



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLE* BOLABASKET
MENGUNAKAN *JOB CARD* MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII
SMP N 2 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN AJARAN 2014/ 2015**

SKRIPSI

**diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

oleh

**Meiyana Eka Wahyuni
6101411130**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Meiyana Eka Wahyuni. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran *Dribble* Bolabasket Menggunakan *Job Card* Melalui Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/ 2015. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Aris Mulyono S.Pd.,M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Dribble* Bolabasket menggunakan *Job Card*, Pendekatan *Scientific*, Siswa SMP.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal diperoleh informasi bahwa pembelajaran permainan Bolabasket masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktik pengaplikasian ke dalam bentuk permainan Bolabasket, serta belum adanya variasi mengajar menggunakan media yang dapat menarik motivasi peserta didik. Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* yang sesuai sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk yang berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* yang sesuai sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Adapun prosedur pengembangan produk yaitu; 1) melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil kajian pustaka, observasi dan wawancara, 2) mengembangkan draf produk awal, 3) validasi ahli (satu ahli Bolabasket dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP), 4) perbaikan draf produk awal, 5) uji coba skala kecil (20 siswa), 6) revisi produk pertama, revisi produk berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil, 7) uji coba lapangan (32 siswa), 8) revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan, 9) hasil akhir berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

Dari penelitian ini diperoleh data evaluasi ahli Bolabasket 88,89%, ahli pembelajaran penjasorkes 91,30%, sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 90,09% sehingga memenuhi kriteria "sangat baik". Sedangkan data uji coba skala kecil didapat persentase 81,06% dan uji coba lapangan 86,37%, sehingga memenuhi kriteria "baik". Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* dapat digunakan sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

Saran bagi guru penjasorkes di SMP dapat menggunakan media pembelajaran ini di sekolah sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan Bolabasket, serta dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan materi yang berbeda-beda dalam ruang lingkup penjasorkes.

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Dribble* Bolabasket Menggunakan *Job Card* Melalui Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/ 2015 telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada:

Hari :

Tanggal :


Semarang, Mei 2015

Menyetujui,

Pembimbing

Mengetahui,
Ketua Jurusan PJKR


Dr. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002


Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760905 200812 1 001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Meiyana Eka Wahyuni
NIM : 6101411130
Jurusan/ Prodi : PJKR/ PJKR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Dribble* Bolabasket Menggunakan *Job Card* Melalui Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/ 2015.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya ilmiah sendiri dan bukan hasil jiplakan (plagiat) karya tulis orang lain baik sebagian ataupun seluruhnya. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya buat ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, Mei 2015

Yang menyatakan,



Meiyana Eka Wahyuni

NIM. 6101411130

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Meiyana Eka Wahyuni NIM 6101411130 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Dribble* Bolabasket Menggunakan *Job Card* Melalui Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/ 2015" telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari jumat tanggal 12 Juni 2015.



Drs. H. Harry Pramono, M. Si.
NIP. 19591019 198503 1001

Panitia Ujian,



PANITIA UJIAN SKRIPSI
Sekretaris
JURUSAN PJKR - FIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Drs. Mugiyo Hartono, M.Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Dewan Penguji:

1. Drs. H. Bambang Priyono, M.Pd
NIP. 19600422 198601 1 001

2. Agus Widodo Suropto, S.Pd., M.Pd
NIP. 19800907 200812 1 002

3. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd
NIP. 19760905 200812 1 001

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya. (*Surat Al-Baqarah Ayat 286*)
2. Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu untuk dirinya sendiri. (*Surat Al-Ankabut Ayat 6*)
3. Tidak ada rahasia untuk sukses. Ini adalah hasil sebuah persiapan, kerja keras, dan belajar dari kesalahan. (*Colin Powel*)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Ramidi dan Ibu Kusyati yang selalu mengagungkan nama Allah SWT di setiap shalatnya untuk mendoakan saya.
2. Adik saya Maya Rosita dan seluruh keluarga yang selalu memberi dukungan kepada saya.
3. Sahabat-sahabat saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah atas berkat rahmat serta hidayah Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Dribble* Bolabasket Menggunakan *Job Card* Melalui Pendekatan *Scientific* Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014/ 2015.

Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Aris Mulyono, S.Pd.,M.Pd, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes, selaku dosen ahli Bolabasket yang telah banyak memberikan petunjuk, kritik, serta saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

7. Slamet, S.Pd selaku kepala sekolah SMP N 2 Ajibarang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Harjono, S.Pd., selaku ahli pembelajaran sekaligus guru penjasorkes SMP N 2 Ajibarang yang telah turut membantu demi kelancaran penelitian ini.
9. Siswa siswi kelas VII SMP N 2 Ajibarang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Teman-teman PJKR angkatan 2011 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang sesuai dengan kebaikan yang telah diberikan selama ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2015

Penulis



Meiyana Eka Wahyuni

NIM. 6101411130

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	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 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Pengembangan	6
1.4 Manfaat Pengembangan	6
1.5 Spesifikasi Produk.....	6
1.6 Pentingnya Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Pengembangan.....	9
2.1.2 Media Pembelajaran	10
2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran.....	10
2.1.2.2 Manfaat media pembelajaran	10
2.1.2.3 Fungsi media pembelajaran	12
2.1.2.4 Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran.....	13
2.1.3 Hakikat Pembelajaran Penjas	15
2.1.3.1 Pengembangan aspek psikomotor	15
2.1.3.2 Pengembangan aspek kognitif	17
2.1.3.3 Pengembangan aspek afektif	18
2.1.4 Pendidikan Jasmani SMP	18
2.1.5 Pendekatan <i>Scientific</i> Dalam Pembelajaran	21
2.1.6 Intelegensi dan Keberhasilan Anak Di Sekolah	25
2.1.7 Motivasi.....	27
2.1.8 Karakteristik Permainan Bolabasket.....	28
2.1.8.1 Permainan Bolabasket	29
2.1.8.2 Sarana dan prasarana permainan Bolabasket	29
2.1.8.3 Analisis pola gerak dominan permainan Bolabasket	32
2.1.8.4 Teknik dasar permainan Bolabasket	34
2.2 Kerangka Berpikir.....	40
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	43
3.2 Prosedur Pengembangan	45

3.2.1	Analisis Kebutuhan	46
3.2.2	Pembuatan Draf Produk Awal	46
3.2.3	Validasi Ahli	47
3.2.4	Perbaikan Draf Produk Awal	47
3.2.5	Uji Coba Skala Kecil.....	47
3.2.6	Revisi Produk Pertama.....	48
3.2.7	Uji Coba Lapangan	49
3.2.8	Revisi Produk Akhir.....	49
3.2.9	Hasil Akhir	49
3.3	Uji Coba Produk	50
3.3.1	Desain Uji Coba	50
3.3.1.1	Uji coba skala kecil.....	51
3.3.1.2	Uji coba lapangan	51
3.3.2	Subjek Uji Coba	52
3.4	Rancang Produk	52
3.5	Jenis Data.....	53
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.7	Analisis Data.....	60

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1	Penyajian Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	62
4.1.1	Data Analisis Kebutuhan	62
4.1.2	Deskripsi Draf Awal Produk.....	65
4.1.2.1	Karakteristik pembelajaran <i>dribble</i> Bolabasket menggunakan <i>job card</i> melalui pendekatan <i>scientific</i>	66
4.1.2.2	Validasi ahli.....	71
4.1.2.3	Perbaikan draf awal.....	88
4.1.3	Data Uji Coba Skala Kecil	89
4.1.3.1	Data hasil pengamatan aspek psikomotor dalam uji coba skala kecil.....	90
4.1.3.2	Data hasil pengamatan aspek afektif dalam uji coba skala kecil	92
4.1.3.3	Data hasil pengamatan aspek kognitif dalam uji coba skala kecil	93
4.2	Hasil Analisis Data Uji Coba Skala Kecil	97
4.2.1	Aspek Psikomotor	98
4.2.2	Aspek Afektif	100
4.2.3	Aspek Kognitif	101
4.3	Revisi Produk.....	106
4.3.1	Revisi Produk Pertama.....	106
4.3.2	Revisi Produk Akhir.....	109
4.4	Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan.....	109
4.4.1	Data Uji Coba Lapangan	110
4.4.1.1	Data hasil pengamatan aspek psikomotor dalam uji coba lapangan.....	110
4.4.1.2	Data hasil pengamatan aspek afektif dalam uji coba lapangan	112
4.4.1.3	Data hasil pengamatan aspek kognitif dalam uji coba lapangan	113

4.5	Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan	117
4.5.1	Aspek Psikomotor	117
4.5.2	Aspek Afektif	119
4.5.3	Aspek Kognitif	120
4.6	Prototipe Produk	125
4.6.1	Hakikat <i>Job Card</i>	125
4.6.2	Teknis Pembelajaran Menggunakan <i>Job Card</i>	132
4.6.3	Bentuk Pembelajaran <i>Dribble</i> Menggunakan <i>Job Card</i>	134
4.6.4	Bagian-bagian <i>Job Card</i>	135
4.6.5	Kelemahan Produk.....	138
4.6.6	Kelebihan Produk.....	138
 BAB V KAJIAN DAN SARAN		
5.1	Kajian Prototipe Produk.....	140
5.2	Saran Pemanfaatan, Dimensi dan Pengembangan lebih lanjut	141
DAFTAR PUSTAKA.....		143
LAMPIRAN		145

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Aspek, Indikator dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Bolabasket	55
2 Aspek, Indikator dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran.....	56
3 Skor Jawaban Kuesioner Untuk Peserta Didik	58
4 Aspek, Indikator dan Sub Indikator Untuk Peserta Didik	59
5 Klasifikasi Persentase	61
6 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Efektivitas dan Efisiensi dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran.....	73
7 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Produk Pada Pembelajaran	74
8 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Tujuan Pembelajaran.....	75
9 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Kesesuaian Produk Terhadap Kebutuhan Peserta Didik	76
10 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Materi Pembelajaran.....	77
11 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Peserta Didik	78
12 Hasil Penilaian Ahli Bolabasket Terhadap Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk	79
13 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Produk dalam Meningkatkan Ranah Afektif.....	80
14 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Produk dalam Meningkatkan Ranah Kognitif.....	81
15 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Produk dalam Meningkatkan Ranah Psikomotorik	82
16 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Produk Pada Pembelajaran	82
17 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran	83
18 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk dengan Tujuan Pembelajaran	84
19 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk Terhadap Kebutuhan Peserta Didik	85
20 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Materi Pembelajaran.....	86

21	Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Kesesuaian Produk Dengan Perkembangan Peserta Didik	86
22	Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk	87
23	Hasil Evaluasi Ahli	88
24	Saran dan Perbaikan dari Ahli Bolabasket dan Ahli Pembelajaran Penjasorkes	89
25	Data Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Dalam Uji Coba Skala Kecil.....	91
26	Data Hasil Pengamatan Aspek Afektif Dalam Uji Coba Skala Kecil	93
27	Data Hasil Pengamatan Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Skala Kecil.....	94
28	Kekurangan atau Kendala Dalam Uji Coba Skala Kecil.....	107
29	Data Hasil Pengamatan Aspek Psikomotor Dalam Uji Coba Skala Lapangan.....	111
30	Data Hasil Pengamatan Aspek Afektif Dalam Uji Coba Skala Lapangan.....	112
31	Data Hasil Pengamatan Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Skala Lapangan.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Langkah-Langkah Pembelajaran Pendekatan <i>Scientific</i>	22
2 Lapangan Bolabasket	30
3 Ring dan Tiang Peyangga Keranjang.....	30
4 Keranjang	31
5 Bola	31
6 Papan Patul	32
7 Gerakan <i>Chest Pass</i>	34
8 Gerakan <i>Bounce Pass</i>	35
9 Gerakan <i>Two Handed Over Head Pass</i>	36
10 Gerakan Menangkap Uman (<i>Catching</i>).....	36
11 Gerakan Membak Bola (<i>Shooting</i>)	37
12 Gerakan <i>Lay-Up</i>	38
13 Gerakan <i>Dribble</i>	39
14 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran <i>Dribble</i> Bolabasket Menggunakan <i>Job Card</i>	45
15 Diagram Presentase Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	105
16 Formasi Ketika Melakukan Gerakan	109
17 Diagram Persentase Hasil Uji Coba Lapangan	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Usulan Tema dan Judul Skripsi.....	145
2 Surat Penetapan Dosen Pembimbing	146
3 Surat Ijin Observasi.....	147
4 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi	150
5 Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas	153
6 Surat Ijin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	154
7 Surat Keterangan Telah melakukan Penelitian.....	155
8 Data Sekolah Menengah Pertama Se-Kabupaten Banyumas	156
9 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	159
10 Kisi-kisi Pedoman Observasi	160
11 Hasil Wawancara Awal	161
12 Hasil Obervasi Awal	164
13 Lembar Evaluasi untuk Ahli Bolabasket	166
14 Lembar Evaluasi untuk Ahli Pembelajaran	172
15 Lembar Kuesioner Aspek Kognitif Untuk Peserta Didik	178
16 Lembar Pengamatan Aspek Afektif	181
17 Lembar Pengamatan Psikomotor	182
18 Jawaban Kuesioner Aspek Kognitif	183
19 Keterangan Penilaian Aspek Afektif	184
20 Keterangan Penilaian Aspek Psikomotor	186
21 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Skala Kecil.....	189
22 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba Uji Lapangan	190
23 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Afektif Dalam Penelitian Skala Kecil	191
24 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Skala Kecil.....	192
25 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Psikomotor Dalam Uji Coba Skala Kecil	193
26 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Afektif Dalam Uji Coba Lapangan.....	194
27 Hasil Penilaian Aspek Kognitif Dalam Uji Coba Lapangan	196
28 Hasil Penilaian Pengamatan Aspek Psikomotor Dalam Uji Coba Lapangan.....	198

29	Desain Draf Awal <i>Job Card</i>	200
30	Desain Produk Akhir <i>Job Crad</i>	204
31	Dokumentasi.....	208

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah segala kegiatan yang yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial (UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 4). Ruang lingkup olahraga meliputi kegiatan; 1) olahraga pendidikan, 2) olahraga rekreasi, dan 3) olahraga prestasi (UU No 3 Tahun 2005 pasal 17).

Dalam UU No 3 Tahun 2005 pasal 1 ayat 11 dijelaskan bahwa olahraga pendidikan adalah pendidikan jasmani dan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga pendidikan diselenggarakan sebagai bagian proses pendidikan yang dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari usia dini, SD, SMP dan SMA. Pendidikan jasmani merupakan salah satu alat dalam usaha pencapaian tujuan pendidikan yang mempunyai peranan penting terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak untuk menjadi manusia Indonesia yang seutuhnya.

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain 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 siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Salah satu tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah memberikan keterampilan gerak pada peserta didik dengan harapan keterampilan gerak yang sudah dimilikinya dapat dikembangkan dan ditingkatkan ke dalam pengembangan spesialisasi gerak cabang olahraga tertentu sesuai dengan potensi, kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki peserta didik. Pendidikan jasmani dilakukan secara teratur, bertahap, dan berkesinambungan dengan memperhatikan taraf pertumbuhan dan perkembangan peserta didik (UU No 3 tahun 2005 pasal 25 ayat 5).

Program pendidikan jasmani di SMP harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani. Siswa menginginkan belajar keterampilan baru dan berbagai cabang olahraga. Pendidikan jasmani pada tingkat usia SMP berorientasi pada kegiatan yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah diperoleh pada masa anak-anak (Sugiyanto, 2008:5.27).

Pendidikan jasmani di sekolah tidak hanya sekedar mendidik melalui aktivitas jasmani saja, akan tetapi proses pembelajarannya digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah gerak. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Tujuan pendidikan jasmani salah satunya adalah meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif (Samsudin, 2008:3). Sedangkan menurut Adang Suherman

(2000: 22-23) tujuan pendidikan jasmani yaitu meningkatkan perkembangan fisik, perkembangan gerak dan perkembangan mental. Dari dua pengertian tersebut pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan fisik peserta didik saja, namun pembelajaran penjas dapat mengembangkan seluruh ranah pembelajaran yaitu perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran penjas seorang pelaksana pembelajaran harus memperhatikan bagaimana pelaksanaan pembelajarannya agar dapat berjalan secara efektif. Oleh karena itu ketika akan melaksanakan pembelajaran seorang guru perlu menentukan model pembelajaran yang akan digunakan, seperti pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran mana yang akan digunakan, yang tentunya sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Hal itu tentunya didukung dalam UU No 3 tahun 2005 pasal 25 ayat 2 bahwa olahraga pendidikan dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru/ dosen olahraga yang berkualifikasi dan memiliki sertifikat kompetensi serta didukung prasarana dan sarana yang memadai.

