PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PASSING* BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2012/2013

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka Penyelesaian Studi Strata 1

Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

AKHMAD LUKMAN MUSTOFA

6101409043

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2013

SARI

AkhmadLukmanMustofa, 2013,*Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012/2013.*Skripsi.Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Dra. Heny Setyawati, M.Si, (2)Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan, passing Bolabasket menggunakan kartu tugas, Penjasorkes, Siswa SMP

Rumusan masalah dalam penelitian adalah bagaimana media kartu tugas untuk pembelajaran passing Bolabasket yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang? Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam memahami teknik dasar passing Bolabasket.

Prosedur pengembangan yang digunakan meliputi beberapa tahap ; 1)menganalisis produk yang akan dikembangkan, 2) mengembangkan produk awal(media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas), 3) validasi ahli dengan menggunakan satu ahli penjas dan dua ahli pembelajaran,4) uji coba lapangan yang meliputi uji kelompok kecil di kelas VIII B (34 peserta didik) dan uji kelompok besar di kelas VIII C dan VIII F (dengan jumlah keseluruhan 64 peserta didik), 5) revisi produk, dan hasil produk pengembangan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kualitas produk menggunakan (1) kuesioner yang diperoleh dari evaluasi ahli, (2) data pengambilan denyut nadi sebelum dan sesudah pembelajaran, (3) kuesioner respon psikomotorik, kognitif, afektif peserta didik dengan angket, (4) pengamatan keefektifan teknik dasar yang digunakan dalam produk yaitu *chest pass*, *bounce pass, dan over head pass*.

Dari hasil penelitian diperoleh data evaluasi ahli yaitu, ahli Penjas 78,33% (baik), ahli pembelajaran I 91,66% (sangat baik), ahli pembelajaran II 81,66% (baik), uji coba kelompok kecil 89% (baik), dan uji coba lapangan 92,32 % (sangat baik).kemudianPeningkatanrata-rata denyut nadi peserta didik setelah pembelajaran mengalami kenaikan sebesar 63,76 %dan kenaikan denyut nadi maksimal sebesar 70 % Dari data yang ada maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan bagi peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang kabupaten Banyumas.

Simpulan pemanfaatan atau penggunaan produk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dalam pembelajaran Penjasorkes SMP memberikan pengaruh terhadap intensitas fisik peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan alokasi waktu pembelajaran serta memberikan pengalaman koordinasi gerak kompleks kepada peserta didik. Saran bagi guru Penjasorkes di SMP dapat menggunakan media pembelajaran ini di sekolah, dalam pembelajaran permainan Bolabasket SMP kelas VIII di tahun ajaran baru.

ABSTRACT

Akhmad Lukman Mustofa, 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012/2013.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: (1) Dra. Heny Setyawati, M.Si, (2) Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.

Clue word : Improving, Basketball Passing using the Card Task, Sport Education, Yunior High School students.

The research aim is to improve and produce the result namely the teaching method passing Basketball uses the card task in studiying of sport lesson for Yunior High School students of sport education.

The improving procedure that used by some steps ; 1) To analyze the result that will be improved, 2) To improve the first result (the teaching method passing Basketball uses the card task), 3) The expert validation using one sportsman and two teachers, 4) A try out the field by a small group (34 students) and a big group (64 students), 5) To resive and improve the result. The using instrument is to know the result quality by 1) Quesionnaires from a sportman, 2) The data of the artery beat getting before and after studying, 3) The response quesionnaire of psychomotori, cognitive, and affective of the student by questionnaire, 4) The monitoring of the base tecnique effective that is used in the result namely chest pass, bounce pass, and verhead pass.

From the searching result is got a evaluation data namely sportman 78, 33% (good), the first sport teacher 191,66% (excellent), the second sport teacher 81,66% (good), the try out of small group 89% (good) and the try out of big group 92,32% (excellent). Then the student increase the artery beat average maximum until63,76% after studying and the artery beat increase is 70%. We can conclude from the data that the teaching method Passing Basketball uses the card task can be used the student of the first state Yunior High School of Ajibarang Banyumas.

The Using conslusion of the teaching result of Passing Basketball uses the card task in studying of sport lesson from Yunior Haigh School student gives the influence of teh physic intensity of student, can solve teh problem, it i teh limitedness of instrument and infrastucture at school , can solve teh limitedness of the teaching time and give the coordination aexperience of complex gesture from the student. The sport teacher should use that teaching method at school, on the teaching of playing Basketball at Yunior High School of the eight grade in this year.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Negeri Semarang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Mei 2013

Yang membuat Pernyataan

Akhmad Lukman Mustofa

NIM. 6101409043

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari :

Tanggal :

Panitia ujian :

Ketua	Sekretaris
Dr. H. Harry Pramono, M. Si	Agus Pujianto, S. Pd., M. Pd
NIP. 195910191985031001	NIP. 197302022006041001

Dewan penguji :

1. Drs. Hermawan Pamot R, M. Pd (Ketua) _____

   NIP. 196510201991031002

2. Dra. Heny Setyawati, M. Si (Anggota) _____

   NIP. 196706101992032001

3. Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd (Anggota) _____

   NIP. 196109031988031002

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Hidup adalah sebuah proses perjuangan yang panjang dan harus dijalani dengan sabar, ikhlas dan tawakal. Semua angan-angan hanyalah rencana tanpa kita tahu apa yang akan terjadi esok.
2. Kesuksesan tidak akan datang bagi orang yang menunggu tanpa berbuat, kesuksesan hanya bagi orang yang selalu berbuat untuk mewujudkan apa yang diinginkannya.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

PERSEMBAHAN

1. Yang tercinta kedua orang tua saya : Bapak Maskun Mustofa dan Ibu Mumbasitoh, terimakasih atas segala dukungan, do'a, dan kasih sayang , serta nasehat dari bapak dan ibu.
2. Yang tercinta ketiga kakak saya : Isti'anah, Akhmad Nawawi dan Inayah serta adik saya Ifadah, terimakasih atas dukungan dan semangat dari kalian.
3. Teman-teman PJKR angkatan 2009 dan almamater FIK UNNES Tercinta.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Alloh SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2012/2013. Dengan demikian penulis dapat menyelesaikan studi Program Sarjana, di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum, selaku Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. H. Harry Pramono, M. Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd, selaku ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Heny Setyawati M. Si, selaku pembimbing I, yang dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, dan arahan sejak permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini.
5. Drs. Mugiyo Hartono, M. Pd, selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dengan sabar dan kritis terhadap permasalahan serta memberikan motivasi mulai awal hingga akhir untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Dr. Taufiq Hidayah, M. Si, atas berkenannya sebagai Ahli Penjas yang telah memberikan evaluasi dan masukan terhadap produk skripsi.
7. Slamet, S.Pd, M.Pd, selaku kepala SMP Negeri 1 Ajibarang yang telah memberikan ijin penelitian.
8. Drs. Ketut Handijatmo dan Kusmanto S.Pd, selaku guru Pendidikan Jasmani SMP Negeri 1 Ajibarang yang telah berkenan sebagai Ahli Pembelajaran dan memberikan petunjuk dan saran terhadap produk skripsi ini.
9. Siswa kelas VIII SMP N 1 Ajibarang, yang telah bersedia menjadi responden penelitian.
10. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
11. Bapak, Ibu, kakak, dan adik tercinta, dan keluarga yang banyak memberikan dorongan, kasih sayang, dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas bantuan dan kerjasama yang telah diberikan dalam penelitian ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah mereka berikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Penjasorkes di masa depan.

Semarang, Mei 2013

Peneliti,

Akhmad Lukman Mustofa

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR JUDUL i

SARI ii

ABSTRACT iii

PERNYATAAN KEASLIAN iv

PENGESAHAN v

MOTO DAN PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Penelitian 1
1.2 Perumusan Masalah 7
1.3 Tujuan Penelitian 7
1.4 Spesifikasi Produk 8
1.5 Manfaat Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 10

2.1 Paradigma Pendidikan Jasmani 10
2.1.1 Pengertian Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan 10
2.1.2 Peserta Didik Sebagai Pusat Pembelajaran *(Student Centered)* 10
2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani 13
2.3 Pendidikan Jasmani SMP 14
2.3.1 Pendidikan Jasmani 14
2.3.2 Materi Pendidikan Jasmani SMP 15
2.3.3 Perencanaan Pendidikan Jasmani 16
2.3.4 Implikasi Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani 18
2.4 Pengertian Pembelajaran 19
2.5 Pengertian Model Pembelajaran 20
2.6 Kelompok Model Pembelajaran 22
2.7 Karakteristik Permainan Bolabasket 23
2.7.1 Permainan Bolabasket 23
2.7.2 Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket 23

2.7.2.1 Lapangan Bolabasket 23
2.7.2.2 Bola Basket 24
2.7.2.3 Keranjang Basket 25
2.7.2.4 Papan Pantul 25
2.7.2.5 Tiang Basket 26
2.7.3 Tujuan Permainan Bolabasket 26
2.7.4 Analisis Pola Gerak Dominan Dalam Permainan Bolabasket 27
2.7.5 Teknik Dasar Permainan Bolabasket 28
2.8 Karakteristik Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas 35
2.8.1 Pengertian Kartu Tugas 35
2.8.2 Teknis pembelajaran passing bolabasket Menggunakan Kartu Tugas 36
2.8.3 Manfaat Kartu Tugas 37
2.8.4 Tujuan Kartu Tugas 39
2.9 Kerangka Berpikir 39
BAB III METODE PENELITIAN 41
3.1 Model Pengembangan 41
3.2 Prosedur Pengembangan 42
3.2.1 Melakukan Analisis Produk yang akan dikembangkan 42
3.2.2 Mengembangkan Produk Awal 42
3.2.3 Validasi Ahli 43
3.2.4 Uji Coba Lapangan 43
3.2.5 Revisi Produk 44
3.3 Uji Coba Produk 45
3.3.1 Desain Uji Coba 45
3.3.2 Subjek Uji Coba 46
3.3.3 Jenis Data 47
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data 47
3.4 Analisis Data Produk 54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 56
4.1 Hasil Penelitian 56
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan 56
4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal 58
4.1.3 Validasi Ahli 59
4.1.4 Data Uji Coba Skala Kecil 63
4.1.5 Revisi Produk setelah Uji Coba Skala Kecil 65
4.1.6 Data Uji Coba Skala Besar 69

PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.7 Data Uji Instrumen 70
4.2 Hasil Pengembangan 72
4.2.1 Analisis Data Hasil Penilaian Ahli 72
4.2.2 Analisis Data Hasil Kuesioner Guru Penjas 78
4.2.3 Analisis Data Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor 88
4.2.4 Analisis Data Kualitas Gerak 92
4.2.5 Analisis Data Penghitungan Denyut Nadi 92
4.2.6 Minat dan Ketertarikan Peserta didik terhadap Produk 94
4.2.7 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Besar 96
4.3 Pembahasan 96
BAB V KAJIAN DAN SARAN 100
5.1 Kajian 100
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk 102
DAFTAR PUSTAKA 104
LAMPIRAN 106

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1.1 Sarana dan Prasarana Olahraga Bolabasket SMP N 1 Ajibarang .. 5
3.1 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Ahli 48
3.2 Skor Jawaban Kuesioner Ya dan Tidak untuk Guru 49
3.3 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Guru 49
3.4 Hasil Penilaian Kuesioner untuk Peserta didik 51
3.5 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator untuk Peserta Didik 51
3.6 Klasifikasi Persentase Kelayakan Produk..... 55
4.1 Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli 60
4.2 Saran dan Perbaikan dari Ahli 61
4.3 Rata-rata Denyut Nadi 64
4.4 Kendala dan Hambatan Uji Coba Skala Kecil 64
4.5 Distribusi Penyebaran Skala Item Kognitif, Afektif, Psikomotor ... 70
4.6 Klasifikasi Persentase 72
4.7 Hasil Penilaian Ahli Kesesuaian Produk dengan SK dan KD 73
4.8 Hasil Penilaian Ahli Kesesuaian Produk dengan Peserta Didik 74
4.9 Hasil Penilaian Ahli Kesesuaian Produk dengan Keaktifan 76
4.10 Hasil Penilaian Ahli Kesesuaian Produk dengan Kelayakan 77
4.11 Hasil Kuesioner Kesesuaian Produk Dengan SD dan KD..... 79
4.12 Hasil Kuesioner Pengaruh Produk Ranah Kognitif 81
4.13 Hasil Kuesioner Pengaruh Produk Ranah Afektif 82
4.14 Hasil Kuesioner Pengaruh Produk Ranah Psikomotor 83
4.15 Hasil Kuesioner Pengaruh Produk terhadap Keaktifan 84
4.16 Hasil Kuesioner Kelayakan Produk 86
4.17 Penentuan Kategori dan Rentangan Skor 88
4.18 Data Skor Minimal, Maksimal, Mean dan SD 89
4.19. Rentangan Skor, Kategori dan Frekuensi setiap Aspek 89
4.20 Hasil Pengamatan Kualitas Gerak Passing Bolabasket 92
4.21 Data Rerata, Skor Maksimal, Minimal, Mean, dan SD 93

4.22 Penghitungan Minat Peserta Didik 95
4.23 Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli 99

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Diagram Student Centered 12
2.2 Lapangan Bolabasket 24
2.3 Bola Basket 24
2.4 Keranjang Basket 25
2.5 Papan Pantul..... 25
2.6 Tiang Basket 26
2.7 Gerakan Chest Pass..... 30
2.8 Gerakan Over Head Pass..... 31
2.9 Gerakan Bounce Pass..... 32
2.10 Gerakan Dribbling..... 34
3.1 Diagram Prosedur pengembangan 44
3.2 Diagram Pelaksanaan Uji Coba Produk..... 46
4.1 Rotasi Perpindahan dalam Permainan..... 67
4.2 Rancangan Sasaran Tembak dalam permainan..... 69
4.3 Frekuensi Kognitif Semua Peserta Didik..... 90
4.4 Frekuensi Afektif Semua Peserta Didik..... 90
4.5 Frekuensi Psikomotor Semua Peserta Didik..... 91
4.6 Minat dan Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Kartu Tugas..... 95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing 106
2. Surat ijin Observasi 107
3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi 108
4. Surat Ijin Penelitian 109
5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian 110
6. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli 111
7. Lembar Evaluasi untuk Ahli 113
8. Kisi-kisi Kuesioner untuk Guru 118
9. Kuesioner Penelitian untuk Guru 121
10 Kisi-kisi Kuesioner untuk Peserta didik 126
11 Lembar Kuesioner untuk Peserta Didik 129
12 Hasil Pengisian Kuesioner Ahli 134
13 Hasil Pengisian Kuesioner Guru 135
14 Silabus Pembelajaran 136
15 Daftar Nama Peserta Didik sebagai Subjek Skala Kecil..... 137
16 Hasil Penghitungan Denyut Nadi Uji Coba Skala Kecil..... 138

PERPUSTAKAAN UNNES

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan proses pembelajaran secara menyeluruh dan berkembang, dimana Penjasorkes sebagai media untuk mendorong keterampilan motorik, fisik, kognitif serta penalaran penghayatan nilai (sikap mental, spiritual, emosional dan sosial).

Pendidikan jasmani sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih serta dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu salah satunya untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian dan kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan dunia (UU RI Nomor 3 Tahun 2005). Didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru diharapkan mengajar berbagai keterampilan gerak

dasar, teknik dan strategi permainan serta olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, dan kerjasama) serta pembiasaan pola hidup sehat.

Pendidikan jasmani mempunyai hubungan yang sangat erat dengan belajar gerak dimana belajar gerak merupakan salah satu bentuk belajar yang mempunyai tujuan dalam peningkatan kualitas gerak tubuh. Di dalam pendidikan jasmani, belajar gerak berperan dalam pengembangan ketrampilan dan gerak tubuh dan penugasan pola gerak ketrampilan olahraga.

Pendidikan jasmani merupakan bentuk pendidikan gerak untuk kualitas kehidupan manusia. Oleh karena itu, pendidikan gerak perlu menjadi referensi dalam penyelenggaraan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani di sekolah bukan hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jasmani saja, akan tetapi proses pembelajaran pendidikan jasmani juga sebagai salah satu media untuk memecahkan masalah gerak. Pendidikan jasmani yang baik harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak. Pengetahuan tersebut akan membuat anak mampu memahami bagaimana suatu ketrampilan dipelajari hingga tingkatnya yang lebih tinggi. Dengan demikian, seluruh gerakannya bisa lebih bermakna.

Paradigma yang berkembang bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang baik bertujuan untuk mengembangkan sikap positif terhadap gerak atau aktivitas jasmani, permainan dan olahraga. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang akan digunakan merupakan pengembangan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. Pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kognitif peserta didik dalam

pemahaman gerak dasar untuk lebih bergerak aktif, dan urgensinya dilakukan penelitian ini agar peserta didik mampu mengenal lebih dahulu arti penting olahraga pada umumnya dan pendidikan jasmani pada khususnya sehingga tujuan dari pendidikan jasmani dan olahraga dapat tercapai.

Ditengarai bahwa guru Penjasorkes dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung monoton, tidak menarik, dan membosankan, sehingga peserta didik tidak memiliki semangat dan motivasi dalam mengikuti pembelajaran Penjasorkes. Dampak dari itu tidak disadari akan mempengaruhi terhadap tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang dapat dikembangkan sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik akan tidak berkembang secara optimal pada masanya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberikan kontribusi bibit-bibit atlet yang berpotensi dapat dikembangkan pada pembinaan prestasi olahraga.

Model pembelajaran Penjasorkes merupakan salah satu upaya menyeleseikan permasalahan-permasalahan dilapangan pada saat kegiatan belajar. Dari hasil pengamatan selama ini, model pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan oleh para guru Penjasorkes dapat membawa suasana yang inovatif, dengan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memotifasi peserta didik untuk lebih berpeluang untuk mengeksploitasi gerak secara luas dan bebas, sesuai tingkat kemampuan yang dimiliki.

Padahal kenyataan dilapangan mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama saat ini masih banyak

menemui kendala, baik yang disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal. Faktor eksternal yang sering menghambat proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai dan adapun faktor internal yang sering menjadi penyebab kurang berhasilnya proses pembelajaran adalah kurangnya kreatifitas guru dalam mengelola proses pembelajaran. Guru kurang mampu menciptakan kreatifitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk dapat menjadikan peserta didiknya memahami tentang teknik dasar di masing-masing cabang olahraga.

SMP Negeri 1 Ajibarang adalah salah satu dari 3 SMP Negeri di kecamatan Ajibarang. Letak SMP Negeri 1 Ajibarang berada di tengah kota Ajibarang tepatnya di jalan raya No. 2 Ajibarang RT 02 RW 09. Sebagian besar peserta didiknya berasal dari kecamatan Ajibarang (65%) dan kecamatan lain di sekitar kecamatan Ajibarang (35%). Kondisi sosial ekonomi masyarakat (orang tua peserta didik) sebagian besar dari kalangan masyarakat menengah ke bawah, antara lain buruh tani, pedagang, karyawan swasta dan sebagian kecil PNS. Kepedulian masyarakat terhadap sekolah cukup baik, namun kontribusi terhadap pengembangan pendidikan atau sekolah belum seperti yang diharapkan.

Peneliti telah melakukan survei awal Pada tanggal 13 Oktober 2012 untuk mengetahui sarana dan prasarana olahraga Bolabasket dan mengamati proses belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya proses pembelajaran Bolabasket serta mengetahui efektifitas pengajaran Bolabasket yang diberikan kepada siswa SMP Negeri 1 Ajibarang.

Hasil survei tentang sarana dan prasarana olahraga Bolabasket di SMP Negeri 1 Ajibarang terlihat pada table berikut :

Tabel 1.1 Sarana dan Prasarana Olahraga Bolabasket di SMP N 1 Ajibarang

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Lapangan bolabasket ukuran standar	1	Baik
2	Ring basket	2	Baik
3	Tiang basket	2	Baik
4	Bola basket ukuran standar	9	Baik

(Sumber: hasil survei awal Oktober 2012)

Sesuai dengan kompetensi dasar pada materi permainan bola besar khususnya Bolabasket bagi kelas VIII, disebutkan bahwa siswa dapat mempraktikkan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan baik serta nilai kerjasama dan toleransi. Kenyataan yang ada dalam proses pembelajaran permainan bola besar, khususnya pembelajaran Bolabasket di SMP Negeri 1 Ajibarang masih kurang dari yang diharapkan.

