

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral bagi setiap warga negara Indonesia dan memiliki peranan sentral dalam menentukan masa depan bangsa. Pendidikan sejak dahulu sampai sekarang merupakan kebutuhan utama bagi manusia. Tanpa adanya pendidikan maka manusia tidak akan mampu menghadapi tantangan dunia yang semakin mengglobal. Tantangan di masa depan tentunya menjadi sebuah hal yang harus dipersiapkan dari sekarang dengan cara yang efektif, efisien dan tidak bertentangan dengan norma – norma yang berlaku, maka perlu kiranya pemerintah memfasilitasi melalui Lembaga Pendidikan disegala jenjang. Oleh karena itu pemerintah Indonesia telah mengeluarkan peraturan tentang wajib belajar (PP RI 47, 2008). Di harapkan dengan adanya aturan ini Pendidikan di Indonesia dapat merata dari Sabang sampai Marauke tanpa terkecuali.

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari system pendidikan secara menyeluruh yang di rancang khusus untuk mengembangkan mahasiswa secara total melalui aktivitas fisik dan mental. Tujuan pendidikan jasmani yang diselenggarakan di kampus, selain dapat meningkatkan dan mengembangkan psikomotorik mahasiswa juga dapat mengembangkan aspek kognitif, spiritual, emosional, afektif dan pengetahuan hidup sehat. Berdasarkan kebutuhan tersebut, pendidikan jasmani memiliki bagian penting dalam proses perkuliahan, juga di sekolah menengah dan sekolah menengah atas, terlebih kepada tumbuh kembang peserta didik karena dengan adanya Pendidikan jasmani tersebut, dapat mempelajari banyak hal bukan hanya sekedar olahraga. Pendidikan jasmani memanfaatkan fisik untuk mengembangkan kebutuhan setiap insan.

Program pendidikan yang diselenggarakan oleh pendidikan tinggi mempunyai standar yang berbeda baik dari organisasi pendidikan dasar maupun menengah. Pada perguruan tinggi interaksi yang lebih hidup antara mahasiswa dan Dosen, mahasiswa menggunakan sumber belajar, dan terkadang Dosen menggunakan sumber belajar itu sendiri pada proses pembelajaran. Proses pendidikan yang dinamis dan bervariasi baik dari segi materi pembelajaran, media,

maupun model pengajaran akan mengoptimalkan proses transfer ilmu pengetahuan antara peserta didik dengan lingkungannya.

Pembelajaran dengan berbagai sumber belajar telah banyak berkembang hal ini dapat meningkatkan potensi dan rasa percaya diri mahasiswa dalam melakukan pembelajaran serta aktivitas fisik pada proses perkuliahan, mengingat karakteristik mahasiswa yang cenderung berpikir kritis dan analitis. Oleh karena itu dengan berbagai variasi atau model pembelajaran mahasiswa akan lebih efektif dan termotivasi untuk belajar ketika mereka menikmati perkuliahan baik di dalam kelas maupun di lapangan. Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran yang terkandung di dalam model tersebut berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional (Jaka, 2022). Namun masalah dalam pembelajaran dapat terjadi karena kurang mampunya mahasiswa dalam mempraktikan suatu model ke dalam pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran yang diterapkan terkadang kurang relevan dengan tujuan dan kebutuhan sasaran pembelajaran, serta karakteristik setiap mahasiswa (Eko Prabowo dkk,2023).

Pembelajaran di Era 4.0 menuju 5.0 telah banyak sumber dan objek belajar yang Inovatif diterapkan demi kemajuan Pendidikan baik berupa buku, gambar, audio visual serta banyak lagi sumber dan objek belajar yang diterapkan sesuai dengan kemajuan teknologi. Selain sumber dan objek belajar, rencana pembelajaran juga merupakan hal yang penting dan tak terpisahkan dengan sumber dan objek belajar. Seiring perkembangan dan kemajuan pada dunia Pendidikan tentunya ada beberapa perubahan yang terjadi pada rencana pembelajaran, mempersiapkan media pembelajaran menjadi salah satu factor yang sering mengalami perubahan seiring perkembangan.

