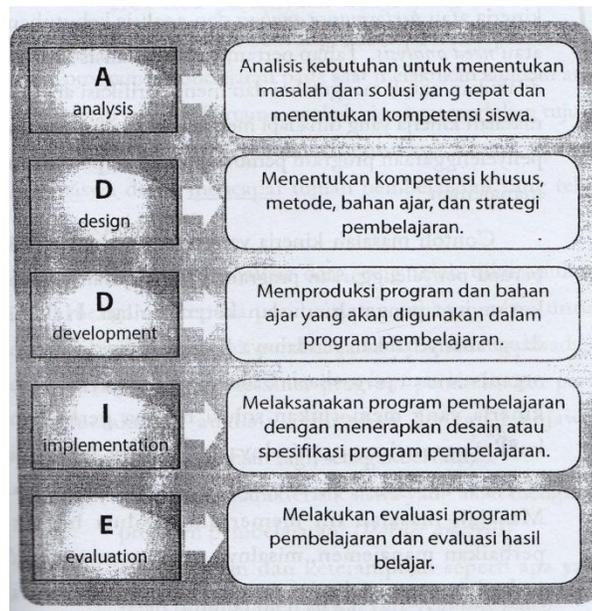
Sumber : Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

#### 4. Model ADDIE

Model pengembangan pembelajaran yang memperlihatkan tahapan-tahapan desain pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari

<sup>3</sup> *Ibid.*,hh.117-118

adalah ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahap utama, yaitu *(A)nalysis*, *(D)esain*, *(D)eveloment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*.<sup>4</sup>



Gambar 2.4 Model Pengembangan ADDIE

Sumber: Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), h. 119

ADDIE dilakukan secara sistematis dan sistemik. Diharapkan dapat membantu guru dan instruktur dalam merancang program dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

## 5. Model Borg&Gall

Gall&Borg mengatakan sebagai berikut;

*Research and development is an industry based development model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field tested, evaluated, and*

<sup>4</sup> *Ibid.*, h. 125

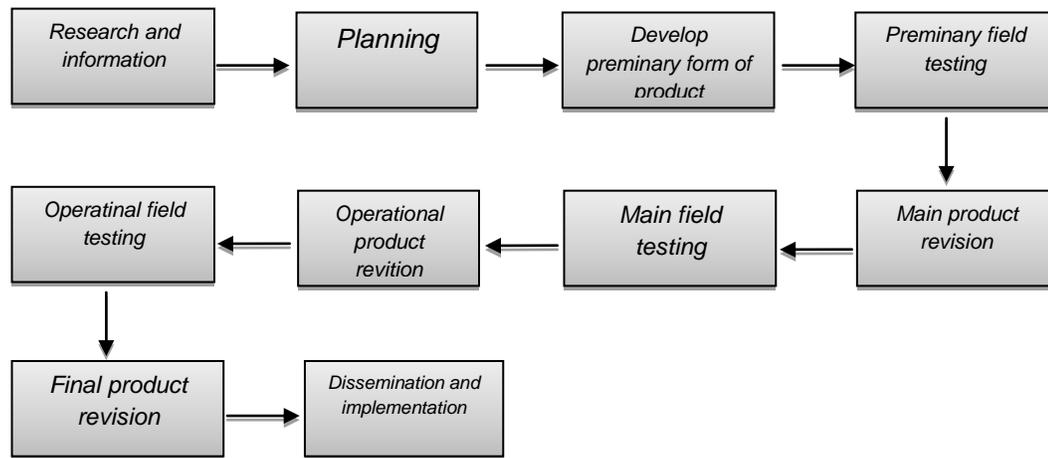
*refined until they meet specified criteria effectiveness, quality, or similar standard.*<sup>5</sup>

Penelitian dan pengembangan model Borg&Gall dapat digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur. Dikembangkan melalui beberapa tahapan secara sistematis di uji di lapangan, di evaluasi dan di sempurnakan. Sehingga tujuan dari penelitian pengembangan ini sampai memenuhi kriteria yang ditentukan seperti keefektivan, kualitas atau standar dalam penelitian.