Peneliti mengamati dalam proses pembelajaran Bolabasket siswa kelas VIII pada tanggal 3 dan 4 Januari 2013 di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berlokasi di daerah peneliti yaitu SMP Negeri 1 Ajibarang, dari hasil pengamatan diperoleh hasil yang masih jauh dari harapan dan belum sesuai dengan tahapan pembelajaran pada umumnya. Pada proses pembelajaran Bolabasket ditemui beberapa hal, antara lain :

1. Peserta didik cenderung jenuh mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran masih bersifat monoton, dimana guru masih berperan sebagai pemberi informasi utama.
2. Guru penjas hanya menggunakan metode demonstarsi untuk menyampaikan materi diberikan kepada peserta didik.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru, artinya siswa hanya mempraktikkan tugas gerak sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru penjas dalam proses pembelajaran.
4. Siswa tidak bisa mengeksplor tugas gerak yang diberikan oleh guru penjas dengan optimal, karena hanya melihat guru saat demonstari gerakan.
5. Pembelajaran Bolabasket yang diberikan oleh guru penjas masih belum dikemas dalam bentuk modifikasi, karena masih menggunakan sarana dan prasarana standar orang dewasa.
6. Kurangnya pemahaman peserta didik tentang gerakan-gerakan teknik dasar Bolabasket dengan baik dan benar, karena guru tidak menyampaikan secara jelas tahapan-tahapan mempraktikkan tugas gerak dalam pembelajaran teknik dasar Bolabasket.

Berdasarkan latar belakang diatas, perlu adanya pengembangan pembelajaran yang memaksimalkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat mengoptimalkan pemahaman bagi peserta didik dalam pembelajaran Bolabasket. Pengembangan yang dilakukan berupa "**"Pengembangan Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas Pada Pembelajaran Penjasorkes"**.

Pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan kartu tugas sebagai media untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kartu tugas digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Kartu tugas berisi tentang tahapan-tahapan tugas gerak yang perlu dipraktikkan oleh peserta didik, dimana tahapan itu terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan *(follow through)*. Kartu tugas ini dilengkapi dengan gambar-gambar untuk mempermudah peserta didik memahami tugas gerak yang diberikan.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian tentunya mempunyai permasalahan yang akan diteliti, dianalisis dan diusahakan untuk pemecahannya. Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dikaji adalah bagaimana media pengembangan kartu tugas untuk pembelajaran passing Bolabasket yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pengembangan kartu tugas untuk pembelajaran passing Bolabasket yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP N 1 Ajibarang kabupaten Banyumas dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang sesuai dengan karakteristik siswa SMP Negeri 1 Ajibarang, yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik) secara efektif dan efisien sehingga dapat mengatasi kesulitan dalam pengajaran Bolabasket.

Produk yang dihasilkan diharapkan akan bermanfaat sebagai referensi tambahan dalam dunia pendidikan. Manfaat produk antara lain :

1. Mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran Penjasorkes, khususnya pembelajaran passing Bolabasket.
2. Mengoptimalkan pendekatan yang variatif bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang pembelajaran passing Bolabasket.
3. Mengaktifkan kognitif peserta didik melalui analisis perintah dalam bentuk media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran dan menjalankan sesuai perintah agar peserta didik merasa paham dengan materi dalam perintah tersebut.

PERPUSTAKAAN UNNES

1.5 Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas bagi siswa SMP ini sangat penting dilakukan, mengingat pembelajaran Bolabasket yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani selama ini masih jauh dari yang diharapkan. Pembelajaran Bolabasket masih bersifat tradisional karena

masih menggunakan peraturan Bolabasket yang baku. Padahal tidak semua peserta didik mampu menerapkan peraturan baku dalam permainan Bolabasket.

Pemecahan masalah pembelajaran Bolabasket di Sekolah Menengah Pertama (SMP), melalui penerapan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas bagi siswa SMP ini diharapkan dapat digunakan dan membantu para guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran teknik dasar Bolabasket, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkatkan dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Paradigma Pendidikan Jasmani

2.1.1 Pengertian Penjasorkes

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, mengembangkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap positif dan kecerdasan emosi (Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2006 : 1).

Menurut Adang Suherman (2000 : 22) dijelaskan, Penjasorkes dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu sudut pandang tradisional dan sudut pandang modern. Sudut pandang tradisional menganggap manusia terdiri dari dua komponen utama yang di pilah-pilah, yaitu jasmani dan rohani. Oleh karena itu, Penjasorkes dapat diartikan sebagai proses pendidikan untuk keselarasan tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa. Sedangkan Penjasorkes menurut pandangan modern menganggap manusia sebagai kesatuan yang utuh *(holistik).* Oleh karena itu, pendidikan jasmani melalui proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani.

2.1.2 Peserta Didik Sebagai Pusat Pembelajaran *(Student Centered)*

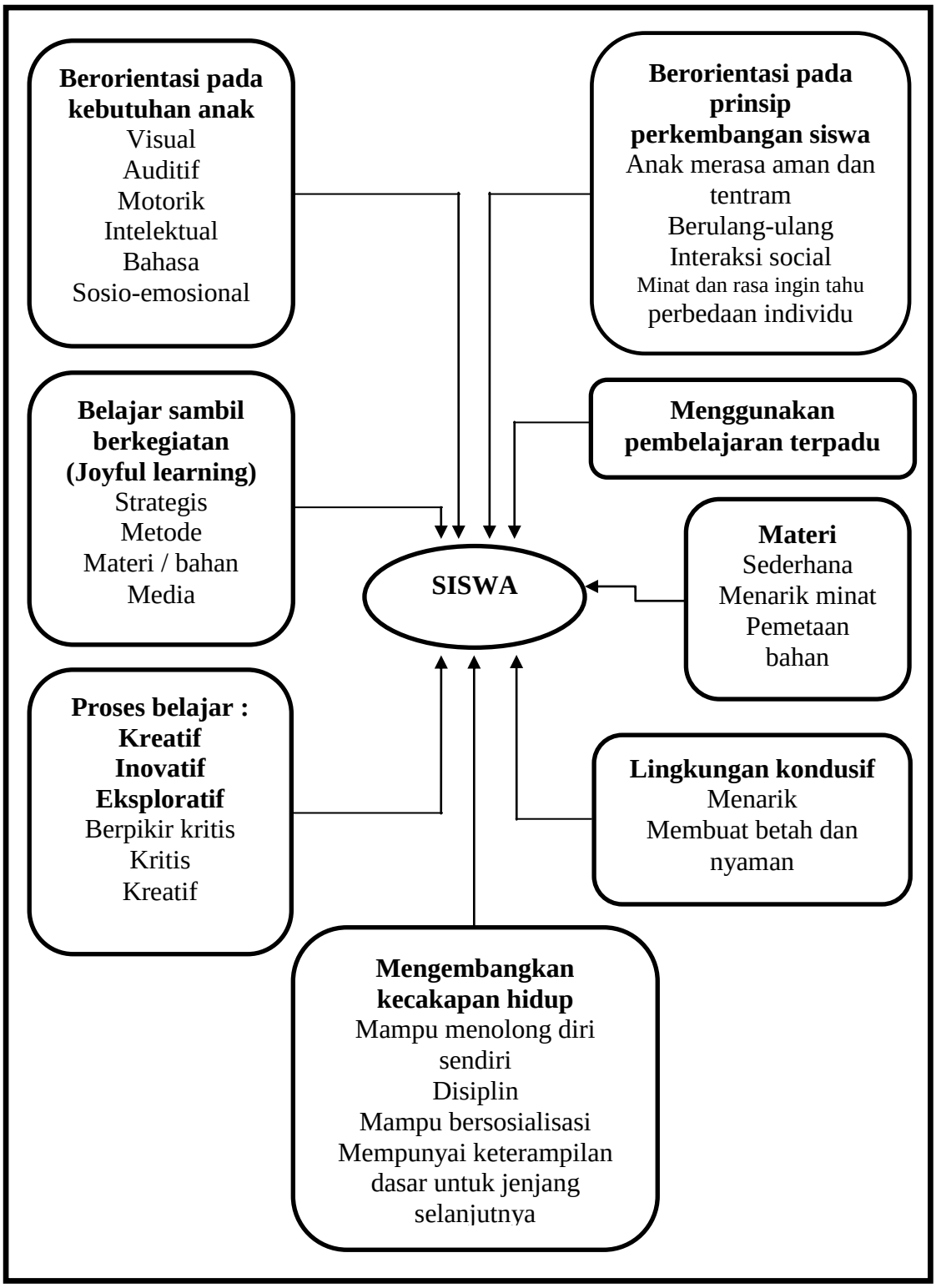
Menurut Radno Harsanto (2007 : 14-17) dijelaskan, Proses pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pemahaman dalam hal ini, peserta didik menjadi bagian yang amat penting karena dari sinilah seluruh bangunan proses pendidikan

akan dimulai. Relasi pendidik dengan peserta didik menjadi relasi yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi peserta didik sebagai pribadi dan subjek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran.

Proses pedagogik yang cocok adalah pedagogik kontruktivisme yaitu pendekatan yang lebih menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar dan bertanggung jawab atas proses belajarnya. Pengajar menjadi narasumber yang melontarkan gagasan yang akan diolah, diseleksi, dan dikritisi atau bahkan mungkin ditolak oleh pembelajar. Apa yang dilontarkan oleh pengajar tidak lain hanyalah bahan mentah bagi pembelajar. Pembelajar dapat mengusulkan bahan alternatif. Pembelajaran merupakan pusat komunikasi. Model-model komunikasi edukatif yang ditekankan memuat unsur eksplorasi, penyeledikan sendiri, sikap selalu bertanya, kritis, serta merelatifkan pendapat yang berlaku umum.

Proses pembelajaran dirancang, dikontruksi dan dikondisikan untuk peserta didik (diagram 2.1). Kontruksi proses pembelajaran dapat dimulai dengan adanya perubahan paradigma pendekatan dalam proses belajar mengajar. Perubahan dari pendekatan yang behavioristik ke pendekatan pembelajaran yang kontruktivisik, memfungsikan dan melatih secara optimal organ otak sebagai organ berfikir, mengakomodasi multikecerdasan peserta didik dan sebagainya.

Pendidikan yang berbasis kompetensi memberi bekal kepada peserta didik kemampuan untuk menghadapi perubahan-perubahan yang cepat, kemampuan untuk menyesuiakan diri, dan minat untuk belajar terus menerus. Mereka adalah orang-orang yang siap untuk selalu belajar dan terbuka pada hal-hal yang baru serta kritis mengenai diri dan lingkungannya.



Gambar 2. 1 SISWA SEBAGAI PUSAT PEMBELAJARAN *(Student Centered)*

(Harsanto, 2007 : 14-17)

2.2 Tujuan Pendidikan Jasmani

Menurut Adang Suherman (2000 : 22), sama halnya dengan pengertian pendidikan jasmani, tujuan pendidikan jasmani seringkali dituturkan dalam redaksi yang beragam, namun keragaman penuturan tujuan pendidikan jasmani tersebut pada dasarnya bermuara pada pengertian pendidikan jasmani itu sendiri. Pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan sekaligus merupakan proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan jasmani. Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui pendidikan jasmani mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan pendidikan jasmani tidak hanya pada aspek jasmani saja, akan tetapi juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual. Tujuan jasmani bersifat menyeluruh, maka tidak jarang kita menemukan rumusan tujuan jasmani yang penuturan dan pengklasifikasiannya beraneka ragam.

Menurut Adang Suherman (2000 : 23) secara umum tujuan pendidikan jasmani dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu :

a. Perkembangan fisik

   Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari organ tubuh seseorang *(physical fitness).*

b. Perkembangan gerak

   Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, sempurna *(skillful).*

c. Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang pendidikan jasmani ke dalam lingkungannya sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab peserta didik.

d. Perkembangan sosial.

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

2.3 Pendidikan Jasmani

2.3.1 Pendidikan Jasmani SMP

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap peserta didik.

Materi mata pelajaran pendidikan jasmani SMP yang meliputi : pengalaman mempraktikan keterampilan dasar permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri atau senam, aktivitas ritmik, akuatik, (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas *(out door.)* Disajikan untuk membantu peserta didik agar

memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien dan efektif.

Adapun implementasinya perlu dilakukan secara terencana, bertahap, dan berkelanjutan, yang pada gilirannya peserta didik diharapkan dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri dan menghargai manfaat aktivitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang. Dengan demikian, akan terbentuk jiwa sportif dan gaya hidup aktif (BSNP, 2006 : 1)

2.3.2 Materi Pendidikan Jasmani SMP

Struktur materi pendidikan jasmani dikembangkan dan disusun dengan menggunakan model kurikulum kebugaran jasmani dan pendidikan olahraga. Asumsi yang digunakan model ini adalah untuk menciptakan gaya hidup sehat dan aktif, dengan demikian manusia perlu memahami hakikat kebugaran jasmani dengan menggunakan konsep latihan yang benar.

Olahraga merupakan bentuk lanjut dari bermain, dan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan keseharian manusia. Untuk dapat berolahraga secara benar, manusia perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang memadai. Pendidikan jasmani diyakini dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk :

a. Berpartisipasi secara teratur dalam kegiatan olahraga.
b. Pemahaman dan penerapan konsep yang benar tentang aktivitas-aktivitas tersebut agar dapat melakukannya secara aman.

c. Pemahaman dan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam aktivitas-aktivitas tersebut agar terbentuk sikap dan perilaku sportif dan positif, emosi stabil, dan gaya hidup sehat (BSNP 2006 : 1).

2.3.3 Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Perencanaan merupakan bagian integral dari pengajaran yang efektif. Efektivitas pengajaran akibat diadakannya perencanaan akan nampak lebih jelas manakala guru ingin menerapkan model-model atau materi pembelajaran yang tidak pernah diterapkan sebelumnya atau pada saat dihadapkan dengan lingkungan pembelajaran yang serba terbatas. Untuk itu kemampuan membuat perencanaan bagi calon guru pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari upaya meningkatkan kemampuan guru dalam keterampilan mengajarnya (Rusli Lutan, 2000 : 1).

Kedudukan perencanaan dalam proses belajar mengajar memegang peranan yang sangat penting bila dilihat dari konsep mengajar. Menurut Hough dkk dalam Rusli Lutan (2000 : 3) mendefinisikan mengajar sebagai proses penataan manusia, materi, dan sumber-sumber untuk keperluan kelancaran proses belajar. Khususnya untuk pendidikan jasmani, penataan dalam proses pembuatan perencanaan mengajar pendidikan jasmani nampak lebih penting mengingat lingkungan belajarnya yang agak unik. Pentingnya suatu perencanaan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain :

a) Untuk mengajar yang relatif terbatas

Jumlah waktu yang relatif terbatas untuk mengajar pendidikan jasmani merupakan salah satu faktor pentingnya membuat perencanaan pengajaran. Rata-rata frekuensi mengajar pendidikan jasmani dalam seminggu adalah satu kali dengan jumlah waktu sekitar 2x30 atau 40 menit.

b) Jumlah peserta didik dan fasilitas

Jumlah peserta didik yang cukup banyak dan peralatan serta fasilitas yang relatif terbatas, akan mempengaruhi teknik dan strategi mengajar agar tujuan pengajaran dapat tercapai dengan baik.

c) Latar belakang guru

Walaupaun kemungkinan besar semua guru pendidikan jasmani adalah lulusan dari lembaga persiapan guru pendidikan jasmani, namun tidak menutup kemungkinan guru pendidikan jasmani harus mengajar pelajaran yang tidak diperolehnya waktu mengikuti pendidikan. Dalam hal ini perencanaan pengajaran sangat membantu guru agar dapat mengajar dengan baik.

d) Karakteristik peserta didik

Setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, seperti kemampuan fisik, pengetahuan, minat, lingkungan sosial dan ekonomi, dan letak geografisnya. Semua itu memerlukan perencanaan yang baik sehingga semua peserta didik ikut belajar sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangannya.

e) Keterlibatan guru lain

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Terkadang guru pendidikan jasmani memerlukan bantuan guru lain untuk mengawasi program yang diberikan kepada peserta didik. Dalam kasus demikian perencanaan perlu dibuat sehingga guru yang terlibat tahu secara pasti arah, tujuan, dan jenis kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik yang diawasinya.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa proses mengajar pada dasarnya adalah proses penataan yang akan selalu melibatkan proses sebelum pelaksanaan (perencanaan), pelaksanaan (melaksanakan rencana), dan proses setelah pelaksanaan (evaluasi).

2.3.4 Implikasi Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Beberapa prinsip pembelajaran yang perlu diperhatikan para guru agar terjadi transfer ilmu dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Makin mirip situasi latihan dengan situasi permainan yang sebenarnya, makin mungkin menjadi transfer. Implikasinya, guru dituntut mampu menganalisis aneka ragam situasi yang terdapat pada suatu permainan dan menambahkannya secara bertahap ke dalam situasi berlatih.

b. Makin bervariasi suatu keterampilan dipelajari, makin mungkin terjadinya transfer secara positif terhadap situasi permainan yang sebenarnya. Implikasinya, belajar belajar skill perlu waktu. Makin banyak waktu dicurahkan untuk transfer, makin mungkin transfer itu terjadi. Kadang-kadang transfer tidak terjadi, sebab peserta didik belum memahami dan belum dapat menerapkan prinsip gerak yang menjadi sumber transfer dengan baik.

c. Transfer dapat dilakukan melalui usaha pemberian dorongan oleh gurunya terhadap peserta didik agar menggunakan informasi dan keterampilan yang sudah dimiliki peserta didik serta kejelasan aktivitas belajar yang harus dilakukannya. Implikasinya, guru dapat mendorong terjadinya transfer dengan cara memberikan komponen tugas gerak dengan jelas kepada peserta didik. Cara ini dimaksudkan untuk membuat keterkaitan kognitif secara jelas diantara skill yang dilakukan serta memberikan contoh nyata tentang konsep yang seharusnya diterapkan peserta didik pada keterampilan lainnya dengan jelas.

2.4 Pengertian Pembelajaran

Menurut Max Darsono (2001 : 24) belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadi perubahan tingkah laku, maka pengertian pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkahlaku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik. Pengertian pembelajaran mempunyai arti secara khusus yaitu :

a) Behavioristik

Pembelajaran adalah suatu usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan stimulus dan respon (tingkahlaku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau *reinforcement* (penguatan).

b) Kognitif

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari. Ini sesuai dengan pengertian belajar menurut aliran kognitif yang menekan pada kemampuan kognisi (mengenal) pada individu yang belajar.

c) Gestalt

Pembelajaran menurut gestalt adalah usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga peserta didik lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna). Bantuan guru diperlukan untuk mengaktualkan potensi mengorganisir yang terdapat dalam diri peserta didik.

d) Humanistik

Belajar akan membawa perubahan bila orang yang belajar bebas menentukan bahan pelajaran dan cara yang dipakai untuk mempelajarinya. Dengan demikian pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Tentu saja kebebasan yang dimaksud tidak keluar dari kerangka belajar. Pembelajaran yang bersifat humanistik ini mungkin sukar menerapkannya secara penuh, mengingat kondisi sosial dan budaya yang tidak menunjang.

2.5 Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Husdarta dan Yudha M Saputra (2000 : 35) model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran

yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa, dan penggunaan alat bantu pengajaran.

Jadi, ada tiga hal yang mendasari munculnya model pembelajaran ini, yaitu : pengalaman praktik, telaah teori-teori tertentu dan hasil penelitian. Atas dasar inilah maka lahir kelompok-kelompok model pembelajaran. Ada dua pengaruh implementasi suatu model pembelajaran terhadap perubahan peserta didik yaitu bersifat langsung dan tidak langsung.

Secara operasional, setiap model pembelajaran itu memiliki empat aspek, yaitu :

A. Langkah-langkah (syntax).

   Langkah-langkah ini menjelaskan mengenai pelaksanaan suatu model, bentuk kegiatan yang akan dilakukan, bagaimana memulainya, dan apa tindakan selanjutnya. Karena setiap model pembelajaran ini memiliki ciri dalam urutan kegiatannya, maka perlu langkah-langkah kegiatan secara bertahap.

B. Sistem sosial yang mendukung pelaksanaan setiap model.

   Sistem ini memaparkan mengenai bagaimana rencana penataan perencanaan dan hubungan peserta didik dan guru, serta norma-norma yang menggerakkan dan menjiwai hubungan tersebut.

C. Prinsip interaksi peserta didik dan guru.

   Peranan guru dan peserta didik dalam setiap model bisa berubah ubah. Dalam beberapa model perubahan, peranan guru bisa sebagai pendamping,

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

fasilitator, atau motivator dan bahkan pada kesempatan lainnya peranan guru bisa sebagai pemberi tugas atau yang lainnya.

D. Penjelasan tentang sistem penunjang.

Sistem penunjang perlu mendapatkan perhatian. Sistem ini berada diluar model pembelajaran akan tetapi menjadi persyaratan yang ikut menentukan berhasil tidaknya model-model pembelajaran itu dilaksanakan.

