

Pengembangan model strategi serangan “*between the line*” dalam permainan futsal

Muhammad Yusuf Habibi¹, Asep Ardiyanto², Maftukin Hudah³

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas PGRI Semarang

Jl. Dr. Cipto Semarang, Jawa Tengah, Indonesia

ucupyoungboys@gmail.com

Abstract

This research method is development, (Research and Development). This research was conducted in 6 stages, namely: 1) and 2) Small-scale field trials practicing unopposed attack strategies, 3) and 4) Large-scale trials with a match system with one's own team, 5) and 6) Large-scale trials with match system with different teams. Based on the results of validation carried out by material experts and media experts, the final percentage is 93% (3-1 Easy), 95% (2-2 Normal), 93% (3-1 Difficult), 93% (3-1 Very Difficult)). For a small scale player response questionnaire obtained a percentage of 90.6% (3-1 Easy), 83.7% (2-2 Normal), 90.6% (3-1 Difficult), 88.1% (3-1 Very difficult) and large scale get the percentage of 92.2% (3-1 Easy), 88.75% (2-2 Normal), 94.7% (3-1 Difficult), 93.4% (3-1 Very difficult)). For the results of observations, small-scale researchers get a percentage of 100% (3-1 Easy), 100% (2-2 Normal), 100% (3-1 Difficult), 100% (3-1 Very difficult) and large scale get a percentage of 83 % (3-1 Easy), 42% (2-2 Normal), 83% (3-1 Hard), 83% (3-1 Very Hard). Based on the research results, it was found that the development product was 3-1 Easy Attack Strategy, 2-2 Normal, 3-1 Difficult, 3-1 Very difficult in the form of Storyboard Script and analysis video.

Keywords: Development, Futsal Attack Strategy, Between the Line.

Abstrak

Metode penelitian ini pengembangan, (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan dengan 6 tahap yaitu: 1) dan 2) Uji coba lapangan skala kecil mempraktikkan strategi serangan tanpa lawan, 3) dan 4) Uji coba skala besar dengan sistem pertandingan dengan tim sendiri, 5) dan 6) Uji coba skala besar dengan sistem pertandingan dengan tim yang berbeda. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media didapatkan persentase akhir sebesar 93% (3-1 Mudah), 95% (2-2 Normal), 93% (3-1 Sulit), 93% (3-1 Sangat sulit). Untuk skala kecil angket respon pemain didapatkan persentase 90,6% (3-1 Mudah), 83,7% (2-2 Normal), 90,6% (3-1 Sulit), 88,1% (3-1 Sangat sulit) dan skala besar mendapatkan persentase 92,2% (3-1 Mudah), 88,75% (2-2 Normal), 94,7% (3-1 Sulit), 93,4% (3-1 Sangat sulit). Untuk hasil pengamatan peneliti skala kecil mendapatkan persentase 100% (3-1 Mudah), 100% (2-2 Normal), 100% (3-1 Sulit), 100% (3-1 Sangat sulit) dan skala besar mendapatkan persentase 83% (3-1 Mudah), 42% (2-2 Normal), 83% (3-1 Sulit), 83% (3-1 Sangat sulit). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan produk pengembangan berupa Strategi Serangan 3-1 Mudah, 2-2 Normal, 3-1 Sulit, 3-1 Sangat sulit dalam bentuk Storyboard Script dan video analisa.

Kata kunci : Pengembangan, Strategi Serangan Futsal, *Between the Line*

PENDAHULUAN

Futsal merupakan salah satu olahraga yang sangat digemari oleh kalangan masyarakat. Di zaman sekarang, futsal bukan hanya dilakukan oleh laki-laki tetapi untuk kalangan wanita juga sudah banyak yang melakukan olahraga ini. Bahkan dari anak-anak hingga orang dewasa pun sangat senang memainkan olahraga futsal.

Menurut Lhaksana (2012: 5) futsal dalam Bahasa Spanyol nya adalah “*futbol sala*” yang berarti sepak bola dalam ruangan. Permainan futsal sama dengan sepak bola, yang membedakan dari kedua permainan ini adalah jumlah pemain, ukuran bola, ukuran lapangan dan ada beberapa teknik dasar juga

yang berbeda. Salah satu kelebihan permainan futsal adalah dengan ukuran lapangan yang kecil sehingga tidak membutuhkan lahan yang sangat luas seperti lapangan sepak bola (Narlan, et al., 2017: 241)

Dalam permainan futsal tim pasti mempunyai strategi tersendiri untuk memenangkan pertandingan. Murhananto (2006: 6) dalam Alfiyansah (2016) menyatakan bahwa pada dasarnya latihan strategi bertujuan untuk melatih atlet agar memiliki 'kepekaan' lebih terhadap pola pikir dalam bermain dan mampu menguasai kondisi dalam permainan. Jika setiap pemain dalam satu tim memiliki kepekaan terhadap sebuah strategi pertandingan dengan baik maka hal tersebut akan sangat berpengaruh pada permainan dalam tim. Dalam permainan futsal terdapat beberapa strategi di antaranya menyerang.