Pada penelitian dan pengembangan ini tentunya diharapkan akan menghasilkan sebuah produk yang dapat digunakan untuk model sarana bermain melalui olahraga futsal dengan desain model baru atau menyempurnakan yang telah ada secara lengkap sehingga bisa dijadikan sumber belajar lain dalam proses latihan. Untuk mempermudah sistematika peneliti maka akan digambarkan menggunakan *chart* mengenai langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan oleh peneliti berdasarkan langkah-langkah penelitian oleh Borg dan Gall:

---

<sup>5</sup> Meredith D. Gall, Joyce P. Gall. Walter R. Borg, *Eighth Edition Educational Research* (NewYork, 2007), h.589



Gambar 2.5 *Chart* Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, W.R dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research An Introduction*. New York:Longman.

Penelitian ini dapat di terapkan di sekolah dengan memperhatikan kondisi lingkungan dan memahami hal-hal yang dibutuhkan. Suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk sehingga menjadi efektif dan dapat digunakan sebagai latihan di sekolah. Misalkan sekolah yang memiliki program kelas olahraga, maka dari segi krikulum, metode dan media yang digunakan sangat berbeda dibandingkan dengan kelas biasa atau regular.

Menurut Richey dan Klein dalam Emzir menyatakan bahwa ;

*The system study of design, development dan evaluation processes with the aim of estabilising an empirical basis for the creation of instructional and noninstructional products&tools and new or enchanceh models that govern their development.*<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif & Kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 264

Proses dalam pengembangan ini merupakan proses evaluasi dengan tujuan empiris untuk menciptakan peningkatan produk instruksional&non instruksional serta alat dan model baru yang mengatur perkembangan proses pembelajaran.

Menurut Nusa Putra:

Penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan model yang sekaligus memenuhi syarat ketelitian dari penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dengan demikian, didapatkan model yang sungguh-sungguh efektif, bermanfaat dan dapat menggali lebih dalam.<sup>7</sup>

Dibutuhkan syarat ketelitian yang terpenuhi dalam penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan model yang efektif dan bermanfaat serta dapat menggali lebih dalam. Sehingga model dalam penelitian pengembangan memiliki tujuan yang tepat sebagai cara untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Sukmadinata, “Penelitian dan Pengembangan adalah Suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan”.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Nusa Putra, *Research & Development, Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2015), hh. 161-162

<sup>8</sup> Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PPs UPI dan PT Remaja Rosdakarya, 2005), h. 164

Langkah-langkah proses penelitian dan pengembangan menunjukkan siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah awal dengan menentukan karakteristik atau spesifikasi produk yang akan dihasilkan.

Salah satu model penelitian yang relevan dan dapat selalu digunakan yaitu penelitian pengembangan, penelitian pengembangan menemukan pola, dan pertumbuhan dan terutama memiliki maksud untuk mengembangkan bahan ajar, bagi sekolah. contoh pengembangan dari bahan ajar adalah buku ajar, alat peraga, modul matematika dan sebagainya. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang tidak digunakan untuk menguji teori. Apa yang dihasilkan diuji dilapangan kemudian direvisi sampai hasilnya memuaskan.

Model penelitian dan pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritis. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen prodek yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen.

Pengembangan model merupakan hasil penelitian yang berorientasi pada hasil pengembangan produk. Jadi penelitian dan pengembangan dapat menghasilkan produk dan dapat diuji keefektivasan dari produk tersebut. Sukmadinata juga menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.<sup>9</sup>

Jadi penelitian dan pengembangan yang dilakukan harus melalui proses atau langkah-langkah sehingga produk baru atau penyempurnaan produk yang telah ada tersebut dapat dipertanggungjawabkan hasil dan manfaatnya. Proses penelitian pengembangan bersifat melingkar mulai dari aktifitas analisa, merancang, mengevaluasi dan merevisi sampai tujuan yang diinginkan.