Media tentunya memiliki peran penting dalam proses pembelajaran tanpa adanya media yang digunakan maka proses pembelajaran tidak dapat mencapai tujuan serta tidak dapat menemukan arah untuk berkembang dan maju, dengan adanya media proses belajar mengajar akan berlangsung secara efektif. Para pendidik saat ini semakin meningkatkanya kualitasnya dengan melakukan segala rangkaian pengembangan utamanya pada bidang teknologi dalam media pembelajaran. Media bukanlah sebuah hal yang asing bagi pendidik karena dalam

menjalankan proses pembelajaran media merupakan alat yang perlu disiapkan dalam proses pembelajaran serta media berhubungan erat dengan usaha mengembangkan peserta didik dengan tujuan yang hendak dicapai.

Pada proses pembelajaran Dosen dan mahasiswa menjalankan serangkaian mata kuliah sesuai dengan yang ada di kurikulum, diharapkan dapat berorientasi kepada isi atau kepada mata kuliah (*content oriented*). Proses pembelajaran di setiap Perguruan Tinggi tentunya masing – masing sudah menerapkan atau mempersiapkan media sebagai alat yang digunakan dalam proses belajar, dengan demikian dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi ajar) dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan mahasiswa dalam proses belajar.

Salah satu tantangan utama dalam konteks pendidikan adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan mahasiswa serta mampu menarik minat mereka untuk belajar. Di era digital saat ini, dimana teknologi semakin meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan, penting bagi para pendidik untuk memanfaatkan alat dan metode pembelajaran yang relevan dengan zaman (Wardani et al., 2024). Salah satu alat yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah media pembelajaran (Tobamba et al., n.d.). Media sangat erat kaitannya dengan Pendidikan untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi dan berlangsungnya perkuliahan secara efektif.

Suatu perencanaan pembelajaran Media tidak hanya memuat kegiatan-kegiatan program pembelajaran saja, tetapi juga mencakup tujuan-tujuan yang ingin dicapai dan alat evaluasi untuk menentukan keberhasilan pencapaian tujuan. Media pembelajaran sebagai sebuah rencana tampaknya sejalan dengan Undang-Undang Pendidikan Indonesia yang dijadikan tolok ukur penyelenggaraan sistem pendidikan. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan isi dan bahan kegiatan belajar mengajar, serta metode yang digunakan sebagai pedoman pelaksanaan belajar mengajar. kegiatan acuan isi dan bahan pembelajaran merupakan susunan dan bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan organisasi satuan pendidikan yang bersangkutan dalam kaitannya dengan pencapaian tujuan

pendidikan nasional. Landasan media pembelajaran termasuk dalam bahan atau alat dalam pembelajaran yang merupakan pondasi yang sangat penting dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani. Menggunakan sumber belajar, teknik, dan media merupakan bagian integral dari proses pembelajaran (Khaira Ummah & Mustika, 2024).

Pada konteks pedagogis, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai penyampai pesan, tetapi juga sebagai elemen strategis yang mampu merangsang aktivitas belajar mahasiswa melalui berbagai saluran indera, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, memperdalam pemahaman konsep, serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pada mahasiswa dalam perkuliahan. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran modern yang berperan sebagai perantara dalam penyampaian pesan antara pendidik dan peserta didik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau auditori, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Melalui pemanfaatan media, Pengajar dapat menyampaikan materi secara lebih menarik, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik serta gaya belajar yang sesuai dengan mahasiswa. Jenis media yang digunakan dapat bervariasi, mulai dari media cetak, visual, audiovisual, hingga media interaktif berbasis teknologi digital. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga berkontribusi pada terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual. Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian bagi mahasiswa. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru (Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, 2022)

Perencanaan pembelajaran pada mata kuliah sepakbola tentunya media merupakan hal yang sangat penting, dengan adanya media pembelajaran maka perkuliahan akan lebih terarah dan mahasiswa dapat lebih memahami peraturan dan strategi serta teknik dasar sepakbola maka peneliti akan menerapkan "Aplikasi Android". Media pembelajaran Aplikasi Android Aplikasi pembelajaran berbasis