Masing-masing model memiliki prinsip-prinsip respon, yang artinya guru dapat menaggapi atas apa yang dilakukan peserta didik dan bagaimana menghargainya. Guru perlu juga memberikan penghargaan atas prestasi yang diraih peserta didik baik dalam bentuk hadiah maupun pujian. Karena dengan penghargaan ini peserta didik memperoleh dorongan untuk mengulang kembali perilaku yang diharapkan sehingga terjadi perubahan yang lebih mantap.

2.6 Kelompok Model Pembelajaran

Menurut Husdarta dan Yudha M Saputra (2000 : 38) berdasarkan hasil observasi dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada empat kelompok model pembelajaran sebagai berikut :

A. Kelompok model informasi.

Kelompok ini bertujuan mengembangkan intelektual peserta didik dalam hal menerima, menyimpan, mengolah dan menggunakan informasi. Dengan cara seperti ini, diharapkan peserta didik mampu mengakomodasi berbagai macam inovasi, melahirkan ide-ide yang berorientasi masa depan, dan mampu memecahkan persoalan yang dihadapi baik oleh dirinya maupun orang lain.

B. Kelompok model personal.

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kepribadian peserta didik. Fokus utamanya adalah pada proses yang memberikan peluang pada setiap siswa untuk mengelola dan mengembangkan jati dirinya.

C. Kelompok model interaksi sosial.

Kelompok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang yang akan dan harus berinteraksi sosial dengan lingkungan lainnya. Dengan demikian diharapkan peserta didik mampu mengembangkan dirinya dan pikirannya untuk disumbangkan kepada lingkungan sosialnya.

D. Kelompok model perilaku.

Kelompok ini bertujuan untuk mengubah tingkah laku peserta didik yang terukur. Fokus utama mengenai perubahan tingkah laku ini didasarkan pada prinsip rangsangan dan jawaban.

2.7 Karakteristik Permainan Bolabasket

2.7.1 Permainan Bolabasket

Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang pemain. Setiap regu berusaha memasukan bola ke keranjang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukan bola atau membuat angka atau score. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan, atau dipantulkan atau di dribble ke segala arah, sesuai dengan peraturan terbaru (Machfud Irsyada, 2000 : 39).

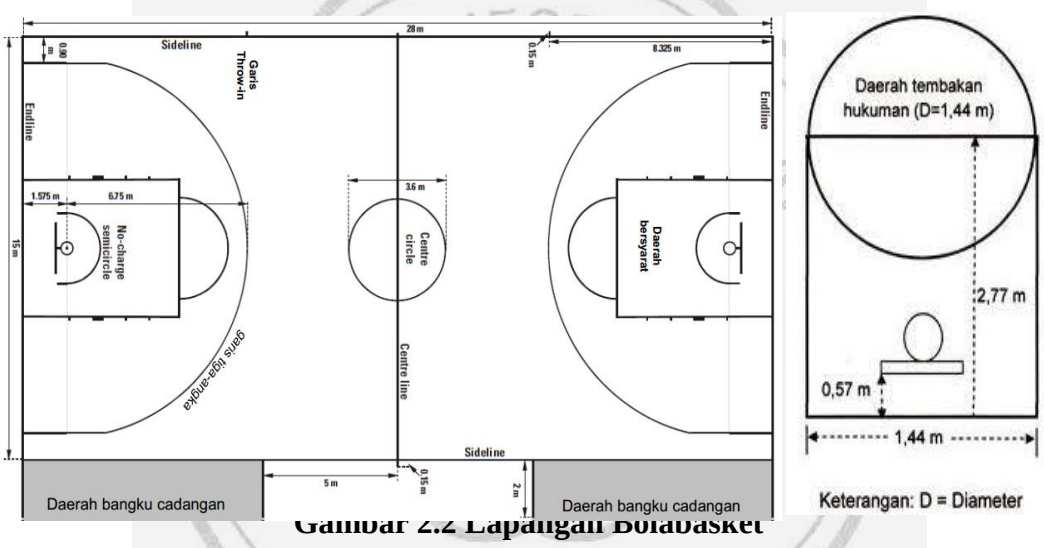
Permainan Bolabasket dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Untuk memenangkan permainan, setiap regu berusaha memasukan bola ke dalam ring lawan sebanyak-banyaknya. Regu yang

dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang paling banyak memasukan bola ke ring lawan.

2.7.2 Sarana dan Prasarana Permainan Bolabasket

2.7.2.1 Lapangan Bolabasket

Lapangan Bolabasket berbentuk persegi panjang dengan panjang antara 26-28 m dan lebar antara 14-15 m.



Gambar 2.2 Lapangan Bolabasket

2.7.2.2 Bola Basket

Terbuat dari karet yang menggelembung dan dilapisi sejenis kulit, karet atau sintesis. Keliling bola tidak kurang dari 75 cm dan tidak lebih dari 78 cm, serta beratnya tidak kurang dari 600 gram dan tidak lebih dari 650 gram. Bola

tersebut dipompa sedemikan rupa sehingga jika dipantulkan ke lantai dari ketinggian 180 cm akan melambung tidak kurang dari 120 cm dan tidak lebih dari 140 cm.

2.7.2.3 Keranjang Basket

Gambar 2.4 Keranjang Bolabasket

Keranjang terdiri dari ring dan jala. Ring tersebut dari besi yang keras dengan garis tengah 45 cm berwarna jingga. Tinggi ring 305 cm dari permukaan lantai dan dipasang dipermukaan papan pantaul dengan jarak 15 cm. Sedangkan jala terdiri dari tambah putih digantung pada ring, Panjang jala 40 cm.

2.7.2.4 Papan Pantul

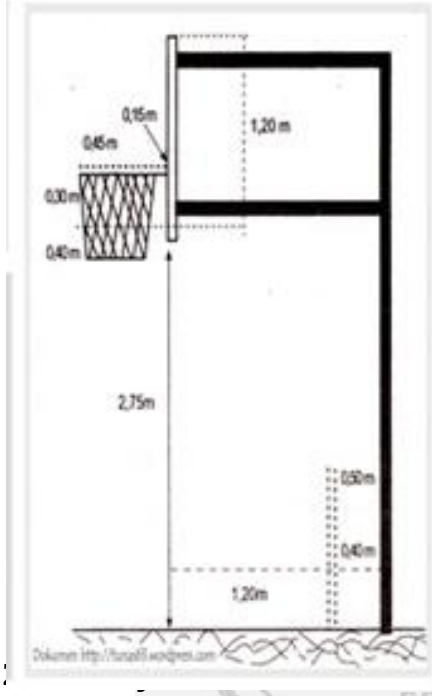
Papan pantul dibuat dari kayu keras setebal 3 cm atau dari bahan transparan yang cocok. Papan pantul berukuran panjang 180 cm dan lebar 120 cm.

NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Tinggi papan 275 cm dari permukaan lantai sampai ke bagian bawah papan, dan terletak tegak lurus 120 cm jaraknya dari titik tengah garis akhir lapangan.

2.7.2.5 Tiang Basket

Tiang Penyangga. Tiang penyangga atau simpei terbuat dari besi dengan garis tengah 20 mm. Simpei berdiri dengan ketinggian dari atas lantai 3,03 meter.



basket

Tujuan permainan Bolabasket adalah pemain memasukan bola ke ring basket lawannya dan berusaha menjaga ringnya sendiri agar tidak kemasukan bola. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukan bola terbanyak ke ring basket lawannya, dan apabila sama maka permainan dinyatakan seri atau *draw*.

Tujuan dari permainan diatas hanya merupakan tujuan sementara saja. Tujuan yang paling utama dan paling diharapkan untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah permainan Bolabasket merupakan salah satu mediator

untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif. Selain itu melalui permainan Bolabasket kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan, kerjasama, interaksi, sosial dan pendidikan moral.

2.7.4 Analisis Pola Gerak Dominan Dalam Permainan Bolabasket

Jika kita perhatikan gerakan-gerakan pada permainan Bolabasket, disana terdapat gerakan lari, lompat, loncat, melempar dan menangkap bola. Semua gerakan-gerakan tersebut terangkai dalam suatu pola gerak yang diperlukan pemain dalam menjalankan tugasnya bermain bola.

Gerakan yang paling dominan dalam permainan Bolabasket adalah melempar *(passing)* dan menangkap. Dengan gerakan mengoper dan menangkap, anak-anak sudah dapat bermain Bolabasket. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000 : 20), jika dilihat dari rumpun gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan diantaranya adalah *lokomotor, non lokomotor*, dan manipulatif.

a. *Lokomotor*

Pada keterampilan bermain Bolabasket ada gerakan berpindah tempat, seperti lari ke segala arah, meloncat atau melompat, dan meluncur. Gerakan tersebut di atas termasuk kedalam rumpun gerak *lokomotor*.

b. *Non Lokomotor*

Dalam bermain Bolabasket ada gerakan-gerakan yang tidak berpindah tempat, seperti menjangkau, melenting, membungkuk, dan meliuk. Gerakan-gerakan tersebut tergolong dalam rumpun gerak *non lokomotor*.

PERPUSTAKAAN UNNES

c. Manipulatif

Gerakan-gerakan yang termasuk kedalam rumpun gerak manipulatif dalam permainan Bolabasket, meliputi gerakan melempar dan menangkap bola, mendribble bola, merampas bola, dan *shooting*.

Dari analisis gerakan-gerakan bermain Bolabasket terdapat pola gerak yang bersifat dominan. Pola gerak dominan inilah yang menjadi ciri khas dari permainan Bolabasket. Gerakan melempar dan menangkap, mendribble, merampas, dan *shooting* merupakan pola gerak dominan dalam bermain Bolabasket. Pola gerak dominan inilah yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya. Akan tetapi ada kalanya cabang-cabang olahraga memiliki pola gerak dominan yang hampir sama.

Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dala suatu cabang olahraga, termasuk cabang olahraga Bolabasket. Jika pola gerak dominan tidak dimiliki oleh peserta didik, maka peserta didik tersebut akan menemui kesulitan dalam bermain Bolabasket.

2.7.5 Teknik Dasar Permainan Bolabasket

Menurut Nuril Ahmadi (2007 : 13-20) teknik dasar permainan Bolabasket dibagi menjadi lima yaitu :

A. Mengoper bola *(passing)*

Passing berarti mengoper bola. Operan merupakan teknik dasar pertama. Dengan operan, peserta didik dapat melakukan gerakan mendekati ring basket untuk kemudian melakuakan tembakan.

Operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras. Yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya. Operan juga dapat dilakukan secara lunak. Jenis operan tersebut bergantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan teman, situasi teman, waktu, dan taktik yang digunakan.

Untuk dapat melakukan operan dengan baik, peserta didik harus dapat menguasai bermacam-macam teknik dasar mengoper bola dengan baik. teknik dasar mengoper *(passing)* dalam Bolabasket adalah sebagai berikut :

1. Mengoper bola setinggi dada *(chest pass)*.

   Mengoper bola dengan dua tangan dari depan dada merupakan operan yang sering dilakukan dalam permainan Bolabasket. Operan ini berguna untuk jarak pendek. Mengoper bola dengan cara ini akan menghasilkan kecepatan, ketepatan dan kecermatan. Jarak lemparan adalah 5-7 meter. Cara melakukannya sebagai berikut :

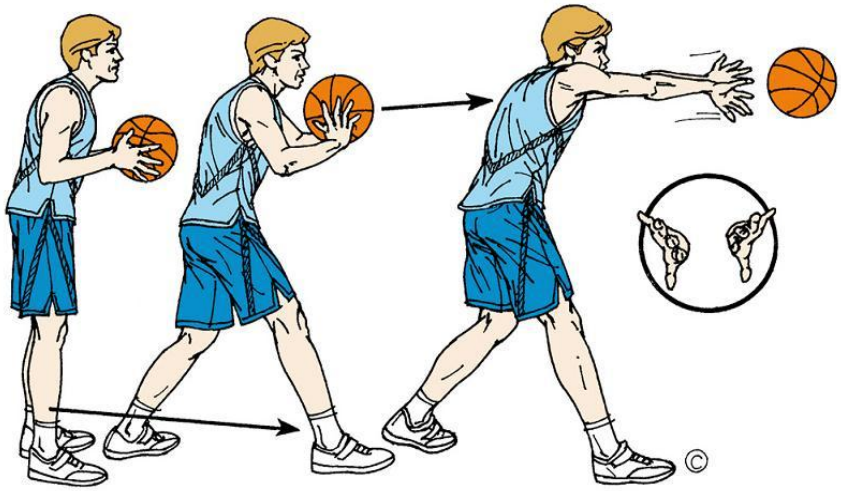
   a. Bola dipegang sesuai dengan teknik memegang Bolabasket.
   b. Sikut dibengkokkan kesamping sehingga bola dekat dengan dada.
   c. Sikap kaki dapat dilakukan sejajar, atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.
   d. Lutut ditekuk, badan condong ke depan, dan jaga keseimbangan.
   e. Bola didorong ke depan dengan ke dua tangan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap ke luar.
   f. Bagi yang baru belajar, gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

g. Arah operan setinggi dada, atau antara pinggang dan bahu penerima.

h. Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan.

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut :



2.]

Lemparan ini biasanya dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi, sehingga melampaui daya raih lawan. Lemparan ini juga bisa digunakan untuk operan cepat. Cara melakukannya sebagai berikut :

a. Cara memegang bola sama dengan lemparan dari depan dada, hanya saja posisi permulaan bola diatas kepala sedikit didepan dahi dan siku agak ditekuk.

b. Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya agak menyerong kebawah disertai dengan meluruskan lengan.

c. Lepasnya bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.

d. Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, maka untuk mengamankan bola dapat dilakukan dengan meninggikan badan, yaitu dengan mengangkat kedua tumit.

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut :

Gambar 2.8 Gerakan Over Head Pass

Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan operan bola dari atas kepala dengan dua tangan antara lain sebagai berikut :

a. Dalam mengatur posisi bola berada diatas kepala dengan dua tangan.
b. Pada waktu melakukan operan, bola berada dibelakang kepala. Seharusnya, bola berada diatas dan agak kebelakang dari kepala.
c. Tidak mengangkat tumit sehingga tidak dapat melambungkan bola dengan bebas.

3. Mengoper bola pantulan *(bounce pass)*

Operan pantulan dengan dua tangan dilakukan dalam posisi bola di depan dada. Operan ini sangat baik dilakukan untuk menerobos lawan yang tinggi. Bola dipantulkan disamping kiri atau kanan lawan dan teman sudah siap menerimanya dibelakang lawan. Lemparan ini harus dilakukan dengan cepat agar tidak tertahan atau terserobot lawan. Lemparan pantulan dapat juga dilakukan dengan jalan menipu lawan

PERPUSTAKAAN UNNES

kesamping kanan, padahal bola dilemparkan kesebelah kiri atau sebaliknya.

Cara melakukan cara lemparan pantulan dengan dua tangan sebagai berikut :

a. Metode pelaksanaannya (sikap permulaan) sama dengan operan setinggi dada.
b. Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong kebawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira 1/3 dari penerima.
c. Pandangan mata kearah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima.
d. Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada disamping kanan atau kiri kaki lawan.

Untuk lebih jelasnya perhatikan gambar berikut :

Gambar 2.9 Gerakan Bounce Pass

Kesalahan–kesalahan yang dilakukan saat melempar bola pantulan dengan dua tangan sebagai berikut :

a. Titik pantulan terlalu dekat atau terlalu jauh dengan penerima.

b. Banyak memberikan putaran pada bola, sehingga mengakibatkan tolakan (pantulan) yang salah.

c. Gerakannya bukan menolak bola tetapi membantingnya.

B. Teknik dasar menerima bola.

Berikut ini langkah-langkah ketika menerima bola :

1) Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola.
2) Kedua lengan dijulurkan ke depan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola.
3) Berat badan bertumpu pada kaki depan.
4) Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan ke belakang, siku ke dua lengan ditekuk hingga bola ditarik mendekati dada atau badan.
5) Badan agak condong ke depan.
6) Berat badan bertumpu pada kaki belakang.
7) Posisi bola dipegang di depan badan.

C. Teknik dasar menggiring bola (*dribbling*)

Menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Bentuk-bentuk menggiring bola yang sering dilakukan antara lain :

1) Menggiring bola tinggi.

   Menggiring bola dengan pantulan tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat (kecepatan).

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

2) Menggiring bola rendah.

Menggiring bola dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai bola.

Cara menggiring bola adalah sebagai berikut :

a. Pegang bola dengan kedua tangan. Lakukan secara rileks dengan posisi tangan kanan diatas bola dan tangan kiri dibawah bola.
b. Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan giringan dan lutut sedikit ditekuk.
c. Condongkan badan ke depan, berat badan di antara dua kaki.
d. Bola dipantul-pantulkan, dengan pandangan mata ke depan, tetapi untuk pemula boleh melihat bola.
e. Lakukan gerakan sambil berjalan maju mundur atau ditempat kemudian lanjutkan gerakan menggiring sambil berlari ke depan.

Gambar 2.10 Gerakan *dribbling*

2.8 Karakteristik Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas

2.8.1 Pengertian Kartu Tugas

Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Penggunaan media diharapkan akan menimbulkan dampak positif, seperti timbulnya proses pembelajaran yang lebih kondusif, terjadi umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Berbicara mengenai media, tentu memiliki cakupan yang luas. Oleh karena itu, masalah media akan dibatasi ke arah yang relevan dengan pembelajaran yaitu media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima (Hairudin, 2008: 7). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2005: 17). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai.

Kartu tugas merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran passing Bolabasket. Kartu tugas adalah media pembelajaran yang berisikan tugas gerak yang dilengkapi dengan petunjuk pelaksanaan, gambar tugas gerak, kesalahan-kesalahan yang terjadi di setiap gerakan, pengamatan motorik, dan permainan yang mengacu ke tugas gerak.

Kartu tugas disini berisikan tugas gerak passing Bolabasket yaitu *chest pass, bounce pass, over head pass* serta kesalahan-kesalahannya. Kartu tugas berisi tentang tahapan-tahapan tugas gerak yang perlu dipraktikkan oleh peserta didik, dimana tahapan itu terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan dan gerak lanjutan *(follow through)*. Kartu tugas ini dilengkapi dengan gambar-gambar untuk mempermudah peserta didik memahami tugas gerak yang diberikan.

2.8.2 Teknis Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas

Pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan kartu tugas sebagai media untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kartu tugas digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas diawali dengan pemanasan permainan yang mengarah pada materi inti yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran resiprokal, dimana dalam proses pembelajaran peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Salah satu kelompok berperan sebagai pelaku dan kelompok yang lain berperan sebagai pengamat. kelompok pelaku diwajibkan mempraktikkan tugas gerak yang ada pada kartu tugas. Kelompok pengamat berperan menilai kelompok pelaku dengan mengisi lembar pengamatan unjuk kerja.

Dengan melihat gambar tugas gerak yang ada pada kartu tugas, peserta didik secara mandiri melakukan tahapan gerakan yang sudah tersusun secara urut di dalam kartu tugas. Setelah peserta didik selesai melakukan tugas gerak, selanjutnya peserta didik melakukan tahapan gerak seperti yang ada di dalam kartu tugas tanpa melihat kartu tugas, kemudian diamati dan dinilai oleh temannya yang bertugas sebagai pengamat. Pengamat menilai dengan cara mencocokkan gerakan temannya dengan tahapan yang ada di kartu tugas. Dengan melihat contoh yang ada pada gambar, maka pengamat dapat mengamati gerakan praktikkan benar atau salah berdasarkan contoh yang ada pada gambar di kartu tugas. Pengamat memberikan tanda "√" pada salah satu kolom, kolom B jika gerakan benar dan kolom S jika gerakan salah. Praktikkan akan melakukan gerakan tersebut sebanyak tiga kali secara berulang.

2.8.3 Manfaat Kartu Tugas

Menurut Kemp dan Dayton (Dina Indriana, 2011: 48), media kartu tugas dalam pembelajaran memiliki manfaat antara lain:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
2. Pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Dengan menerapkan teori belajar, waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan dan di mana pun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

8. Peran guru berubah ke arah yang lebih positif.

Sedangkan menurut Kaufman (Hairuddin, 2008: 7), bahwa media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi adalah fungsi di mana media dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung di dalamnya. Fungsi afektif adalah fungsi di mana media dapat menciptakan rasa senang atau kenikmatan siswa terhadap isi pembelajaran. Fungsi kognitif adalah fungsi di mana media dapat mempermudah siswa dalam memahami pesan atau informasi yang disampaikan dalam pembelajaran. Dan fungsi kompensatoris adalah fungsi di mana media dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima isi pembelajaran.