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dalam perencanaan metode ilmiah. Oleh karena itu, sebelum pembahasan tentang hasil penelitian perlu dijelaskan terlebih dahulu hakikat metode ilmiah (*scientific methods*).

Penelitian pengembangan (*development research*) adalah kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil-hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara ilmiah.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilaksanakan dengan beberapa tahapan secara sistematis dengan harapan akan mendapatkan model pembelajaran yang

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, h. 164

<sup>10</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 195.

dapat di terima di masyarakat luas. Sehingga tujuan utama dari pengembangan model itu sendiri berjalan sesuai harapan. Mulai dari proses sampai hasilnya memenuhi kriteria dari pengembangan model dan efektif diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar

Buku *education research* menyatakan bahwa:

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mendasari tentang strategi meningkatnya pendidikan di sekolah karena penelitian pengembangan ini relatif baru di bidang pendidikan yaitu untuk meningkatkan pembelajaran sebelumnya.<sup>11</sup>

Jadi Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan meneliti validasi produk, yang artinya penelitian ini bukan mengembangkan produk yang sudah ada tetapi membuat produk untuk menambah pengetahuan lagi atau menjawab masalah yang ada di sekitar kita.

Penelitian pengembangan dapat disimpulkan sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup bagus untuk memperbaiki praktik. Pengertian lain penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yang menghasilkan suatu produk yang telah dianalisis terlebih dahulu tingkat keefektifannya dalam latihan ataupun pembelajaran dengan diawali menganalisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk. Produk dievaluasi dan direvisi

---

<sup>11</sup> *Ibid.* h. 277

dari hasil uji coba. Dalam hal ini yang akan dikembangkan adalah model sarana bermain melalui olahraga futsal pada anggota klub futsal di Depok.

## **B. Konsep Model Yang Dikembangkan**

### **1. Permainan Futsal**

Futsal adalah “permainan bola yang dimainkan oleh dua regu, yang masing-masing beranggotakan lima orang. Tujuannya adalah memasukkan bola ke gawang lawan dengan memanipulasi bola dengan kaki”.<sup>12</sup>

Futsal dapat diartikan “suatu permainan olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang berbeda”.<sup>13</sup> Masing-masing beranggotakan lima orang pemain yang memainkan pertandingan dalam dua babak. Olahraga futsal ditujukan untuk membentuk perpaduan individu-individu pemain yang tergabung dalam sebuah tim demi mencapai sebuah kemenangan.

Futsal adalah “singkatan dari *futbol* (sepak bola) dan *sala* (ruangan) dari bahasa Spanyol atau *futebol* (Portugis/Brazil) dan *salon* (Prancis). Olahraga ini membentuk seorang pemain agar selalu siap menerima dan mengumpan bola dengan cepat dalam tekanan pemain lawan”.<sup>14</sup> Dengan

---

<sup>12</sup> Muhammad Asriady Mulyono, *Buku Pintar Panduan Futsal*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2014)h.2

<sup>13</sup> <http://www.tutorialolahraga.com/2016/01/sejarah-perkembangan-futsal.html> (Diakses Pada Tanggal 15 Januari 2017)

<sup>14</sup> John D. Tenang, *Mahir Bermain Futsal*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2008),h.16

lapangan yang sempit, permainan ini menuntut teknik penguasaan bola tinggi, kerja sama antarpemain dan kekompakan tim.

Kini, dengan tersedianya fasilitas yang lebih lengkap dan modern di dalam ruangan, olahraga futsal akan terus berkembang seperti halnya sepak bola lapangan besar, kita tentu berharap olahraga futsal di tanah air juga terus berkembang seperti di negara Brasil, Spanyol atau Iran.

Futsal adalah “suatu jenis olahraga yang memiliki aturan tegas tentang kontak fisik”.<sup>15</sup> *Sliding tackle* (menjegal dari belakang), *body charger* (benturan badan), dan aspek kekerasan lain seperti dalam permainan sepak bola tidak diizinkan dalam futsal. Futsal merupakan “suatu permainan yang mengalir begitu saja tanpa ada persiapan khusus”.<sup>16</sup> Artinya, seorang pemain harus melakukan improvisasi untuk menghadapi situasi yang bakal berubah dalam pertandingan.