Dalam kurikulum 2013 pada salah satu kompetensi dasar keterampilan yang ingin dicapai dalam pembelajaran penjasorkes SMP kelas VII yaitu mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental. Permainan Bolabasket merupakan salah satu permainan yang termasuk ke dalam permainan bola besar. Salah satu teknik dasar permainan Bolabasket yang harus diperkenalkan terlebih dahulu yaitu teknik dasar *dribble*. *Dribble* atau menggiring bola adalah salah satu dasar Bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bolabasket (Oliver J, 2007:49). Anak pada usia SMP merupakan waktu yang tepat untuk

meningkatkan kemampuan kesempurnaan gerak yang telah didapat pada masa anak-anak, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara luas (Sugiyanto, 2008:5.19). Untuk itu pengenalan teknik dasar *dribble* Bolabasket akan tepat diajarkan pada peserta didik SMP khususnya kelas VII dengan harapan dapat meningkat kemampuan kesempurnaan gerak yang telah didapat pada masa sekolah dasar. Hal tersebut juga didukung dalam silabus kurikulum 2013 SMP kelas VII pada materi permainan Bolabasket dalam kegiatan eksplorasi yang pertama yaitu menggiring bola dengan berbagai cara dalam posisi diam dan bergerak secara individual dengan menunjukkan nilai disiplin.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SMP Negeri se Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas yang bertaraf sekolah standar nasional yaitu : 1) SMP N 1 Ajibarang, 2) SMP N 2 Ajibarang, 3) SMP N 3 Ajibarang, dari kondisi sarana dan prasarana pembelajaran Bolabasket masih dalam keadaan baik namun dalam proses pembelajaran permainan Bolabasket masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktik pengaplikasian ke dalam bentuk permainan Bolabasket, sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan Bolabasket. Selain itu, dalam proses pembelajaran permainan Bolabasket belum menggunakan media pembelajaran sebagai variasi mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan Bolabasket.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran yang berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* pada

pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015". Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan variasi baru terhadap bentuk pembelajaran permainan Bolabasket khususnya dalam teknik dasar *dribble* Bolabasket agar peserta didik dapat memahami keterampilan teknik dasar *dribble* yang benar serta menumbuhkan motivasi siswa agar aktif bergerak, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan sebuah kartu yang berisi informasi tugas gerak untuk peserta didik yang berupa petunjuk pelaksanaan, gambar-gambar tahapan pelaksanaan pembelajaran, formasi dalam pelaksanaan pembelajaran, evaluasi, serta modifikasi permainan Bolabasket, yang dalam proses pembelajarannya menggunakan lima langkah pendekatan *scientific* yaitu mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan membentuk jejaring.

Dengan pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* diharapkan dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, permasalahan yang akan dikaji adalah bagaimana bentuk pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* yang sesuai sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk yang berupa model pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* yang sesuai sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* antara lain:

1. Diharapkan dengan penelitian ini bisa menambah pengembangan keilmuan terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran menggunakan media.
2. Diharapkan dengan penelitian ini membantu para guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran teknik dasar Bolabasket, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkatkan dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini berusaha membuat desain media pembelajaran *dribble* Bolabasket yang dapat mengembangkan semua aspek pembelajaran (kognitif, afektif dan psikomotor) secara efektif dan efisien.

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

1. Mengoptimalkan waktu belajar peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengaktifkan siswa dalam pembelajaran penjasorkes, khususnya dalam pembelajaran *dribble* Bolabasket.
2. Mengaktifkan kognitif peserta didik melalui analisis tugas dalam bentuk media untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik tentang materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran dan menjalankan sesuai tugas agar peserta didik merasa paham dengan materi yang disampaikan dalam media tersebut.
3. Membantu para guru pendidikan jasmani dalam memberikan pembelajaran teknik dasar *dribble* Bolabasket, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Dalam penjaorkes, tujuan utama dalam mengajarkan suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan tampilan bermain peserta didik yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya (Danu Hoedaya, 2004:14). Namun dalam kenyataan di lapangan pembelajaran permainan Bolabasket belum menunjukkan tujuan tersebut. Pengajaran pendidikan jasmani di sekolah khususnya dalam permainan Bolabasket masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktik pengaplikasian ke dalam bentuk permainan Bolabasket, sehingga peserta didik belum mampu memahami keterkaitan teknik-teknik dasar yang diajarkan dengan penerapannya di dalam permainan Bolabasket. Selain itu, dalam proses pembelajaran permainan Bolabasket belum menggunakan media pembelajaran sebagai variasi

mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran yang dapat menarik motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan Bolabasket.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* penting untuk dilakukan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes. Selain itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini diharapkan proses pembelajaran penjasorkes dapat berjalan dengan efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengembangan

Menurut Punaji Setyosari (2010:197) pengembangan dalam arti umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Penelitian dan pengembangan biasa disebut dengan pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*).

Menurut Borg dan Gall dalam Punaji Setiyosari (2010:194) penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Selanjutnya disebutkan bahwa pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan.

Sedangkan menurut Gay dalam Wasis Dwiwogo (2004:4) penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru, materi belajar untuk siswa, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, sistem pembelajaran, dan lain-lain.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan dalam penelitian ini merupakan proses mengembangkan dan menguji keefektifan suatu produk pendidikan yang berupa media pembelajaran

untuk digunakan di sekolah agar dapat memudahkan proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian media pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai alat atau sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi dari suatu pihak ke pihak lain (Samsudin, 2008:53). Oemar Hamalik dalam HM Musfiqon (2012:27) mendefinisikan media sebagai teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan, sedangkan pengertian pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 20).

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana dalam menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik yang bertujuan agar peserta didik dapat menerima dan memahami materi pembelajaran secara efektif dan efisien.

2.1.2.2 Manfaat media pembelajaran

Adapun manfaat media dalam pendidikan di sekolah menurut Sumadi dalam Mohammad Rohman dan Sofan Amri (2013:168) yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat di seragamkan, dengan bantuan media pembelajaran penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi antara peserta didik.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, media dapat menampilkan gambar, suara, gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga, dengan media pembelajaran tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, karena guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang karena dengan penyajian materi menggunakan media siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, media pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Jika mendengar secara verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman peserta didik akan lebih baik.

Proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Agar tidak terjadi penyimpangan komunikasi dalam proses pembelajaran maka diperlukan penggunaan media pembelajaran. Dari beberapa pendapat ahli tersebut, maka secara umum manfaat media pembelajaran adalah untuk

memperjelas penyajian materi kepada peserta didik agar peserta didik dapat mudah memahami dan menyerap isi materi pelajaran. Dengan kegiatan siswa yang secara langsung melihat, mendengar, ataupun merasakan melalui penyajian media pembelajaran maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi pelajaran.

2.1.2.3 Fungsi media pembelajaran

Menurut Levie & Lentz dalam Azar Arsyad (2014:20-21) ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi, yaitu dapat menarik atau mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi pada isi pembelajaran yang terkandung dalam media visual.
2. Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif, yaitu fungsi yang dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, yaitu membantu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Sedangkan fungsi media menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2013:23) yaitu dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media pembelajaran digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

1. Memotivasi minat atau tindakan, yaitu penyajian pembelajaran dengan media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak karena menimbulkan

interaksi langsung siswa dengan lingkungannya dan siswa bisa belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

2. Menyajikan informasi, yaitu media membantu dalam menyajikan pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Memberi instruksi, dimana informasi yang terdapat dalam media dapat merangsang para siswa untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

Dari berbagai fungsi yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyajikan informasi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta memotivasi peserta didik untuk bertindak, sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

2.1.2.4 Prinsip-prinsip pengembangan media pembelajaran

Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru dapat mengembangkannya sendiri. Dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran harus memperhatikan dan mempertimbangkan berbagai aspek dan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran agar media bisa tepat untuk pembelajaran. Prinsip-prinsip itu antara lain; 1) efektivitas dan efisiensi, 2) relevansi, 3) produktifitas (HM.Musfiqon, 2012:116-118). Tiga prinsip tersebut akan lebih dijelaskan sebagai berikut:

1. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Efektifitas dan efisiensi adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin. Tujuan pembelajaran yang dimaksud yaitu meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor pada peserta didik. Media yang telah memenuhi aspek efektifitas dan efisiensi akan dapat menyajikan informasi pembelajaran, memberi kemudahan dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

2. Prinsip relevansi

Pertimbangan kesesuaian media dengan materi yang akan disampaikan juga perlu menjadi pertimbangan guru dalam memilih media pembelajaran. Selain itu dalam mengembangkan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran serta kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

3. Prinsip produktifitas

Produktifitas dalam pembelajaran dapat dipahami pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan sumber daya yang ada, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam. Produktifitas yang dimaksud adalah penggunaan sarana dan prasarana yang sesuai untuk pembelajaran serta kemudahan dalam membuat atau memproduksi media pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Pembelajaran Penjas

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain 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 siswa (Samsudin, 2008:2-3).

Pada dasarnya program pendidikan jasmani memiliki kepentingan relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam ranah pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga ranah utama: psikomotor, afektif, dan kognitif. Namun demikian, ada satu kekhasan dan keunikan dari program penjas yang tidak dimiliki oleh program pendidikan yaitu dalam hal pengembangan wilayah psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani dan pencapaian keterampilan geraknya. Berikut adalah penjabaran dari ke tiga ranah yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran penjas:

2.1.3.1 Pengembangan aspek psikomotor

Aspek psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Pengembangan aspek psikomotor dapat dilihat dari:

1. Keterampilan gerak

Keterampilan gerak adalah sebuah kecakapan atau tingkat penguasaan terhadap suatu gerak atau pola gerak, yang dicirikan oleh tiga indikator kualitas utama yaitu efektif, efisien, dan *adaptable*.

- 1) Kualitas efektifitas merupakan hasil dari tindakan yang berorientasi pada tujuan atau sasaran tertentu. Misalnya ketika menembak bola ke keranjang lawan, gerakan tersebut dianggap efektif jika bola tersebut masuk dalam keranjang.
- 2) Kualitas efisiensi, dipihak lain menggambarkan penampilan atau gerakannya itu sendiri. Suatu keterampilan dikatakan efisien jika aksinya secara mekanika dianggap benar dalam situasi tertentu. Misalnya dalam melakukan *defense* dalam Bolabasket posisi kaki yang benar adalah dibuka selebar bahu dan ditebuk, dalam mekanika gerak posisi kaki tersebut efektif dalam menjaga keseimbangan tubuh ketika terkena benturan dari lawan dari pada posisi kaki tertutup dan tegak.
- 3) Kualitas adaptasi menggambarkan kemampuan pemain dalam menyesuaikan penampilan pada kondisi sekitarnya. Hal ini menunjuk pada keadaan lingkungan yang berubah-ubah, sehingga ketika sebuah keterampilan dilakukan pada keadaan lingkungan yang berbeda, pemain perlu melakukan penyesuaian agar sesuai dengan kebutuhan.

2. Kebugaran fisik

Tujuan pembelajaran dalam ranah psikomotor yang harus dikembangkan melalui program pendidikan jasmani harus pula mencakup peningkatan kebugaran jasmani siswa. Menurut Sudarno SP (1992:1) komponen kesegaran jasmani antara lain yaitu ketahanan kardiorespiratori, kecepatan, kelincahan, kekuatan, tenaga ledak, kelentukan, kecepatan reaksi, koordinasi dan keseimbangan. Setiap bentuk pembelajaran yang dilaksanakan akan mencapai aspek kebugaran yang berbeda-beda tergantung dengan materi

olahraga apa yang diajarkan oleh guru. Misal dalam permainan Bolabasket, kebutuhan untuk melakukan gerakan-gerakan tubuh/ fisik yang bertenaga akan terpenuhi dengan bermain Bolabasket. Berlari cepat, berhenti dengan tiba-tiba, melempar, menangkap, melompat, dan mendarat, dalam keseimbangan tubuh yang baik, merupakan beberapa keterampilan yang paling banyak dilakukan dalam bermain Bolabasket. Daya tahan kerja jantung yang baik merupakan nilai kesehatan fisik paling utama yang banyak diperoleh melalui partisipasi aktif di dalam permainan Bolabasket, di samping tentunya perolehan kekuatan otot-otot dan kemampuan koordinasi gerak tubuh yang sempurna (Danu Hoedaya, 2004:9).

2.1.3.2 Pengembangan aspek kognitif

Pembelajaran dalam aspek ini tidak hanya dilaksanakan di dalam kelas dengan menghafal fakta-fakta tentang teknik dasar dan ukuran lapangan. Akan tetapi, kesemuanya dapat dilaksanakan di dalam pembelajaran praktik penjas, diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan gerak. Jadi pengembangan dalam aspek kognitif dapat dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung, dapat dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada siswa, memberikan masalah untuk dapat dipecahkan secara berkelompok, dan lain-lain.

Pengetahuan yang dipelajari langsung di lapangan ketika anak mengalami gerak akan lebih relevan bertahan lama dan pembelajaran akan lebih cepat terjadi ketika siswa mengerti prinsip-prinsip yang terlibat dalam pelaksanaan keterampilan. Aspek kognitif dalam penjas bukan hanya yang berkaitan dengan apa dan bagaimana tentang fenomena gerak, tetapi meliputi pula aspek mengapa hal itu bisa terjadi termasuk faktor yang berpengaruh. Oleh karena itu

pengetahuan yang lengkap dapat diperoleh ketika anak sedang melakukan gerak di lapangan.

2.1.3.3 Pengembangan aspek afektif

Sikap merupakan sebuah ekspresi dari nilai-nilai atau pandangan hidup yang dimiliki oleh seseorang. Sikap dapat dibentuk, sehingga terjadi perilaku atau tindakan yang diinginkan. Strategi afektif yang sudah digunakan dalam proses pendidikan jasmani adalah upaya membangkitkan sikap positif terhadap pendidikan jasmani itu sendiri, namun lebih jauh pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan dapat meningkatkan semua aspek perilaku yang menyangkut mental, sosial dan emosional, yang nantinya akan tertanam dalam diri peserta didik baik dalam mengikuti maupun setelah mengikuti pembelajaran penjas. Contoh nilai-nilai yang terkandung dalam aspek afektif antara lain yaitu jujur, disiplin, kerjasama, toleransi, tanggung jawab.

2.1.4 Pendidikan Jasmani SMP

Pendidikan jasmani sekolah menengah pertama (SMP) adalah suatu proses pembelajaran dengan aktivitas gerak yang dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh, sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, sadar olahraga, dan sadar kesehatan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Badan Standar Nasional Pendidikan, BSNP, 2006:198).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bukan berisi materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik, atau mata pelajaran yang membaginya menjadi pengetahuan tentang kesehatan dan keterampilan berolahraga. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah mata pelajaran yang membekali siswa dengan pengetahuan tentang gerak jasmani dalam berolahraga serta faktor kesehatan yang dapat mempengaruhinya, keterampilan dalam melakukan gerak jasmani dalam berolahraga dan menjaga kesehatannya, serta sikap perilaku yang dituntut dalam berolahraga dan menjaga kesehatan sebagai suatu kesatuan yang utuh, sehingga terbentuk peserta didik yang sadar kebugaran jasmani, sadar olahraga, dan sadar kesehatan (Kemendikbud, 2014:iii).