Android adalah sebuah alat pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi siapa saja, khususnya peserta didik, untuk mengaksesnya secara fleksibel, tanpa terbatas oleh batasan ruang dan waktu (Kuswanto & Radiansah, 2018). Pembelajaran melalui perangkat media aplikasi android dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu inovasi yang paling menonjol adalah penggunaan aplikasi berbasis Android, yang semakin banyak diadopsi oleh pengajar dan mahasiswa (Choirunnisa, 2025). Penetrasi smartphone yang tinggi dapat dilihat di era digitalisasi saat ini khususnya di kalangan pelajar, aplikasi android ini menawarkan cara baru untuk mengakses informasi, berinteraksi dengan materi pelajaran, dan meningkatkan keterlibatan anak didik dalam proses belajar. Keterampilan pendidikan pada abad ke-21 mendorong pendidikan yang mengatur kondisi peserta didik dalam belajar, mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik, serta mendukung hubungan antar peserta didik yang positif melalui pembelajaran yang efektif.

Beberapa hal menjadi pertimbangan dengan konsep tersebut maka peneliti menjadikan media Aplikasi Android sebagai media untuk pengembangan pada mata kuliah pembelajaran sepakbola, serta pemanfaatan pengembangan Aplikasi Android dalam dunia Pendidikan agar terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola yang ter – *upgrade*. Proses pembelajaran perlu penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yang sesuai dengan perkembangan pendidikan agar pendidikan semakin maju. Terkait dengan pembelajaran sepak bola, akan dikembangkan model pembelajaran dengan media aplikasi android yang disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa.

Beberapa hal penting yang harus diperhatikan ketika memilih Aplikasi android dalam mengembangkan model pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tentunya sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Di Era digital mahasiswa sudah terbiasa menggunakan teknologi yang telah mereka miliki sebagai fasilitas pribadi, menggunakan smartphone android yang bisa digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran (Ria Asep Sumarni & Siti Ayu Kumala, 2024) . Salah satu dampak positif penggunaan teknologi smartphone pada pelajar yaitu

menjanjikan perubahan, menjanjikan kemajuan, menjanjikan kemudahan, peningkatan produktivitas, kecepatan dan ketepatan, serta meningkatkan popularitas (Noris Utami & Hadiprayitno, 2024) . Penggunaan teknologi smartphone yang tinggi oleh para pelajar saat ini maka sudah seharusnya memiliki fasilitas smartphone sebagai media pendukung pembelajaran. Penggunaan smartphone didominasi oleh perangkat android dengan macam pengembangan aplikasi yang mampu menghasilkan media pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran inilah yang akan dikembangkan untuk membantu proses belajar penguasaan teknik dasar, peraturan permainan sepakbola serta perwasitan yang diajarkan kepada mahasiswa. Sebelumnya aplikasi android lebih dominan para pelajar menggunakan untuk bermain game dan hal – hal lainnya, agar mahasiswa tidak hanya fokus menggunakan smart phonenya untuk main game, aplikasi android akan diterapkan oleh peneliti pada proses pembelajaran yang diharapkan dapat berjalan secara efektif, namun peneliti akan menerapkan pada proses pembelajaran, khususnya pada mata kuliah pembelajaran sepakbola. Menonton video pada aplikasi gerakan rumit yang berlangsung cepat dapat dilakukan secara perlahan dan diulang-ulang hingga mereka cepat paham dengan materi pembelajaran (Ria Asep Sumarni & Siti Ayu Kumala, 2024).

Model pembelajaran perlu dikembangkan dengan menerapkan aplikasi android untuk membantu proses belajar terkait penguasaan teknik dasar dan peraturan permainan pada pembelajaran sepakbola. Selama ini belum dilakukan di Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Palopo. Terutama pengembangan model pembelajaran dengan menerapkan aplikasi android yang merupakan masih menjadi hal yang baru di kalangan mahasiswa khususnya pada mata kuliah sepakbola.