Futsal adalah “permainan cepat dan *exciting*, ketika pemain terus bergerak ketimbang menunggu datangnya bola”.<sup>17</sup> Dengan kondisi lapangan yang kecil, maka sering terjadi gol dalam jumlah banyak yang di cetak atau dihasilkan oleh pemain berbeda. Futsal kini menjadi trend dan digemari berbagai kalangan. Meskipun tergolong baru, perkembangannya cukup

---

<sup>15</sup> *Ibid*, h.17

<sup>16</sup> *Ibid*, h.18

<sup>17</sup> *Ibid*, h.22

pesat. Olahraga ini bias menjadi pilihan untuk mengisi waktu luang atau santai, terlebih lagi hari libur.

Banyak keuntungan yang bisa didapatkan dengan bermain futsal. Selain lahan yang diperlukan sebagai lapangan tidak terlalu luas, permainannya pun bisa dilakukan kapan saja tanpa terganggu kondisi cuaca karena dilakukan di dalam ruangan.

Futsal adalah “permainan yang sangat cepat dan dinamis”<sup>18</sup>. Dari segi lapangan yang relative kecil, hampir tidak ada ruangan untuk membuat kesalahan. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antar pemain lewat *passing* yang akurat, bukan hanya untuk melewati lawan. Futsal “harus dimainkan dengan *fun* dan *enjoy*”.<sup>19</sup> Jika kita bermain dari hati tanpa beban dan menikmati permainan ini, prestasi akan lebih cepat datang daripada kita penuh dengan beban melakukan tugasnya di lapangan

## 2. Sarana Bermain

Sarana bermain merupakan “wadai atau fasilitas yang diperlukan dalam proses bermain untuk pencapaian suatu tujuan dengan lancar, teratur, efektif dan efisien”.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Justinus Lhaksana, *Taktik dan Strategi Futsal Modern*, (Jakarta: Penebar Swadaya Group, 2012), h.7

<sup>19</sup> *Ibid.* h.10

<sup>20</sup> Siregar, Nofi Marlina, *Bahan Ajar Teori Bermain*, (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi, 2013) h.2

Sarana bermain yaitu “segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat maupun bahan untuk mencapai maksud dan tujuan dari proses bermain”.<sup>21</sup> Sarana bermain memegang peranan yang sangat penting dalam mendukung tercapainya keberhasilan bermain, dengan adanya pemanfaatan sarana bermain yang tepat dalam bermain diharapkan mampu memberikan wadah pada anggota klub futsal. Pemanfaatan sarana bermain yang tepat merupakan faktor yang harus diperhatikan dalam kegiatan bermain, sebab aktifitas bermain akan berjalan dengan baik dan memadai, sebaliknya jika tidak ada sarana yang baik menyebabkan terhambatnya aktifitas bermain.

Sarana bermain adalah “segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan dalam bermain”.<sup>22</sup> Peran sarana bermain sangat penting dalam pelaksanaan bermain. Anak-anak di sekolah yang karena lama duduk dikelas akan membutuhkan suatu kebebasan. Maka di perlukan adanya waktu-waktu istirahat selama waktu belajar disekolah. Ketika waktu istirahat tiba mereka melepaskan kepenatan dan terjadilah pengembalian kesegaran.

“Teori surplus atau teori kelebihan tenaga, Herbert spencer mengatakan bahwa kelebihan tenaga, (dalam arti kelebihan kekuatan atau vitalitas) pada anak ataupun orang dewasa yang belum digunakan sebaiknya

---

<sup>21</sup> Sujarno, Sindu Galba, Th. Ani Larasati, Isyanti, *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*, (Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya, 2013) h.6

<sup>22</sup> Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Gramedia, 2007), h.3

disalurkan dalam bermain”.<sup>23</sup> Sarana bermain yaitu “sesuatu yang digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan bermain”.<sup>24</sup> Setiap orang pada saat tertentu akan mempunyai tenaga yang berlebihan, bahkan kerap tenaga yang berlebihan tersebut bila tidak disalurkan, maka dapat mendorong kepada hal-hal yang negatif. Teori teologi, Karl Groos “mengatakan bahwa permainan mempunyai tugas biologik”.<sup>25</sup> Maksudnya dengan bermain, maka terjadi proses biologis atau dengan kata lain proses berfungsinya organ-organ tubuh.