Penjasorkes di SMP berorientasi kepada berbagai macam kegiatan olahraga yang sifatnya mengarah pada peningkatan penampilan gerak yang pernah dicapai dimasa anak-anak (Sugiyanto, 2008:5.27). Anak pada usia SMP merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kesempurnaan gerak yang telah didapat pada masa anak-anak, dan memperhalus keterampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara luas (Sugiyanto, 2008:5.19). Ada tiga dasar keterampilan gerak menurut Amung Ma'Mun dan Yudha M. Saputra (2000:20) yaitu; 1) lokomotor, 2) non lokomotor, 3) manipulatif. Keterampilan

gerak merupakan kebutuhan peserta didik yang sangat penting untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Berikut adalah penjelasan dari keterampilan gerak dasar:

1. Gerakan lokomotor adalah gerakan-gerakan yang memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain.
2. Gerakan non lokomotor adalah aktivitas yang menggerakkan anggota tubuh pada porosnya dan tidak berpindah tempat.
3. Gerakan manipulatif adalah keterampilan motorik yang melibatkan penguasaan terhadap objek diluar tubuh oleh tubuh atau bagian tubuh.

Dalam proses pembelajaran peserta didik merupakan subjek belajar karena dalam pembelajaran peserta didiklah yang memiliki tujuan. Untuk itu dalam proses pembelajaran tidak terkecuali pembelajaran penjasorkes di SMP harus disesuaikan dengan karekteristik peserta didik. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Untuk itu dalam proses pembelajaran penjasorkes di SMP proses pelaksanaannya harus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik seusianya. Adapun kebutuhan peserta didik menurut Sardiman (2006:113) yaitu meliputi; 1) kebutuhan jasmaniah, 2) kebutuhan sosial, 3) kebutuhan intelektual. Sedangkan perkembangan peserta didik menurut Husdarta dan Yudha M Saputra (2000:7) dapat dilihat dalam bentuk atau wujud perilaku seperti; 1) perkembangan perseptual, 2) perkembangan penguasaan dan kontrol motorik, 3) perkembangan penguasaan pola-pola keterampilan mental-fisik, 4) perkembangan pengetahuan, bahasan dan berfikir. Agar tujuan pembelajaran penjas di SMP dapat tercapai dengan baik maka seorang guru harus menyesuaikan pembelajarannya dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik.

2.1.5 Pendekatan *Scientific* dalam Pembelajaran

Istilah *scientific* jika diindonesiakan menjadi saintifik atau disebut juga pembelajaran ilmiah (Andayani, 2015:375). Pendekatan *scientific* adalah pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penyelidikan ilmiah dengan observasi, eksperimen dan mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan dipandu oleh guru. Penerapan pendekatan *scientific* dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses, seperti mengamati, mengklasifikasikan, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan (M.Hosnan, 2014:34).

Dar pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa pendekatan *scientific* adalah sebuah pembelajaran ilmiah yang didalamnya peserta didik mengembangkan pengetahuannya sendiri dengan melakukan penyelidikan ilmiah seperti observasi dan eksperimen yang dibantu oleh guru.

Pembelajaran dengan pendekatan *scientific* memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa.
2. Melibatkan keterampilan proses *sains* dalam mengkontruksi konsep, hukum atau prinsip.
3. Melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
4. Dapat mengembangkan karakter siswa.

Menurut Kemendikbud (2013) dalam M.Hosnan (2014:32-89) proses pembelajaran yang mengimplementasikan pendekatan *scientific* akan menyentuh tiga ranah, yaitu: sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Dengan proses pembelajaran yang demikian maka

diharapkan hasil belajar melahirkan peserta didik yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.



Gambar 1. Langkah-Langkah Pembelajaran Pendekatan *Scientific*
Sumber: Kemendikbud, 2013

Hasil akhirnya pembelajaran menggunakan pendekatan *scientific* adalah peningkatan dan keseimbangan antara kemampuan untuk menjadi manusia yang baik (*soft skills*) dan manusia yang memiliki kecakapan dan pengetahuan untuk hidup secara layak (*hard skills*) dari peserta didik yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pendekatan *scientific* dalam pembelajaran meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring. Dengan langkah-langkah pendekatan *scientific* dapat mengajak peserta didik aktif dalam menemukan pengetahuannya sendiri. Lima langkah pembelajaran tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengamati (*Observing*)

Mengamati merupakan metode yang mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode observasi mengedepankan

pengamatan langsung pada objek yang akan dipelajari sehingga siswa mendapatkan fakta berbetuk data yang objektif yang kemudian dianalisis sesuai tingkat perkembangan siswa (M. Hosnan, 2014:39-40). Menurut Patton dalam Andayani (2015:387) tujuan pengamatan adalah mendeskripsikan *setting* yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut. Mengamati dalam pendekatan *scientific* adalah proses melihat langsung pada objek yang kemudian dianalisis. Mengamati dapat berupa tindakan membaca, mendengar, menyimak, melihat (tanpa atau dengan alat).

2. Menanya (*Questioning*)

Menanya merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati atau pertanyaan untuk mendapatkan informasi tambahan tentang apa yang diamati (M.Hosnan, 2014:48-49). Menurut Brown & Wragg, bertanya merupakan aktivitas untuk menggali informasi, mengecek pemahaman siswa, membangkitkan respon siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, memusatkan perhatian pada objek pembelajaran serta menyegarkan kembali pengetahuan siswa. Jadi menanya dalam pendekatan *scientific* adalah kegiatan mengajukan pertanyaan untuk memperoleh pengetahuan baik menggali informasi yang sudah di pelajari maupun yang belum dipelajarinya.

3. Menalar (*Associating*)

Mengasosiasikan/ mengolah informasi adalah aktivitas mengolah data hasil pengamatan peserta didik untuk menjawab keingintahuan dari temuan-temuannya (Andayani, 2015:414). Mengasosiasi merupakan kegiatan

pembelajaran yang berupa pengolahan informasi yang sudah dikumpulkan baik terbatas dari hasil kegiatan mengumpulkan/ eksperimen maupun hasil dari kegiatan mengamati dan kegiatan mengumpulkan informasi (M.Hosnan, 2014:67-68). Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa menalar adalah proses mengolah data yang sudah dikumpulkan dari hasil kegiatan mengamati maupun dari kegiatan mencoba.

4. Mencoba (*Experimenting*)

Mencoba adalah pembuktian objektif yang merupakan awal atau sebagai dasar untuk mendapatkan sesuatu yang baru dan membuktikan hipotesisnya (Andayani, 2015:406). Kegiatan belajar dalam mencoba adalah melakukan eksperimen, membaca buku dari sumber lain, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas, wawancara nara sumber (M.Hosnan, 2014:67-68). Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa eksperimen/ mencoba adalah kegiatan terinci yang direncanakan untuk menghasilkan data untuk menjawab suatu masalah atau menguji sesuatu hipotesis, yang dapat dilakukan dengan cara melakukan eksperimen langsung, membaca buku dari sumber lain, mengamati objek/ kejadian/ aktivitas, maupun wawancara nara sumber.

5. Membentuk jejaring (*Networking*)

Networking adalah kegiatan siswa untuk membentuk jejaring pada kelas. Kegiatan belajarnya adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya. Pada tahap ini, siswa mempresentasikan kemampuan mereka mengenai apa yang telah dipelajari sementara siswa lain menanggapi. Tanggapan siswa lain bisa berupa pertanyaan, sanggahan atau dukungan tentang materi presentasi (M.Hosnan, 2014:67-77). Komponen membangun jejaring adalah

kewenangan guru yang terkait dengan fungsi guru lebih bersifat direktif atau *manager* belajar, sebaliknya siswalah yang harus lebih aktif (Andayani, 2015:426). Jadi kegiatan peserta didik dalam langkah *networking* adalah menyampaikan hasil pengamatan, kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainya yang kemudian ditanggapi oleh peserta didik lainya, tanggapan tersebut dapat berupa pertanyaan maupun sanggahan.

2.1.6 Intelegensi dan Keberhasilan Anak Di Sekolah

Intelegensi anak merupakan potensi bawaan yang sering dikaitkan dengan berhasil tidaknya anak belajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wellman (1945) bahwa pengalaman sekolah mempengaruhi perkembangan intelegensi (Syaiful Bahri Djamarah, 2008:135-136).

Intelegensi atau *quotient* adalah dua kata yang sering digunakan untuk kata kecerdasan. Menurut Alfred Binet dan Theodore Simon, kecerdasan terdiri dari tiga komponen; 1) kemampuan mengarahkan pikiran dan atau tindakan, 2) kemampuan mengubah arah tindakan jika tindakan tersebut telah dilakukan, dan 3) kemampuan mengkritik diri sendiri (Agus Efendi, 2005:81-82).

Menurut Danah Zohar dan Ian Marshall dalam Agus Efendi (2005:82) ada tiga ragam kecerdasan yaitu IQ (*intelligence Quotient*), EQ (*Emotional Quotient*) dan SQ (*Spiritual Quotient*). IQ berhubungan dengan adanya pengorganisasian saraf yang memungkinkan kita berpikir rasional, logis dan taat asa. Sedangkan SQ berhubungan dengan kemungkinan kita untuk berpikir secara kreatif, berwawasan jauh, membuat bahkan mengubah aturan. EQ

berhubungan dengan kemampuan berpikir asosiatif, yang terbentuk oleh kebiasaan, dan membuat kita mampu mengenali pola-pola emosi.

Menurut Daniel Goleman dalam Agus Efendi (2005:171) kecerdasan emosional penting dalam meraih kesuksesan dalam hidupnya. Kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain.

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai definisi intelegensi. Intelegensi menurut Bischor (1954) adalah kemampuan untuk memecahkan segala jenis masalah. Sedangkan pengertian intelegensi menurut Heidentich (1970) yaitu intelegensi menyangkut kemampuan untuk belajar dan menggunakan apa yang telah dipelajari dalam usaha penyesuaian terhadap situasi-situasi yang kurang dikenal, atau dalam pemecahan masalah-masalah (Dalyono 2007:184).

Manusia yang belajar sering menghadapi situasi-situasi baru serta permasalahan. Hal itu memerlukan kemampuan peserta didik yang belajar itu untuk menyesuaikan diri serta memecahkan setiap permasalahan yang dihadapi itu. Salah satu faktor yang turut menentukan cepat atau lambatnya peserta didik dalam memecahkan masalah adalah faktor intelegensi dari peserta didik. Setiap peserta didik berbeda-beda dalam segi intelegensi, oleh karena itu peserta didik dengan peserta didik lainnya tidak sama kemampuannya dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.

2.1.7 Motivasi

Menurut Mc Donald dalam Oemar Hamalik (2014:106) motivasi adalah suatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2006:75).

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranan yang khas adalah dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang mempunyai motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi kaitannya dengan kegiatan belajar adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa melakukan aktivitas belajar. Untuk dapat belajar dengan baik diperlukan proses dan motivasi yang baik pula. Motivasi untuk melakukan sesuatu dapat datang dari diri sendiri, dikenal sebagai motivasi intrinsik, serta dapat pula datang dari lingkungan, atau disebut motivasi ekstrinsik.

Motivasi intrinsik dapat juga dikaitkan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar, memang benar-benar ingin mengetahui segala sesuatunya bukan karena ingin pujian atau ganjaran. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial. Sedangkan

motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya rangsangan dari luar. Dengan kata lain motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar (Sardiman, 2006:90-91).

Baik motivasi internal maupun eksternal sangatlah penting dalam kelangsungan belajar individu karena belajar perlu aktivitas, sebab prinsip belajar sendiri adalah berbuat. Tanpa adanya motivasi peserta didik tidak ada dorongan untuk beraktivitas dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu motivasi menentukan hasil belajar peserta didik, karena suatu kegiatan belajar akan berhasil kalau disertai dengan rasa gembira.

2.1.8 Karakteristik Permainan Bolabasket

Bolabasket ditemukan pada desember 1891 oleh Dr. James Naismith, seorang anggota Sekolah Pelatihan YMCA di *Springfield, Massachusett* (sekarang dikenal dengan: *Springfield College*). Naishmith merancang Bolabasket sebagai jawaban atas tugas yang diberikan oleh Dr. Luther Gulick, Direktur Departemen Pendidikan Fisik, yang menugaskan untuk membentuk suatu permainan seperti sepakbola atau *lacrosse* yang dapat dimainkan dalam ruangan selama musim dingin. Bolabasket segera terkenal dan tersebar cepat ke seluruh negeri dan dunia oleh perjalanan para lulusan Sekolah Pelatihan YMCA. Liga profesional dibentuk awal tahun 1906. *The National Basketball Association* (NBA), liga Bolabasket profesional utama, dibentuk tahun 1946. Bolabasket pertama kali diikutsertakan dalam Olimpiade pada tahun 1936 (Wissel H, 2000:1).

2.1.8.1 Permainan Bolabasket

Permainan Bolabasket dimainkan oleh 2 yang masing-masing terdiri dari 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan untuk mencegah tim lawan mencetak angka. Pemenang permainan adalah tim yang mencetak lebih banyak poin pada akhir waktu bermain. Permainan terdiri dari 4 periode masing-masing 10 menit (FIBA, 2014).

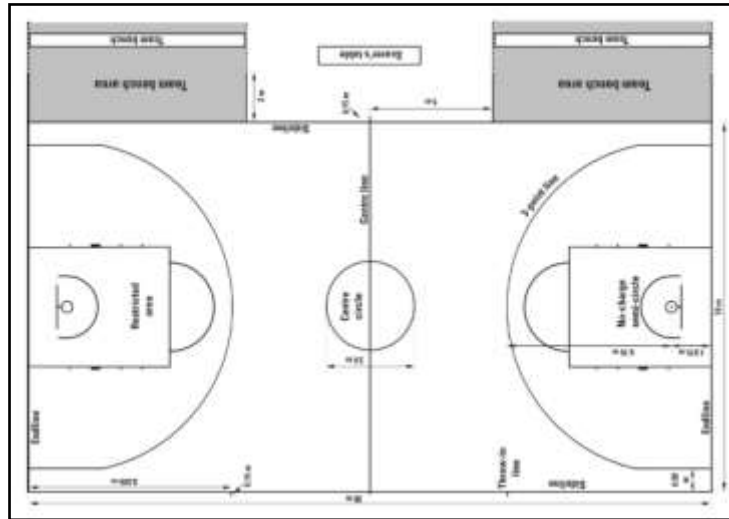
Permainan Bolabasket memiliki nilai-nilai tertentu yang sifatnya universal. Sebagai permainan yang sifatnya rekreatif, Bolabasket bisa dimainkan mulai dari usia anak-anak sampai dewasa. Nilai-nilai yang diperoleh dari perspektif sosial dan etis juga sangat nyata. Permainan Bolabasket dengan mudah bisa dimodifikasi, sesuai dengan tuntutan situasi di dalam interaksi sosial. Jumlah pemainnya tidak harus lima orang saja, karena itu permainan tersebut mampu merangkul keterlibatan sosial yang tinggi (Danu Hoedaya, 2004:9).

2.1.8.2 Sarana dan prasarana permainan Bolabasket

Sarana dan prasarana merupakan alat penunjang suatu kegiatan. Berikut adalah sarana dan prasarana permainan Bolabasket, antara lain yaitu:

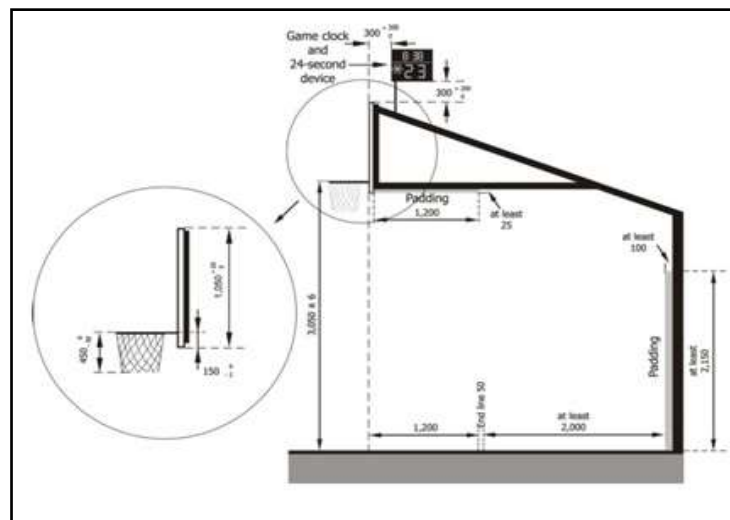
1. Lapangan Bolabasket

Lapangan Bolabasket harus datar, permukaan keras yang bebas dari sesuatu yang menghalangi dengan ukuran panjang 28 m dan lebar 15 m yang diukur dari sisi dalam garis batas. Semua garis akan dibuat dengan warna putih, dengan lebar 5 cm dan dapat terlihat jelas. Lingkaran tengah dibuat di lapangan permainan dengan jari-jari 1,80 m diukur dari sisi luar keliling lingkaran dan dengan pusatnya berada di titik tengah garis *free-throw*.