Strategi menyerang dalam permainan futsal sangat penting. Sesuai dengan Fitrianto dan Budiawan (2019: 25) yang menyatakan bahwa dalam permainan futsal penting sekali bagi para pemain pada sebuah tim untuk menguasai taktik dan strategi futsal saat melakukan pola permainan menyerang. Tujuan utamanya tidak lain adalah agar bisa menembus pertahanan lawan dan mencetak sebuah gol. Pada setiap pertandingan yang berlangsung di lapangan akan selalu ada tim yang lebih dominan untuk melakukan pola permainan dengan formasi menyerang dan ada tim yang lebih cenderung dalam pola bermain bertahan.

Meskipun strategi sangat penting tetapi masih banyak tim yang belum mempunyai koordinasi strategi menyerang dengan baik dan variasi strategi juga masih terbatas. Sedangkan di setiap pertandingan tiap tim di anjurkan mempunyai beberapa strategi untuk memenangkan pertandingan. Strategi dapat di koordinasikan melalui latihan sebelum pertandingan.

Between the Line salah satu strategi serangan yang sering di gunakan oleh tiap tim. Strategi ini sangat efektif untuk menciptakan peluang terjadinya gol. Namun, dalam pelaksanaannya di tiap tim variasi dari strategi *Between the Line* masih terlalu monoton sehingga di perlukan adanya variasi yang lain.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan yang dikemas melalui sebuah penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Strategi Serangan *Between the Line* dalam Permainan Futsal"

METODE PENELITIAN

Metode penelitian (*Research and Development*). Penelitian ini dilakukan dengan 6 tahap yaitu: 1) dan 2) Uji coba lapangan skala kecil mempraktikkan strategi serangan tanpa lawan, 3) dan 4) Uji coba skala besar dengan sistem pertandingan dengan tim sendiri, 5) dan 6) Uji coba skala besar dengan sistem pertandingan dengan tim yang berbeda. Populasi yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan ini adalah pemain futsal putra AFK Grobogan. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 10 orang untuk uji lapangan kecil dan 10 orang untuk uji lapangan besar. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket validasi produk yaitu : 1. Angket ahli materi 2. Angket ahli media 3. Angket pengamatan peneliti 4. Angket respon pemain 5. Angket pengamatan peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 1

Langkah awal yang harus dilakukan oleh peneliti dalam melakukan sebuah penelitian dengan adanya rumusan masalah, sehingga peneliti mendapatkan informasi penting yang dapat berguna dalam penelitiannya. Pada rumusan masalah melalui hasil wawancara tidak terstruktur dengan wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Wawancara yang dilakukan

peneliti yaitu berbentuk tanya jawab kepada Pelatih Kepala Tim Futsal AFK Grobogan. Dari hasil wawancara yang tidak terstruktur di Tim Futsal AFK Grobogan dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh tim ini adalah kurangnya variasi serangan yang efektif. Sehingga untuk memusatkan permainan tim adalah dengan memberikan strategi serangan yang bervariasi. Dari hasil angket yang peneliti berikan menunjukkan bahwa hasil pengisian kebutuhan materi dan media sesuai dengan karakteristik pemain.

B. Deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah 2

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan dibutuhkan model strategi serangan yang bervariasi agar tim lebih efektif untuk melakukan serangan dalam permainan. Untuk itu dalam penelitian ini diajukan alternatif pemecahan masalah berupa “Pengembangan Model Strategi Serangan *Between the Line* Dalam Permainan Futsal”.

Dilakukannya pengembangan model strategi serangan mendapat respon yang baik dari Pelatih Kepala Tim Futsal AFK Grobogan. Dengan adanya model strategi serangan dapat membantu pemain untuk melakukan serangan yang efektif yang bervariasi.

C. Deskripsi terhadap produk yang telah dihasilkan

1. Model yang telah ada atau *model existing* (bila penelitian bersifat pengembangan)

Berdasarkan hasil di atas, peneliti mengembangkan sebuah model strategi serangan *Between the Line*. Dengan dikembangkan sebuah model strategi serangan pemain akan lebih efektif dalam melakukan permainan sehingga dapat digunakan untuk mencapai tujuan serangan. Berikut adalah deskripsi desain produk pengembangan strategi yang telah di buat:

1). Menetapkan tujuan pengembangan

Tujuan model strategi serangan ini adalah untuk memberikan variasi serangan yang efektif. Sehingga dengan adanya *Between the Line* dalam melakukan serangan pemain dapat menerapkan serangan yang lebih bervariasi dan efektif untuk melakukan serangan. Berikut ini adalah desain produk pengembangan model strategi serangan yang telah dibuat:

- a) Membuat rancangan awal
- b) Mengumpulkan alat atau media
- c) Menyusun produk

2. Model hipotetik (Hasil penelitian lapangan)

- a. Pengembangan model strategi serangan *Between the Line* pada permainan futsal untuk pemain Tim Futsal AFK Grobogan telah sesuai dengan kemampuan pemain dibuktikan dengan uji validasi ahli dan kuesioner angket pemain.
- b. Model strategi serangan ini untuk Tim Futsal AFK Grobogan digunakan setelah di uji oleh ahli materi dan ahli media dengan skor dari hasil data tersebut model permainan layak digunakan.
- c. Variasi strategi serangan *Between the Line* pada permainan futsal untuk AFK Grobogan efektif dan aman digunakan setelah melihat hasil skor angket pemain skala kecil dan skala besar dengan perolehan skala kecil sebesar 90,6% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 83,7% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 93,1% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 88,1% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Didapatkan juga angket pengamatan peneliti sebesar 100% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 100% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 100% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 100% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Skala besar didapatkan persentase sebesar 92,2% untuk Strategi Serangan 3-

1 (Mudah), 88,75% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 94,7% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 93,4% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Didapatkan juga angket pengamatan peneliti sebesar 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 42% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit).