Menurut teori di atas dapat di simpulkan bahwa sarana bermain adalah tempat atau wadah yang menyediakan program kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah dan tanpa paksaan.

### **3. La Futsal Depok**

La futsal yang merupakan salah satu klub yang ada di Depok, suatu wadah bagi penggiat olahraga futsal yang terdiri dari berbagai unsur yaitu mahasiswa, anak dan mantan anak serta masyarakat yang peduli terhadap olahraga futsal. Berdiri di Depok pada tahun 2015, merubah perilaku dan bersama menuju prestasi, komitmen bersama untuk meningkatkan kualitas pada anak melalui akademik La Futsal sebagai organisasi nirlaba yang

---

<sup>23</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak*, (Jakarta: Kencana, 2010) h.94

<sup>24</sup> *Ibid*, h.97

<sup>25</sup> <http://www.definisi-pengertian/pengertian-sarana-bermain-konsep-pendidikan>. (Diakses 27 April 2016)

bergerak dalam program pembinaan futsal, memberikan kesempatan yang berkesinambungan guna meningkatkan kebugaran fisik dan menunjukkan kemampuan, keahlian yang dimiliki serta persahabatan dengan keluarga, anak lainnya dan masyarakat.

Penekanan pada latihan dan kompetisi futsal tidak hanya untuk meningkatkan prestasi semata, tetapi juga untuk menjembatani orang lain agar dapat berpartisipasi dan terlibat aktif dalam merubah individu dan masyarakat luas yang lebih baik.

Jadi klub La Futsal yang berada di Depok sebuah klub olahraga Futsal yang mempunyai program untuk anak berlatih dengan mempelajari gerak dasar menuju kompleks sesuai dengan kemampuan dan usia anak yang menjadi anggota klub ini.

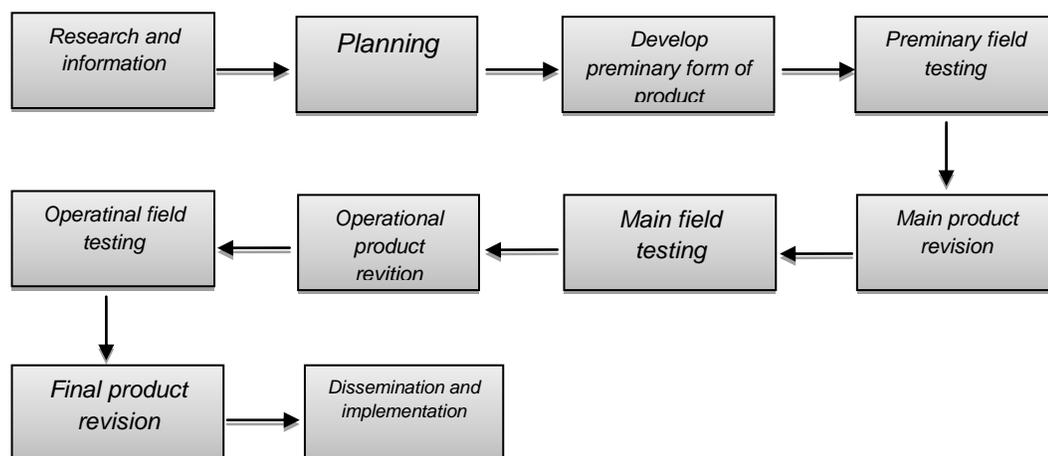
### **C. Kerangka Teoritik**

Penerapan model sarana bermain adalah suatu bentuk permainan dengan berbagai macam jenis variasi permainan tujuannya adalah agar anak atau seseorang dalam menjalani bentuk suatu permainan tidak mengalami kebosanan atau kejenuhan tetapi makna dan tujuannya tetap sama. Aplikasi model sarana bermain dalam olahraga futsal yaitu dalam segala kegiatan futsal, sampel akan digunakan model sarana bermain berupa teknik dasar futsal.