Gambar 2. Lapangan Bolabasket
Sumber: FIBA, 2014:5

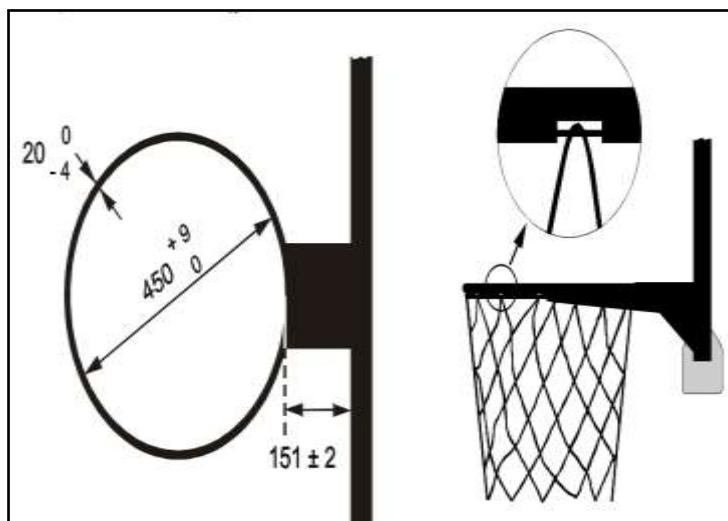
2. Ring dan tiang penyangga keranjang



Gambar 3. Ring dan Tiang Penyangga Keranjang
Sumber: FIBA, 2014:6

Pada lapangan Bolabasket dilengkapi dengan simpay yang terbuat dari besi yang berdiameter minimal 16 mm dan maksimal 20 mm. Ring mempunyai garis tengah minimal 45 cm dan maksimal 45,9 cm diletakkan 3,05 meter di atas lantai dan sama jauh dari kedua tepi vertikal papan pantul.

3. Keranjang



Gambar 4. Keranjang
Sumber: FIBA, 2014:8

Keranjang terdiri dari ring dan jala. Ring berdiameter 45 cm terbuat dari besi yang dipasang tali putih dengan panjang 40-45 cm. Pada ring terdapat 12 tempat untuk menggantungkan tali.

4. Bola



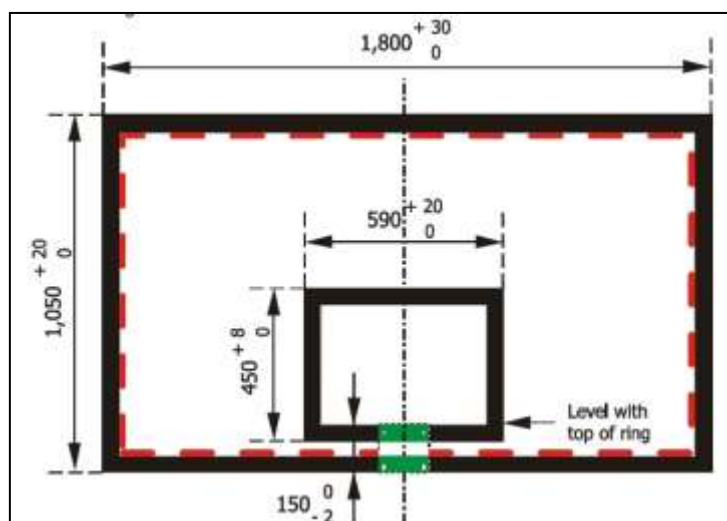
Gambar 5. Bola
Sumber: Nuril Ahmadi, 2007:1

Bola terbuat dari kulit, karet atau bahan sintesis lainnya. Bola Ukuran 7 untuk putra mempunyai keliling lingkaran 749-780 mm dan berat 567-650 gram.

Sedangkan bola ukuran 6 untuk putri mempunyai keliling lingkaran 724-737 mm dan berat 510-567 gram.

5. Papan pantul

Papan pantul dibuat bahan transparan dengan permukaan yang datar. Papan pantul berukuran panjang 180 cm (penambahan maksimal 30 mm) dan lebar 105 cm (penambahan maksimal 20 mm). Di tengah papan pantul terdapat garis bingkai persegi panjang dengan ukuran panjang 0,59 meter (penambahan maksimal 20 mm) dan lebar 0,45 meter (penambahan maksimal 8 mm).



Gambar 6. Papan Pantul
Sumber: FIBA, 2014:7

2.1.8.3 Analisis pola gerak dominan dalam permainan Bolabasket

Jika kita perhatikan gerakan-gerakan pada permainan Bolabasket, terdapat gerakan memantul-mantulkan bola (*dribble*), mengoper (*passing*), dan menembak (*shooting*). Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000:20) jika dilihat dari rumpun gerak dan keterampilan dasar, terdapat tiga dasar keterampilan yaitu; 1) *lokomotor*, 2) *non lokomotor*, 3) *manipulatif*.

1. *Lokomotor*

Gerakan lokomotor yaitu gerakan berpindah tempat atau gerak untuk mengangkat tubuh ke atas. Gerakan lokomotor dalam keterampilan bermain Bolabasket antara lain seperti berlari ketika menggiring bola, berlari tanpa bola, melompat ketika melakukan *jump stop*, melompat ketika merayah bola.

2. *Non Lokomotor*

Gerakan non lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan di tempat. Gerakan non lokomotor dalam permainan Bolabasket antara lain seperti mencondongkan badan ketika posisi *deffense*, memberi kode, *pivot*.

3. *Manipulatif*

Gerakan manipulatif adalah gerakan untuk bertindak melakukan suatu bentuk gerak dari anggota badannya secara lebih terampil. Gerak manipulatif dalam permainan Bolabasket antara lain seperti gerakan melempar dan menangkap bola, menggiring bola, merampas bola, *shooting*, dan *lay up*.

Gerakan melempar dan menangkap, menggiring, merampas bola, *shooting* dan *lay up* merupakan pola gerak dominan dalam permainan Bolabasket. Pola gerak dominan tersebut yang menjadi ciri khas dari permainan Bolabasket yang membedakan karakteristik cabang olahraga satu dengan yang lainnya. Penguasaan pola gerak dominan merupakan syarat mutlak guna terbentuknya keterampilan khas dalam suatu cabang olahraga, termasuk cabang olahraga Bolabasket. Jika pola gerak dominan tersebut tidak dimiliki oleh peserta didik, maka peserta didik akan kesulitan dalam bermain Bolabasket.

2.1.8.4 Teknik dasar permainan Bolabasket

Dalam permainan Bolabasket terdapat beberapa teknik dasar secara umum antara lain yaitu:

1. Cara memegang bola

Cara memegang bola hendaknya dengan menggunakan kedua telapak tangan mengenai seluruh permukaan bola. Letak tangan pada bagian samping agak ke belakang dengan jari-jari tangan terbuka, ibu jari menghadap ke dalam dan antara ibu jari yang satu dengan yang lainnya kira-kira berjarak satu telapak tangan. Pada waktu menerima operan, hendaknya bola disambut dengan kedua tangan serta segera ditarik ke arah dada (Abdul Rohim, 2008:11).

2. Teknik mengoper bola (*passing*)

Passing berarti mengoper bola. Ada beberapa jenis *passing* secara umum, antara lain:

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



Gambar 7. Gerakan *Chest Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:66

Umpan `dada menggunakan dua tangan mungkin merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan Bolabasket. Untuk

melemparkan umpan, julurkan lengan ke arah sasaran. Saat lengan sudah benar-benar terjulur, lecutkan bola sedikit demi sedikit hingga lepas dari telapak jari-jari. Diakhir gerak ini, jari-jari harus menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jari harus menunjuk ke bawah. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.

2) Mengoper bola pantulan (*bounce pass*)

Umpan pantul efektif digunakan jika perlu mengumpangkan bola rendah ke seseorang rekan melewati seorang pemain bertahan. Untuk melakukan umpan pantul, gunakanlah teknik mengumpangkan seperti pada umpan dada. Pantulkan bola ke lantai lapangan sekitar dua per tiga jarak dari jarak sasaran. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



Gambar 8. Gerakan *Bounce Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:67

3) Mengoper bola dari atas kepala menggunakan dua tangan (*over head pass*)

Umpan *over head pass* efektif digunakan ketika mengumpangkan ke seseorang rekan melewati kepala pemain bertahan. Untuk melakukan umpan atas kepala, letakkan kedua tangan di kedua sisi bola. Posisikan

bola di belakang kepala. Gerakkan lengan ke arah sasaran dengan melakukan gerak maju yang cepat. Langkahkan kaki ke arah sasaran untuk menambah kekuatan lemparan umpan tersebut.



Gambar 9. Gerakan *Over Head Pass*
Sumber: Don Showalter, 2012:68

3. Menangkap umpan (*catching*)



Gambar 10. Gerakan Menangkap Umpan (*Catching*)
Sumber: Don Showalter, 2012:69

Untuk menangkap umpan bola tinggi di atas pinggang dengan dua tangan, posisikan kedua tangan saling berdekatan dengan ibu jari dan jari telunjuk nyaris bersentuhan. Dengan kedua tangan saling berdekatan sebagai sasaran, kecil kemungkinan bola meleset dari jemari atau keluar lapangan.

Gunakan telapak jari-jari tangan, bukan telapak tangan, untuk menangkap bola.

4. Cara memasukan atau menembak bola (*shooting*)

Untuk mendapatkan posisi tembak yang berdaya guna (sasaran tembakan), kita harus memulainya dengan posisi tubuh yang benar. Berdiri dengan kaki agak terhuyung, bahu terbuka lebar, berat badan terpusat pada jantung kaki, jari-jari kaki mengarah ke ring basket, lutut ditekuk, dan tubuh agak membungkuk mulai dari pinggang. Tekuk lengan hingga membentuk huruf L atau siku 90 derajat. Aturlah tangan dan pergelangan yang akan melakukan tembakan pada posisi datar, dan posisikan tangan yang akan menembak di atas bahu. Tempatkan bola pada telapak jari tangan yang melakukan tembakan. Posisikan tangan yang tidak melakukan tembakan pada tepi bola untuk memandu dan menopang bola. Arahkan kaki menghadap ke ring basket, dan luruskan bahu dan kepala sehingga selaras dengan ring basket. Lakukan dan selesaikan tembakan dengan menggunakan lecutan pergelangan tangan dan gerak mengikuti laju bola yang tepat.



Gambar 11. Gerakan Menembak Bola (*Shooting*)
Sumber: Don Showalter, 2012:71

5. *Lay up*

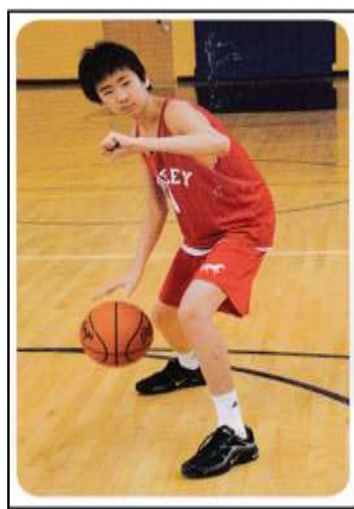
Untuk melakukan *lay up* dengan tangan kanan, posisikan tubuh dengan jarak satu langkah dari ring basket di sisi kanan ring basket. Posisikan lengan kanan tinggi-tinggi dan tekuklah lengan yang akan dipakai untuk menembak sampai berbentuk sudut 90 derajat sehingga lengan tersebut membentuk huruf L. Posisikan bola pada telapak jari-jari lengan. Gunakan tangan yang tidak melakukan tembakan untuk menopang bola, dan lengan serta siku yang tidak melakukan tembakan melindungi dari pemain bertahan yang menghalangi tembakan. Melangkahlah maju ke arah ring basket dengan menggunakan kaki kiri, kemudian melompatlah dengan tumpuan kaki kiri. Ketika melompat dengan tumpuan kaki kiri, julurkanlah lengan kanan ke arah titik sasaran pada papan. Lepaskan bola dari tangan kanan dengan lembut ke arah titik sasaran sehingga bola tidak terlalu kuat memantul dari papan. Pertahankan kontak mata dengan titik sasaran sampai bola benar-benar telah menyentuh papan dan masuk ring.



Gambar 12. Gerakan *Lay Up*
Sumber: Don Showalter, 2012:74

6. Menggiring bola (*dribble*)

Menggiring adalah salah satu dasar Bolabasket yang harus pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bolabasket (Oliver J, 2007:49).



Gambar 13. Gerakan Menggiring (*Dribble*)
Sumber: Don Showalter, 2012:62

Untuk menguasai teknik dasar *dribble* yang baik, maka perlu mengembangkan keterampilan *dribble* Bolabasket maka harus memfokuskan pada dasar-dasar berikut:

- 1) Jangan menunduk, yaitu gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan tim. Usahakan untuk dapat merasakan bola. Jangan menundukkan pandangan untuk melihat bola.
- 2) Gunakan telapak jari, yaitu bola harus bersentuhan dengan telapak jari setiap kali memantul. Jangan pernah menggiring bola dengan telapak tangan.
- 3) Jagalah *dribble* tetap rendah, yaitu *dribble* bola kira-kira setinggi pinggang untuk mempertahankan kontrol dan meminimalkan kemungkinan seorang

pemain bertahan bisa menjangkau dan merebut bola saat memantul. Lindungilah bola dengan lengan dan tangan yang tidak menggiring dari pemain bertahan.

- 4) Pantulkan bola ke depan, yaitu ketika menggiring bola ke arah lawan dengan kecepatan penuh, pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi tubuh yang bergerak maju.

2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari seluruh proses pendidikan. Tujuannya yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan 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.

Penjasorkes di SMP pada hakikatnya mempunyai arti, peran, fungsi yang penting dan strategis dalam upaya mengembangkan keterampilan gerak peserta didik. Keterampilan gerak kompleks peserta didik diwujudkan dalam kemampuan gerak manipulatif seperti melempar, memukul, menendang, menangkap, dan gerakan memantul-mantulkan bola.

Pada masa usia SMP merupakan masa yang tepat untuk peserta didik dalam mengikuti berbagai macam kegiatan olahraga, karena dalam usia ini

peserta didik memiliki perhatian, kemauan dan motivasi untuk meningkatkan penampilan gerak yang pernah mereka pelajari pada masa anak-anak.

Dalam rangka membantu pencapaian tujuan penjasorkes di sekolah tentunya seorang guru harus benar-benar merencanakan bagaimana penyajian pembelajarannya. Seorang guru penjas dituntut untuk se kreatif mungkin dalam memberi dan menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik merasa termotivasi dan antusias dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Pendidikan jasmani yang baik tidak sekedar untuk meningkatkan aktivitas fisik semata namun harus mampu meningkatkan pengetahuan anak tentang prinsip-prinsip gerak sehingga anak mampu memahami bagaimana suatu keterampilan dipelajari hingga tingkatannya yang lebih tinggi. Sehingga dengan demikian, seluruh geraknya bisa lebih bermakna.

Berdasarkan kompetensi pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VII, peserta didik diharapkan dapat mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental. Berdasarkan kompetensi penjasorkes saat ini maka perlu adanya suatu pengembangan atau modifikasi model pembelajaran yang sesuai yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes merasa senang, antusias, dan tingkat kebugaran jasmani siswa meningkat. Oleh karena itu, diperlukan suatu stimulus baru agar perkembangan dalam ranah psikomotorik, afektif dan kognitif peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai tujuan yang diharapkan.

Permainan Bolabasket merupakan salah satu permainan bola besar yang diajarkan pada jenjang SMP. Tujuan utama dalam mengajarkan suatu permainan adalah untuk kesenangan, keterlibatan aktif, dan peningkatan tampilan bermain siswa yang akan berdampak positif terhadap perilaku hidupnya. Salah satu teknik dasar permainan Bolabasket yang harus diperkenalkan terlebih dahulu yaitu teknik dasar *dribble* atau menggiring. Menggiring adalah salah satu dasar Bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan Bolabasket (Oliver J, 2007:49). Hal tersebut juga didukung dalam silabus kurikulum 2013 SMP kelas VII materi permainan Bolabasket pada kegiatan eksplorasi yang pertama yaitu menggiring bola dengan berbagai cara dalam posisi diam dan bergerak secara individual dengan menunjukkan nilai disiplin. Untuk itu pengenalan teknik dasar menggiring (*dribble*) Bolabasket akan tepat diajarkan pada peserta didik SMP khususnya kelas VII dengan harapan dapat meningkat kemampuan kesempurnaan gerak yang telah didapat pada masa sekolah dasar.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berpikir untuk mengembangkan sebuah model pembelajaran yang diharapkan dapat sebagai media gerak peserta didik untuk menambah variasi mendapatkan kualitas pembelajaran yang meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pengembangan itu berupa “pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*.”