Pembelajaran passing Bolabasket melalui kartu tugas diberikan agar memudahkan peserta dididk memahami materi pembelajaran mulai dari tahap pemahaman kognitif, asosiatif, otonom. Jika ketiga pemahaman tersebut dapat dilalui oleh peserta didik dengan baik, maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran passing Bolabasket melalui kartu tugas juga diharapkan mampu mengembangkan ketiga ranah dalam penjas yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif dapat berkembang melalui pembelajaran kartu tugas dibuktikan dengan adanya pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Ranah afektif dibuktikan dengan adanya aktifitas bermain peran dalam proses pembelajaran dimana peserta didik bergantian memainkan peran sebagai pelaku maupun pengamat. Ranah psikomotorik dapat berkembang dibuktikan

dengan adanya aktifitas gerak peserta didik dalam mempraktikan tugas gerak yang diberikan.

2.8.4 Tujuan Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas

Tujuan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas adalah sebagai berikut :

a) Membantu peserta didik mengingat apa yang akan dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya.
b) Untuk memotong sejumlah penjelasan yang berulang-ulang oleh guru.
c) Untuk membangkitkan konsentrasi yang besar dari peserta didik pada saat pertama kali diberikan penjelasan.
d) Mengajarkan kepada peserta didik mengikuti perintah yang ditulis secara spesifik dan meningkatkan kinerja yang jelas.
e) Memungkinkan seorang guru dalam kontrol dan mengurangi ketidak disiplinan peserta didik selama mengikuti pelajaran.

2.9 Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, ketermpilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan termasuk salah satu upaya untuk mewujudkan manusia seutuhnya yang diselenggarakan di sekolah, baik dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah.

Materi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang meliputi: pengalaman mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga; aktivitas pengembangan; uji diri atau senam; aktivitas

ritmik; akuatik (aktivitas air); dan pendidikan luar kelas *(outdoor)* disajikan untuk membantu peserta didik agar memahami mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerak secara aman, efisien, dan efektif.

Sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan gerak passing Bolabasket. Pada kenyataannya dalam proses pembelajaran Bolabasket di Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih dikemas dalam bentuk klasikal, baik dalam hal peralatan, proses pembelajarannya maupun cara mengajarnya. Konsekuensi yang terjadi dari pelaksanaan pembelajaran tersebut adalah dijumpainya anak-anak yang merasa kurang senang, bosan dan kurang aktif bergerak dalam pembelajaran penjas.

Pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket merupakan salah satu upaya yang harus diwujudkan. Pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas diharapkan mampu membuat anak menjadi lebih berkembang kognitifnya dan aktif bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang menyenangkan, ketika mengikuti pembelajaran Bolabasket.

PERPUSTAKAAN UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Pengembangan penelitian merupakan jenis penelitian yang sering digunakan terutama dalam hal mengembangkan model pembelajaran. Penelitian pengembangan ini digunakan dalam permainan Bolabasket disesuaikan dengan kondisi lapangan sesungguhnya seperti keadaan sarana dan prasarana, dan kondisi peserta didik ditempat penelitian. Yang bertujuan menghasilkan produk berupa pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dengan perkembangan peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII. Menurut Sugiyono (2011 : 297), metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk. Menurut Wasis (2004 : 6) dalam setiap pengembangan dapat memilih dan menemukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi. Penelitian dan pengembangan berupaya untuk menghasilkan suatu komponen dalam sistem pendidikan melalui langkah-langkah pengembangan dan validasi. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian

dan pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama, yaitu : 1). Mengembangkan produk, 2) Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan tidak harus menggunakan langkah-langkah baku yang harus diikuti, tetapi setiap pengembangan dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapinya. Berdasarkan pendapat tersebut maka prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk peserta didik SMP ini meliputi lima langkah, yaitu :

3.2.1 Melakukan Analisis Produk yang Akan Dikembangkan

1) Survei tentang pembelajaran Bolabasket di SMP.
2) Pengkajian Terhadap pembelajaran Bolabasket secara umum untuk mengetahui karakteristik pembelajaran tersebut.

3.2.2 Mengembangkan Produk Awal Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas

1) Analisis tujuan dan karakteristik produk.
2) Analisis karakter peserta didik.
3) Menetapkan tujuan.
4) Menentukan alat yang akan digunakan.
5) Menentukan media pembelajaran untuk mengembangkan ketiga ranah Penjasorkes.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3.2.3 Validasi Ahli

Produk awal pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes peserta didik SMP, sebelum uji coba skala kecil perlu divalidasi oleh para ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, peneliti melibatkan 1 (satu) orang ahli penjas yang berasal dari dosen dan 2 (dua) orang guru Penjasorkes SMP sebagai ahli pembelajaran. Satu ahli penjas yaitu Dr. Taufik Hidayah, M.Kes dan dua ahli pembelajaran yaitu Kusmanto, S.Pd dan Drs. Ketut Handijatmo. Dengan kualifikasi: (1) Dr. Taufik Hidayah M.Kes adalah Dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, (2) Drs. Ketut Handijatmo adalah guru Penjasorkes SMP Negeri 1 Ajibarang kabupaten Banyumas, dan (3) Kusmanto, S.Pd adalah guru Penjasorkes SMP Negeri 1 Ajibarang kabupaten Banyumas.

Variabel yang di evaluasi oleh para ahli baik ahli penjas maupaun ahli pembelajaran meliputi fasilitas dan alat, kelayakan produk, serta aktifitas peserta didik dalam permaianan dan pembelajaran. Untuk menghimpun data dari para ahli digunakan kuesioner. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat, dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

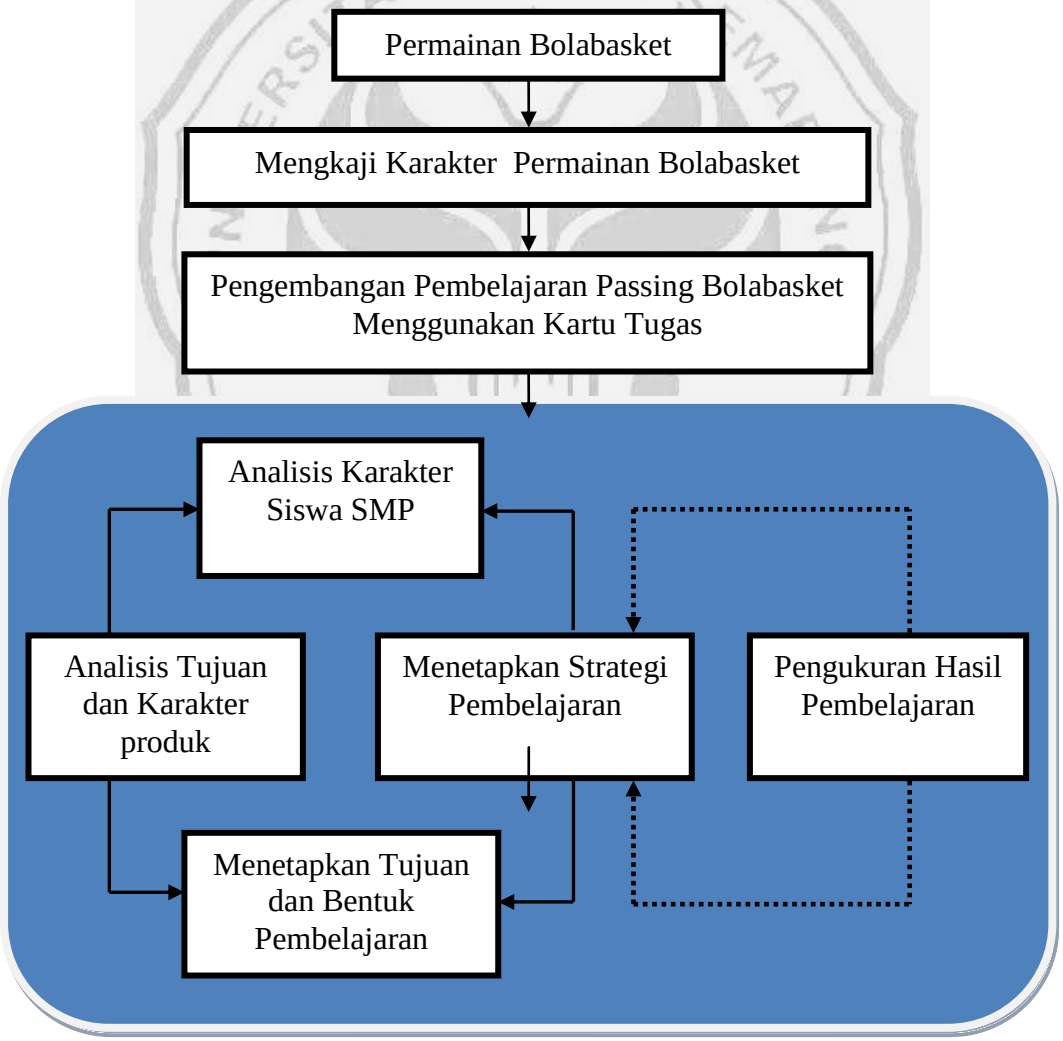
3.2.4 Uji coba Lapangan

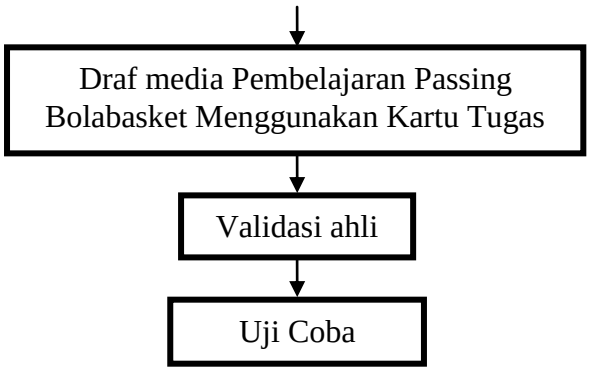
Uji coba dilakukan untuk mendapatkan tanggapan serta revisi produk, sehingga akan dihasilkan produk akhir berupa pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang sesuai dengan karakteristik

peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Uji coba dilakukan dalam uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3.2.5 Revisi Produk

Setelah mendapatkan masukan dari para ahli dan guru Penjasorkes kemudian dilakukan revisi produk. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk sebelum produk akhir digunakan. Prosedur pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang telah dijelaskan di atas dapat dijelaskan dalam gambar berikut :



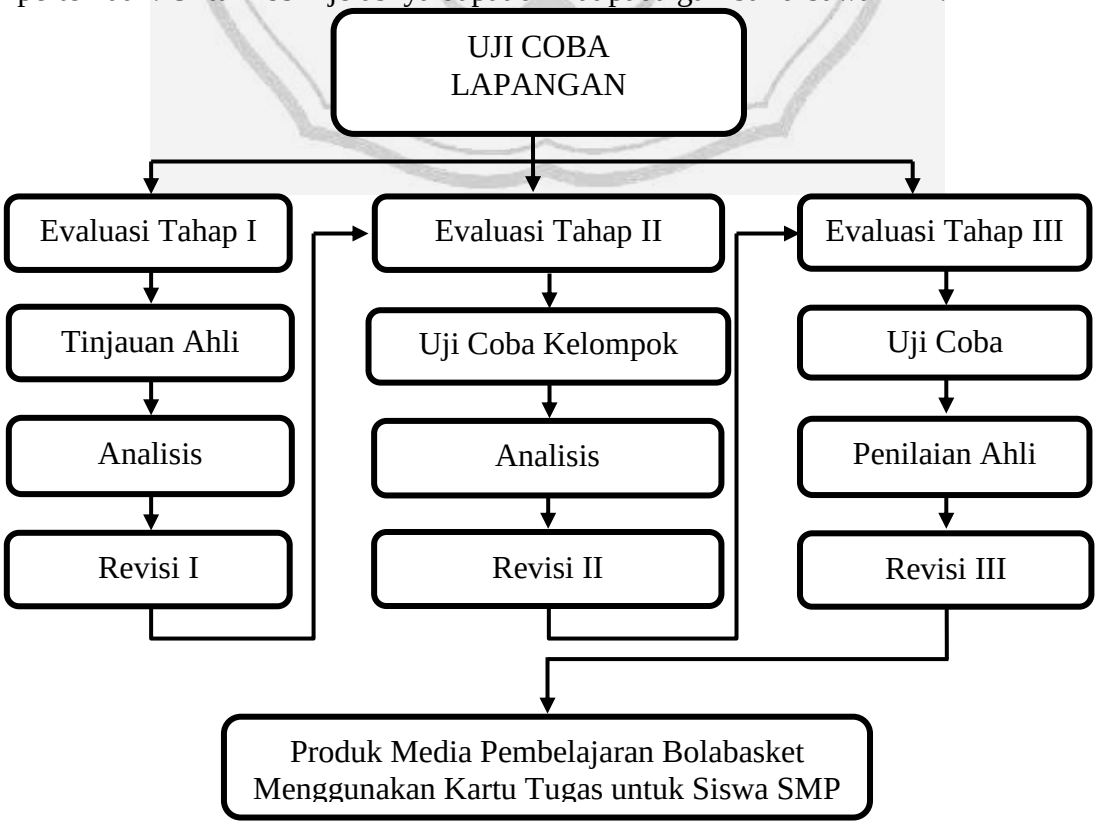


Gambar 3.1 Diagram Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran
(Sumber: Wasis konsep penelitian dan pengembangan)

3.3 Uji Coba Produk

3.3.1 Desain Uji Coba

Penelitian ini menggunakan desain eksperimental sebagai desain uji coba. Rancangan uji coba ini melalui dua tahap, yaitu uji kelompok kecil yang dilakukan di kelas VIII B, menggunakan 34 subyek penelitian dengan alokasi waktu 2-3 kali pertemuan, dan uji kelompok besar yang dilakukan di kelas VIII C dan VIII F, menggunakan 64 subyek penelitian dengan alokasi waktu 2-3 kali pertemuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.2 Diagram Pelaksanaan Uji Coba Produk

(Sumber : Wasis konsep penelitian dan pengembangan)

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu peserta didik SMP kelas VIII B, VIII C, dan VIII F SMP Negeri 1 Ajibarang kabupaten Banyumas. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VIII B menggunakan 34 subyek penelitian dan uji coba lapangan dilakukan di kelas VIII C dan VIII F, menggunakan 64 subyek penelitian. Uji coba ini dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang dihasilkan dapat digunakan di semua kondisi kelas atau tidak dan dapat menjadi suatu metode pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran permainan Bolabasket.

3.3.3 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dan kuisioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas dan nara sumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari pengambilan denyut nadi sebelum dan sesudah pembelajaran.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah berbentuk kuesioner, wawancara, observasi, dokumentasi, dan denyut nadi peserta didik. Kuisioner digunakan untuk mendapatkan informasi dari para dosen (ahli penjas) dan guru Penjasorkes (ahli pembelajaran) untuk memberikan masukan dan saran

tentang produk yang dihasilkan untuk mengetahui kualitas produk. Kuesioner yang digunakan oleh peserta didik berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban untuk mengetahui keterterimaan produk. Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah dari para ahli dan narasumber. Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan sarana dan prasarana serta pelaksanaan proses pembelajaran Bolabasket di sekolah.

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui latar belakang pendidikan dan keterampilan peserta didik dan sebagai bukti nyata mengenai suatu kegiatan. Denyut nadi digunakan sebagai indikasi tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Kuesioner yang digunakan ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Butir yang digunakan dalam kuesioner meliputi kualitas pembelajaran Bolabasket menggunakan kartu tugas, serta komentar dan saran umum jika ada. Rentangan penilaian mulai dari sangat baik sampai sangat kurang dengan member tanda ceklis (**√)** pada kolom yang tersedia, yaitu :

a. Sangat kurang baik / sangat kurang tepat / sangat kurang jelas / sangat sulit
b. Kurang baik / kurang tepat / kurang jelas / sulit
c. Baik / tepat / jelas / mudah
d. Sangat baik / sangat tepat / sangat jelas / sangat mudah

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan pada lembar evaluasi ahli :

Table 3.1 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kualitas produk pembelajaran	1. Kesesuaian produk dengan standar kompetensi	a. Sesuai Dengan KD Permainan Bolabasket b. Mengembangkan aspek kognitif peserta didik c. Mengembangkan aspek afektif peserta didik d. Mengembangkan aspek psikomotorik peserta didik e. Mengembangkan aspek fisik peserta didik
	2. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	a. Sesuai dengan karakteristik peserta didik b. Ketepatan memilih permainan untuk peserta didik c. Dapat dilakukan peserta didik yang terampil maupun tidak terampil d. Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri
	3. Keaktifan peserta didik	a. Mendorong peserta didik aktif bergerak b. Meningkatkan motivasi peserta didik
	4. Kelayakan produk	a. Kejelasan petunjuk model pembelajaran b. Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan c. Petunjuk yang mudah dipahami peserta didik d. Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran

Kuesioner yang digunakan untuk guru Penjasorkes berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh guru Penjasorkes dengan alternatif jawaban **"Ya"** dan **"Tidak".** Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut :

Table 3.2 Skor Jawaban Kuesioner "Ya" dan "Tidak"

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan pada guru Penjasorkes :

Table 3.3 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Keterterimaan produk untuk pembelajaran	1. Kesesuaian dengan SK, KD, dan karakteristik peserta didik	a. Sesuai dengan SK & KD permainan Bolabasket b. Sesuai dengan materi permainan Bolabasket c. Mengembangkan ketiga ranah pembelajaran d. Sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan
	2. Meningkatkan ranah kognitif	a. Memberi pengetahuan passing Bolabasket b. Memberi pengetahuan peraturan Bolabasket
	3. Meningkatkan ranah afektif	a. Dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama b. Dapat melatih peserta didik menghargai lawan c. Dapat melatih peserta didik berbagi tempat dan peralatan
	4. Meningkatkan ranah psikomotor	Memberi pengalaman gerak passing Bolabasket
	5. Keaktifan peserta didik	a. Memberi gambaran tingkat kesulitan produk. b. Memberi gambaran tingkat kesulitan dengan banyaknya tahapan tugas gerak yang digunakan c. Dapat mengetahui tingkat motivasi peserta didik
	6. Kelayakan produk	a. Dapat diberikan di semua sekolah b. Metode mudah dipahami peserta didik c. Kesesuaian produk dengan karakteristik sekolah

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Pengukuran tingkat kemampuan peserta didik baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik dilakukan dengan pemberian kuesioner dan pengamatan unjuk kerja. Kuesioner untuk peserta didik berupa sejumlah pertanyaan untuk mengukur kemampuan kognitif (kualitas berfikir), kemampuan afektif (kualitas sikap), dan kemampuan psikomotor (kualitas gerak). Penilaian melalui kuesioner berupa butir-butir pertanyaan benar salah. Cara pemberian skor pada hasil pengisian kuesioner adalah hasil pilihan jawaban **"Ya"** dan **"Tidak"** sebagai berikut :

Table 3.4 Skor Jawaban Kuesioner "Ya" dan "Tidak"

Alternatif jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Berikut ini adalah aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan pada peserta didik :

Table 3.5 Aspek, Indikator, dan Sub Indikator

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik memahami konsep gerak dan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas	a. Mengetahui respon bisa tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. b. Mengetahui respon tahu atau tidaknya responden terhadap passing Bolabasket. c. Mengetahui tujuan dari pembelajaran gerak passing Bolabasket.

			d. Mengetahui perlu tidaknya melakukan pemanasan sebelum pembelajaran passing Bolabasket. e. Mengetahui perlu tidaknya kerjasama dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. f. Mengetahui perlu tidaknya mematuhi peraturan Bolabasket. g. Mengetahui manfaat pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap pengalaman gerak peserta didik. h. Mengetahui efek pembelajaran Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap peningkatan denyut nadi. i. Mengetahui manfaat permainan Bolabasket terhadap kesehatan tubuh.
2	Afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas	a. Mengetahui sikap suka atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket. b. Mengetahui sikap tertarik atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. c. Mengetahui sikap serius atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

			menggunakan kartu tugas. d. Mengetahui sikap setiap responden dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. e. Mengetahui sikap responden dalam berbagi tempat dan peralatan. f. Mengetahui sikap responden tentang perlu tidaknya kerjasama dalam pembelajaran. g. Mengetahui sikap responden bisa atau tidaknya bekerja sama dengan teman. h. Menghargai sikap menghargai teman. i. Mengetahui senang atau tidaknya responden setelah belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. j. Mengetahui sikap mau tidaknya responden untuk belajar kembali.
3	Psikomotor	Kemampuan peserta didik mempraktikan passing Bolabasket menggunakan kartu tugas	a. Mengetahui tanggapan mampu atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunkan kartu tugas. b. Mengetahui tanggapan sulit tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunkan kartu tugas. c. Mengetahui mampu tidaknya responden

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

			melakukan chest pass sesuai dengan petunjuk kartu tugas. d. Mengetahui mampu tidaknya responden melakukan bounce pass sesuai dengan petunjuk kartu tugas. e. Mengetahui mampu tidaknya responden melakukan over head pass sesuai dengan petunjuk kartu tugas.