Pada konteks Pendidikan pengembangan pembelajaran menjadi hal yang penting. Namun, berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Dosen pengampu mata kuliah pembelajaran sepakbola, terungkap bahwa perencanaan pembelajaran sepakbola belum mengalami pembaharuan secara signifikan dalam jangka waktu yang lama. Dosen pengampu mata kuliah menyadari perlunya melakukan pengembangan perencanaan pembelajaran yang tepat dan variative serta mengikuti perkembangan pendidikan di era digital. Hal serupa

disampaikan oleh salah satu mahasiswa bahwa selama ini belum pernah diterapkan model pembelajaran yang berbasis aplikasi android. Pembelajaran berbasis aplikasi menawarkan potensi yang sangat besar untuk transformasi pendidikan. Pemilihan dan implementasi yang tepat, aplikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mempersonalisasi pembelajaran dan tentunya diharapkan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Proses pembelajaran saat ini Dosen mempunyai kebebasan memilih perangkat pembelajaran yang berbeda-beda sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat mahasiswa. Kegiatan belajar mengajar di Perguruan Tinggi, khususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Palopo, terdapat beberapa mata kuliah teori dan praktik. Pada proses perkuliahan khususnya pada mata kuliah teori dan praktek, Dosen menyampaikan materi dengan berbagai macam cara agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Akan tetapi, tidak semua mahasiswa yang mengikuti perkuliahan dapat memahami atau mencerna materi dengan baik, alasan utama dari beberapa mahasiswa adalah baru mempelajari materi pada mata kuliah tersebut, sehingga mahasiswa kurang paham dan mengalami sedikit kesulitan dalam proses pembelajaran. Maka Dosen harus mampu menyampaikan materi dengan strategi yang tepat salah satunya dengan menyiapkan perencanaan pembelajaran termasuk media pembelajaran sebelum proses perkuliahan berlangsung sehingga para mahasiswa dapat belajar dan menerima materi dari Dosen dengan efektif

Beberapa mata kuliah praktik dan teori pada Program Studi Pendidikan Jasmani di Universitas Muhammadiyah Palopo salah satunya adalah mata kuliah Pembelajaran Sepakbola, pada mata kuliah ini mahasiswa diharuskan untuk mampu menguasai teknik dasar, menerapkan teknik dasar tersebut dalam permainan, strategi saat bertanding serta menguasai berbagai aturan dalam sepakbola. Salah satu strategi Dosen pada mata kuliah teori dan praktik pembelajaran sepakbola adalah dengan melakukan pendekatan kepada mahasiswa serta yang tak kalah pentingnya adalah Dosen harus memperhatikan perencanaan pembelajaran untuk tercapainya tujuan belajar.

Analisis kebutuhan yang diambil dari hasil pembelajaran sepakbola khususnya *passing* pada mahasiswa semester awal/ pemula program studi pendidikan jasmani FKIP Universitas Muhammadiyah Palopo. Berikut adalah hasil tes kemampuan *passing* sepakbola pada mahasiswa semester awal/ pemula sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Skor Keterampilan *Passing* Sepakbola Pada Mahasiswa Semester Awal

N	Rata-Rata (<i>Mean</i>)	\leq <i>Mean</i>	%	\geq <i>Mean</i>	%	Keterangan
62	69,597	40	65	22	35	65% Belum Tuntas

Berdasarkan hasil tes pada tabel 1.1 di atas, terdapat nilai rata-rata sebesar 69, 597, nilai \leq mean sebesar 40 mahasiswa dengan 65%, dan nilai \geq mean sebesar 22 mahasiswa dengan 35%. Dapat disimpulkan bahwa 65% mahasiswa dari 62 mahasiswa semester awal mendapatkan skor di bawah rata-rata. Hal inilah yang menjadi dasar peneliti untuk mencari solusi dalam meningkatkan keterampilan *passing* pada mata kuliah pembelajaran sepakbola

Pada penelitian (Firlando et al., 2020) terkait Aplikasi pembelajaran teknik dasar sepakbola berbasis android dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran teknik dasar sepakbola dapat diterapkan dengan baik berbasis android. System dapat diakses melalui perangkat yang menggunakan sistem operasi android mana saja dan kapan saja sehingga pengguna dapat mengakses media pembelajaran tersebut secara portable. Sementara pada penelitian (Setiawan et al., 2022) juga terjadi pengaruh yang signifikan penerapan media pembelajaran teknik dasar *passing* sepakbola berbasis android Sebagian besar adalah berkategori baik. Dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran teknik dasar *passing* sepakbola berbasis android efektif untuk diterapkan.

Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “ Model Pembelajaran *Passing* Sepakbola Berbasis Aplikasi Android pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani UM Palopo”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, maka fokus penelitian ini menghasilkan Model Pembelajaran Keterampilan *Passing* Sepakbola Berbasis Aplikasi Android pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani UM Palopo.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana model pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android pada Mahasiswa Pendidikan Jasmani ?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android untuk meningkatkan kemampuan *Passing* pada mahasiswa Pendidikan Jasmani ?
3. Apakah model pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android efektif untuk meningkatkan keterampilan *passing* pada mahasiswa pendidikan Jasmani ?

D. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis proses model pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa Pendidikan Jasmani .
2. Menganalisis kelayakan model pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android dengan karakteristik mahasiswa pendidikan Jasmani.
3. Mengkaji efektivitas model pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android untuk mahasiswa pendidikan Jasmani .

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi ilmuwan maupun peneliti lainnya yang lebih spesifik dan menarik khususnya dalam pembelajaran sepakbola.

Pemanfaatan pengembangan kurikulum sebagai perencanaan dalam proses pembelajaran sangat spesifik untuk diterapkan. Oleh sebab itu, penelitian ini akan semakin memberikan dukungan terhadap keberhasilan pembelajaran dalam rangka keefektifan efisiensi dan kemenarikan pembelajaran yang visioner. Dapaun manfaat

dari penelitian ini :

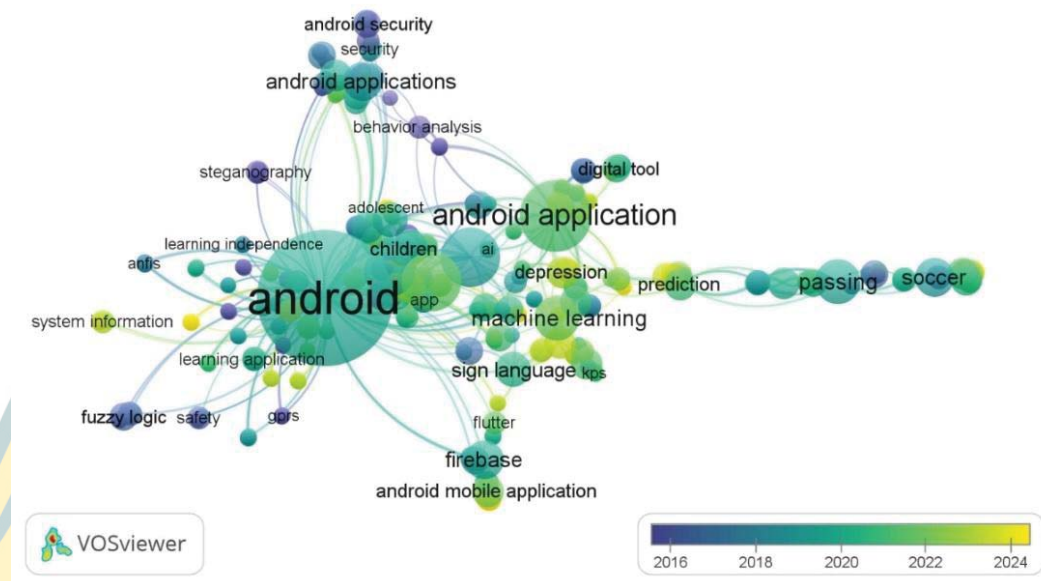
1. Pengembangan Model Pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android pada mata kuliah pembelajaran sepakbola ini bagi mahasiswa dapat memberikan kebaruan terkait pembelajaran sesuai dengan yang ada di Aplikasi Android
2. Pengembangan Model Pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android pada mata kuliah pembelajaran sepakbola ini bagi Dosen sebagai acuan atau pedoman dalam proses perkuliahan.
3. Pengembangan Model Pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android pada mata kuliah pembelajaran sepakbola ini adalah pengembangan yang pertama kali di Universitas Muhammadiyah Palopo.
4. Pengembangan Model Pembelajaran keterampilan *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android pada mata kuliah pembelajaran sepakbola ini untuk meningkatkan mobilitas belajar mahasiswa.