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian adalah sebuah cara untuk menemukan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan atau rumusan masalah dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan ilmiah. Agar seseorang dapat melakukan kegiatan penelitian maka harus mengetahui metode yang akan digunakan dalam penelitiannya. Adapun pengertian metode secara umum dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2012:3).

Sedangkan metode yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara ilmiah untuk pemecahan masalah bagaimana pengembangan media *job card* untuk pembelajaran *dribble* Bolabasket melalui pendekatan *scientific* yang sesuai sebagai media pembelajaran gerak peserta didik SMP N 2 Ajibarang kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:407).

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 siswa atau peserta didik ditempat penelitian. Tujuan dari penelitian ini

adalah menghasilkan produk berupa pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* sebagai media pembelajaran gerak peserta didik kelas VII di SMP N 2 Ajibarang pada pembelajaran penjasorkes.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prosedural, karena model ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan suatu produk.

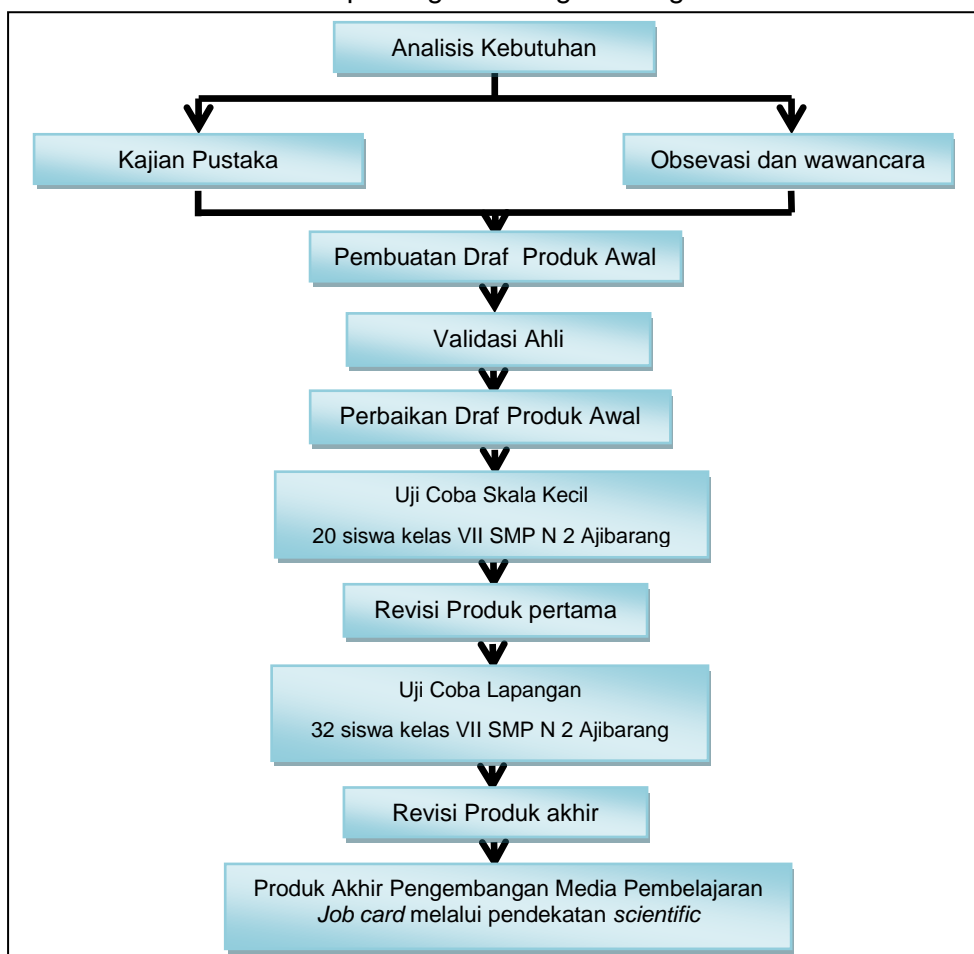
Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* adalah sebagai berikut:

1. Melakukan analisis kebutuhan yang akan dikembangkan yang didapat dari hasil kajian pustaka, observasi lapangan dan wawancara.
2. Mengembangkan draf produk awal.
3. Validasi ahli, draf produk awal divalidasi oleh satu ahli Bolabasket dan satu ahli pembelajaran penjaorkes dengan menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis.
4. Perbaiki draf produk awal.
5. Uji coba skala kecil, teknik pengumpulan data dalam skala kecil dengan menggunakan kuesioner, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis.
6. Revisi produk pertama, revisi produk pertama dilakukan setelah uji coba skala kecil yang berdasarkan hasil dari evaluasi ahli dan uji coba skala kecil.
7. Uji coba lapangan, teknik pengumpulan data dalam uji coba lapangan dengan menggunakan kuesioner, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis.

8. Revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan.
9. Hasil akhir berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* pada pembelajaran penjasorkes bagi siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*, dilakukan melalui beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut antara lain:



Gambar 14. Prosedur pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*
Sumber: Penelitian 2015

3.2.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam melakukan penelitian ini. Langkah ini bertujuan untuk menentukan apakah pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini dibutuhkan atau tidak. Untuk mengumpulkan data pada langkah ini peneliti melakukan kajian pustaka, observasi atau pengamatan dan wawancara di lapangan. Kajian pustaka dilakukan dengan mencari, membaca beberapa karya ilmiah yang memuat teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Selain itu peneliti mencari data daftar sekolah menengah pertama yang ada di Kabupaten Banyumas, dan kemudian peneliti melakukan observasi dan wawancara di beberapa sekolah menengah pertama di kecamatan Ajibarang yang berstatus sekolah standar nasional yaitu SMP N 1 Ajibarang, SMP N 2 Ajibarang dan SMP N 3 Ajibarang. Teknik observasi menggunakan panduan observasi mengenai sarana dan prasarana olahraga Bolabasket serta pelaksanaan pembelajarannya. Teknik wawancara menggunakan pedoman wawancara mengenai sarana dan prasarana, proses pembelajaran serta materi pembelajaran Bolabasket di sekolah tersebut.

3.2.2 Pembuatan Draf Produk Awal

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah peneliti merancang produk yang sesuai dengan analisis kebutuhan tersebut yang berupa draf produk awal media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti membuat produk berdasarkan kajian teori, hasil observasi dan

wawancara mengenai sarana dan prasarana olahraga Bolabasket serta pelaksanaan pembelajarannya.

3.2.3 Validasi Ahli

Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan, maka produk yang dibuat di evaluasi terlebih dahulu oleh ahli Bolabasket dan ahli pembelajaran penjasorkes yang kemudian di validasi untuk mengetahui layak atau tidak layaknya produk untuk diujicobakan. Hasil evaluasi dari para ahli yang berupa masukan dan saran terhadap produk kemudian dianalisis dan digunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk. Penilaian terhadap produk dilakukan dengan lembar kuesioner dengan pernyataan bentuk *checklist* menggunakan skala pengukuran *Likert* dengan skala 1 sampai dengan 4. Penilaian ini bersifat penilaian rasional karena belum fakta lapangan atau belum diujicobakan.

3.2.4 Perbaikan Draf Produk Awal

Setelah draf produk awal divalidasi oleh ahli Bolabasket dan ahli pembelajaran penjasorkes maka selanjutnya draf produk awal diperbaiki sesuai dengan saran dari para ahli untuk mengurangi kelemahan-kelemahan produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan.

3.2.5 Uji Coba Skala Kecil

Setelah membuat produk awal kemudian divalidasi dan produk telah diperbaiki berdasarkan saran dari para ahli, selanjutnya produk diujicobakan dalam kelompok kecil. Subjek dalam uji coba kelompok kecil berjumlah 20 siswa

yang terdiri dari siswa putra dan putri kelas VII SMP N 2 Ajibarang tahun ajaran 2014/ 2015. Uji coba skala kecil dilakukan untuk menemukan kendala-kendala yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan produk yang dikembangkan. Selain kuisisioner untuk ahli, pengumpulan data uji coba skala kecil untuk peserta didik menggunakan teknik observasi (untuk memperoleh data afektif dan psikomotor), kuesioner (untuk memperoleh data kognitif), serta dokumentasi (untuk memperoleh foto dan video penelitian). Untuk memperoleh data ranah afektif peserta didik, dilakukan dengan teknik pengamatan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Untuk memperoleh data ranah psikomotorik peserta didik, dilakukan dengan pengamatan ketika peserta didik melakukan permainan yang terdapat dalam produk pengembangan. Untuk memperoleh data ranah kognitif peserta didik, digunakan lembar kuesioner yang diberikan diakhir pembelajaran.

3.2.6 Revisi Produk Pertama

Revisi produk pertama dilakukan setelah uji coba skala kecil. Revisi produk diperoleh dari hasil evaluasi ahli Bolabasket dan ahli pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan kuesioner, serta melihat kendala-kendala yang terjadi pada proses uji coba skala kecil. Setelah mendapat saran perbaikan dari ahli pada proses uji coba skala kecil kemudian produk diperbaiki sesuai dengan saran ahli dan kondisi dilapangan ketika uji skala kecil. Produk yang direvisi merupakan produk akhir yang akan digunakan pada uji coba lapangan.

3.2.7 Uji Coba Lapangan

Setelah produk diujicobakan pada skala kecil serta sudah direvisi, maka produk akhir ini di uji coba lapangan menggunakan subjek uji coba 32 siswa (putra dan putri) kelas VII SMP N 2 Ajibarang tahunajaran 2014/ 2015. Data uji coba lapangan dihimpun dengan menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, observasi digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik, serta dokumentasi untuk memperoleh foto dan video penelitian. Untuk memperoleh data ranah afektif peserta didik dilakukan dengan pengamatan pada awal pembelajaran sampai pembelajaran berakhir. Untuk memperoleh data ranah psikomotorik peserta didik dilakukan dengan pengamatan ketika peserta didik melakukan permainan yang terdapat dalam produk pengembangan. Untuk memperoleh data ranah kognitif peserta didik, digunakan lembar kuesioner yang diberikan diakhir pembelajaran.

3.2.8 Revisi Produk Akhir

Setelah produk di uji coba lapangan, kemudian produk direvisi berdasarkan uji coba lapangan yang telah dilaksanakan. Revisi produk ini dapat digunakan untuk mengetahui kelemahan maupun kelebihan dari produk yang dikembangkan setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

3.2.9 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji lapangan yang berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan untuk memperoleh jumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Uji coba ini melibatkan beberapa subjek yaitu; 1) dosen (ahli Bolabasket), 2) guru Penjasorkes SMP (ahli pembelajaran penjasorkes), 3) peserta didik (uji coba kelompok kecil) dan peserta didik (uji coba lapangan). Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan uji coba produk adalah sebagai berikut:

3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk memperoleh sejumlah informasi yang penting untuk kepentingan revisi serta mengetahui tingkat keefektifan produk dan segi pemanfaatan produk yang dikembangkan. Sebelum produk pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada subjek, produk yang dibuat dievaluasi (divalidasi) terlebih dahulu oleh satu ahli Bolabasket (Dr.Taufiq Hidayah, M.Kes), dan satu ahli pembelajaran penjasorkes SMP (Harjono, S.Pd), dengan kualifikasi; 1) Dr.Taufiq Hidayah, M.Kes adalah dosen Bolabasket di FIK UNNES, 2) Harjono, S.Pd adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Ajibarang.

Aspek yang dievaluasi oleh ahli meliputi; 1) efektivitas dan efisiensi, 2) relevansi, 3) produktifitas produk sebagai media pembelajaran, dengan cara memberikan draf produk awal dengan disertai lembar evaluasi. Hasil evaluasi dari para ahli dipergunakan sebagai acuan dasar pengembangan produk.

Rancangan uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan melalui dua tahap yaitu:

3.3.1.1 Uji coba skala kecil

Uji coba skala kecil digunakan untuk mematangkan produk sebelum digunakan untuk uji coba lapangan. Dalam tahap ini uji coba dilakukan di kelas VII dengan menggunakan 20 subyek penelitian (putra dan putri). Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel. Dalam pengambilan data pada uji coba skala kecil yaitu menggunakan teknik kuesioner, observasi dan dokumentasi.

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Observasi atau pengamatan digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik. Pengamatan pada aspek afektif dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung yaitu dari awal sampai akhir pembelajaran, sedangkan pengamatan terhadap aspek psikomotorik dilakukan pada saat peserta didik sedang mengaplikasikan teknik dasar Bolabasket ke dalam permainan Bolabasket yang sesungguhnya. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengambil foto dan video penelitian.

3.3.1.2 Uji coba lapangan

Dalam tahap ini uji coba dilakukan di kelas VII dengan menggunakan 32 subjek penelitian (putra dan putri). Pengambilan siswa sebagai sampel dilakukan secara acak (*random sampling*) dengan tujuan semua siswa memperoleh kesempatan yang sama sebagai sampel.

Kuesioner digunakan untuk memperoleh data kognitif peserta didik, yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Observasi atau pengamatan digunakan untuk memperoleh data afektif dan psikomotor peserta didik. Pengamatan pada

aspek afektif dilakukan pada proses pembelajaran berlangsung yaitu dari awal sampai akhir pembelajaran, sedangkan pengamatan terhadap aspek psikomotorik dilakukan pada saat peserta didik sedang mengaplikasikan teknik dasar Bolabasket ke dalam permainan Bolabasket yang sesungguhnya. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengambil foto dan video penelitian.

3.3.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah sasaran pemakai produk, yaitu peserta didik SMP kelas VII SMP N 2 Ajibarang kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas VII menggunakan 20 subyek penelitian dan uji coba lapangan dilakukan menggunakan 32 subyek penelitian. Selain itu yang terlibat dalam uji coba yaitu satu ahli Bolabasket dan satu ahli pembelajaran penjasorkes.

3.4 Rancangan Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan rancangan keseluruhan produk dari model pengembangan, yang di rancang atau dibuat peneliti dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*, yang diharapkan dapat menjadi alternatif penyampaian materi kepada peserta didik dan menambah variasi mengajar yang dapat mengurangi permasalahan-permasalahan yang ada di dalam pembelajaran permainan Bolabasket.

3.5 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, dan kuisisioner yang berupa kritik dan saran dari para ahli secara lisan maupun tulisan sebagai masukan untuk bahan revisi produk. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari observasi atau pengamatan aspek afektif dan psikomotor peserta didik, dan kuesioner untuk mengambil data kognitif peserta didik.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Riduwan (2007:24) instrumen penelitian sangat penting dalam melakukan penelitian. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data antara lain:

1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mencari dan mengumpulkan informasi secara sistematis dan terarah secara langsung kepada narasumber yaitu guru penjasorkes pada awal penelitian untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri se Kecamatan Ajibarang.

2. Observasi (pengamatan)

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam penelitian ini observasi digunakan untuk mengetahui sarana dan prasarana pembelajaran

Bolabasket serta pelaksanaan pembelajaran permainan Bolabasket di SMP Negeri se Kecamatan Ajibarang yaitu; SMP N 1 Ajibarang, SMP N 2 Ajibarang, SMP N 3 Ajibarang yang dilakukan pada awal penelitian. Observasi juga digunakan pada pengambilan data dalam penilaian sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) peserta didik dengan menggunakan pedoman pengamatan dalam uji coba. Pengamatan psikomotorik dilakukan ketika peserta didik sedang mengaplikasikan teknik dasar ke dalam permainan Bolabasket. Sedangkan pengamatan afektif dilakukan pada awal sampai pembelajaran berakhir dalam uji coba.