Penelitian ini dalam menentukan validitas menggunakan *try out* terpakai, jadi peneliti hanya sekali melakukan penyebaran angket kepada subyek penelitian sebanyak 34 peserta didik kelas VIII B (uji coba skala kecil) dan 64 peserta didik kelas VIII C dan VIII F (uji coba skala besar) kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik anslisis deskriptif berbentuk presentase.

3.4 Analisis Data Produk

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah menggunakan teknik anslisis deskriptif berbentuk presentase. Sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Sukirman, dkk (2003:879), yaitu :

$$F = \frac{f}{N} \text{ X } 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi relatif / angka presentase

f = Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N = Jumlah seluruh data

100% = Konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada table 3.6 akan disajikan klasifikasi persentase.

Table 3.6 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 - 70%	Cukup Baik	digunakan (bersyarat)
70,1 - 90%	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

(Sumber Guilford dalam Martin Sudarmono, 2010: 56)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah tentunya memiliki tujuan. Dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran tersebut akan muncul permasalahan yang akan menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran yang terjadi di lapangan terutama berkaitan dengan proses pembelajaran Penjasorkes, serta bagaimana bentuk pemecahan dari permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis ini diantaranya dilakukan dengan cara melakukan observasi proses pembelajaran Penjasorkes, melakukan studi pustaka maupun dengan kajian literatur.

Tujuan Penjasorkes di sekolah salah satunya adalah memberikan keterampilan gerak untuk peserta didik, dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimiliki untuk dapat dikembangkan dan ditingkatkan ke dalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai bakat, minat dan potensi yang dimiliki peserta didik. Penjasorkes di SMP berorientasi kepada berbagai macam kegiatan olahraga yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah dicapai dimasa anak-anak.

Pembelajaran gerak peserta didik SMP pada umumnya memiliki harapan dengan munculnya hasil berupa penguasaan keterampilan gerak kompleks. Gerak

kompleks pada anak usia SMP diwujudkan dalam kemampuan gerak memainkan suatu benda (gerak manipulatif). Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak menguasai berbagai macam gerak. Bentuk kemampuan gerak manipulatif terdiri dari 1) gerakan mendorong (melempar dan menendang), 2) gerakan menerima (menangkap), dan 3) gerakan memantul-mantulkan bola (menggiring bola).

Kompetensi dasar permainan dan olahraga khususnya untuk peserta didik SMP kelas VIII, disebutkan bahwa peserta didik dapat mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga beregu bola besar. Ruang lingkup materi permainan bola besar meliputi Bolabasket, bolavoli, dan sepakbola. Ketiga jenis permainan tersebut mempunyai karakteristik yang berbeda terkait dengan tujuan pembelajaran koordinasi gerak baik koordinasi mata tangan dan koordinasi mata kaki melalui aktivitas bermain. Terutama pada cabang permainan Bolabasket yang di dominasi oleh gerakan melempar bola.

Implementasinya dalam pembelajaran Bolabasket, peserta didik tidak bisa mempelajarinya secara optimal karena keterbatasan waktu yang tersedia. Faktor utamanya adalah alokasi waktu yang tersedia untuk pembelajaran permainan Bolabasket hanya satu kali pertemuan (1 x 2 x 40 menit) dalam satu semester. Sementara itu, kurangnya pemahaman peserta didik tentang gerakan-gerakan teknik dasar Bolabasket dengan baik dan benar, karena guru tidak menyampaikan secara jelas tahapan-tahapan mempraktikkan tugas gerak dalam pembelajaran teknik dasar Bolabasket.

PERPUSTAKAAN UNNES

Dengan adanya keterbatasan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran serta permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan, membuat peneliti mempunyai gagasan untuk mengembangkan suatu produk media pembelajaran yang di dalamnya terdapat tahapan-tahapan mempraktikkan tugas gerak dalam pembelajaran teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas khususnya teknik dasar passing. Penggunaan metode pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas tersebut diharapkan dapat (1) meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Bolabasket (2) mengoptimalkan perkembangan koordinasi gerak peserta didik (3) mengoptimalkan aspek kognitif peserta didik terhadap pengetahuan gerak dasar dalam permainan Bolabasket (4) dapat sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran permainan Bolabasket di SMP.

4.1.2 Deskripsi Draf Produk Awal

Draf produk awal disusun setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebagai media pembelajaran Penjasorkes di SMP, tahap berikutnya adalah membuat produk dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut : 1) Analisis tujuan dan karakteristik permainan Bolabasket di SMP kelas VIII, 2) Analisis karakteristik peserta didik SMP kelas VIII, 3) Mengkaji literatur tentang prinsip-prinsip pengembangan permainan Bolabasket, 4) menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan materi pembelajaran permainan Bolabasket, 5) menetapkan tujuan, isi dan strategi pengelolaan proses pembelajaran teknik dasar

permainan Bolabasket, 6) pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran, 7) menyusun produk awal metode pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Draf produk awal setelah melalui proses analisis terkait dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan, peneliti selanjutnya menyusun kerangka, desain dan produk model pembelajaran. Setelah proses analisis selesai, dapat dihasilkan produk awal pengembangan berupa media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebagai media pembelajaran Penjasorkes peserta didik SMP kelas VIII. Draf awal media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebelum divalidasi oleh ahli Penjas dan guru Penjasorkes SMP dapat dilihat pada lampiran 32 halaman 171.

4.1.3 Validasi Ahli

1) Validasi Draf Produk Awal

Produk awal pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes peserta didik SMP, sebelum uji coba skala kecil perlu divalidasi oleh ahli yang sesuai dengan bidang penelitian ini. Untuk memvalidasi produk yang akan dihasilkan, peneliti melibatkan 1 (satu) orang ahli Penjas yang berasal dari dosen dan 2 (dua) orang guru Penjasorkes SMP sebagai ahli Pembelajaran.

Satu ahli Penjas yaitu Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes, dan dua ahli pembelajaran yaitu Ketut Handijatmo, S.Pd dan Kusmanto, S.Pd, dengan kualifikasi : (1) Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes adalah dosen mata kuliah Bolabasket di FIK Universitas Negeri Semarang, (2) Drs. Ketut Handijatmo, adalah guru

Penjasorkes di SMP N 1 Ajibarang, (3) Kusmanto, S.Pd adalah guru Penjasorkes di SMP N 1 Ajibarang,

Validasi dilakukan dengan cara memberikan draf produk awal media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dengan disertai lembar evaluasi untuk ahli Penjas dan ahli Pembelajaran. Lembar evaluasi berupa kuesioner yang berisi aspek kualitas media pembelajaran, saran, serta komentar dari ahli Penjas dan ahli Pembelajaran terhadap produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebagai media pembelajaran Penjasorkes peserta didik SMP. Hasil evaluasi berupa nilai dari aspek kualitas media pembelajaran dengan menggunakan skala 1 sampai 4. Lembar evaluasi atau kuesioner untuk kualitas produk model pembelajaran teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 113.

2) Deskripsi Data Validasi Ahli

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran, merupakan pedoman untuk menyatakan apakah produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan untuk uji coba skala kecil dan uji skala besar. Berikut ini adalah hasil pengisian kuesioner dari ahli Penjas dan ahli Pembelajaran. Hasil pengisian kuesioner oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 12 halaman 134.

Tabel 4.1 Hasil Rata-rata Skor Penilaian Ahli

No.	**Ahli**	**Hasil Rata-rata Skor Penilaian**
1.	Ahli Penjas I	3,13

2. 3.	Ahli Pembelajaran I Ahli Pembelajaran II	3,67 3,27

Melihat tabel hasil rata-rata skor penilaian kuesioner yang dilakukan oleh masing-masing ahli Penjas dan ahli Pembelajaran didapat rata-rata skor penilaian 3,36 (tiga koma tiga puluh lima) atau masuk dalam kategori penilaian ”baik/tepat/jelas”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran permainan Bolabasket SMP kelas VIII dapat digunakan untuk uji coba skala kecil.

Masukan berupa saran dan komentar sangat diperlukan untuk perbaikan produk. Berikut ini adalah masukan dan saran dari ahli Penjas dan ahli Pembelajaran :

Tabel. 4.2 Saran dan Perbaikan dari Ahli Penjas dan Ahli Pembelajaran

No	Bagian Direvisi	Alasan Direvisi	Saran Perbaikan
1	Tahapan gerakan masing-masing teknik dasar	Terlalu rumit dan kurang praktis sehingga sulit dipahami	Membuat tahapan gerakan masing-masing gerakan passing yang semula 7 tahap gerakan menjadi 4 tahap gerakan.
2	Desain kartu tugas	Kurang menarik dan kurang praktis	Dibuat dengan desain masing-masing gambar terdapat petunjuk cara melakukan gerakan seperti

			gambar.
3	Petunjuk penggunaan kartu tugas	Hanya berupa petunjuk secara umum tanpa ada arahan.	Perlu adanya petunjuk secara khusus dengan disertai formasi peserta didik ketika kartu tugas digunakan dalam pembelajaran.
4	Ukuran dan bentuk kartu tugas	Terlalu lebar, sehingga sulit untuk di bawa saat melakukan gerakan.	Dibuat tiap-tiap tahapan gerakan menjadi beberapa lembaran yang kecil dan di jilid spiral kawat sehingga mudah untuk digunakan.

(Sumber : Hasil Penelitian tahun 2013)

3) Revisi Draf Produk Awal Sebelum Uji Coba Skala Kecil

Saran dan masukan dari ahli Penjas dan ahli Pembelajaran pada produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang telah diuraikan di atas, maka dapat segera dilaksanakan revisi produk. Proses revisi produk berdasarkan saran dari ahli Penjas dan ahli Pembelajaran adalah sebagai berikut :

a. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah Membuat tahapan gerakan masing-masing gerakan passing yang semula 7 tahap gerakan menjadi 4 tahap gerakan, sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami tugas gerak yang ada pada kartu tugas.

b. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah memperjelas masing-masing gambar tahapan-tahapan tugas gerak disertai dengan petunjuk cara melakukan gerakan yang ada seperti gambar.

c. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat petunjuk penggunaan kartu tugas secara khusus dengan disertai formasi peserta didik ketika kartu tugas digunakan dalam pembelajaran.

d. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat *hardfile* dari kartu tugas yang tadinya hanya berupa 1 lembar tiap-tiap passing, menjadi beberapa lembaran yang kecil dan di jilid spiral kawat sehingga mudah untuk digunakan.

Draf awal media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sesudah direvisi oleh peneliti dapat dilihat pada lampiran 33 halaman 174.

4.1.4 Data Uji Coba Skala Kecil

Produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas setelah divalidasi oleh ahli Penjas dan ahli Pembelajaran serta dilakukan revisi, kemudian produk di uji cobakan dengan skala kecil kepada peserta didik kelas VIII B SMP N 1 Ajibarang. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi berbagai permasalahan seperti kelemahan, kekurangan, ataupun ketidak efektifan produk untuk digunakan oleh peserta didik.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan pada uji coba lapangan atau uji coba skala besar. Salah satu indikator untuk mengetahui keefektifan produk tersebut adalah dengan pengukuran denyut nadi sebagai indikator tingkat keaktifan peserta

didik dalam menggunakan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. Pengukuran denyut nadi dilakukan ketika sebelum dan sesudah pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Uji coba skala kecil terhadap produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas diujikan pada satu sekolah, yaitu peserta didik kelas VIII B dari SMP N 1 Ajibarang. Dari total peserta didk pada uji coba skala kecil berjumlah 34 peserta didik, maka dapat diperoleh perhitungan denyut nadi sebagai berikut :

Tabel 4.3 Rata-rata Denyut Nadi

Denyut nadi	Sebelum Pembelajaran	Sesudah Pembelajaran
RATA-RATA	79,764	134,82

(Sumber Penelitian 2013)

Data di atas menunjukkan bahwa kenaikan denyut nadi peserta didik sebelum pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dimulai sampai dengan setelah peserta didik selesai mengikuti proses pembelajaran sebesar 38,64 %. Disamping itu, hasil penghitungan denyut nadi peserta didik sesudah pembelajaran mampu mengalami kenaikan sebesar 65,21 % dari denyut nadi maksimal. Hasil ini juga menunjukkan kesesuaian dengan intensitas latihan yang disarankan yaitu 60-90 % dari denyut nadi maksimal.

Pelaksanaan uji coba skala kecil terhadap produk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat terlaksana dengan baik, namun ada beberapa hambatan yang membuat penggunaan produk tersebut tidak bisa

digunakan secara optimal. Berikut ini adalah berbagai hambatan yang muncul setelah produk diuji cobakan pada skala kecil :

Tabel. 4.4 Kendala dan Hambatan pada Uji Coba Skala Kecil

No	Kendala / hambatan	Kesulitan yang dihadapi	Solusi yang ditawarkan
1	Bola yang digunakan masih berukuran standar orang dewasa, yaitu bola basket ukuran 7A	Peserta didik mengalami kesulitan saat mempraktikkan teknik dasar passing bolabasket karena bola terlalu besar	Bola diganti dengan bola ukuran 3 atau alternatif lain menggunakan bola tangan.
2	Kolom pengamatan masih terpisah-pisah dalam setiap rangkaian gerakan dan masih menyatu dengan tugas gerak di setiap tahapan gerakan.	Peserta didik merasa kesulitan ketika menilai rangkaian gerakan temannya, dikarenakan lembar pengamatan masih menyatu dengan tugas gerak.	Memisahkan antara lembar pengamatan dengan rangkaian tugas gerak yang diberikan dalam kartu tugas sehingga memudahkan peserta didik dalam menilai temannya.
3	Pemanasan sebelum pembelajaran berupa permainan yang telah dimodifikasi kurang variatif	Peserta didik cenderung monoton karena Belum ada Rotasi perpindahan pemain dalam permainan, sehingga permainan menjadi kurang menarik.	Membuat rotasi perpindahan pemain sehingga permainan berjalan menarik dan tidak monoton.

(Sumber Penelitian 2013)

PERPUSTAKAAN UNNES

4.1.5 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Kecil

Hasil uji coba skala kecil terhadap produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas, ditemukan beberapa kendala atau hambatan yang membuat model pembelajaran ini tidak bisa digunakan secara optimal seperti yang telah diuraikan di atas. Oleh karena itu, peneliti segera melakukan revisi produk untuk mencari solusi dan jalan keluar terhadap kendala dan hambatan tersebut. Proses revisi produk berdasarkan hasil uji coba skala kecil

terhadap media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas adalah sebagai berikut :

a. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah perbaikan berdasarkan kendala atau hambatan yang muncul terkait dengan fasilitas dan alat dalam uji coba skala kecil pembelajaran teknik dasar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yaitu pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil menggunakan bola dengan ukuran 7A. Untuk peserta didik usia SMP terutama kelas VIII. Bola dengan ukuran tersebut masih belum sesuai dan terlalu besar, sehingga sulit untuk mempraktikkan teknik dasar Bolabasket dengan baik. Oleh karena itu, solusinya adalah mengganti bola yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan bola tangan dengan ukuran ukuran bola 3, dengan keliling 56-60 cm dan berat 400-475 gram. Hal ini untuk mempermudah dalam penerapan model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

b. Revisi yang dilakukan oleh peneliti terkait dengan hambatan yang muncul ketika penerapan media kartu tugas yang diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yaitu kolom pengamatan masih terpisah-pisah dalam setiap rangkaian gerakan pada lembar kartu tugas, sehingga peserta didik akan merasa kesulitan ketika menilai rangkaian gerakan temannya. Oleh karena itu perlu adanya pemisahan antara lembar pengamatan dengan rangkaian tugas gerak yang diberikan dalam kartu tugas. Lembar pengamatan dibuat dalam satu lembar

PERPUSTAKAAN UNNES

utuh supaya memudahkan peserta didik dalam mengamati gerakan temannya.

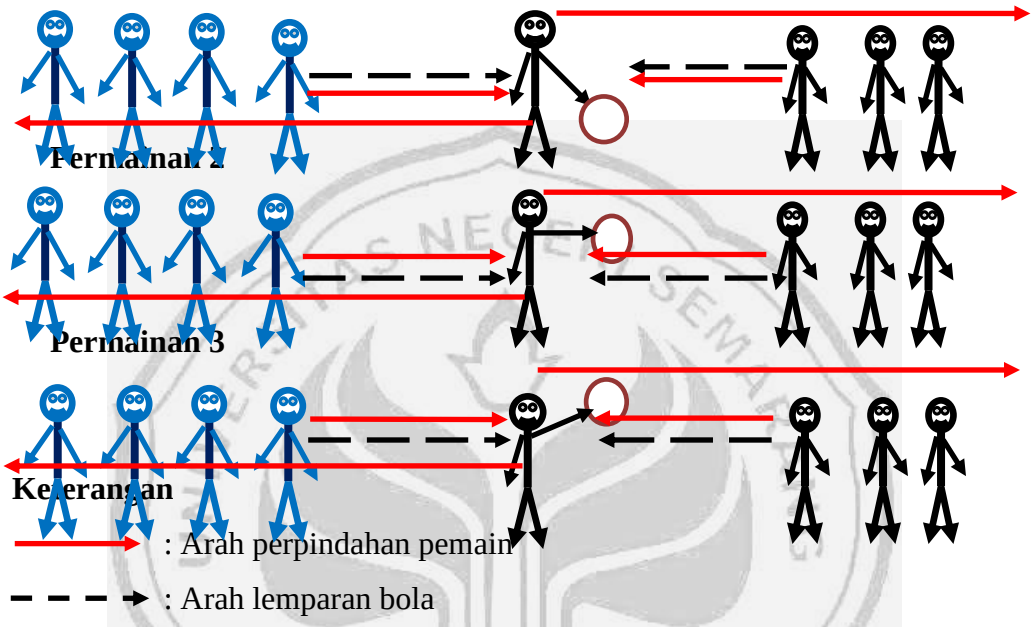
c. Revisi atau perbaikan terhadap kendala atau hambatan yang muncul terkait dengan aplikasi pembelajaran passing Bolabasket ke dalam permainan. Terkait dengan itu, maka perlu dilakukan pemanasan yang dikemas dalam bentuk permaianan yang nantinya akan mengarah ke media pembelajaran kartu tugas. Permainannya adalah memasukkan bola ke dalam hola hop yang dipegang salah satu peserta didik secara bergantian selama 2 menit dengan jarak 6 meter. Adapaun aturan dan cara bermainnya adalah sebagai berikut :

1. Aturan permaianan
   a. Setiap tim dibagi menjadi 2 kelompok
   b. Setiap kelompok saling hadap dengan jarak 6 meter
   c. Satu anggota tim bertugas memegangi hola hop dia tengah-tengah antara dua kelompok.
   d. Dalam satu tim berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam hola hop.
   e. Setiap posisi sasaran tembak (bawah, tengah, dan atas) akan diberi waktu selama 2 menit.
2. Cara bermain
   a. Setiap tim memasukan bola sebanyak-banyaknya selama 2 menit pada masing-masing posisi target sasaran.
   b. Target sasaran pada posisi bawah, memasukkan bola dengan lemparan bola pantul.
   c. Target sasaran pada posisi tengah, memasukkan bola dengan lemparan bola datar.
   d. Target sasaran pada posisi atas, memasukkan bola dengan lemparan bola lambung.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

e. Setelah selesai melakukan lemparan, kemudian berlari ke tengah dan bergantian memegangi hola hop, serta yang semula memegang hola hop berlari ke belakang kelompoknya.

Permainan 1



Gambar 4.1 Rotasi Perpindahan dalam Permainan

Setelah selesai melakukan lemparan, kemudian berlari ke tengah dan bergantian memegangi hola hop, serta yang semula memegang hola hop berlari ke belakang kelompoknya. Hal ini dilakukan agar tidak ada satupun siswa yang pasif dalam permainan tersebut.

d. Selain permainan diatas, setelah pembelajaran selesai perlu adanya variasi pembelajaran menggunakan permainan supaya peserta didik tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan metode resiprokal, dimana peserta didik dibagi menjadi dua kelompok. Dimana kelompok yang satu berperan sebagai pelaku dan yang lain berperan sebagai pengamat. Pelaku berperan

memainkan permainan sedangkan pengamat mengamati gerakan teknik dasar yang dilakukan oleh pelaku pada permainan. Pengamat akan di bekali dengan lembar pengamatan motorik untuk mengamati gerakan temannya dalam permaianan ini. Dalam hal ini nantinya pelaku akan bermain secara tim dengan sasaran yang telah dimodifikasi.