F. State of The Art

Peneliti menggunakan 2 (dua) teknik analisis yang berbeda, pertama adalah analisis bibliometric yang membandingkan permasalahan yang akan diangkat penulis menjadi topik penelitian dengan penelitian sebelumnya tentang topik yang sama, dan kedua adalah tinjauan Pustaka untuk memastikan pemahaman yang padat dan luas tentang topik tersebut. Rangkuman dari kedua analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

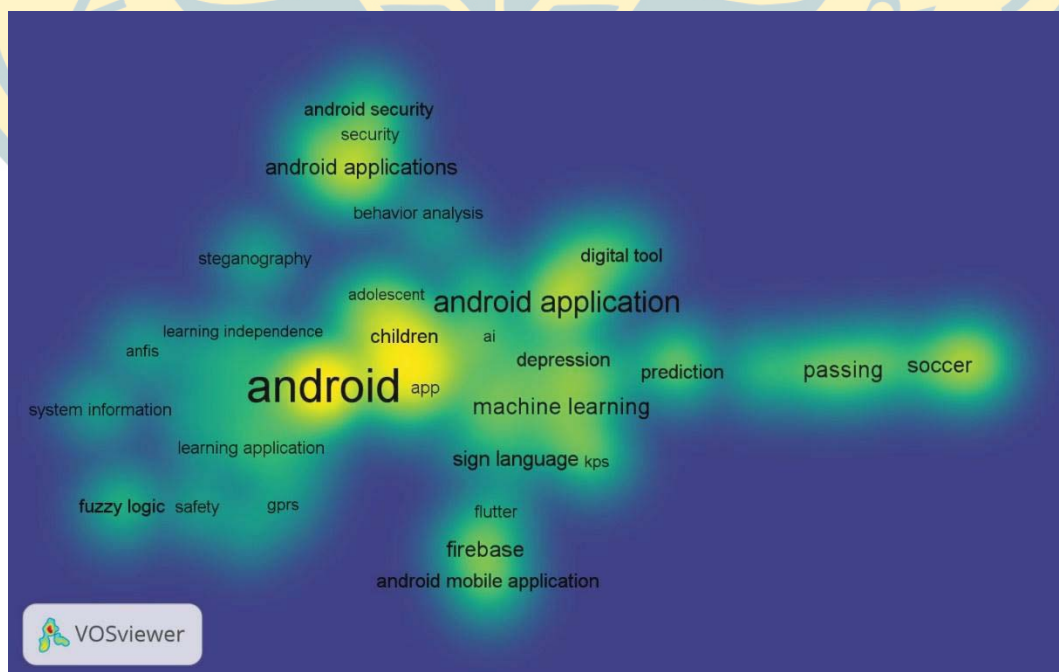
1. Analisis Bibliometrik

Peneliti telah memperoleh informasi *bibliometric* dari *Google Scholar*, *Scopus*, *Crossreff*, *PubMed*, dan *Web of Science* sebagai database yang paling umum digunakan untuk analisis *bibliometric*. Pemetaan *bibliometric* yang digunakan dalam analisis ini menggunakan bantuan perangkat lunak *Publish or Perish* dan *VOSviewer*. Adapun informasi yang didapatkan adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Visualisasi Keterhubungan Variabel

Berdasarkan gambar 1.1 di atas terlihat bahwa variabel Aplikasi Android, teknik dasar *passing*. Model pembelajaran telah dikaji oleh peneliti sebelumnya. Didukung oleh analisis visualisasi kepadatan kata kunci peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Adapun hasilnya sebagai berikut :