3. Kuisisioner

Dalam penelitian ini kuisisioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli, dan peserta didik. Kuisisioner yang digunakan oleh ahli berupa sejumlah pernyataan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuisisioner ini digunakan untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan. Sedangkan kuisisioner untuk peserta didik digunakan dalam mengukur kemampuan pengetahuan (kognitif) yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Pengisian kuisisioner untuk peserta didik dilakukan pada akhir pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yang berupa foto dan video penelitian.

Butir kuisisioner yang digunakan untuk ahli mengukur produk terhadap efektif dan efisiensi, relevansi, dan produktivitas terhadap pengembangan media pembelajaran Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific*,

serta komentar dan saran umum. Pengukuran penilaian menggunakan skala pengukuran *Likert*, dengan skala 1 sampai 4, dimana pernyataanya berbentuk daftar *checklist* yang diungkapkan dengan kata-kata. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi orang ataupun kelompok (Riduwan, 2007:12). Berikut adalah penjabaran dari kriteria penilaian untuk ahli:

- 1: Tidak baik/ tidak tepat/ tidak jelas/ tidak mudah
- 2: Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas/ kurang mudah
- 3: Baik/ tepat/ jelas/ mudah
- 4: Sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas/ sangat mudah

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen evaluasi ahli yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli Bolabasket:

Tabel 1. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Bolabasket

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Efektivitas dan efisiensi	1. Efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan pembelajaran	a. Mengembangkan aspek afektif pada peserta didik b. Mengembangkan aspek kognitif pada peserta didik c. Mengembangkan aspek psikomotorik pada peserta didik
	2. Efektivitas dan efisiensi penggunaan produk pada pembelajaran	a. Memberikan motivasi pada peserta didik b. Menyajikan informasi pada peserta didik c. Memberikan kemudahan pada peserta didik
Relevansi	3. Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran	a. Kesesuaian dengan perkembangan aspek afektif peserta didik b. Kesesuaian dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik c. Kesesuaian dengan aspek psikomotorik peserta didik
	4. Kesesuaian produk dengan	a. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta

	kebutuhan peserta didik	didik b. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi c. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk menyalurkan minat
	5. Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran	a. Kesesuaian dengan materi pembelajaran <i>dribble</i> Bolabasket
	6. Kesesuaian produk dengan perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dengan perkembangan perseptual peserta didik b. Kesesuaian dengan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik c. Kesesuaian dengan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik
Produktifitas	7. Penggunaan sumber daya pembuatan produk	a. Penggunaan sarana pembuatan produk b. Kemudahan pembuatan produk

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen lembar evaluasi ahli pembelajaran yang berupa aspek, indikator, dan sub indikator yang akan digunakan untuk ahli pembelajaran:

Tabel 2. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Evaluasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Efektifitas dan efisiensi	1. Efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan ranah afektif	a. Dapat mendorong peserta didik untuk jujur b. Dapat mendorong peserta didik untuk disiplin c. Dapat melatih peserta didik untuk bertanggung jawab. d. Dapat melatih peserta didik untuk bertoleransi e. Dapat melatih peserta didik untuk bekerjasama
	2. Efektivitas dan efisiensi dalam	a. Dapat memberikan pengetahuan tentang konsep teknik dasar <i>dribble</i>

	<p>mengembangkan ranah kognitif</p> <p>3. Efektivitas dan efisiensi dalam mengembangkan ranah psikomotorik</p> <p>4. Efektivitas dan efisiensi penggunaan produk dalam pembelajaran</p>	<p>Bolabasket</p> <p>a. Memberi pengalaman gerak <i>dribble</i> Bolabasket dengan berbagai teknik</p> <p>a. Dapat memberikan motivasi pada peserta didik</p> <p>b. Dapat menyajikan informasi pada peserta didik</p> <p>c. Dapat memberikan kemudahan pada proses pembelajaran pada peserta didik</p>
Relevansi	<p>5. Kesesuaian produk dengan standar isi pembelajaran</p> <p>6. Kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran</p> <p>7. Kesesuaian produk dengan kebutuhan peserta didik</p> <p>8. Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran</p>	<p>a. Sesuai atau tidaknya produk dengan KI dan KD permainan bola besar (Bolabasket)</p> <p>a. Meningkatkan ranah afektif peserta didik</p> <p>b. Meningkatkan ranah kognitif peserta didik</p> <p>c. Meningkatkan ranah psikomotorik peserta didik</p> <p>a. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik</p> <p>b. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk berinteraksi</p> <p>c. Kesesuaian untuk memenuhi kebutuhan untuk menyalurkan minat</p> <p>a. Kesesuaian dengan materi pembelajaran <i>dribble</i> Bolabasket</p>

	9. Kesesuaian produk dengan perkembangan peserta didik	a. Kesesuaian dengan perkembangan perseptual peserta didik b. Kesesuaian dengan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik c. Kesesuaian dengan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik
Produktifitas	10. Penggunaan sumber daya dan pembuatan produk	a. Penggunaan sarana pembuatan produk b. Kemudahan dalam pembuatan produk

Pengukuran tingkat kemampuan pengetahuan peserta didik dilakukan dengan pemberian kuesioner yang berupa sejumlah pertanyaan yang harus dijawab dengan alternatif jawaban “A” sampai “D”. Cara pemberian skor yaitu apabila jawaban satu item sesuai dengan kunci jawaban maka diberikan skor 1, dan apabila jawabannya salah maka pada skornya 0 (Anas Sudijono, 2008:302). Berikut cara pemberian skor yang disajikan dengan tabel:

Tabel 3. Skor Jawaban Kuesioner Untuk Peserta Didik

Alternatif jawaban	Skor
Benar	1
Salah	0

Sedangkan pengukuran aspek afektif dan psikomotor menggunakan pengamatan. Lembar pengamatan yang digunakan untuk menilai aspek afektif dan psikomotor penilaian menggunakan skala *Likert* dengan skala 1 sampai 4. Dengan kategori mulai dari “sangat kurang baik” sampai “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia. Berikut adalah penjabaran kriteria dari penilaian pengamatan afektif dan psikomotor:

1: Sangat Kurang Baik

2: Kurang

3: Baik

4: Sangat baik

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

Tabel 4. Aspek, Indikator, dan Sub Indikator Untuk Peserta Didik

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator
1	Kognitif	Kemampuan peserta didik dalam memahami: 1. Konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar melalui permainan Bolabasket	a. Mengetahui pemahaman peserta didik terhadap sejarah permainan Bolabasket b. Mengetahui pemahaman peserta didik terhadap peraturan permainan Bolabasket c. Mengetahui pemahaman responden terhadap teknik dasar permainan Bolabasket khususnya pada teknik dasar <i>dribble</i> dalam pembelajaran menggunakan <i>job card</i>
2	Afektif	Kemampuan peserta didik menampilkan sikap: a. Spiritual b. Sosial 1) Jujur 2) Disiplin 3) Bertanggung jawab 4) Toleransi 5) Kerjasama	a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut yang tercermin dalam pembiasaan berdoa b. Mengetahui perilaku dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan c. Mengetahui tindakan responden yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. d. Mengetahui sikap dan perilaku responden dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain e. Mengetahui sikap dan perilaku responden menghargai kebergaman latar belakang, pandangan dan keyakinan f. Mengetahui responden mau

			bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong
	Psikomotor	<p>1. Kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan teknik dasar <i>dribble</i> Bolabasket</p> <p>2. Komponen penampilan dalam bermain</p>	<p>a. Mampu tidaknya peserta didik mempraktikkan tahap awal teknik dasar <i>dribble</i> yang benar</p> <p>b. Mampu tidaknya peserta didik mempraktikkan tahap pelaksanaan teknik dasar <i>dribble</i> yang benar</p> <p>c. Mampu tidaknya peserta didik mempraktikkan tahap akhir teknik dasar <i>dribble</i> yang benar</p> <p>a. Mampu tidaknya peserta didik untuk menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)</p> <p>b. Mampu tidaknya peserta didik untuk membuat keputusan (<i>decision making</i>)</p> <p>c. Mampu tidaknya peserta didik untuk melaksanakan keterampilan (<i>skill executive</i>)</p> <p>d. Mampu tidaknya peserta didik untuk memberi dukungan (<i>support</i>)</p>

3.7 Analisis Data

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

Dalam pengolahan data, persentase diperoleh dengan rumus dari Muhamad Ali, (2013:201), yaitu:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

% = Nilai dalam persen yang akan dicari

n = Nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel 5 akan disajikan klasifikasi persentase.

Tabel 5. 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: Muhamad Ali, 2013:206

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Hasil akhir dari kegiatan penelitian pengembangan ini adalah produk pengembangan media pembelajaran *dribble* menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* yang berdasarkan data pada saat uji coba skala kecil (N=20) dan uji coba lapangan (N=32) pada siswa kelas VII SMP N 2 Ajibarang, Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas tahun ajaran 2014/ 2015.

Faktor yang menjadikan pengembangan media pembelajaran *dribble* menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* dapat diterima oleh peserta didik kelas VII SMP N 2 Ajibarang antara lain berdasarkan hasil dari analisis sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data evaluasi ahli yaitu ahli Bolabasket mendapat persentase sebesar 88,89% dan ahli pembelajaran penjasorkes mendapat persentase sebesar 91,30% sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 90,09%. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan maka media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini memenuhi kriteria **sangat baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N 2 Ajibarang.
2. Berdasarkan hasil analisis data uji coba skala kecil pada aspek psikomotorik didapat persentase sebesar 80,25%, aspek afektif sebesar 79,06% dan aspek kognitif sebesar 84,00%, sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 81,06% pada uji coba skala kecil. Sedangkan berdasarkan hasil analisis data uji coba lapangan pada aspek psikomotorik didapat persentase

sebesar 84,53%, aspek afektif sebesar 84,47% dan aspek kognitif sebesar 87,71%, sehingga didapat rata-rata persentase sebesar 83,37% pada uji coba lapangan. Dari hasil data uji coba skala kecil dan uji coba lapangan tersebut, berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka produk media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini telah memenuhi kriteria **baik** sehingga dapat digunakan untuk peserta didik SMP N 2 Ajibarang.

5.2 Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan pemanfaatan dan pengembangan produk media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini adalah:

1. Model pengembangan media pembelajaran ini merupakan hasil penelitian yang dapat sebagai alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan Bolabasket di Sekolah Menengah pertama (SMP).
2. Bagi guru Penjasorkes, untuk menambah variasi pembelajaran dapat menggunakan pengembangan media ini pada proses pembelajaran sebagai media untuk menarik motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Bagi pembaca maupun guru penjasorkes, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* untuk digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang berbeda-beda, dalam ruang lingkup materi pembelajaran Penjasorkes.
4. Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan dari penelitian pengembangan ini sehingga produk media pembelajaran menggunakan *job card* melalui pendekatan *scientific* ini dapat dimanfaatkan tidak hanya pada

jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), namun dapat juga dimanfaatkan pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Atas (SMA).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rohim. 2008. Olahraga *Bola Basket*. Semarang: Aneka Ilmu
- Adang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Depdiknas
- Agus Efendi. 2005. *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI EI SQ AQ & successful Intelligence Ats IQ*. Bandung: Alfabeta
- Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra. 2000. *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta : Depdiknas
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo
- Andayani. 2015. *Problema dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa*, Yogyakarta: Indonesia deepublish
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Danu Hoedaya. 2004. *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bolabasket: Konsep & Metode*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga Depdiknas
- FIBA. 2014. *Basketball Equipment*. Official basketball rules
_____ *Basketball Rules*. Official basketball rules
- HM Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Husdarta dan Yudha M. Saputra. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas
- Imas Kurinasih dan Berlin Sani. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & penerapan*. Surabaya: Kata Pena
- Kemendikbud. 2013. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud
_____. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan Kurikulum 2013 SMP/ M.Ts*
- M. Dalyono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- M. Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintific dan Kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor : Ghaila Indonesia
- Mohamad Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi*. Bandung: Angkasa
- Muhammad Rohman dan Sofan Amiri. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Solo: Era Intermedia

- Oemar Hamalik. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Oliver, John. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar raya
- Permendikbud No 68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Pertama/ Madrasah Tsanawiyah
- Punaji Setyosari. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP/MTs*. Jakarta: Litera
- Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Showalter, Don. 2012. *Coaching Youth Basketball*. Champaign, IL: Human Kinetics
- Sudarno SP. 1992. *Pendidikan Kesegaran Jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Sugiyanto. 2008. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta,cv
- Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tri Rustriadi. 2014. *Buku Ajar Praktek Laboratorium Olahraga*. Semarang: FIK UNNES
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional
- Universitas Negeri Semarang. 2014. *Pedoman Penyusunan Skripsi 2014*. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan
- Wasis Dwiyo. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Pusat Kajian Kebijakan Olahraga LEMLIT UM
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket*. Jakarta: PT Raja Grafindo



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PJKR PRODI PJKR, S1

Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telp. (024) 8508007
fax. 8508007
Email : FIK-UNNES SMG@telkom. Net

USULAN TEMA DAN JUDUL SKRIPSI

Diajukan oleh :

Nama : Meiyana Eka Wahyuni

NIM : 6101411130

Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Tema : **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN**

Judul : **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DRIBBLE BOLA BASKET MENGGUNAKAN JOB CARD PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII SMP N 2 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2014/2015“**

*ada defect akibat pembimbingan :
Aris Mulyono, Mpd*

*23/5/2014
fm*

Mengetahui,

Ketua Jurusan PJKR

[Signature]
Drs. Mugivo Hartono, M. Pd.
NIP. 19610903 198803 1 002

Semarang, 20 Mei 2014

Yang Mengajukan

[Signature]

Meiyana Eka Wahyuni
NIM. 6101411130



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor: 121/FIK/2015

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/2015**

- Menimbang : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat : 1. 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)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 20 Januari 2015

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd

NIP : 197609052008121001

Pangkat/Golongan : III/B

Jabatan Akademik : Asisten Ahli

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : MEIYANA EKA WAHYUNI

NIM : 6101411130

Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR

Topik : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DRIBBLE BOLABASKET MENGGUNAKAN JOB CARD PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII SMP N 2 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2014/2015

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal



6101411130

FM-03-AKD-24/Rev. 00



UNNES Hari Pramono, M.Si

Tanggal : 22 Januari 2015

DEKAN

UNNES Hari Pramono, M.Si

NIP. 1985031001

UNNES Hari Pramono, M.Si

NIP. 1985031001

UNNES Hari Pramono, M.Si

NIP. 1985031001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax.024-8508007
 Email : fik_unnes@telkom.net, Website:<http://fik.unnes.ac.id>

No : 1580/UN37.1.6/LT/2014
 Hal : Ijin Observasi

Yth. Kepala SMP N 1 Ajibarang
 Di tempat

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Meiyana Eka Wahyuni
 NIM : 6101411130
 Semester : VI/ Enam
 Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 4 Februari 2014

Dekan
 Pembantu Dekan Bid. Akademik

 Des. Tri Rustiadi, M.Kes
 NIP. 196410231990021001

Tembusan:

1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
 FIK Universitas Negeri Semarang

No.Dokumen FM-01-AKD-03



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax.024-8508007
Email : fik_unnes@telkom.net, Website:<http://fik.unnes.ac.id>

No : 1581/UN37.1.6/LT/2014

Hal : Ijin Observasi

Yth. Kepala SMP N 2 Ajibarang
Di tempat

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Meiyana Eka Wahyuni
NIM : 6101411130
Semester : VI/ Enam
Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 4 Februari 2014



Dekan
Pembantu Dekan Bid. Akademik

Dr. Tri Rastadi, M.Kes
NIP. 196410231990021001

Tembusan:

1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
FIK Universitas Negeri Semarang

No.Dokumen FM-01-AKD-03



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Kampus Sekaran Gunungpati Semarang, Telp/Fax.024-8508007
 Email : fik_unnes@telkom.net, Website:<http://fik.unnes.ac.id>

No : 1582/UN37.1.6/LT/2014

Hal : Ijin Observasi

Yth. Kepala SMP N 3 Ajibarang
 Di tempat

Dalam rangka penyelesaian program studi, dengan ini kami mohon untuk mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Meiyana Eka Wahyuni
 NIM : 6101411130
 Semester : VI/ Enam
 Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Agar diperkenankan mengadakan observasi untuk memenuhi tugas Penulisan Skripsi, di tempat yang bapak pimpin.

Demikian permohonan kami. Atas terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.