3. Model hasil uji internal 1,2 dan seterusnya

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model strategi serangan *Between the Line* yang sesuai dengan kemampuan pemain, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut. Data yang diperoleh dari pengisian lembar evaluasi oleh para ahli, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk model strategi serangan *Between the Line* dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh keempat ahli materi, ahli media dapat disimpulkan bahwa keempat model pengembangan strategi serangan *Between The Line* yang meliputi strategi serangan 3.1 (mudah), strategi serangan 2.2 (normal), strategi serangan 3.1 (sulit), dan strategi serangan 3.1 (sangat sulit) sudah masuk dalam kategori penilaian sangat baik untuk uji coba skala kecil. Akan tetapi ada beberapa revisian lebih lanjut agar pengembangan model strategi serangan *Between The Line* ini menjadi lebih baik dan sempurna. Masukan berupa saran dan komentar pada produk model strategi serangan *Between The Line* sangat diperlukan untuk perbaikan terhadap model permainan tersebut.

Tabel 1. Perbedaan Produk Sebelum di Revisi dan Sesudah Revisi

Hasil Revisi	Produk Sebelum Revisi	Produk Setelah Revisi
Desain variasi strategi serangan <i>Between the Line</i>	Posisi pemain (<i>anchor</i> , <i>flank</i> kanan, <i>flank</i> kiri, <i>pivot</i>) tidak diberikan kode khusus, hanya gambar posisi	Posisi pemain diperjelas menggunakan kode khusus yaitu: A1 untuk <i>anchor</i> B1 untuk <i>flank</i> kanan C1 untuk <i>flank</i> kiri D1 untuk <i>pivot</i>

Tabel 2. Komentar Dan Saran Umum Validator

Responden Ahli	Komentar atau Saran Umum
Ahli Materi dan Media 1	Semoga bermanfaat untuk penelitian berikutnya Saya berharap dikembangkan lagi untuk sebuah strategi yang matang
Ahli Materi dan Media 2	Petunjuk pelaksanaan disederhanakan
Ahli Materi dan Media 3	Tidak ada komentar/ saran
Ahli Materi dan Media 4	Tidak ada komentar/ saran

Draf Permainan Setelah Revisi:

Strategi serangan *Between the Line* merupakan strategi yang di mainkan oleh kelompok. Strategi serangan *Between the Line* ini bisa di mainkan oleh beberapa kelompok, jika dilatih dalam sesi latihan. Untuk model strategi serangan *Between the Line* hampir sama

seperti strategi lain pada umumnya, yang membedakanya hanya intensitas kecepatannya harus lebih tinggi atau lebih cepat. Berikut adalah draf strategi:

a. Strategi Serangan 3-1 (Mudah)



Gambar 1. Strategi Serangan 3-1 (Mudah)

Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada *anchor*
- 2) *Anchor* (A1) memberikan bola kepada *flank* kanan (B1)
- 3) Ketika bola didapat oleh *Flank* kanan kemudian bola *passing* melintangan di tengah pertahanan lawan saat bersamaan *flank* kiri lari kedepan untuk mendapatkan bola tersebut.
- 4) Ketika *flank* kiri (C1) mendapatkan bola tersebut segera *passing* menuju *pivot* (D1) yang sudah ada di depan gawang
- 5) Ketika *pivot* mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

b. Strategi Serangan 2-2 (Normal)



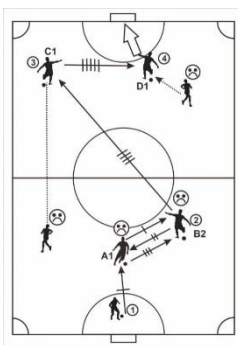
Gambar 2. Strategi Serangan 2-2 (Normal)

Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Formasi 2 *anchor* dan 2 *pivot*.
- 2) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada *anchor* (A1)
- 3) Ketika *anchor* sudah mendapatkan bola kemudian *passing flank* kanan (B2) dan *pivot* kiri (C1) lari menjemput bola.
- 4) Ketika *pivot* kiri mendapatkan bola dengan *one touch passing back pass* terhadap *flank* kanan (B1)
- 5) Ketika *anchor* kanan mendapatkan bola kembali secara bersamaan *anchor* kiri lari kedepan menuju gawang lawan dan bola *passing* kedepan menuju *anchor* (A1)
- 6) Ketika *anchor* (A1) mendapatkan bola tersebut segera *passing* menuju *pivot* kanan (D1) yang sudah ada di depan gawang.
- 7) Ketika *pivot* kanan (D1) mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

c. Strategi Serangan 3-1 (Sulit)



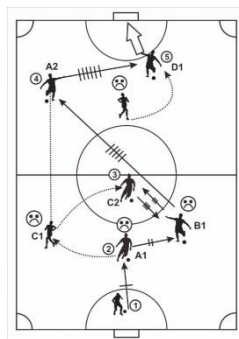
Gambar 3. Strategi Serangan 3-1 (Sulit)

Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada anchor
- 2) *Anchor* (A1) dan *flank* kanan (B2) melakukan *passing-passing* pendek agar pemain lawan terpancing untuk maju, ketika pemain lawan terpancing maju secara bersamaan *flank* kiri lari ke depan dan *flank* kanan passing menuju *flank* kiri melintang melewati tengah pertahanan lawan
- 3) Ketika *flank* kiri (C1) mendapatkan bola segera passing menuju *pivot* yang ada di depan gawang
- 4) Ketika *pivot* (D1) mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

d. Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit)



Gambar 4 Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit)

Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada *anchor*
- 2) *Anchor* (A1) memberikan bola kepada *flank* kanan (B1) kemudian *anchor* bergeser ke arah posisi *flank* kiri dan secara bersamaan *flank* kiri (C1) lari menuju jantung pertahanan lawan untuk meminta bola dari *flank* kanan.
- 3) Bola kemudian *passing* kepada *flank* kiri (C2) yang sudah ada di tengah setelah *flank* kiri mendapatkan bola kemudian *back pass* kepada *flank* kanan dan secara bersamaan *anchor* lari kedepan untuk mendapatkan bola.
- 4) Ketika *anchor* (A2) mendapatkan bola tersebut segera *passing* menuju *pivot* yang sudah ada di depan gawang.
- 5) Ketika *pivot* (D1) mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

4. Model hasil uji lapangan awal

Setelah produk model strategi serangan *Between the Line* di validasi oleh ahli materi dan ahli media, produk di uji cobakan kepada Tim Futsal AFK Grobogan yang berjumlah 10 pemain

putra. Uji coba dilakukan pada tanggal 14 dan 16 November 2020 di Gor Bung Karno Purwodadi.

Uji coba ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvariasi strategi serangan untuk menunjang permainan tim lebih efektif. Data yang diperoleh dan di ujicoba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan. Keseluruhan data yang didapatkan di evaluasi oleh ahli materi dan ahli media dalam uji coba skala kecil digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki kualitas produk sebelum memasuki tahap uji lapangan, sehingga pada uji lapangan akan lebih berjalan dengan baik dari uji coba skala kecil.

Uji coba skala kecil dilakukan 2x pertemuan. Setiap pertemuan peneliti memberikan angket yang diisi oleh pemain sehingga dapat diperoleh persentase jawaban sesuai dengan aspek yang dinilai. Berdasarkan data pada hasil angket yang diisi pemain pada kedua pertemuan, didapatkan persentase dan kriteria akhir sebagai berikut: strategi serangan 3.1 (mudah) persentase sebesar 90,6% dengan kriteria sangat baik, strategi serangan 2.2 (normal) persentase sebesar 83,7% dengan kriteria sangat baik, strategi serangan 3.1 (sulit) persentase sebesar 93,1% dengan kriteria sangat baik, dan strategi serangan 3.1 (sangat sulit) persentase sebesar 88,1% dengan kriteria sangat baik. Selain memberikan angket respon pemain pada setiap pertemuan, peneliti melakukan pengamatan dengan mengisi lembar pengamatan peneliti. Dengan demikian dari hasil data yang telah didapatkan antara angket respon pemain dan pengamatan peneliti tersebut langkah selanjutnya peneliti melakukan revisi kembali produk strategi serangan *Between the Line* dengan uji validasi ahli materi dan ahli media dengan komentar dan saran umum, guna untuk menyempurnakan produk yang di buat oleh peneliti yaitu strategi serangan *Between the Line* pada Tim Futsal AFK Grobogan. Hasil angket pengamatan peneliti pada kedua pertemuan mengenai pengembangan model strategi serangan *Between the Line* dalam permainan futsal didapatkan persentase dan kriteria akhir sebagai berikut: strategi serangan 3.1 (mudah) persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik, strategi serangan 2.2 (normal) persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik, strategi serangan 3.1 (sulit) persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik, dan strategi serangan 3.1 (sangat sulit) persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan angket respon pemain dan angket pengamatan peneliti yang telah ditentukan maka dapat disimpulkan keempat model strategi serangan *Between the Line* telah memenuhi kriteria sangat baik.

5. Model hasil uji lapangan utama

Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media terhadap uji coba skala kecil, maka langkah berikutnya adalah uji coba skala besar. Uji skala besar bertujuan untuk mengetahui keefektifan perubahan yang telah dilakukan pada ujicoba skala kecil, apakah strategi serangan ini dapat digunakan uji coba skala besar dilakukan oleh tim futsal AFK Grobogan 10 pemain dalam pertandingan antar tim sendiri dan tim yang berbeda. Data uji skala besar dihimpun dengan menggunakan angket. Berdasarkan uji lapangan didapatkan persentase sebesar 92,2% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 88,75% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 94,7% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 93,4% untuk Strategi Serangan 3-2 (Sangat Sulit). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model strategi serangan *Between the Line* ini telah memenuhi kriteria sangat baik dan mengalami peningkatan. Sehingga model strategi serangan *Between the Line* dapat digunakan untuk pemain putra AFK Grobogan. Berdasarkan tabel uji lapangan diatas maka dapat disimpulkan bahwa keempat strategi serangan memiliki hasil persentase sangat baik atau layak digunakan. Uji coba lapangan utama dijabarkan menjadi