Gambar 1.2 Visualisasi Kepadatan Kata Kunci Kejadian Bersama (Co-Occurrence)

Gambar 1.2 di atas memberikan representasi visual dari kata kunci Sepakbola, Aplikasi Android, Model Pembelajaran, *Passing*. Setiap node dipelat visualisasi kepadatan kata kunci memiliki warna bergantung pada kepadatan item mode. Warna node bergantung pada jumlah objek di lingkungan node. Kata kunci yang sering muncul berada di area kuning. Di sisi lain, kata kunci lebih jarang muncul berada di area hijau. Dilihat dari visualisasi di atas Sepakbola, Aplikasi Android, Model Pembelajaran, dan *passing* berada di daerah hijau ke kuning kuningan. Hal ini berarti variabel tersebut telah dikaji walaupun belum terlihat secara terintegrasi. Berdasarkan analisis bibliometric di atas, peneliti akan mengembangkan penelitian yang membahas tentang pengembangan model pembelajaran *passing* berbasis Aplikasi Android yang mana peneliti – peneliti sebelumnya hanya meneliti model latihan teknik dasar berbasis Aplikasi Android belum ada penelitian yang membahas terkait model pembelajaran *passing* berbasis Aplikasi Android.

2. Tinjauan Literatur Peneliti Terdahulu

Tabel 1. 2 State of The Art

No.	Peneliti dan Tahun	Nama Jurnal	Judul	Tujuan dan Hasil
1.	(Anzer & Bauer, 2022)	Data Mining and Knowledge Discovery	Expected passes: Determining the difficulty of a pass in football (soccer) using spatio-temporal data	Membuat model latihan <i>passing</i> untuk meningkatkan akurasi <i>passing</i>
2.	(Bima et al., 2021)	Materials Science and Engineering	Development of learning media for basic techniques and strategies in playing multimedia-based football	Dalam mempelajari teknik dasar sepakbola, media merupakan sarana yang sangat dibutuhkan dalam proses latihan.
3.	(Armanjaya et al., 2023)	Sport Science & Education Journal	Model Pembelajaran <i>Passing</i> sepakbola pada smp swasta Surya Dharma Bandar Lampung	Produk yang dihasilkan adalah berupa buku panduan latihan <i>passing</i> pada permainan sepak bola. Produk

				pengembangan ini adalah model latihan <i>passing</i> sepak bola yang dapat digunakan sebagai alternatif variasi latihan <i>passing</i> .
4.	(Setiawan et al., 2022)		Penerapan Media Pembelajaran Teknik Dasar <i>Passing</i> Sepakbola Berbasis Android di SMPN 3 Cikarang Utara	Untuk mengetahui menggunakan peningkatan teknik dasar <i>passing</i> dengan metode aplikasi android
5.	(Siagian & Siregar, 2021)	Journal Physical Healthre creation	Pengembangan model latihan <i>passing</i> terhadap keterampilan bermain sepakbola pada siswa ssb tahun 2020	model yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan akurasi <i>passing</i> pada olahraga sepakbola