Semarang, 4 Februari 2014



Dekan Bid. Akademik

Drs. T. Rustiadi, M.Kes

NIP. 06410231990021001

Terdistribusikan:

1. Dekan FIK UNNES
2. Ketua Jurusan PJKR FIK UNNES
 FIK Universitas Negeri Semarang

No.Dokumen FM-01-AKD-03



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 1 AJIBARANG
Jl. Raya No 2 Ajibarang Telp. (0281) 571782 Kab. Banyumas KP. 53163

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.7/ 119/ 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 1 Ajibarang Kabupaten Banyumas menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa Program Sarjana Universitas Negeri Semarang tersebut di bawah ini :

Nama : **MEIYANA EKA WAHYUNI**
NIM : 6101411130
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, S.I

Telah melaksanakan Observasi dalam rangka penyusunan Skripsi di SMP Negeri 1 Ajibarang yang dilaksanakan pada tanggal 12 s.d 15 Februari 2014

Demikian Surat Keterangan ini kami keluarkan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Ajibarang, 15 Februari 2014
Kepala SMP Negeri 1 Ajibarang

H. SRI WIYONO, S.Pd M.Pd
Pembina
NIP. 19630625 198304 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 AJIBARANG**

Jalan Pandansari Ajibarang Kabupaten Banyumas KP 53163
Telp : 0281-572318; E-mail : espero.ajibarang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.4 / 100.b / 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa Program Sarjana S1 Universitas Negeri Semarang tersebut di bawah ini :

Nama : **MEIYANA EKA WAHYUNI**
NIM : 6101411130
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S.1

Telah melaksanakan Observasi dalam rangka penyusunan Skripsi di SMP Negeri 2 Ajibarang yang dilaksanakan pada tanggal 4 s.d. 11 Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 11 Februari 2014

Kepala SMP Negeri 2 Ajibarang,



SLAMET, S.Pd.

NIP. 19700101 199802 1 007



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 AJIBARANG

Alamat : Jalan Raya Ajibarang Timur Kab. Banyumas Telp. (0281)571968 KP 53163

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070.1/ 146/ 2014

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 3 Ajibarang, Kabupaten Banyumas menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : MEIYANA EKA WAHYUNI
NIM : 6101411130
Semester : VI (Enam)
Program Studi : SI/PJKR FIK UNNES
Universitas : Universitas Negeri Semarang

Telah secara nyata melaksanakan kegiatan observasi di SMP Negeri 3 Ajibarang tanggal 17 s.d 19 Februari 2014.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Ajibarang, 19 Februari 2014

Kepala SMP N 3 Ajibarang



Dr. BUDI HANDOYO, M.Pd
NIP. 19620911 199512 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Telepon: 024-8508007

Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 003/UM/2015.1.6/LI/2015
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SMP N 2 Ajibarang Kab. Banyumas
di SMP N 2 Ajibarang Kab. Banyumas

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

Nama : MEIYANA EKA WAHYUNI
NIM : 6101411130
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
Topik : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DRIBBLE
BOLABASKET MENGGUNAKAN JOB CARD MELALUI
PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN
PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII SMP N 2 AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2014/ 2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 23 Maret 2015

Dr. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN

Jalan Perintis Kemerdekaan 75 Purwokerto Kode Pos 53141
 Telp (0281) 635220, Faks. 0281-630869
 Email : info@dindikbanyumas.net – Website : <http://www.dindikbanyumas.net>

SURAT IJIN PENELITIAN

Nomor : 070 / 177 / 2015

Menunjuk Surat dari Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA), Nomor : 070.1/00470/IV/2015 tanggal 23 Maret 2015 perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak berkeberatan memberi ijin penelitian kepada :

Nama	:	MEIYANA EKA WAHYUNI
NIM	:	
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Judul Penelitian	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DRIBBLE BOLA BASKET MENGGUNAKAN JOB CARD MELALUI PENDEKATAN SCIENTIFIC PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 2 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS TAHUN AJARAN 2014/2015
Lokasi	:	SMP Negeri 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas
Waktu Penelitian	:	3 bulan (23 Maret 2015 s/d 23 Juni 2015)
Penanggungjawab	:	Dr. H. Harry Pramono, M.Si.
Pengikut	:	-

Setelah selesai penelitian menyerahkan hasilnya kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

Demikian kepada yang bersangkutan untuk menjadikan periksa dan dilaksanakan.

Purwokerto, 24 Maret 2015

a.n KEPALA DINAS PENDIDIKAN
 KABUPATEN BANYUMAS

Sekretaris

ub.

Kasubbag Umum



Ir. DESTIANTO

Penata Tingkat I

NIP. 19631222 199703 1 002

TEMBUSAN disampaikan kepada Yth. :

1. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Kepala Bidang Dikdas Dinas Pendidikan Kab. Banyumas;
4. Kepala SMP Negeri 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas;
5. Arsip (Subbag Umum Dinas Pendidikan Kab. Banyumas).



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 AJIBARANG

Jalan Pandansari Ajibarang Kabupaten Banyumas KP 53163
Telp. : 0281-572318; E-mail : espero.ajibarang@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423,4 / 225 / 2015

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas menerangkan dengan sebenarnya bahwa Mahasiswa Program Sarjana S1 Universitas Negeri Semarang tersebut di bawah ini :

Nama : MEIYANA EKA WAHYUNI
NIM : 6101411130
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S.1

Telah melaksanakan Penelitian dalam rangka penyusunan Skripsi di SMP Negeri 2 Ajibarang dengan mengambil Topik "*Pengembangan Media Pembelajaran Dribble Bolabasket Menggunakan Job Card Melalui Pendekatan Scientific Pada Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Ajibarang Kabupaten Banyumas Tahun Ajaran 2014-2015*" yang dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2015 s.d. 11 April 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ajibarang, 11 April 2015

Kepala SMP Negeri 2 Ajibarang,

SLAMET, S.Pd.

NIP. 19700101 199802 1 007

**DATA SUB RAYON SMP/MTs
KABUPATEN BANYUMAS**

22/08/2009

No.	NAMA SMP/MTs	STATUS		ALAMAT	
		N	S	Jalan	Kecamatan
SUB RAYON / KOMDA I					
1	1	SMP Negeri 1 Purwokerto	N	Jl. Jend. Sudirman No. 181 Purwokerto	Purwokerto Timur
2	2	SMP Negeri 2 Purwokerto	N	Jl. Gereja No. 20 Purwokerto	Purwokerto Timur
3	3	SMP Negeri 3 Purwokerto	N	Jl. Gereja No. 20 Purwokerto	Purwokerto Timur
4	4	SMP Negeri 6 Purwokerto	N	Jl. Kaatrian No. 83 Purwokerto	Purwokerto Timur
5	5	SMP Negeri 8 Purwokerto	N	Jl. Pierre Tendean No. 36 Purwokerto	Purwokerto Timur
6	6	SMP Negeri 9 Purwokerto	N	Jl. Jatisari No. 25 Purwokerto	Purwokerto Utara
7	7	SMP Bruderan Purwokerto	S	Jl. Jend. Gatot Subroto No. 91 Purwokerto	Purwokerto Timur
8	8	SMP Susteran Purwokerto	S	Jl. Jend. Gatot Subroto No. 44 Purwokerto	Purwokerto Timur
9	9	SMP Kristen 1 Purwokerto	S	Jl. Jend. Gatot Subroto No. 91 Purwokerto	Purwokerto Timur
10	10	SMP Ma'arif NU 1 Purwokerto	S	Jl. Dr. Suparno 19 Purwokerto	Purwokerto Timur
11	11	SMP Al Irsyad Al Islamiyah Purwokerto	S	Jl. Jatwinangun Gg. Arjuna 6 Purwokerto	Purwokerto Timur
12	12	SMP Muhammadiyah 3 Purwokerto	S	Jl. Dr. Angka Purwokerto	Purwokerto Utara
SUB RAYON / KOMDA II					
13	1	SMP Negeri 4 Purwokerto	N	Jl. Kertawibawa No. 575 Purwokerto	Karanglewas
14	2	SMP Negeri 5 Purwokerto	N	Jl. Prof. Mr. Moch. Yamin No. 887 Purwokerto	Purwokerto Selatan
15	3	SMP Negeri 7 Purwokerto	N	Jl. HOS. Notosuwiryo 1 Purwokerto	Purwokerto Selatan
16	4	SMP Gunungjati 1 Purwokerto	S	Jl. Tentara Pelajar No. 17 Purwokerto	Purwokerto Barat
17	5	SMP Gunungjati 2 Purwokerto	S	Jl. May. Jend. Sutoyo Gg. II Purwokerto	Purwokerto Barat
18	6	SMP Purnama Purwokerto	S	Jl. Margantara 554 Tanjung Purwokerto	Purwokerto Selatan
19	7	SMP Muhammadiyah 1 Purwokerto	S	Jl. Perintis Kemerdekaan No. 6 Purwokerto	Purwokerto Selatan
20	8	SMP Diponegoro 1 Purwokerto	S	Jl. Kr Benda Gg. Kr. Anyar 1 Purwokerto	Purwokerto
21	9	SMP Muhammadiyah 2 Purwokerto	S	Jl. Geniyya Gg. II Tanjung Purwokerto	Purwokerto Selatan
22	10	SMP PGRI 29 Purwokerto	S	Jl. HOS. Notosuwiryo 2 Teluk Purwokerto	Purwokerto Selatan
23	11	SMP Ma'arif NU 2 Purwokerto	S	Jl. Jend. Sudirman Timur Berkoh Purwokerto	Purwokerto Selatan
24	12	SMP Ma'arif NU 3 Purwokerto	S	Jl. Arsadimeja Purwokerto	Purwokerto Selatan
25	13	SMP Ma'arif NU 1 Patikraja	S	Jl. Bahagia Kec. Patikraja	Patikraja
SUB RAYON / KOMDA III					
26	1	SMP Negeri 1 Kedungbanteng	N	Jl. Raya Kedungbanteng, Kedungbanteng	Kedungbanteng
27	2	SMP Negeri 2 Kedungbanteng	N	Jl. Raya Keniten, Kedungbanteng	Kedungbanteng
28	3	SMP Negeri 1 Baturraden	N	Jl. Raya Rempoah	Baturraden
29	4	SMP Negeri 2 Baturraden	N	Kemutug Kidul Baturraden	Baturraden
30	5	SMP Negeri 1 Karanglewas	N	Desa Tamansari Karanglewas	Karanglewas
31	6	SMP Negeri 2 Karanglewas	N	Desa Pengebatan Kec. Karanglewas	Karanglewas
32	7	SMP Terbuka 1 Kedungbanteng	N	Jl. Raya Kedungbanteng, Kedungbanteng	Kedungbanteng
33	8	SMP Terbuka Karanglewas	N	Jl. Tamansari Karanglewas	Karanglewas
34	9	SMP Terbuka Baturraden	N	Jl. Rempoah Barat, Baturraden	Baturraden
35	10	SMP Diponegoro 3 Kedungbanteng	S	Jl. Raya Kedungbanteng, Kedungbanteng	Kedungbanteng
36	11	SMP Muh Beji Kedungbanteng	S	Jl. R. Soepeno No. 3 Beji, Kedungbanteng	Kedungbanteng
37	12	SMP Muhammadiyah 1 Karanglewas	S	Jl. Danaraja Desa Singasari Karanglewas	Karanglewas
38	13	SMP Muhammadiyah 2 Karanglewas	S	Desa Pengebatan Kec. Karanglewas	Karanglewas
39	14	SMP PGRI Baturraden	S	Jl. Raya Baturraden Timur	Baturraden
40	15	SMP N 3 (Satu Atap) Kedungbanteng	N		Kedungbanteng
41	16	SMP N 4 (Satu Atap) Kedungbanteng	N		Kedungbanteng

No.	NAMA SMP/MTs	STATUS		ALAMAT	
		N	S	Jalan	Kecamatan
SUB RAYON / KOMDA IV					
42	1 SMP Negeri 1 Ajibarang	N		Jl. Raya Ajibarang, Ajibarang	Ajibarang
43	2 SMP Negeri 2 Ajibarang	N		Jl. Pandansari 1044 Ajibarang	Ajibarang
44	3 SMP Negeri 3 Ajibarang	N		Jl. Raya Ajibarang Timur, Ajibarang	Ajibarang
45	4 SMP Negeri 1 Cilongok	N		Jl. Raya Pemasidi Cilongok	Cilongok
46	5 SMP Negeri 2 Cilongok	N		Jl. Singadipa No. 1 Panambangan Cilongok	Cilongok
47	6 SMP Negeri 1 Pekuncen	N		Karangklesem 477 Pekuncen	Pekuncen
48	7 SMP Negeri 2 Pekuncen	N		Jl. Raya Cikawung Pekuncen	Pekuncen
49	8 SMP Negeri 1 Gumelar	N		Jl. Raya Gumelar No 31, Gumelar	Gumelar
50	9 SMP Terbuka 1 Cilongok	N		Jl. Pemasidi Cilongok	Cilongok
51	10 SMP Terbuka 2 Cilongok	N		Jl. Singadipa No. 1 Panambangan Cilongok	Cilongok
52	11 SMP N 3 (Satu Atap) Gumelar	N		Jl. Raya Cigugur Samudra	Gumelar
53	12 SMP Negeri 2 Gumelar	N		Jl. Raya Peningkaban Gumelar	Gumelar
54	13 SMP Terbuka 2 Ajibarang	N		Jl. Kedungwuluh Lor, Patikraja	
55	14 SMP Terbuka 1 Pekuncen	N		Jl. Karangklesem 477 Pekuncen	Pekuncen
56	15 SMP Terbuka 2 Pekuncen	N		Jl. Raya Cikawung Pekuncen	Pekuncen
57	16 SMP Negeri 3 Pekuncen	N		Jl. Raya Cikawung Pekuncen	Pekuncen
58	17 SMP Muh 1 Ajibarang		S	Jl. Prajurit Ambyah 15 Ajibarang	Ajibarang
59	18 SMP Ma'arif NU 1 Ajibarang		S	Jl. Pandansari Ajibarang	Ajibarang
60	19 SMP Diponegoro 7 Gumelar		S	Sebelah Barat KUA Gumelar	Gumelar
61	20 SMP Muhammadiyah Cilongok		S	Jl. Masjid Pemasidi Cilongok	Cilongok
62	21 SMP Ma'arif NU 1 Cilongok		S	Jl. Masjid Kauman Cilongok	Cilongok
63	22 SMP PGRI Cilongok		S	Desa Cikidang Cilongok	Cilongok
64	23 SMP PGRI 2 Cilongok		S	Jl. Raya Penusupan, Desa Penusupan	Cilongok
65	24 SMP PGRI Gumelar		S	Jl. Pramuka No. 4 Gumelar	Gumelar
66	25 SMP PGRI 1 Ajibarang		S	Desa Tipar Kidul Ajibarang	Ajibarang
67	26 SMP Ma'arif NU 1 Pekuncen		S	Jl. Raya Ajibarang - Tegal Km. 8	Pekuncen
68	27 SMP Diponegoro 10 Pekuncen		S	Jl. Stasiun Legok Pekuncen	Pekuncen
69	28 SMP Takhasus Al-Qur'an Pekuncen		S	Jl. Curug Cipendok No. 1 Kec. Pekuncen	Pekuncen
70	29 SMP PGRI 2 Ajibarang		S	Desa Jingsang Ajibarang	Ajibarang
71	30 SMP Ma'arif NU 2 Ajibarang		S	Desa Jingsang Ajibarang	Ajibarang
SUB RAYON / KOMDA V					
72	1 SMP Negeri 1 Wangon	N		Jl. Raya Utara No. 106 Wangon	Wangon
73	2 SMP Negeri 2 Wangon	N		Jl. Raya Barat No. 1112 Wangon	Wangon
74	3 SMP Negeri 1 Rawalo	N		Jl. Jend. Sudirman Rawalo	Rawalo
75	4 SMP Negeri 1 Purwojati	N		Jl. Desa Sidamulih Rawalo	Rawalo
76	5 SMP Negeri 1 Jatilawang	N		Jl. Pramuka No. 3 Jatilawang	Jatilawang
77	6 SMP Negeri 2 Jatilawang	N		Desa Gentawangi Jatilawang	Jatilawang
78	7 SMP Negeri 1 Lumbir	N		Jl. Raya Lumbir, Lumbir	Lumbir
79	8 SMP Terbuka Lumbir	N		Jl. Raya Lumbir, Lumbir	Lumbir
80	9 SMP Negeri 2 Purwojati	N		Desa Karangmangu Kec. Purwojati	Purwojati
81	10 SMP Negeri 2 Rawalo	N		Jl. Desa Sidamulih Rawalo	Rawalo
82	11 SMP Negeri 2 Lumbir	N		Desa Parungkamal Kec. Lumbir	Lumbir
83	12 SMP Terbuka Wangon	N		Jl. Raya Utara No. 106, Wangon	Wangon
84	13 SMP Terbuka Jatilawang	N		Jl. Pramuka No. 3, Jatilawang	Jatilawang
85	14 SMP PGRI Wangon		S	Jl. Raya Selatan No. 50 Wangon	Wangon
86	15 SMP Muhammadiyah Rawalo		S	Jl. Raya Barat Rawalo	Rawalo
87	16 SMP PGRI Purwojati		S	Jl. Raya Purwojati-Klapasawit Purwojati	Purwojati
88	17 SMP Karya Bakti Jatilawang		S	Jl. Pramuka No. 2 Jatilawang	Jatilawang
89	18 SMP Pancasila Jatilawang		S	Jl. Raya Jatilawang No. 17 Jatilawang	Jatilawang
90	19 SMP Muhammadiyah Jatilawang		S	Jl. Raya Tinggarjaya No. 1912 Jatilawang	Jatilawang
91	20 SMP PGRI Lumbir		S	Jl. Desa Cingebul Lumbir	Lumbir
92	21 SMP Diponegoro 5 Wangon		S	Jl. Lapangan Klapagading Wangon	Wangon
93	22 SMP Muhammadiyah Purwojati		S	Jl. Karangtalun Kidul Purwojati	Purwojati
94	23 SMP Muhammadiyah 1 Wangon		S	Jl. Raya Utara Wangon	Wangon
95	24 SMP Diponegoro 8 Rawalo		S	Jl. Raya Tambaknegara Rawalo	Rawalo