4x pertandingan yaitu 2x pertandingan dengan tim sendiri dan 2x pertandingan dengan 2 tim yang berbeda.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Peneliti Pertemuan ke-6 (Skala Besar)

Strategi Serangan	Hasil Pengamatan	Skor
3-1 (Mudah)	Berjalan	2
2-2 (Normal)	Gagal	1
3-1 (Sulit)	Berjalan	2
3-1 (Sangat Sulit)	Berjalan	2

Berdasarkan data angket respon pemain pada pertemuan 3, 4, 5 dan 6 maka dapat ditarik kesimpulan disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Respon Pemain Pengembangan Model Strategi Serangan *Between The Line* dalam Permainan Futsal (Skala Besar) Pertemuan 3, 4, 5 dan 6

Strategi Serangan	Persentase Pertemuan ke- (%)				Rata-rata Akhir	Kriteria Akhir
	3	4	5	6		
3.1 (Mudah)	92,5	93,75	90	92,5	92,2%	Sangat Baik
2.2 (Normal)	88,75	91,25	87,5	87,5	88,75%	Sangat Baik
3.1 (Sulit)	93,75	95	95	95	94,7%	Sangat Baik
3.2 (Sangat Sulit)	90	93,75	95	95	93,4%	Sangat Baik

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Peneliti Pengembangan Model Strategi Serangan *Between The Line* dalam Permainan Futsal (Skala Besar) Pertemuan 3, 4, 5 dan 6

Strategi Serangan	Hasil Pengamatan Pertemuan ke-			
	3	4	5	6
3.1 (Mudah)	Gol	Gol	Berjalan	Berjalan
2.2 (Normal)	Gagal	Berjalan	Gagal	Gagal
3.1 (Sulit)	Gol	Gol	Berjalan	Berjalan
3.2 (Sangat Sulit)	Gol	Gol	Berjalan	Berjalan

Dengan uraian penskoran sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Pengamatan Peneliti Pengembangan Model Strategi Serangan *Between The Line* dalam Permainan Futsal (Skala Besar)

Strategi Serangan	Hasil Pengamatan Pertemuan ke-				Rata-rata Akhir	Kriteria Akhir
	3	4	5	6		
3.1 (Mudah)	3	3	2	2	83%	Sangat Baik
2.2 (Normal)	1	2	1	1	42%	Cukup Baik
3.1 (Sulit)	3	3	2	2	83%	Sangat Baik
3.2 (Sangat Sulit)	3	3	2	2	83%	Sangat Baik

6. Model akhir

Model akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk model strategi serangan *Between the Line* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil yaitu latihan sebanyak 2x pertemuan (N=10) dan uji coba skala besar yaitu 4x pertandingan (2x pertandingan dengan tim sendiri, dan 2x pertandingan dengan 2 tim yang berbeda) (N=10). Hasil analisis data dari evaluasi ahli materi dan ahli media didapat rata-rata masing-masing uji validasi ahli materi dan ahli media dengan uraian sebagai berikut:

- Ahli materi dan ahli media 1
 - 98% (3-1 Mudah)
 - 96% (2-2 Normal)
 - 100% (3-1 Sulit)
 - 98% (Sangat sulit)
- Ahli materi dan ahli media 2
 - 96% (3-1 Mudah)
 - 96% (2-2 Normal)
 - 100% (3-1 Sulit)
 - 96% (3-1 Sangat sulit)
- Ahli materi dan ahli media 3
 - 96% (3-1 Mudah)
 - 98% (2-2 Normal)
 - 90% (3-1 Sulit)
 - 96% (3-1 Sangat sulit)
- Ahli materi dan ahli media 4
 - 82% (3-1 Mudah)
 - 90% (2-2 Normal)
 - 82% (3-1 Sulit)
 - 82% (3-1 Sangat sulit)

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk model strategi serangan *Between the Line* telah memenuhi kriteria sehingga layak digunakan untuk tim futsal AFK Grobogan putra. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima pemain AFK Grobogan adalah kualitas model strategi serangan yang dilakukan ahli materi dan ahli media telah memenuhi kriteria sangat baik, yaitu mendapat poin 5 pada aspek sebagai berikut:

- Ahli materi dan ahli media 1
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10 (3-1 Mudah)

- Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10 (2-2 Normal)
- Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (3-1 Sulit)
- Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 (3-1 Sangat sulit)
- b. Ahli materi dan ahli media 2
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 (3-1 Mudah)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 (2-2 Normal)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (3-1 Sulit)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 (3-1 Sangat sulit)
- c. Ahli materi dan ahli media 3
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10 (3-1 Mudah)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10 (2-2 Normal)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 7, 9 (3-1 Sulit)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10 (3-1 Sangat sulit)
- d. Ahli materi dan ahli media 4
 - Aspek 7, 9, 10 (3-1 Mudah)
 - Aspek 4, 6, 7, 8, 10 (2-2 Normal)
 - Aspek 9 (3-1 Sulit)
 - Aspek 2 (3-1 Sangat sulit)

Selanjutnya, aspek penilaian kualitas model strategi serangan yang telah memenuhi kriteria baik dengan mendapatkan poin 4, pada aspek sebagai berikut:

- a. Ahli materi dan ahli media 1
 - Aspek 4 (3-1 Mudah)
 - Aspek 6,8 (2-2 Normal)
 - Aspek 8 (3-1 Sangat sulit)
- b. Ahli materi dan ahli media 3
 - Aspek 5,6 (3-1 Mudah)
 - Aspek 8 (2-2 Normal)
 - Aspek 5,6,10 (3-1 Sulit)
- c. Ahli materi dan ahli media 4
 - Aspek 1, 2, 5, 6, 8 (3-1 Mudah)
 - Aspek 1, 2, 3, 5, 9 (2-2 Normal)
 - Aspek 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 (3-1 Sulit)
 - Aspek 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 (3-1 Sangat sulit)

Selain aspek tersebut ada aspek penilaian kualitas model strategi serangan yang telah memenuhi kriteria cukup baik dengan mendapatkan poin 3, pada aspek sebagai berikut:

- a. Ahli materi dan ahli media 2
 - Aspek 8 (3-1 Mudah)
 - Aspek 8 (2-2 Normal)
 - Aspek 8 (3-1 Sangat sulit)
- b. Ahli materi dan ahli media 3
 - Aspek 8 (3-1 Sulit)
 - Aspek 8 (3-1 Sangat sulit)
- c. Ahli materi dan ahli media 4
 - Aspek 3, 4 (3-1 Mudah)

Hasil analisis data uji coba skala kecil didapatkan persentase angket respon pemain sebesar 90,6% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 83,7% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 93,1% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 88,1% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Didapatkan juga angket pengamatan peneliti sebesar 100% untuk Strategi

Serangan 3-1 (Mudah), 100% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 100% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 100% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model permainan *Between the Line* ini telah memenuhi kriteria sangat baik. Sehingga dari uji coba skala kecil model layak digunakan untuk pemain putra AFK Grobogan. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima pemain putra AFK Grobogan adalah dari semua aspek yang di uji coba yang ada, pemain dapat mempraktikan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan strategi dan pola strategi yang diberikan. Secara keseluruhan model strategi serangan *Between the Line* ini dapat diterima pemain putra dengan baik, sehingga uji coba skala kecil model ini dapat digunakan untuk pemain putra AFK Grobogan.

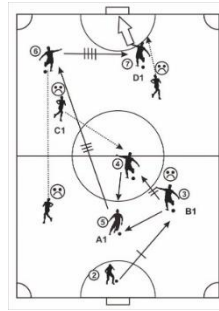
Hasil analisis data uji coba skala besar didapatkan persentase angket respon pemain sebesar 92,2% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 88,75% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 94,7% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 93,4% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Didapatkan juga angket pengamatan peneliti sebesar 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 42% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka model strategi serangan *Between the Line* ini telah memenuhi kriteria sangat baik dan cukup baik dengan perbandingan skala kecil skala besar lebih meningkat sehingga dari uji coba kelompok besar model ini sangat layak digunakan untuk pemain putra AFK Grobogan. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima pemain putra dan putri AFK Grobogan adalah dari semua aspek yang diuji cobakan pemain dapat mempraktikan dengan baik. Baik dari pemahaman peraturan permainan dan pola strategi yang diberikan. Secara keseluruhan model strategi serangan *Between the Line* ini dapat diterima pemain putra dengan baik. Sehingga uji coba kelompok besar model ini dapat digunakan untuk pemain putra AFK Grobogan.

Produk strategi serangan *Between the Line* ini sudah digunakan dengan baik oleh AFK Grobogan. Hal ini dikarenakan dari keberhasilan model strategi serangan *Between the Line* dapat diterima pemain putra AFK Grobogan serta meningkatnya persentase dari uji coba skala kecil menuju uji coba skala besar pada respon pemain yaitu dari sebesar 90,6% menjadi 92,2% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 83,7% menjadi 88,75% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 93,1% menjadi 94,7% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 88,1% menjadi 93,4% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit).

Dalam pembuatan strategi serangan *Between the Line* tersebut harus memegang prinsip menyerang, mempunyai tujuan dan efektif dalam melakukan gerakan. Peneliti dalam membuat produk ini melihat aspek keefektifan dan variasi sehingga pemain putra dan putri AFK Grobogan bisa menerapkan dengan baik dalam latihan maupun saat bertanding.

Peneliti membuat produk dengan melihat karakteristik pemain putra AFK Grobogan dan membuat tingkatan kesulitan strategi serangan dari mudah, normal, sulit, sangat sulit dengan memadukan *passing* dan gerakan ke dalam bentuk strategi, strategi pertama mengandung unsur *passing* pendek, *passing* melintang dan gerak tanpa bola, strategi kedua mengandung unsur *passing* pendek, *passing* melintang dan gerakan menyerang, strategi ketiga *passing* pendek, *passing* melintang dan gerakan tanpa bola, strategi keempat *passing* pendek, gerakan tanpa bola dan *passing* melintang. Berikut adalah draft akhir model strategi serangan *Between the Line*:

a. Strategi Serangan 3-1 (Mudah)



Gambar 5. Strategi Serangan 3-1 (Mudah)

Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada *anchor*
- 2) *Anchor* (A1) memberikan bola kepada *flank* kanan (B1)
- 3) Ketika bola didapat oleh *Flank* kanan kemudian bola *passing* melintang di tengah pertahanan lawan saat bersamaan *flank* kiri lari kedepan untuk mendapatkan bola tersebut.
- 4) Ketika *flank* kiri (C1) mendapatkan bola tersebut segera *passing* menuju *pivot* (D1) yang sudah ada di depan gawang
- 5) Ketika *pivot* mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

b. Strategi Serangan 2-2 (Normal)



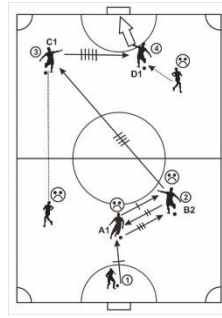
Gambar 6. Strategi Serangan 2-2 (Normal)

Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Formasi 2 *anchor* dan 2 *pivot*.
- 2) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada *anchor* (A1)
- 3) Ketika *anchor* sudah mendapatkan bola kemudian *passing flank* kanan (B2) dan *pivot* kiri (C1) lari menjemput bola.
- 4) Ketika *pivot* kiri mendapatkan bola dengan *one touch passing back pass* terhadap *flank* kanan (B1)
- 5) Ketika *anchor* kanan mendapatkan bola kembali secara bersamaan *anchor* kiri lari kedepan menuju gawang lawan dan bola *passing* kedepan menuju *anchor* (A1)
- 6) Ketika *anchor* (A1) mendapatkan bola tersebut segera *passing* menuju *pivot* kanan (D1) yang sudah ada di depan gawang.
- 7) Ketika *pivot* kanan (D1) mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

c. Strategi Serangan 3-1 (Sulit)

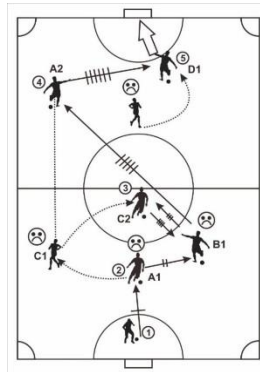


Gambar 7. Strategi Serangan 3-1 (Sulit)
Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada anchor
- 2) *Anchor* (A1) dan *flank* kanan (B2) melakukan *passing-passing* pendek agar pemain lawan terpancing untuk maju, ketika pemain lawan terpancing maju secara bersamaan *flank* kiri lari ke depan dan *flank* kanan passing menuju *flank* kiri melintang melewati tengah pertahanan lawan
- 3) Ketika *flank* kiri (C1) mendapatkan bola segera passing menuju *pivot* yang ada di depan gawang
- 4) Ketika *pivot* (D1) mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan.

d. Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit)



Gambar 8. Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit)
Sumber: Desain Peneliti

Cara pelaksanaan:

- 1) Bola dimulai dari kiper dan diberikan kepada *anchor*
- 2) *Anchor* (A1) memberikan bola kepada *flank* kanan (B1) kemudian *anchor* bergeser ke arah posisi *flank* kiri dan secara bersamaan *flank* kiri (C1) lari menuju jantung pertahanan lawan untuk meminta bola dari *flank* kanan.
- 3) Bola kemudian *passing* kepada *flank* kiri (C2) yang sudah ada di tengah setelah *flank* kiri mendapatkan bola kemudian *back pass* kepada *flank* kanan dan secara bersamaan *anchor* lari kedepan untuk mendapatkan bola.
- 4) Ketika *anchor* (A2) mendapatkan bola tersebut segera *passing* menuju *pivot* yang sudah ada di depan gawang.
- 5) Ketika *pivot* (D1) mendapatkan bola segera mencetak gol ke gawang lawan

D. Deskripsi data atas jawaban terhadap rumusan masalah validitas produk

1. Efektivitas produk

Efektivitas adalah suatu tujuan tingkat keberhasilan yang dihasilkan oleh seseorang dengan cara tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. dengan kata lain, semakin banyak rencana yang berhasil dicapai maka suatu kegiatan dianggap semakin efektif. Dan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “KBBI”, efektivitas ialah daya guna, keaktifan serta adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan antara seseorang yang melaksanakan tugas dengan tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan hasil data persentase skala kecil mendapatkan persentase angket respon pemain sebesar 92,2% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 88,75% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 94,7% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 93,4% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Didapatkan juga angket pengamatan peneliti sebesar 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 42% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 83% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit) dan mendapatkan persentase uji coba skala besar pada respon pemain yaitu dari sebesar 90,6% menjadi 92,2% untuk Strategi Serangan 3-1 (Mudah), 83,7% menjadi 88,75% untuk Strategi Serangan 2-2 (Normal), 93,1% menjadi 94,7% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sulit), 88,1% menjadi 93,4% untuk Strategi Serangan 3-1 (Sangat Sulit). Berdasarkan hasil data tersebut dapat dikatakan produk ini efisien efektif.

2. Efisiensi produk

Efisiensi suatu ukuran keberhasilan sebuah kegiatan yang dinilai berdasarkan besarnya sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam hal ini semakin sedikit sumber daya yang digunakan untuk mencapai hasil yang diharapkan maka prosesnya dapat dikatakan semakin efisien. Suatu kegiatan dapat dikatakan efisien jika ada perbaikan pada prosesnya, misalnya lebih aktif atau lebih bersemangat.