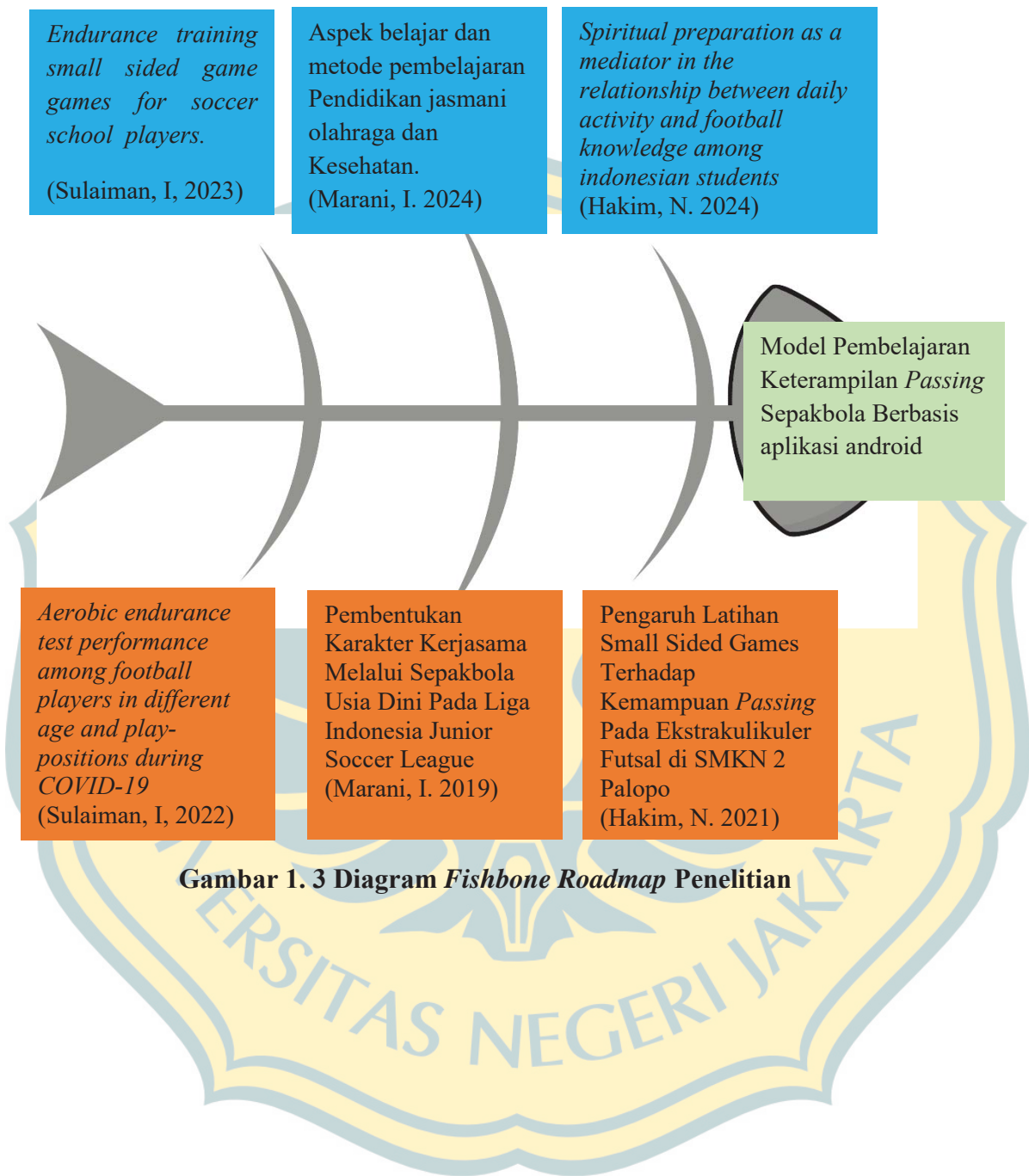
G. Kebaharuan Penelitian (*Novelty*)

Novelty merupakan unsur originalitas yang artinya menemukan apa yang belum diungkapkan oleh orang lain. *Novelty* ini penting karena tujuan sebuah penelitian memberikan suatu pemecahan dari salah satu masalah yang dihadapi dalam suatu kasus tertentu.

Beberapa teori dari peneliti terdahulu model pembelajaran *passing* sepakbola memiliki ragam hasil kajian berbeda – beda. Dari kajian peneliti terdahulu, *Novelty* pada penelitian ini dapat dikembangkan menjadi inovasi dalam bentuk model pembelajaran teknik dasar *passing* sepakbola berbasis Aplikasi Android yang dimana sebelumnya hanya dilakukan pada proses latihan, serta pembelajaran namun bukan pada tingkat perguruan tinggi.

H. Road Map Penelitian

Roadmap penelitian adalah merupakan peta jalan dalam pelaksanaan penelitian atau panduan arah dengan tujuan untuk memudahkan penulis dalam melakukan berbagai bentuk tahapan penelitian. Dan *Roadmap* penelitian secara lebih jelas terdapat dibawah berikut:



Gambar 1.3 Diagram *Fishbone Roadmap* Penelitian

Intelligentia - Dignitas