Aturan dan cara bermain;; :

1. Pelaku bermain seperti bermain dalam permainan Bolabasket, namun tidak menggunakan sasaran ring standar orang dewasa melainkan dimodifikasi menggunakan hola hop seperti gambar dibawah.
2. Waktu bermain selama 2 X 5 menit.
3. Ukuran lapangan permainan sama dengan ukuran lapangan basket.
4. Sasaran tembaknya adalah sebagai berikut :

Gambar 4.2 Rancangan Sasaran Tembak dalam permainan

4.1.6 Data Uji Coba Skala Besar

Uji reliabilitas kuesioner aspek kognitif, afektif, dan psikomotor diujikan pada peserta didik kelas VIII yang berjumlah 64 peserta didik , sehingga didapatkan nilai $\mathbf{r_{tabel}}$ sebesar 0,244 yang akan digunakan sebagai batasan dalam menentukan nilai reliabilitas aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Uji

reliabilitas aspek kognitif didapatkan nilai $\mathbf{r_{hitung}}$ sebesar 0,325. Karena nilai $\mathbf{r_{hitung}}$ lebih besar dibandingkan dengan nilai $\mathbf{r_{tabel}}$ maka instrument aspek kognitif dinyatakan reliabel (baik untuk digunakan). Uji reliabilitas aspek afektif didapatkan nilai $\mathbf{r_{hitung}}$ sebesar 0,748. Karena nilai $\mathbf{r_{hitung}}$ lebih besar dibandingkan dengan nilai $\mathbf{r_{tabel}}$ maka instrument aspek afektif dinyatakan reliabel (baik untuk digunakan). Uji reliabilitas aspek psikomotor didapatkan nilai $\mathbf{r_{hitung}}$ sebesar 0,336. Karena nilai $\mathbf{r_{hitung}}$ lebih besar dibandingkan dengan nilai $\mathbf{r_{tabel}}$ maka instrument aspek psikomotor dinyatakan reliabel (baik untuk digunakan).

4.2 Hasil Pengembangan

4.2.1 Analisis Data Hasil Penilaian Ahli

Teknik analisis yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian ahli dalam menilai tingkat kualitas produk terhadap produk pembelajaran.

Rumus yang digunakan dalam menentukan kualitas penilaian adalah *indeks persentase* yaitu :

$$\mathbf{f = \frac{F}{N} X\ 100\ \%}$$

Keterangan :

f : Persentase

F : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh nilai

(Sukirman, 2003: 879)

Hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 4.6 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 4.6 Klasifikasi Persentase

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 – 20%	Tidak baik	Dibuang
20,1 – 40%	Kurang baik	Diperbaiki
40,1 – 70%	Cukup baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 – 90%	Baik	Digunakan
90,1 – 100%	Sangat baik	Digunakan

(Sumber Guilford dalam Martin Sudarmono, 2010:56)

Hasil penelitian terhadap Ahli Penjas dan ahli Pembelajaran terkait dengan kualitas produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes SMP, diperoleh deskripsi dari aspek (1) Kesesuaian dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, (2) kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik, (3) keaktifan peserta didik, dan (4) Kelayakan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. Hasil pengisian penilaian ahli dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli tentang Kesesuaian Produk dengan Standar Kompetensi, dan Kompetensi Dasar

No	PERIHAL	KUALITAS JAWABAN
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar materi permainan Bolabasket	92 %
2	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik	100 %
3	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik	67 %
4	Mendorong perkembangan aspek psikomotor peserta didik	92 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan standar kompetensi, dan kompetensi dasar, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar materi permainan Bolabaket didapat prosentase sebesar 92 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabaket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik didapat prosentase sebesar 67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka

aspek mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

4) Aspek mendorong perkembangan aspek psikomotor peserta didik didapat prosentase sebesar 92 %. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli tentang Kesesuaian Produk dengan Karakteristik Peserta Didik

No	PERIHAL	KUALITAS JAWABAN
1	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	92%
2	Ketepatan memilih media pembelajaran bagi peserta didik	83%
3	Dapat dilakukan peserta didik terampil maupun tidak terampil	67%
4	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri	92%

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek kesesuaian produk dengan kesesuaian bentuk media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik didapat prosentase sebesar 92 %.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesesuaian bentuk model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

2) Aspek ketepatan memilih media pembelajaran bagi peserta didik didapat prosentase sebesar 83 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ketepatan memilih model pembelajaran telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

3) Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan peserta didik terampil maupun tidak terampil didapat prosentase sebesar 67 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan peserta didik terampil maupun tidak terampil telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

4) Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri didapat prosentase sebesar 92 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli tentang Kesesuaian Produk dengan Keaktifan Peserta Didik

PERPUSTAKAAN UNNES

No	PERIHAL	KUALITAS JAWABAN
1	Mendorong peserta didik aktif bergerak	83 %
2	Meningkatkan denyut nadi peserta didik	92 %
3	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan Bolabasket	83 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan keaktifan peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas mendorong peserta didik aktif bergerak didapat prosentase sebesar 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas mendorong peserta didik aktif bergerak telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat meningkatkan denyut nadi peserta didik didapat prosentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat meningkatkan denyut nadi peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam

pembelajaran permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 83 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan bolabasket telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli tentang Kelayakan Produk dengan Petunjuk pelaksanaan

No	PERIHAL	KUALITAS JAWABAN
1	Kejelasan petunjuk pembelajaran teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas	75 %
2	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan	83 %
3	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik	75 %
4	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket	83 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian penilaian ahli tentang kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek kejelasan petunjuk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas didapat prosentase sebesar 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kejelasan petunjuk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media ini dapat digunakan.

2) Aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan didapat prosentase sebesar 83%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesesuaian alat dan fasilitas yang digunakan telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik didapat prosentase sebesar 75%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
4) Aspek Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 83 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria **baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

4.2.2 Analisis Data Hasil Kuesioner Guru Penjasorkes

Teknik analisis yang digunakan adalah prosentase untuk menganalisis dan penilaian guru Penjasorkes dalam menilai tingkat kualitas produk terhadap media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Hasil penelitian terhadap guru Penjasorkes terkait dengan keterterimaan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran Penjasorkes SMP, diperoleh deskripsi dari aspek (1) kesesuaian produk dengan Standar Kompetensi, Kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik, (2) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah kognitif, (3) pengaruh

produk terhadap peningkatan ranah afektif, (4) pengaruh produk terhadap peningkatan ranah psikomotor, (5) pengaruh produk terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, dan (6) kelayakan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

Hasil pengisian kuesioner guru Penjasorkes dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Guru tentang Kesesuaian Produk dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Karakteristik Peserta Didik

No	PERIHAL	JAWABAN	
		YA (%)	TIDAK (%)
1	Kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabasket	100 %	0 %
2	Kesesuaian produk dengan materi permainan Bolabasket	100 %	0 %
3	Produk mencakup tiga ranah pembelajaran permainan Bolabasket	100 %	0 %
4	Kesesuaian produk dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik	50 %	50 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang kesesuaian produk dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan karakteristik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

PERPUSTAKAAN UNNES

1) Aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek kesesuaian produk dengan materi permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesesuaian produk dengan materi permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek Produk mencakup tiga ranah pembelajaran permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk mencakup tiga ranah pembelajaran permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
4) Aspek kesesuaian produk dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik didapat prosentase sebesar 50 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek kesesuaian produk dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan peserta didik telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Ranah Kognitif Peserta Didik

No	PERIHAL	JAWABAN	
		YA (%)	TIDAK (%)

1	Produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar chest pass kepada peserta didik	100 %	0 %
2	Produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar bounce pass kepada peserta didik	100 %	0 %
3	Produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar over head pass kepada peserta didik	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan ranah kognitif peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar chest pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar chest pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar bounce pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar bounce pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek produk mampu memberikan pengetahuan teknik dasar over head pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk mampu memberikan pengetahuan

teknik dasar over head pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Ranah Afektif Peserta Didik

No	PERIHAL	JAWABAN	
		YA (%)	TIDAK (%)
1	Produk mampu melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan teman.	100 %	0 %
2	Produk mampu melatih peserta didik menghargai teman.	50 %	50 %
3	Produk mampu melatih peserta didik untuk berbagi tempat dan peralatan dengan teman	50 %	50 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan ranah afektif peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek produk mampu melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan teman didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek Produk mampu melatih peserta didik untuk bekerjasama dengan teman telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek produk mampu melatih peserta didik untuk menghargai teman didapat prosentase sebesar 50 %. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

produk mampu melatih peserta didik menghargai teman telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

3) Aspek produk mampu melatih peserta didik berbagi tempat dan peralatan dengan teman didapat prosentase sebesar 50 %. Berdasarkan kriteria yang ditetapkan maka aspek produk mampu melatih peserta didik untuk berbagi tempat dan peralatan dengan teman telah memenuhi kriteria **cukup baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan (bersyarat).

Tabel 4.14 Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Ranah Psikomotor Peserta Didik

No	PERIHAL	JAWABAN	
		YA (%)	TIDAK (%)
1	Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar chest pass kepada peserta didik	100 %	0 %
2	Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar bounce pass kepada peserta didik	100 %	0 %
3	Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar over head pass kepada peserta didik	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan ranah Psikomotorik peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar chest pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar chest pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar bounce pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek Produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar bounce kepada peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar over head pass kepada peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek produk mampu memberikan pengalaman gerak teknik dasar over head pass kepada peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4.15 Hasil Kuesioner Guru tentang Pengaruh Produk terhadap Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

No	PERIHAL	JAWABAN	
		YA (%)	TIDAK (%)
1	Tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk media pembelajaran untuk dilakukan oleh	100 %	0 %

	peserta didik		
2	Tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk dengan adanya penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat yang digunakan	100 %	0 %
3	Tanggapan pengaruh produk terhadap peningkatan motivasi peserta didik	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang pengaruh produk terhadap peningkatan keaktifan peserta didik, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk model pembelajaran untuk dilakukan oleh peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk media pembelajaran untuk dilakukan oleh peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek Tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk dengan adanya penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat yang digunakan untuk pembelajaran Bolabasket dalam produk tersebut didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk dengan adanya penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat yang digunakan untuk pembelajaran Bolabasket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3) Aspek tanggapan pengaruh produk terhadap peningkatan motivasi peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan pengaruh produk terhadap peningkatan motivasi peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Tabel 4.16 Hasil Kuesioner Guru tentang Kelayakan Produk Pembelajaran

No	PERIHAL	JAWABAN	
		YA (%)	TIDAK (%)
1	Tanggapan terhadap dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah	100 %	0 %
2	Tanggapan terhadap mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk dipahami peserta didik	100 %	0 %
3	Tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya langak-langkah tugas gerak yang digunakan dengan karakteristik permainan Bolabasket	100 %	0 %
4	Tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya penggunaan kartu tugas dengan materi Bolabasket	100 %	0 %

Tabel analisis data pada lampiran hasil pengisian kuesioner guru tentang

pengaruh produk terhadap kelayakan produk kartu tugas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Aspek tanggapan terhadap dapat atau tidaknya produk untuk dilakukan di semua kondisi sekolah didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan terhadap dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
2) Aspek tanggapan terhadap mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk dipahami peserta didik didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan terhadap mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk dipahami oleh peserta didik telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
3) Aspek tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya langak-langkah tugas gerak yang digunakan dengan karakteristik permainan Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya langak-langkah tugas gerak yang digunakan dengan karakteristik permainan Bolabasket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.
4) Aspek tanggapan terhadap sesuai atau tidaknya penggunaan kartu tugas dengan materi Bolabasket didapat prosentase sebesar 100 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek tanggapan terhadap sesuai atau

tidaknya penggunaan kartu tugas dengan materi Bolabasket telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga produk media pembelajaran ini dapat digunakan.

Analisis data penilaian ahli dan penilaian guru Penjasorkes terhadap kualitas produk, dapat disimpulkan secara umum bahwa produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat digunakan untuk pembelajaran Bolabasket.

4.2.3 Analisis Data Aspek, Kognitif, Afektif, dan Psikomotor

Hasil penelitian terhadap aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif terhadap peserta didik dikategorikan menjadi 3 (tiga) bagian yaitu baik, sedang, dan kurang. Untuk mengkategorikan data tersebut menggunakan acuan norma sebagai berikut:

Tabel 4.17 Penentuan Kategori dan Rentangan Skor

Kategori	Rentang Skor
Rendah	Mean – SD ≤ Skor total
Sedang	Mean – SD < Skor total ≤ Mean + SD
Tinggi	Skor total > Mean + SD

Sumber: Azwar (2003: 108)

Data aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif peserta didik setelah ditabulasi, diskor dan dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.18 Data Skor Maksimal, Minimal, Mean Skor, dan Standar Deviasi

No	Aspek	Jumlah	Skor	Skor	Mean	Standar

		Siswa	Minimal	Maksimal	Skor	Deviasi
1	Kognitif	64	8	11	10,328	0,461
2	Afektif	64	4	10	9.296	0,572
3	Psikomotor	64	5	9	8,094	1,060

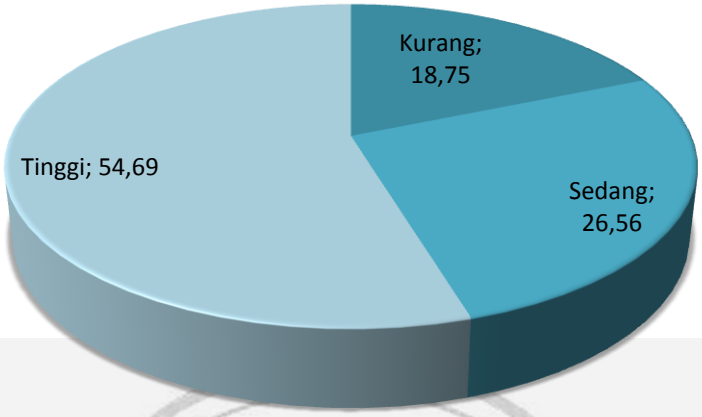
(Sumber : Hasil Penelitian 2013)

Hasil penghitungan pada tabel di atas, maka didapatkan rentangan skor untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun rentangan skor untuk penentuan kategori pada masing-masing aspek dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

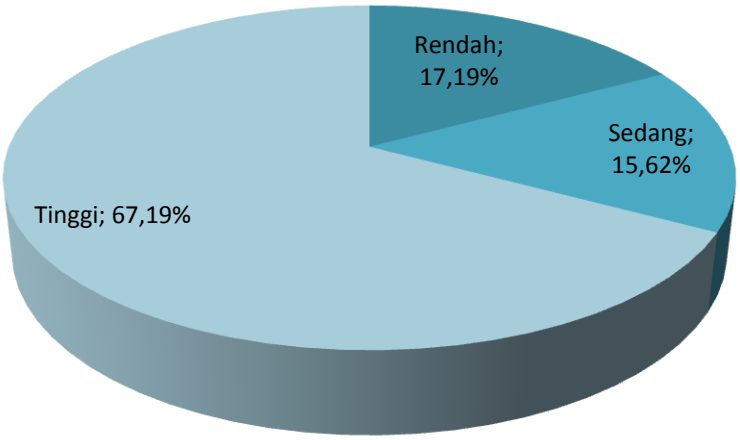
Tabel 4.19 Rentangan Skor, Kategori dan frekuensi Pada Setiap Aspek

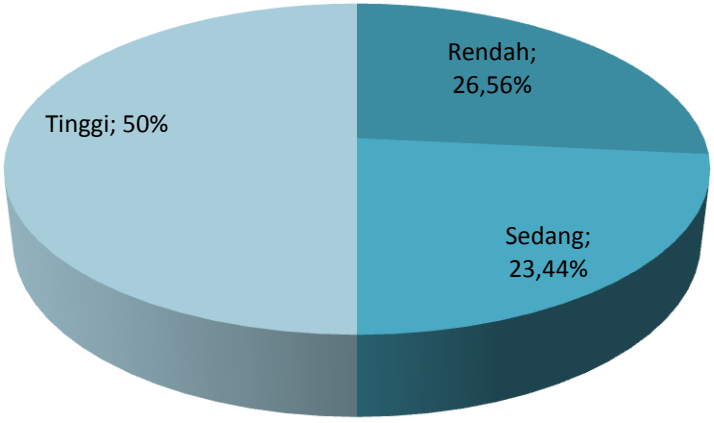
Aspek	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	
			Absolut (f)	Persentase (%)
Kognitif	9,86 ≤ Skor total	Rendah	12	18,75 %
	9,86 < Skor total ≤ 10,79	Sedang	17	26,56 %
	Skor total > 11,27	Tinggi	35	54,69 %
Jumlah			64	100 %
Afektif	8,72 ≤ Skor total	Rendah	11	17,19 %
	8,72 < Skor total ≤ 9,87	Sedang	10	15,62 %
	Skor total > 11,08	Tinggi	43	67,19 %
Jumlah			64	100 %
Psikomotor	7,43 ≤ Skor total	Rendah	17	26,56 %
	7,43 < Skor total ≤ 8,76	Sedang	15	23,44 %
	Skor total > 8,76	Tinggi	32	50 %
Jumlah			64	100 %

(Sumber : Hasil Penelitian 2013)



Gambar 4.3 Frekuensi Kognitif Semua Peserta Didik (Sumber : Hasil Penelitian 2013)





Gambar 4.5 Frekuensi Psikomotor Semua Peserta Didik
(Sumber : Hasil Penelitian 2013)

Hasil distribusi frekuensi pada ketiga aspek dapat disimpulkan bahwa :

1) Aspek kognitif dari 64 peserta didik, yang termasuk kategori tinggi berjumlah 35 peserta didik yaitu sebesar 54,69 %, kategori sedang berjumlah 17 peserta didik yaitu sebesar 26,56 %, dan kategori rendah berjumlah 12 peserta didik yaitu sebesar 18,75 %.
2) Aspek afektif dari 64 peserta didik, yang termasuk kategori tinggi berjumlah 43 peserta didik yaitu sebesar 67,19 %, kategori sedang berjumlah 10 peserta didik yaitu sebesar 15,62 %, dan kategori rendah berjumlah 11 peserta didik yaitu sebesar 17,19 %.
3) Aspek psikomotor dari 64 peserta didik, yang termasuk kategori tinggi berjumlah 32 peserta didik yaitu 50 %, kategori sedang berjumlah 15 peserta didik yaitu sebesar 23,44 %, dan kategori rendah berjumlah 17 peserta didik atau sebesar 26,56 %.

4.2.4 Analisis Data Kualitas Gerak

Hasil penelitian terkait dengan kualitas gerak peserta didik dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas diperoleh beberapa hasil pengamatan terhadap kualitas gerak yang terdapat dalam produk. Pengamatan kualitas gerak dilakukan oleh peserta didik kelas VIII yang sebelumnya telah diberikan pengarahan oleh peneliti sehingga dianggap dapat melakukan penilaian terhadap kualitas gerak antar peserta didik dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Materi pengamatan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas meliputi materi (1) teknik dasar chest pass, (2) teknik dasar bounce pass, (3) teknik dasar over head pass. Hasil pengamatan kualitas gerak dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.20 Hasil Pengamatan Kualitas Gerak Teknik Dasar Bola Basket

NO	MATERI	JMLH GERAK	KUALITAS GERAK (%)	
			EFEKTIF	TIDAK EFEKTIF
1	Teknik dasar chest Pass	768	674 (87,77 %)	94 (12,23 %)
2	Teknik dasar bounce Pass	768	666 (86,72%)	102 (13,28 %)
3	Teknik dasar Over Head Pass	768	661 (86,09 %)	107 (13,91 %)
	Rerata		86, 86 %	13,14 %

(Sumber : Hasil penelitian 2013)

4.2.5 Analisis Data Penghitungan Denyut Nadi

Hasil penghitungan denyut nadi dari 64 peserta didik sebelum mengikuti pembelajaran dan sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas didapatkan hasil sebagai berikut: (1) denyut nadi minimal sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 70, denyut nadi maksimal sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 100, serta rata-rata denyut nadi sebelum mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 83,218 dan (2) denyut nadi minimal sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas 108, denyut nadi maksimal sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar

170, serta rata-rata denyut nadi sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sebesar 136,28. Sebaran frekuensi penghitungan denyut nadi sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 4.21 Data Rerata, Skor Maksimal, Skor Minimal, Mean Skor, dan SD

No	Denyut Nadi	Jumlah Peserta Didik	DN Minimal	DN Maksimal	Mean DN	Standar Deviasi
1	Sebelum pembelajaran	64	70,00	100,00	83,218	3,014
2	Sesudah pembelajaran	64	108,00	170,00	136,28	3,829
	Selisih				53,062	0,815

Sumber: Hasil Penelitian (2013)

Keterangan :

DN Minimal : Denyut Nadi Minimal

DN Maksimal : Denyut Nadi Maksimal

Mean DN : Mean Denyut nadi

SD : Standar Deviasi

Hasil penghitungan denyut nadi di atas, menunjukkan bahwa rata-rata denyut nadi dari 64 peserta didik mengalami peningkatan dari sebelum sampai sesudah mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas. Peningkatan rata-rata denyut nadi peserta didik setelah perlakuan mengalami

kenaikan sebesar 63,76 % dan untuk kenaikan denyut nadi maksimal sebesar 70%. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap pencapaian zona latihan kebugaran peserta didik, maka perlu dilakukan analisis tentang kenaikan denyut nadi setelah perlakuan. Kenaikan denyut nadi peserta didik sebesar 63,76 % sudah memenuhi target untuk mencapai zona latihan kebugaran. Zona latihan adalah daerah ideal denyut nadi dalam fase latihan. Rentang zona latihan adalah 60 – 80% dari denyut nadi maksimal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kenaikan denyut nadi peserta didik setelah perlakuan sebesar 63,76 % telah masuk rentang zona latihan yang diharapkan dapat tercapai melalui penggunaan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dalam pembelajaran Penjasorkes.