Produk strategi serangan *Between the Line* ini dinyatakan efisien dari hasil uji validasi ahli materi dan ahli media didapatkan persentase sebesar 98% (3-1 Mudah) 96% (2-2 Normal) 100% (3-1 Sulit) 98% (Sangat sulit) untuk ahli materi dan ahli media 1 dengan kategori sangat baik, 96% (3-1 Mudah) 96% (2-2 Normal) 100% (3-1 Sulit) 96% (3-1 Sangat sulit) ahli materi dan ahli media 2 dengan kategori sangat baik, 96% (3-1 Mudah) 98% (2-2 Normal) 90% (3-1 Sulit) 96% (3-1 Sangat sulit) untuk ahli materi dan ahli media 3 dengan kategori sangat baik, 82% (3-1 Mudah) 90% (2-2 Normal) 82% (3-1 Sulit) 82% (3-1 Sangat sulit) untuk ahli materi dan ahli media 4 dengan kategori sangat baik untuk uji coba skala kecil. Berdasarkan data hasil tersebut produk dinyatakan efisien.

3. Kepraktisan produk

Kepraktisan model strategi serangan *Between the Line* dapat di lihat dari analisis observasi partisipasi pada saat uji coba produk model strategi serangan.

- Model strategi serangan *Between the Line* pola serangan yang dapat membantu pemain untuk lebih efektif dalam menyerang dan mempunyai beberapa variasi.
- Model strategi serangan ini membantu pemain untuk lebih aktif dalam melakukan gerakan saat menyerang terlihat dengan keterlibatan pemain dalam menjawab angket yang diberikan oleh peneliti
- Pemain memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media *Tactical board*, Hal ini terlihat dari kemampuan pemain dalam mempraktikan serangan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam respon pemain.
- Pelatih dapat menggunakan media dengan mudah. Hal ini terlihat dari tidak adanya kendala saat pelatih menggunakan media dalam kegiatan.

4. Performa produk

Performa merupakan seberapa baik ataupun seberapa hebatnya kualitas pemain yang berkaitan dengan karakteristik utama suatu produk. dengan model strategi serangan *Between the Line* ini disesuaikan karakter pemain putra dan putri AFK Grobogan.

a. *Features*

Merupakan karakteristik pendukung atau pelengkap dari karakteristik utama suatu produk. Media pendukung karakteristik ini adalah bola sebagai alat utama. dengan kriteria sangat baik.

b. Kehandalan

Merupakan kehandalan dimensi kualitas model strategi serangan atau produk yang telah dilakukan oleh peneliti. dimana peneliti menggunakan *Tactical board* sebagai media karena kualitas yang baik, produk telah di validasi oleh materi dan ahli media dengan kriteria sangat baik

c. Kesesuaian

Kesesuaian adalah kualitas produk dengan standar yang diinginkan. Pada dasarnya, setiap produk memiliki standar ataupun spesifikasi yang telah ditentukan, Model strategi serangan *Between the Line* ini dibuat dengan kesesuaian atau kebutuhan tim. Pada model strategi serangan ini kesesuaian model di validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kriteria sangat baik.

d. Ketahanan

Ketahanan suatu produk biasanya diukur dengan umur atau waktu tahan suatu produk. Model strategi serangan *Between the Line* ini di uji ketahanan oleh ahli materi dan ahli dengan mengisi lembar validasi yang mendapatkan kriteria sangat baik.

e. Estetika/Keindahan

Estetika adalah dimensi kualitas yang berkaitan dengan tampilan, bunyi, rasa maupun bau suatu produk. Model strategi serangan *Between the Line* tak lepas dari saran dan komentar para ahli materi dan ahli media. Peneliti mendapatkan berbagai saran dan komentar guna untuk memperindah atau memperbaiki produk.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat pada penelitian pengembangan ini adalah pengembangan Strategi serangan *Between the Line* 3-1 Mudah, 2-2 Normal, 3-1 Sulit dan 3-1 Sangat sulit berupa *Storyboard Script* dan video analisa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, R. F., & Adi, S. (2019). Pengembangan Model Latihan Menyerang Futsal Menggunakan Formasi 3-1. *Sport Science and Health*.
- Daryanto, Z. P. (2013). Pengembangan Model Latihan Strategi Serangan dalam Permainan Futsal. *Jurnal Pendidikan Olahraga*.
- Fitranto, N., & Budiawan, R. (2019). Analisis Menyerang TIMNAS Futsal Putri Indonesia pada Piala AFF Women Futsal Championship Tahun 2018. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*.
- Khafidta, V., Dr. Muhtarom, S. M., & Nurina Happy, S. M. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Limit Fungsi untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Siswa*. Semarang.
- Narlan, A., Juniar, D. T., & Millah, H. (2017). Pengembangan Instrumen Keterampilan Olahraga Futsal. *Jurnal Siliwangi*.

- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*.
- Paranoan, A., & Prastya, A. N. (2019). Pengembangan Model Latihan Build Up Menyerang pada Permainan Futsal. *Jurnal Ilmiah Sport and Education*.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kualitatif kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Y. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Zain, H. S. (2013). *Tingkat Pengetahuan Taktik dan Strategi Futsal Anggota Ekstrakurikuler Futsal SMA Negeri 7 Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.