Sampel akan diberikan permainan dengan bermain selama satu bulan dengan tiga kali pertemuan dalam satu minggu. Hari selasa sampel akan diberikan permainan bermain dengan *passing*, *shooting* kemudian pada hari kamis sampel akan diberikan permainan bermain dengan *controlling*, *dribbling* dan hari Jumat sampel diberikan *passing* dan *controlling*. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan bermain dapat dijadikan saran bermain anak.

#### D. Rancangan Model

Desain model dalam rancangan model sarana bermain melalui olahraga futsal pada anggota klub Futsal di Depok menggunakan model dari Brog & Gall yang dikutip dari:



Gambar 2.6 *Chart* Langkah-Langkah Pengembangan Adaptasi dari Borg, Tatang Ary Gumanti, Yunidar, Syahrudin, *Metode Penelitian Pendidikan* Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016

### **1) Potensi Dan Masalah**

Penentuan potensi masalah dalam model sarana bermain melalui olahraga futsal adalah berdasarkan studi pendahuluan yang pernah dilakukan oleh peneliti dilapangan dengan melakukan teknik observasi dan wawancara dengan pelatih dan orang tua anggota menyatakan sangat setuju bila dikembangkan model sarana bermain melalui olahraga futsal pada klub futsal di Depok.

### **2) Pengumpulan Data**

Pengumpulan data disini adalah mengkaji berbagai literatur atau kajian pustaka yang berhubungan tentang konsep-konsep model yang akan dikembangkan sesuai dengan produk akan dibuat serta mengacu kepada analisis kebutuhan, telaah pakar dan uji coba lapangan.

### **3) Desain Produk**

Dalam tahap ini adalah membuat produk awal berupa rangkaian model-model sarana bermain. Dalam pembuatan model-model sarana bermain yang dibuat peneliti harus melakukan konsultasi dengan teman sejawat atau para ahli model latihan strength supaya bisa menghasilkan produk yang sempurna.

#### **4) Validasi Desain**

Tahap validasi desain adalah melakukan uji coba lapangan tahap awal menggunakan 6-10 subjek untuk melihat tingkat kebermaknaan produk yang dibuat serta memberikan lembar telaah model-model sarana bermain untuk klub futsal tersebut kepada para pakar ahli model. Setiap pakar diminta untuk menilai desain model tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. untuk menelaahnya.

#### **5) Revisi Desain**

Revisi desain tahap ini dilakukan berdasarkan masukan-masukan dari hasil telaah dari para ahli model sarana bermain, hasil dari uji lapangan tahap awal maka dilakukan perbaikan terhadap model-model sarana bermain tersebut.

#### **6) Uji Coba Produk**

Pada tahap ini adalah tahap uji coba lapangan utama dilakukan dengan dua kali tahapan uji coba produk kecil dengan 10 orang subyek dan uji coba produk besar dengan 30 subyek. Pengujian ini dapat membandingkan efektivitas dan efisiensi model saran bermain.

#### **7) Revisi Produk**

Tahap ini adalah tahap melakukan revisi produk operasional berdasarkan masukan dari saran-saran para ahli serta hasil uji lapangan utama.

### **8) Uji Coba Pemakaian**

Pada tahap uji coba lapangan operasional ini dilakukan terhadap 10-20 subyek data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi.

### **9) Revisi Produk**

Melakukan revisi terhadap produk akhir dari model latihan *sarana bermain* berdasarkan saran dari para ahli serta berdasarkan uji coba lapangan.

### **10) Produksi Masal**

Mengimplementasikan dan menyebarkan prodak melalui pertemuan atau jurnal ilmiah. Bekejasama dengan penerbit untuk sosialisasi prodak serta komersial dan memantau distribusi control.