4.2.6 Minat dan Ketertarikan Peserta Didik terhadap Produk

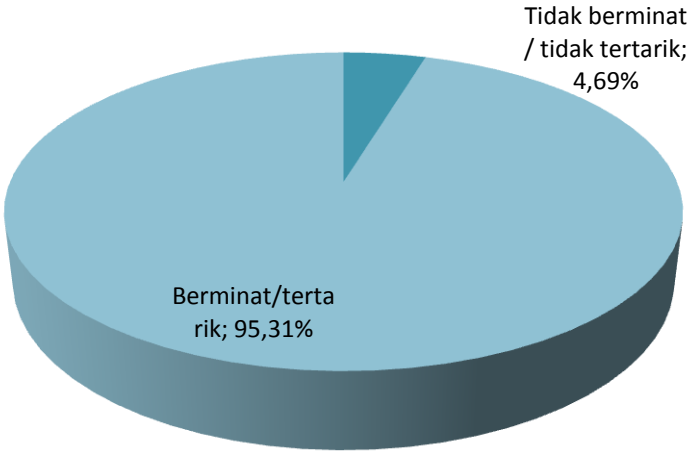
Minat dan ketertarikan peserta didik terhadap model pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilihat dari pengisian kuesioner peserta didik dan pengamatan kualitas gerak. Hasil penelitian terhadap tingkat minat dan ketertarikan peserta didik pada media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dari 64 peserta didik dilihat dari aspek afektif. Data aspek minat dan ketertarikan peserta didik terhadap produk pengembangan setelah ditabulasi, diskor dan dianalisis diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.22 Tabel Penghitungan Minat dan Ketertarikan Peserta Didik

		Frekuensi

Kuesioner	Kategori	Absolut (f)	Persentase (%)
Penghitungan Minat dan ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas	Tidak berminat/ tidak tertarik	3	4,69 %
	Berminat/tertarik	61	95,31 %
Jumlah		64	100 %

(Sumber : Hasil Penelitian 2013)



Gambar 4.6 Minat dan Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Passing Bolabasket Menggunakan Kartu Tugas (Sumber : Hasil Penelitian 2013)

4.2.7 Revisi Produk Setelah Uji Coba Skala Besar (Produk Akhir)

Revisi produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dilakukan melalui beberapa tahap. Revisi dilakukan sebelum produk di uji cobakan dalam skala kecil, sesudah skala kecil, dan sesudah uji coba lapangan.

Produk yang telah di uji cobakan dalam uji lapangan, perlu dilakukan revisi yang terakhir untuk penyempurnaan produk. Berikut ini adalah hasil produk akhir media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas untuk pembelajaran permainan Bolabasket peserta didik SMP kelas VIII. Produk akhir pengembangan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilihat pada lampiran 34 halaman 182.

4.3 Pembahasan

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas, didapat rata-rata persentase 78,33 %, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari penilaian kualitas produk yang dilakaukan oleh ahli Penjas pada aspek 2, 8, 13, dan 15. Ke empat aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 4. Selain ke empat aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas produk yaitu aspek 1, 4, 5, 6, 9, 10, 11, 12, dan 14 yang telah memenuhi kriteria **baik** yaitu mendapat poin 3, dan aspek 3 dan 7 memenuhi kriteria **kurang baik** yaitu mendapat poin 2.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 91,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat

diterima siswa SMP adalah penilaian dari kualitas media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran I pada aspek 1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, dan 13. Ke sepuluh aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 4. Selain ke sepuluh aspek tersebut, ada 5 aspek penilaian kualitas produk yaitu aspek 3, 7, 12, 14, dan 15 yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing baspek mendapat poin 3.

Hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 81,66 % Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang. Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima siswa SMP adalah penilaian dari kualitas model pembelajaran yang dilakukan oleh ahli pembelajaran II pada aspek 1, 2, 4, 5, dan 10. Ke lima aspek penilaian tersebut telah memenuhi kriteria **sangat baik** yaitu mendapat poin 4. Selain ke lima aspek tersebut, ada 9 aspek penilaian kualitas produk yaitu aspek 3, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, dan 15 yang telah memenuhi kriteria **baik** karena masing masing aspek mendapat poin 3. Kemudian untuk aspek 13 memenuhi kriteria **kurang baik** yaitu mendapat poin 2.

Hasil analisis data uji coba kelompok kecil didapat rata-rata persentase 89%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria **baik.** Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % peserta didik dapat

mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap petunjuk media pembelajaran, penerapan sikap dalam pembelajaran dan aktivitas gerak peserta didik yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga dari uji coba kelompok kecil model ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang.

Hasil analisis data uji coba lapangan didapat rata-rata persentase 92,32 % Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria **sangat baik.** Faktor yang menjadikan model ini dapat diterima peserta didik SMP adalah dari semua aspek uji coba yang ada, lebih dari 90 % peserta didik dapat mempraktikkan dengan baik. Baik dari pemahaman terhadap petunjuk media pembelajaran, penerapan sikap dalam pembelajaran dan aktivitas gerak peserta didik yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan. Secara keseluruhan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga dari uji coba lapangan media ini dapat digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ajibarang.

Pada tabel 4.23 berikut ini, disajikan data hasil keseluruhan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Tabel 4.23 Data Hasil Keseluruhan dari Evaluasi Ahli, Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan

No.	Komponen	Hasil
1	Evaluasi Ahli Hasil Evaluasi Ahli Penjas	Didapat persentase skala penilaian 78,33 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran I	Didapat persentase skala penilaian 91,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
	Hasil Evaluasi Ahli Pembelajaran II	Didapat persentase skala penilaian 81,66 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
2	Uji Coba Kelompok Kecil	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 89%, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.
3	Uji Coba Lapangan	Didapat persentase pilihan jawaban yang sesuai 92,32 %, sehingga produk kartu tugas dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

(Sumber : Hasil Penelitian 2013)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=34) dan uji coba lapangan (N=64).

Berdasarkan data hasil uji coba dan pengamatan selama penelitian maka dilakukan beberapa revisi meliputi :

1. Bola yang digunakan dalam pembelajaran teknik dasar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas pada saat pelaksanaan uji coba skala kecil yaitu menggunakan bola dengan ukuran 7A. Untuk peserta didik usia SMP terutama kelas VIII. Bola dengan ukuran tersebut masih belum sesuai dan terlalu besar, sehingga sulit untuk mempraktikkan teknik dasar Bolabasket dengan baik. Oleh karena itu, solusinya adalah mengganti bola yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan bola tangan dengan ukuran ukuran bola 3, dengan keliling 56-60 cm dan berat 400-475 gram. Hal ini untuk mempermudah dalam penerapan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas.
2. Kolom pengamatan masih terpisah-pisah dalam setiap rangkaian gerakan pada lembar kartu tugas, sehingga peserta didik akan merasa kesulitan ketika menilai rangkaian gerakan temannya. Oleh karena itu perlu adanya pemisahan antara lembar pengamatan dengan rangkaian tugas gerak yang diberikan

dalam kartu tugas. Lembar pengamatan dibuat dalam satu lembar utuh supaya memudahkan peserta didik dalam mengamati gerakan temannya.

3. Aplikasi pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ke dalam permainan. Terkait dengan itu, maka perlu dilakukan pemanasan yang dikemas dalam bentuk permaianan yang nantinya akan mengarah ke media pembelajaran kartu tugas.

Berdasarkan analisa hasil penelitian dan pembahasan dalam skripsi ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sudah dapat di praktikkan kepada subjek uji coba. Hal itu berdasarkan hasil analisis data dari evaluasi ahli Penjas didapat rata-rata persentase 78,33 %, hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran I didapat rata-rata persentase 91,66 %, dan hasil analisis data dari evaluasi ahli Pembelajaran II didapat rata-rata persentase 81,66 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang.
2. Produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sudah dapat digunakan bagi siswa SMP di Ajibarang. Hal itu berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil didapat rata-rata persentase 89 % dan hasil analisis data uji coba lapangan di dapat 92,32 %. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran passing Bolabasket

menggunakan kartu tugas ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang.

3. Faktor yang menjadikan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima oleh peserta didik SMP adalah dari ke tiga aspek uji coba *(chest pass, bounce pass, dan over head pass)* di dapat persentase keberhasilan peserta didik melakukan gerakan chest pass adalah 87,77 % , persentase keberhasilan peserta didik melakukan bounce pass adalah 86,72%, dan persentase keberhasilan peserta didik melakukan over head pass adalah 86,09 %. Berdasarkan data diatas, secara keseluruhan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat diterima peserta didik dengan baik, sehingga baik dari uji coba kelompok kecil maupun dari uji coba lapangan model ini dapat digunakan bagi peserta didik SMP Negeri 1 Ajibarang.

5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini adalah :

1) Bagi para guru Penjasorkes di Sekolah Menengah pertama (SMP) dapat menggunakan produk pembelajaran ini di sekolah, sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan Bolabasket.
2) Bagi guru Penjasorkes, untuk mengatasi keterbatasan waktu yang dimiliki maka media pembelajaran menggunakan kartu tugas dapat sebagai inovasi untuk menyiasati keterbatasan waktu.

PERPUSTAKAAN UNNES

3) Bagi guru Penjasorkes di SMP diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan kartu tugas untuk digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang berbeda-beda. Produk media pembelajaran menggunakan kartu tugas ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu referensi bagi guru untuk dapat mengembangkan produk lain dalam ruang lingkup materi pembelajaran Penjasorkes.
4) Bagi peserta didik, pemanfaatan produk media pembelajaran menggunakan kartu tugas hendaknya tetap mengacu pada pengenalan berbagai macam keterampilan koordinasi gerak baik koordinasi mata tangan maupun koordinasi mata kaki yang dapat dipraktikkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket.
5) Bagi peserta didik, kebingungan dan kesalahan dalam menerapkan media dalam pembelajaran khususnya bagi para pemula diharapkan tidak mengurangi motivasi dalam belajar. Sebaliknya, peserta didik diharapkan dapat terus belajar dan berlatih untuk dapat menguasai kompleksitas tugas gerak dalam pembelajaran menggunakan kartu tugas sehingga peserta didik dapat belajar menggunakan kartu tugas dengan baik dan benar.
6) Peneliti mengharapkan berbagai masukan bagi para pengguna, untuk penyempurnaan produk lebih lanjut apabila masih diperlukan perbaikan.
7) Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk media pembelajaran menggunakan kartu tugas ini dapat dimanfaatkan tidak hanya pada jenjang SMP, namun dapat juga dimanfaatkan pada jenjang SD dan SMA.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bolabasket.* Surakarta : Era Intermedia

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : Rineka Cipta

Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2007. *Model Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional

Bahagia, Yoyo, dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.* Jakarta : Depdiknas

Dwiyogo, Wasis. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM

Harsanto, Radno. 2007. *Pengelolaan Kelas yang Dinamis.* Yogyakarta: Kanisius

Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas

Irsyada, Machfud. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas

Lutan, Rusli, dan Adang Suherman. 2000. *Perencanaan Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas

Ma'mun, Amung, dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak.* Jakarta: Depdiknas.

Max Darsono dkk. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press.

Sugiyono. 2005. *Statistika untuk Penelitian* Pendidikan. Bandung : Alfabeta

_____.2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta

Suherman, Adang. 2000. *Dasar-dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas.

Sukirman dkk. 2003. *Matematika.* Jakarta : Universitas Terbuka

Tabel klasifikasi persentase. Sumber Guilford dalam Tesis Agung Wahyudi, 2008 halaman 35

Undang-Undang RI Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional

http://eprints.uny.ac.id/7653/3/bab%202%20-%2008108241149.pdf

http://repository.upi.edu/operator/upload/s_jrm_055846_bab_ii.pdf

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 1

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor : 1278/ FIK /2012

Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2012/2013

Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.

Mengingat :
1. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
2. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
3. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)

Memperhatikan : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi Tanggal 01 Januari 1970

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk dan menugaskan kepada :

1. Nama : Dra. Heny Setyawati, M.Si.
   NIP : 196706101992032001
   Pangkat/Golongan : III/c - Penata
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing I

2. Nama : Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
   NIP : 196109031988031002
   Pangkat/Golongan : III/d - Penata Tk. I
   Jabatan Akademik : Lektor
   Sebagai Pembimbing II

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :
Nama : AKHMAD LUKMAN MUSTOFA
NIM : 6101409043
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR BOLA BASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJAS ORKES SISWA KELAS VIII B SMP NEGERI 1 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2012/2013.

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
PADA TANGGAL : 31 Oktober 2012
DEKAN

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Dosen Pembimbing
4. Pertinggal

6101409043

Lampiran 3

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 AJIBARANG
Sekolah Standar Nasional (SSN)
Alamat : Jl. Raya No. 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas KP. 53163 Telp. (0281) 571782

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800 / 049 / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Slamet.,S.Pd.,M.Pd
N I P	: 19660102 199003 1 007
Pangkat / Golongan Ruang	: Pembina IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMP Negeri 1 Ajibarang Kab. Banyumas

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Akhmad Lukman Mustofa
N I M	: 6101409043
Prgram Studi	: PJKR / S.1 FIK UNNES

Benar – benar telah melaksanakan Observasi di SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas pada tanggal 4 - 5 Februari 2013 .

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 19 Februari 2013
Kepala SMP Negeri 1 Ajibarang

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS SMP NEGERI 1 AJIBARANG DINAS PENDIDIKAN

S l a m e t, S.Pd.,M.Pd
Pembina
NIP. 19660102 199003 1 007

Lampiran 3

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 698/UN-37.1.6/TL/2013
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP N 1 Ajibarang Banyumas
di SMP N 1 Ajibarang Banyumas

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AKHMAD LUKMAN MUSTOFA
NIM : 6101409043
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING BOLA BASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJAS ORKES SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2012/2013.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 06 Maret 2013
Dekan,

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Lampiran 5

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: http://fik.unnes.ac.id, surel: fik_unnes@telkom.net

No. : 698/UN-37.1.6/TL/2013
Lamp : .....
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP N 1 Ajibarang Banyumas
di SMP N 1 Ajibarang Banyumas

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : AKHMAD LUKMAN MUSTOFA
NIM : 6101409043
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Topik : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING BOLA BASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJAS ORKES SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2012/2013.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Semarang, 06 Maret 2013
Dekan,

Drs. H. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

Lampiran 5

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 AJIBARANG
Sekolah Standar Nasional (SSN)
Alamat : Jl. Raya No. 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas KP. 53163 Telp. (0281) 571782

SURAT KETERANGAN
Nomor : 800 / 074.a / 2013

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Slamet.,S.Pd.,M.Pd
N I P	: 19660102 199003 1 007
Pangkat / Golongan Ruang	: Pembina IV/a
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMP Negeri 1 Ajibarang Kab. Banyumas, Provinsi Jawa Tengah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Akhmad Lukman Mustofa
N I M	: 6101409043
Prgram Studi	: Pendidikan Jasmani , Kesehatan , dan Rekreasi Universitas Negeri Semarang

Benar – benar telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas pada bulan Maret – April 2013 dengan judul penelitian :

" PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PASSING BOLA BASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN PELAJARAN 2012/2013 "

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang , 10 April 2013
Kepala SMP Negeri 1 Ajibarang

PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 1 AJIBARANG

Slamet., S.Pd.,M.Pd
Pembina
NIP. 19660102 199003 1 007

Lampiran 6

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

A. Kesesuaian produk dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

1. Mengetahui kesesuaian produk dengan kompetensi dasar permaianan Bolabasket
2. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik
3. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik
4. Mengetahui kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik

B. Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik

1. Mengetahui kesesuaian produk dengan karakteristik perkembangan peserta didik
2. Mengetahui tepat atau tidaknya pemilihan produk untuk peserta didik
3. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik dengan terampil / tidak terampil
4. Mengetahui produk dapat dilakukan peserta didik putra ataupun putri

C. Keaktifan peserta didik

1. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan aktivitas gerak peserta didik
2. Mengetahui kualitas produk terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik

D. Kelayakan produk

1. Mengetahui kualitas kejelasan petunjuk model pembelajaran
2. Mengetahui kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan dalam pembelajaran
3. Mengetahui kualitas tugas gerak yang digunakan dalam produk
4. Mengetahui aman atau tidaknya produk untuk diterapkan dalam pembelajaran

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 7

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI

EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi pokok : Permainan bola besar (Bolabasket)
Sasaran program : Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Evaluator :
……
Nama lengkap :
……
tempat/tanggal lahir :
……
NIP :
……
Golongan :
……
Jenis kelamin :
……
Agama :
……
Alamat rumah :
……
Pekerjaan :
……
Jabatan :
……
Instansi :
……
Alamat instansi :
……

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai ahli Penjas / pembelajaran terhadap media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran Bolabasket bagi peserta didik SMP dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh ahli Penjas / pembelajaran.
2. Evaluasi mencakup aspek bentuk / media pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara member tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

   Keterangan :
   a. Sangat kurang baik/kurang tepat/sangat kurang jelas
   b. Kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
   c. Baik/tepat/jelas
   d. Sangat baik/sangat tepat/sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Kualitas Model Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar permaianan Bolabasket				
2	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik				
3	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik				
4	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik				
5	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik				
6	Ketepatan memilih media pembelajaran bagi peserta didik				
7	Dapat dilakukan peserta didik terampil / tidak terampil				

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN UNNES

8	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri				
9	Mendorong peserta didik aktif bergerak				
10	Meningkatkan denyut nadi peserta didik				
11	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan Bolabasket				
12	Kejelasan petunjuk pembelajaran teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas				
13	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan				
14	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik				
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket				

Saran untuk Perbaikan Model Pembelajaran
Petunjuk :

1) Apabila diperlukan revisi pada model pembelajaran ini, mohon dituliskan pada kolom 2.

2) Alasan diperlukan revisi, mohon dituliskan pada kolom 3.

3) Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No	**Bagian yang direvisi**	**Alasan direvisi**	**Saran perbaikan**
1	**2**	**3**	**4**

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Komentar dan Saran Umum

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Kesimpulan

Model Pembelajaran ini dinyatakan :

1) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil tanpa revisi
2) Layak untuk digunakan / uji coba skala kecil dengan revisi sesuai aturan
3) Tidak layak untuk digunakan / uji coba skala kecil

(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

……..
Evaluator
Ahli

…….

UNIVERSITAS NEGERI
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 8

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK GURU

EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

A. Kesesuaian dengan SK,KD dan karakteristik peserta didik

1. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan SK dan KD permainanan Bolabasket
2. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan materi permainan Bolabasket
3. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk mengembangkan ketiga ranah pembelajaran
4. Responden dapat menyatakan sesuai atau tidaknya produk dengan pertumbuhan dan perkembangan peserta diduk

B. Meningkatkan ranah kognitif

1. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengetahuan passing chest pass Bolabasket kepada peserta didik
2. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengetahuan passing bounce pass Bolabasket kepada peserta didik
3. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengetahuan passing over head pass Bolabasket kepada peserta didik

C. Meningkatkan ranah afektif

1. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik untuk bekerjasama
2. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik menghargai teman
3. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk melatih peserta didik berbagi tempat dan peralatan

D. Meningkatkan ranah psikomotorik

1. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengalaman gerakan chest pass dalam passing Bolabasket kepada peserta didik.
2. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengalaman gerakan bounce pass dalam passing Bolabasket kepada peserta didik.
3. Responden dapat menyatakan mampu atau tidaknya produk untuk memberi pengalaman gerakan over head pass dalam passing Bolabasket kepada peserta didik.

E. Keaktifan peserta didik

1. Mengetahui tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk ketika dilakukan
2. Mengetahui tanggapan terhadap tingkat kesulitan produk dengan adanya penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat yang digunakan
3. Dapat mengetahui tanggapan terhadap tingkat motivasi peserta didik

F. Kelayakan produk

1. Mengetahui tanggapan responden tentang dapat atau tidaknya produk dilakukan di semua kondisi sekolah
2. Mengetahui tanggapan responden tentang mudah atau tidaknya langkah-langkah dalam media pembelajaran untuk dipahami peserta didik
3. Mengetahui tanggapan responden tentang sesuai atau tidaknya langak-langkah tugas gerak yang digunakan dengan karakteristik permainan Bolabasket
4. Mengetahui tanggapan responden tentang sesuai atau tidaknya penggunaan kartu tugas dengan materi Bolabasket

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 9

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU

EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Materi pokok : Permainan bola besar (Bolabasket)
Sasaran program : Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Evaluator :
……
Nama lengkap :
……
tempat/tanggal lahir :
……...
NIP :
……
Golongan :
……
Jenis kelamin :
……
Agama :
……
Alamat :
……
Pekerjaan :
……
Jabatan :
……
Instansi :
……
Alamat instansi :
……

Kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu, sebagai guru Penjasorkes terhadap media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran Bolabasket bagi peserta didik SMP dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehubungan dengan hal tersebut kami berharap kesediaan bapak/ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

1. Lembar evaluasi di isi oleh guru Penjasorkes

2. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan benar

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

3. Jawablah secara jelas dan runtut
4. Isilah pertanyaan tersebut dengan member tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihan jawaban
5. Selamat mengisi dan terima kasih

PERTANYAAN

1. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sesuai dengan SK dan KD permainan bolabasket ?

   a. Ya b. Tidak
2. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sesuai dengan isi materi permainan Bolabasket ?

   a. Ya b. Tidak
3. Apakah pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas mampu sebagai media pembelajaran pengetahuan, pembelajaran sikap, dan pembelajaran gerak bagi peserta didik ?

   a. Ya b. Tidak
4. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas sesuai dengan tingkat pertumbuhan peserta didik usia SMP ?

   a. Ya b. Tidak
5. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik tentang teknik dasar chest pass ?

   a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

6. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik tentang teknik dasar bounce pass ?

   a. Ya b. Tidak

7. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengetahuan bagi peserta didik tentang teknik dasar over head pass ?

   a. Ya b. Tidak

8. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam sebuah kelompok ?

   a. Ya b. Tidak

9. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat melatih peserta didik untuk menghargai teman ?

   a. Ya b. Tidak

10. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat melatih peserta didik untuk bersedia berbagi tempat dan peralatan dengan teman ?

    a. Ya b. Tidak

11. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik dalam mempraktikkan gerakan chest pass ?

    a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

12. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik dalam mempraktikkan gerakan bounce pass ?

    a. Ya b. Tidak

13. Apakah media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengalaman gerak bagi peserta didik dalam mempraktikkan gerakan over head pass ?

    a. Ya b. Tidak

14. Apakah peserta didik saudara merasa kesulitan dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ?

    a. Ya b. Tidak

15. Apakah dengan penggunaan kartu tugas dan kartu pengamat dapat menyulitkan peserta didik dalam pembelajaran Bolabasket ?

    a. Ya b. Tidak

16. Apakah peserta didik saudara lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran Bolabasket setelah guru memberikan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ?

    a. Ya b. Tidak

17. Apakah media pembelajaran Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat dilakukan disekolah saudara ?

    a. Ya b. Tidak

18. Apakah tugas gerak dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas mudah dimengerti peserta didik usia SMP ?

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

a. Ya b. Tidak

19. Apakah langkah-langkah tugas gerak yang digunakan dalam media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini sudah sesuai dengan karakteristik permainan Bolabasket ?

    a. Ya b. Tidak

20. Apakah tugas gerak yang digunakan dalam media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ini sudah sesuai dengan materi permainan Bolabasket ?

    a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 10

KISI-KISI INSTRUMEN EVALUASI UNTUK PESERTA DIDIK

EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

A. Aspek Kognitif

1. Mengetahui respon bisa atau tidaknya responden melakukan teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas
2. Mengetahui respon tahu atau tidaknya responden terhadap tugas gerak dalam kartu tugas
3. Mengetahui tujuan dari pembelajaran gerak passing permainan Bolabasket menggunakan kartu tugas
4. Mengetahui perlu tidaknya melakukan pemanasan sebelum pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
5. Mengetahui perlu tidaknya kerjasama dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
6. Mengetahui perlu tidaknya mematuhi peraturan dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
7. Mengetahui manfaat media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap pengalaman gerak peserta didik
8. Mengetahui efek media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap peningkatan denyut nadi
9. Mengetahui manfaat media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas terhadap kesehatan tubuh

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

B. Aspek Afektif

1. Mengetahui sikap suka atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
2. Mengetahui sikap tertarik atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
3. Mengetahui sikap serius atau tidaknya responden dalam mengikuti pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
4. Mengetahui sikap setiap responden dalam melakukan passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
5. Mengetahui sikap responden berbagi tempat dan peralatan
6. Mengetahui sikap responden tentang perlu tidaknya kerjasama dalam pembelajaran
7. Mengetahui sikap responden bisa atau tidaknya bekerja sama dengan teman
8. Mengetahui sikap menghargai antar teman dalam proses pembelajaran
9. Mengetahui sikap senang atau tidaknya responden setelah belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
10. Mengetahui sikap mau atau tidaknya responden untuk belajar kembali.

C. Aspek Psikomotorik

1. Mengetahui tanggapan mampu atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas
2. Mengetahui sulit atau tidaknya responden belajar passing Bolabasket menggunakan kartu tugas

3. Mengetahui mampu tidaknya responden melakukan gerakan chest pass dengan benar setelah melihat kartu tugas
4. Mengetahui mampu tidaknya responden melakukan gerakan bounce pass dengan benar setelah melihat kartu tugas
5. Mengetahui mampu tidaknya responden melakukan gerakan over head pass dengan benar setelah melihat kartu tugas

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 11

LEMBAR KUISIONER UNTUK PESERTA DIDIK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PASSING BOLABASKET MENGGUNAKAN KARTU TUGAS PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES di SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

PETUNJUK

1. Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur dan benar
2. Jawablah secara jelas dan runtut
3. Isilah pertanyaan tersebut dengan memberi tanda silang pada huruf a atau b sesuai dengan pilihan
4. Selamat mengisi dan terima kasih

I. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama sekolah :
……..
Nama peserta didik :
……..
Umur :
……..
Kelas :
……..
Jenis kelamin :
……..
Nama orang tua :
……..
Ayah :
……..
Ibu :
……..
Alamat rumah (RT/RW) :
……..

II. KUISIONER PERTANYAAN

A. ASPEK KOGNITIF

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG PERPUSTAKAAN UNNES

1. Apakah kamu tahu cara melakukan passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

2. Apakah kamu tahu tugas gerak dalam kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah kamu tahu tujuan pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

4. Apakah sebelum pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas perlu melakukan pemanasan terlebih dahulu ?

   a. Ya b. Tidak

5. Apakah dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas perlu adanya kerjasama dengan teman ?

   a. Ya b. Tidak

6. Apakah dalam pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas kamu harus mematuhi peraturan ?

   a. Ya b. Tidak

7. Apakah melalui media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengalaman gerak terhadap penguasaan teknik dasar chest pass ?

   a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

8. Apakah melalui media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengalaman gerak terhadap penguasaan teknik dasar bounce pass ?

   a. Ya b. Tidak

9. Apakah melalui media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat memberikan pengalaman gerak terhadap penguasaan teknik dasar over head pass ?

   a. Ya b. Tidak

10. Apakah melalui media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat meningkatkan denyut nadi ?

    a. Ya b. Tidak

11. Apakah dengan media pembelajaran passing Bolabasket menggunakan kartu tugas dapat membuat tubuh kamu menjadi sehat ?

    a. Ya b. Tidak

B. ASPEK AFEKTIF

1. Apakah kamu suka belajar passing Bolabasket dengan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

2. Apakah pembelajaran passing Bolabasket dengan kartu tugas menarik bagi kamu ?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah kamu bersungguh-sungguh ketika belajar passing Bolabasket dengan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

4. Apakah dalam pembelajaran passing Bolabasket dengan kartu tugas kamu melaksanakan tugas gerak dengan runtut ?

   a. Ya b. Tidak

5. Apakah kamu dapat berbagi tempat dan peralatan dengan teman ?

   a. Ya b. Tidak

6. Apakah dalam pembelajaran passing Bolabasket dengan kartu tugas diperlukan kerja sama dengan teman ?

   a. Ya b. Tidak

7. Apakah kamu dapat bekerja sama dengan teman dalam pembelajaran passing Bolabasket dengan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

8. Apakah kamu dapat menghargai antar teman dalam pembelajaran passing Bolabasket dengan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

9. Apakah kamu merasa senang setelah belajar passing Bolabasket dengan kartu tugas?

   a. Ya b. Tidak

10. Apakah kamu bersedia untuk belajar menggunakan kartu tugas kembali ?

    a. Ya b. Tidak

C. ASPEK PSIKOMOTOR

1. Apakah kamu bisa melakukan gerakan passing Bolabasket menggunakan kartu tugas?

   a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

2. Apakah kamu merasa sulit melakukan gerakan passing Bolabasket menggunakan kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

3. Apakah kamu mampu melakukan gerakan chest pass dengan benar setelah melihat kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

4. Apakah kamu mampu melakukan gerakan bounce pass dengan benar setelah melihat kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

5. Apakah kamu mampu melakukan gerakan over head pass dengan benar setelah melihat kartu tugas ?

   a. Ya b. Tidak

6. Apakah kamu kesulitan dalam mengikuti gerakan sesuai langkah-langkah yang ada pada petunjuk?

   a. Ya b. Tidak

7. Apakah dengan media ini kamu bisa memahami gerakan yang benar?

   a. Ya b. Tidak

8. Apakah cara belajar Bolabasket ini lebih mudah dari pembelajaran Bolabasket yang kamu kenal?

   a. Ya b. Tidak

9. Apakah setelah melakukan gerakan passing denyut nadi kamu bertambah?

   a. Ya b. Tidak

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 12

HASIL PENGISIAN KUESIONER AHLI PENJAS DAN AHLI PEMBELAJARAN

NO.	Aspek Penilaian	Skor Penilaian Ahli			MEAN	%
		A 1	G1	G2		
1	Kesesuaian dengan kompetensi dasar permaianan Bolabasket	3	4	4	3,67	92
2	Mendorong perkembangan aspek kognitif peserta didik	4	4	4	4	100
3	Mendorong perkembangan aspek afektif peserta didik	2	3	3	2,67	67
4	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik peserta didik	3	4	4	3,67	92
5	Kesesuaian produk dengan karakteristik peserta didik	3	4	4	3,67	92
6	Ketepatan memilih media pembelajaran bagi peserta didik	3	4	3	3,33	83
7	Dapat dilakukan peserta didik terampil / tidak terampil	2	3	3	2,67	67
8	Dapat dilakukan peserta didik putra maupun putri	4	4	3	3,67	92
9	Mendorong peserta didik aktif bergerak	3	4	3	3,33	83
10	Meningkatkan denyut nadi peserta didik	3	4	4	3,67	92
11	Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran permainan Bolabasket	3	4	3	3,33	83
12	Kejelasan petunjuk pembelajaran teknik dasar Bolabasket menggunakan kartu tugas	3	3	3	3	75
13	Kesesuaian fasilitas dan alat yang digunakan	4	4	2	3,33	83
14	Tugas gerak mudah untuk dipahami peserta didik	3	3	3	3	75
15	Aman untuk diterapkan dalam pembelajaran permainan Bolabasket	4	3	3	3,33	83
	RATA-RATA SKOR PENILAIAN	**3,13**	**3,67**	**3,27**	**3,36**	**84**

(Sumber : Hasil Penelitian Tahun 2013)

Keterangan :

A1 : Ahli Penjas (Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes)

G1 : Ahli Pembelajaran (Drs. Ketut Handijatmo)

G2 : Ahli Pembelajaran (Kusmanto, S.Pd)

Lampiran 23

DAFTAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 AJIBARANG
(SEBAGAI SUBJEK UJI COBA SKALA BESAR)

No	NIS	Nama	Umur	Jenis Kelamin
1	12045	ADE AMELIANA RIZKI	13 Tahun	P
2	11980	ADE RESTINA PUTRI	13 Tahun	P
3	12014	ALDINAN BANI SYAFI'I	14 Tahun	L
4	12015	ALFATH KESUMADEWA	13 Tahun	L
5	11949	ALIN OCTAWIRAWAN	14 Tahun	L
6	11952	AMIN JUNIKO	13 Tahun	L
7	11920	BIMA FAJAR BAHARI	14 Tahun	L
8	11921	BRYAN GILBERT S	14 Tahun	L
9	11957	ERFIN SURYA	14 Tahun	L
10	12056	ESA NUR BAITI	14 Tahun	P
11	11960	FALAH QOID A	14 Tahun	L
12	12024	FANDA NUR UTAMI	12 Tahun	P
13	11889	FEBY DANI NUR M	14 Tahun	L
14	12058	FIRDA HAIFA FADHILAH	13 Tahun	P
15	11997	GALIH RAFI ROMADLON	13 Tahun	L
16	11965	HAYYUDHIA KAMELLIA	14 Tahun	P
17	11933	ISNA NURLAELI	13 Tahun	P
18	12090	JOKO PRASETYO	14 Tahun	L
19	12033	MALIK DWI EFFENDI	14 Tahun	L
20	11897	MAULANA ALFIAN	14 Tahun	L
21	12068	MOKHAMAD FAUZI	13 Tahun	L
22	12093	NADIA WAHYU N	13 Tahun	P
23	12037	NAFISA ISNAENY A	13 Tahun	P
24	12004	NANDA PUTRI D	13 Tahun	P
25	12070	PRISKA RAHMAWATI	13 Tahun	P
26	12100	RENO AGIL S	14 Tahun	L
27	11969	REZKY DWIANTI A	14 Tahun	P
28	11906	RIZKI BAROKAH	14 Tahun	L
29	12103	SESI JUNIA NURULASIH	13 Tahun	P
30	11971	SHELA WIDIA NINGRUM	13 Tahun	P
31	11974	TIFANY MAULIDA	14 Tahun	P
32	11975	TRIMANIATI	14 Tahun	P
33	12012	YONDA RIZKI PUSPITA A	13 Tahun	P
34	11945	ADEN FIKRI A	14 Tahun	L
35	12046	ADHARINA HARMAS C	14 Tahun	P
36	12013	AGUNG BAYU AJI	13 Tahun	L
37	11947	AGUNG DISRA BAGAS M	14 Tahun	L
38	11915	AJENG ARDHIA P	14 Tahun	P
39	11950	ALMIRA SHABRINA	13 Tahun	P
40	12052	ANISAH MURYANTI	14 Tahun	P
41	12017	ANNISA DWI AYYUHAN	13 Tahun	P

42	**12020**	DANI WILIANTO	14 Tahun	L
43	**12079**	DIANA ROSHY	13 Tahun	P
44	**12081**	EKA MAULANI IVAN	14 Tahun	L
45	**11887**	ELSA RAKHMANITA	13 Tahun	P
46	**11925**	ERNIA SASTRIAFI	14 Tahun	P
47	**11959**	FAIZ FIKRI FITRIYANTO	14 Tahun	L
48	**12085**	FAJRIANSYAH ROZAQ	14 Tahun	L
49	**11927**	FIJRI RESKI N	13 Tahun	P
50	**11995**	FILLIA DWI R	13 Tahun	P
51	**11929**	GALANG LESTIAJI	13 Tahun	L
52	**11962**	GALIH ADIKA BIASAKTI	14 Tahun	L
53	**12061**	GUSTI ANGGIH WIBOWO	14 Tahun	L
54	**12028**	ITSNA AGUSTIN NUR R	13 Tahun	P
55	**11899**	MUHAMMAD IPNUDIN	13 Tahun	L
56	**12095**	NOVANDA DWI ANTORO	14 Tahun	L
57	**11901**	NUHIT NABILLA F	13 Tahun	L
58	**11938**	PUTRI AMALIA INDAH	13 Tahun	P
59	**12008**	RIZKI MURWANI UTAMI	13 Tahun	P
60	**12009**	ROFIK NUR HIDAYAT	14 Tahun	L
61	**12107**	TRI IRMAWATI	14 Tahun	P
62	**12109**	VEGA SEVIA NADIA P	14 Tahun	P
63	**12044**	YUGI MAHESWARI E	14 Tahun	P
64	**11977**	ZARA BRILIANDITA F	14 Tahun	P

PERPUSTAKAAN
UNNES

Lampiran 24

HASIL PENGHITUNGAN DENYUT NADI
(UJI COBA SKALA BESAR)

No	Nama	Jenis Kelamin	DENYUT NADI	
			SEBELUM	SESUDAH
1	ADE AMELIANA RIZKI	P	80	120
2	ADE RESTINA PUTRI	P	70	124
3	ALDINAN BANI SYAFI'I	L	104	162
4	ALFATH KESUMADEWA	L	84	130
5	ALIN OCTAWIRAWAN	L	104	170
6	AMIN JUNIKO	L	84	136
7	BIMA FAJAR BAHARI	L	80	142
8	BRYAN GILBERT S	L	98	150
9	ERFIN SURYA	L	72	138
10	ESA NUR BAITI	P	70	112
11	FALAH QOID A	L	74	124
12	FANDA NUR UTAMI	P	70	108
13	FEBY DANI NUR M	L	90	140
14	FIRDA HAIFA FADHILAH	P	96	144
15	GALIH RAFI ROMADLON	L	98	152
16	HAYYUDHIA KAMELLIA	P	92	134
17	ISNA NURLAELI	P	78	116
18	JOKO PRASETYO	L	80	134
19	MALIK DWI EFFENDI	L	88	140
20	MAULANA ALFIAN	L	92	146
21	MOKHAMAD FAUZI	L	88	154
22	NADIA WAHYU N	P	84	120
23	NAFISA ISNAENY A	P	72	110
24	NANDA PUTRI D	P	78	118
25	PRISKA RAHMAWATI	P	80	128
26	RENO AGIL S	L	72	130
27	REZKY DWIANTI A	P	92	134
28	RIZKI BAROKAH	L	86	140
29	SESI JUNIA NURULASIH	P	90	136
30	SHELA WIDIA NINGRUM	P	88	126
31	TIFANY MAULIDA	P	70	114
32	TRIMANIATI	P	80	124
33	YONDA RIZKI PUSPITA A	P	70	120
34	ADEN FIKRI A	L	98	156
35	ADHARINA HARMAS C	P	76	130
36	AGUNG BAYU AJI	L	84	148
37	AGUNG DISRA BAGAS M	L	76	144
38	AJENG ARDHIA P	P	74	130
39	ALMIRA SHABRINA	P	80	136

40	ANISAH MURYANTI	P	78	126
41	ANNISA DWI AYYUHAN	P	82	140
42	DANI WILIANTO	L	88	150
43	DIANA ROSHY	P	76	138
44	EKA MAULANI IVAN	L	90	166
45	ELSA RAKHMANITA	P	86	130
46	ERNIA SASTRIAFI	P	80	122
47	FAIZ FIKRI FITRIYANTO	L	100	164
48	FAJRIANSYAH ROZAQ	L	90	148
49	FIJRI RESKI N	P	78	128
50	FILLIA DWI R	P	74	138
51	GALANG LESTIAJI	L	92	154
52	GALIH ADIKA BIASAKTI	L	88	144
53	GUSTI ANGGIH WIBOWO	L	76	138
54	ITSNA AGUSTIN NUR R	P	82	118
55	MUHAMMAD IPNUDIN	L	98	166
56	NOVANDA DWI ANTORO	L	78	156
57	NUHIT NABILLA F	L	86	134
58	PUTRI AMALIA INDAH	P	78	120
59	RIZKI MURWANI UTAMI	P	80	138
60	ROFIK NUR HIDAYAT	L	90	156
61	TRI IRMAWATI	P	74	124
62	VEGA SEVIA NADIA P	P	74	130
63	YUGI MAHESWARI E	P	80	140
64	ZARA BRILIANDITA F	P	86	134
JUMLAH			**5326**	**8722**
SKOR MAKSIMAL			**100**	**170**
SKOR MINIMAL			**70**	**108**
MEAN			**83.218**	**136.28**
STANDAR DEVIASI			**3.014**	**3.829**

PERPUSTAKAAN UNNES