No.	NAMA SMP/MTs	STATUS		ALAMAT	
		N	S	Jalan	Kecamatan
SUB RAYON / KOMDA VI					
96	1 SMP Negeri 1 Sumpiuh	N		Jl. Raya Timur Sumpiuh	Sumpiuh
97	2 SMP Negeri 2 Sumpiuh	N		Jl. Giritomo Sumpiuh	Sumpiuh
98	3 SMP Negeri 1 Tambak	N		Jl. Watu Agung Tambak	Tambak
99	4 SMP Negeri 2 Tambak	N		Jl. Raya Karangpucung Kec. Tambak	Tambak
100	5 SMP Negeri 1 Kemranjen	N		Jl. Pramuka Karangjati Kemranjen	Kemranjen
101	6 SMP Terbuka Sumpiuh	N		Desa Karangsalam Kec. Kemranjen	Sumpiuh
102	7 SMP Muhammadiyah Sumpiuh		S	Jl. Raya Barat No. 14 Sumpiuh	Sumpiuh
103	8 SMP Ma'arif NU 1 Kemranjen		S	Sirau Kec. Kemranjen	Kemranjen
104	9 SMP Purnama Sumpiuh		S	Jl. Bong Cina Sumpiuh	Sumpiuh
105	10 SMP PGRI Tambak		S	Jl. Karangpucung Tambak	Tambak
106	11 SMP PGRI Kemranjen		S	Jl. Pendidikan Kecil Kemranjen	Kemranjen
107	12 SMP Muhammadiyah Kemranjen		S	Jl. Raya Tipar 292 Kemranjen	Kemranjen
108	13 SMP Tri Bhakti Kemranjen		S	Desa Sibalung Kemranjen	Kemranjen
109	14 SMP Tamtama Kemranjen		S	Jl. Raya Buntu Kemranjen	Kemranjen
110	15 SMP Muhammadiyah Tambak		S	Jl. Karangpucung Tambak	Tambak
111	16 SMP Giripuro Sumpiuh		S	Jl. Giritomo No. 15 Sumpiuh	Sumpiuh
112	17 SMP Diponegoro 9 Tambak		S	Jl. Pondok Pesantren Sikeris Tambak	Tambak
113	18 SMP Ma'arif NU 2 Kemranjen		S	Jl. Masjid Al Huda Kec. Kemranjen	Kemranjen
114	19 SMP Salafiyah Kemranjen		S	Kebarongan Kemranjen	Kemranjen
SUB RAYON / KOMDA VII					
115	1 SMP Negeri 1 Banyumas	N		Jl. Alun-Alun Banyumas	Banyumas
116	2 SMP Negeri 2 Banyumas	N		Jl. Bhayangkara Banyumas	Banyumas
7	3 SMP Negeri 1 Somagede	N		Jl. Raya Somagede	Somagede
118	4 SMP Negeri 3 Banyumas	N		Jl. Raya Kejawa Banyumas	Banyumas
119	5 SMP Negeri 1 Patikraja	N		Jl. Banyumas No. 09 Patikraja	Patikraja
120	6 SMP Negeri 2 Patikraja	N		Kedungwuluh Lor Patikraja	Patikraja
121	7 SMP Negeri 1 Kebasen	N		Ngaliswi Kebasen	Kebasen
122	8 SMP Negeri 2 Kebasen	N		Desa Adisana Kebasen	Kebasen
123	9 SMP Negeri 4 Banyumas	N		Desa Dayakan Banyumas	Banyumas
124	10 SMP Terbuka 1 Kebasen	N		Jl. Kalisalak Kebasen	Kebasen
125	11 SMP Terbuka Banyumas	N		Jl. Alun-Alun Banyumas	Banyumas
126	12 SMP Terbuka 2 Patikraja	N			Patikraja
127	13 SMP Negeri 2 Somagede	N		Desa Tanggeran Kec. Somagede	Somagede
128	14 SMP Negeri 2 Kemranjen	N		Desa Karangsalam Kec. Kemranjen	Kemranjen
129	15 SMP Negeri 3 Kebasen	N		Desa Mandirancan Kebasen	Kebasen
130	16 SMP Muhammadiyah Banyumas		S	Jl. Jend. Sudirman 52 Banyumas	Banyumas
131	17 SMP PGRI 1 Somagede		S	Jl. Raya Somagede	Somagede
132	18 SMP PGRI 2 Somagede		S	Jl. Pramuka No. 2 Kemawi Somagede	Somagede
133	19 SMP YPE Patikraja		S	Jl. Raya Patikraja No. 18 Patikraja	Patikraja
134	20 SMP PGRI Kebasen		S	Desa Puteran Kebasen	Kebasen
135	21 SMP Muh 15 Kebasen		S	Jl. PUK Timur Kebasen	Kebasen
SUB RAYON / KOMDA VIII					
136	1 SMP Negeri 1 Sokaraja	N		Jl. Jend. Sudirman No. 82 Sokaraja	Sokaraja
137	2 SMP Negeri 2 Sokaraja	N		Jl. Soepardjo Roestam No. 168 Sokaraja	Sokaraja
138	3 SMP Negeri 1 Kalibagor	N		Jl. Suwarjono No. 162 Kalibagor	Kalibagor
139	4 SMP Negeri 3 Kalibagor	N		Jl. Kalianja Petir, Kalibagor	Kalibagor
140	5 SMP Negeri 1 Kembaran	N		Jl. Raya Kembaran	Kembaran
141	6 SMP Negeri 1 Sumbang	N		Jl. Raya Sumbang	Sumbang
142	7 SMP Negeri 2 Sumbang	N		Jl. Raya Banteran Sumbang	Sumbang
143	8 SMP Negeri 2 Kalibagor	N		Jl. Raya Kaliori Kalibagor	Kalibagor
144	9 SMP Terbuka 1 Kembaran	N		Jl. Raya Kembaran	Kembaran
145	10 SMP Negeri 2 Kembaran	N		Jl. Raya Purwodadi Kembaran	Kembaran
146	11 SMP Negeri 3 Sokaraja	N		Jl. Brawijaya	Sokaraja
147	12 SMP Terbuka 2 Sumbang	N		Jl. Raya Banteran Sumbang	Sumbang
148	13 SMP Negeri 3 Sumbang	N		Jl. Raya Baturraden Timur	Sumbang
149	14 SMP Gunungjati Kembaran		S	Jl. R. Patah No. 911A Ledug Kembaran	Kembaran
150	15 SMP PGRI Sumbang		S	Jl. Raya Sumbang, Sumbang	Sumbang
151	16 SMP Muhammadiyah Sokaraja		S	Jl. Karangbangkang No. 27 Sokaraja	Sokaraja
152	17 SMP Muhammadiyah Kembaran		S	Jl. Masjid No. 2 Kramat Kembaran	Kembaran
153	18 SMP Yos Sudarso Sokaraja		S	Jl. Soepardjo Roestam Sokaraja	Sokaraja
154	19 SMP PGRI Kalibagor		S	Jl. Suwarjono No. 164 Kalibagor	Kalibagor
155	20 SMP Muhammadiyah Sumbang		S	Jl. Raya Karangcegak Sumbang	Sumbang
156	21 SMP Negeri 4 Satap Sumbang	N			Sumbang
157	22 SMP Negeri 3 Satap Kalibagor	N		Jalan Desa Srowot, Kalibagor	Kalibagor
#REF!	JUMLAH		83	72	

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET
SMP NEGERI SE-KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

No	Indikator	Sub Indikator	Item Pertanyaan
1	Sarana dan prasarana	1. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bola besar khususnya permainan Bolabasket	1
		2. Kondisi sarana dan prasarana permainan Bolabasket	2
		3. Perlu adanya modifikasi atau tidak	3
		4. Pernah melakukan modifikasi atau tidak dalam sarpras	4
2	Proses pembelajaran permainan Bolabasket	1. Tahapan pemanasan	4
		2. Tahapan inti	5
		3. Tahapan penutup/ evaluasi	6
		4. Masalah atau kendala yang sering dihadapi	7
		5. Pernah melakukan modifikasi atau tidak dalam proses pelaksanaanya	
		6. Perlu adanya modifikasi atau tidak	8
3	Materi pembelajaran	1. Sudah sesuai standar isi pembelajaran atau belum	9
		2. Materi apa saja yang diajarkan dalam permainan Bolabasket	10

**KISI-KISI PEDOMAN OBSERVASI PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET
SMP NEGERI SE-KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

No	Indikator	Sub Indikator
1	Kondisi sarana dan prasarana	1. Sarana Bolabasket <ul style="list-style-type: none"> • Bola • Ring • Tiang 2. Prasarana Bolabasket <ul style="list-style-type: none"> • Lapangan
2	Pelaksanaan pembelajaran	1. Sudah ada modifikasi atau belum dalam sarana prasarana maupun pelaksanaan pembelajarannya 2. Pembelajaran menarik atau tidak 3. Siswa aktif bergerak atau tidak 4. Proses pembelajaran efektif atau tidak

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU PENJASORKES
SMP NEGERI SE-KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

1. SMP N 3 AJIBARANG

❖ Hasil wawancara dengan guru penjasorkes (Bapak Ruslanto):

a. Sarana dan prasarana

- 1) Sarpras yang digunakan dalam permainan Bolabasket yaitu lapangan bolabasket, bola basket (ukuran 7).
- 2) Kondisi sarpras sebagian masih dalam keadaan baik.
- 3) Perlu adanya modifikasi dalam pembelajaran.
- 4) Pembelajaran sudah pernah dimodifikasi yaitu dengan memodifikasi bola dengan bola voli atau bola seadanya yang bisa memantul karena bola sebagian gembos.

b. Proses pelaksanaan pembelajaran

- 1) Pemanasannya biasanya lari memutar lapangan, kemudian melakukan pemanasan seperti biasa.
- 2) Proses kegiatan inti biasanya siswa saya jelaskan materinya dan saya contohkan di awal pembelajaran, kemudian siswa saya suruh untuk praktik.
- 3) Untuk penilaian *passing* biasa saya lakukan berpasangan dengan , *shooting* di lakukan di bawah ring dengan melihat tekniknya, kemudian *dribble* dilakukan dengan *zig zag* kemudian diukur dengan waktu kemudian dikategorikan.
- 4) Kendalannya kadang karena bolanya sedikit siswa lama dalam dalam menunggu untuk melakukan praktik. Ya karena sarana dan prasarana yang kurang begitu mendukung pembelajaran.
- 5) Sudah pernah melakukan modifikasi pada bola.
- 6) Saya rasa masih perlu adanya modifikasi.

c. Materi pembelajaran

- 1) Materi sudah sesuai kompetensi inti dan kompetensi dasar permainan bola besar.

- 2) Materi yang sudah diajarkan dalam permainan Bolabasket antara lain yaitu *dribble, passing, shooting*.

2. SMP N 1 AJIBARANG

❖ Hasil wawancara dengan guru penjasorkes (Bapak Kusmanto):

a. Sarana dan prasarana

- 1) Sarana dan prasana yang digunakan dalam penyampaian materi permainan Bolabasket yaitu lapangan dan bola.
- 2) Kondisi sarpras masih baik.
- 3) Perlu adanya modifikasi.
- 4) Belum melakukan modifikasi, karena sarpras dirasa masih mendukung pembelajaran.

b. Proses pelaksanaan pembelajaran

- 1) Pemasannya lari memutari lapangan, kadang pakai permainan biar tidak bosan anak-anaknya.
- 2) Pada tahapan inti siswa dibariskan dan bentuk formasi, kemudian saya jelaskan materi dan kemudian siswa mempraktikkan.
- 3) Sistem evaluasi yang digunakan siswa melakukan gerakan kemudian dinilai tekniknya.
- 4) Kendalanya kadang banyak siswa bilang mudeng tapi nanti ketika saya suruh melakukan gerakan, masih belum sesuai dengan yang saya harapkan.
- 5) Sudah pernah melakukan modifikasi dengan permainan dalam pemansannya.
- 6) Perlu adanya modifikasi dalam pembelajarannya.

c. Materi pembelajaran

- 1) Materi yang diberikan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.
- 2) Materi yang sudah diberikan dalam pembelajaran permainan Bolabasket *passing, dribble, shooting, dan lay up*.

3. SMP N 2 AJIBARANG

❖ Hasil wawancara dengan guru penjasorkes (Bapak Harjono):

a. Sarana dan prasarana

- 1) Sarana dan prasana yang digunakan antara lain lapangan, bola basket ,dan cones
- 2) Kondisi sarana dan prasarana masih baik.
- 3) Perlu adanya modifikasi sarpras dalam pembelajaran permainan Bolabasket.
- 4) Belum ada modifikasi permainan Bolabasket, biasanya memodifikasi permainan sepak bola dengan mengganti bola sepak dengan bola plastik.

b. Proses pelaksanaan pembelajaran

- 1) Pemanasan yang biasa dilakukan dalam pembelajaran permainan yaitu lari memutari lapangan, kemudian salah satu siswa memimpin pemanasan.
- 2) Proses pembelajaran pada tahapan inti yang biasa dilakukan dalam pembelajaran permainan Bolabasket seperti pembelajaran biasanya, saya jelaskan materi selanjutnya siswa mempraktikkan.
- 3) Sistem evaluasi yang digunakan pada akhir proses pembelajaran permainan Bolabasket, untuk penilaian proses saya ambil dari tahapan gerakan siswa, kalo untuk produk saya ambil dari kecepatan *dribble* lurus kemudian saya kategorikan.
- 4) Kendala yang sering hadapi masih banyak siswa yang salah mempraktikkan gerakan teknik dasar Bolabasket.
- 5) Kadang memodifikasi dengan memberikan permainan kecil di awal pemanasan.
- 6) Perlu adanya modifikasi dalam pembelajaran.

c. Materi pembelajaran

- 1) Materi yang diberikan sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar permainan bola besar.
- 2) Materi permainan Bolabasket sudah dajarkan semua.

**HASIL OBSERVASI SMP NEGERI SE-KECAMATAN AJIBARANG
KABUPATEN BANYUMAS**

1. Kondisi Sarana dan Prasarana Olahraga Bolabasket

a. SMP N 1 Ajibarang

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Lapangan bola basket ukuran standar	1	-
2	Bola basket ukuran standar	4	1
3	Ring basket	2	-
4	Tiang basket	2	-

b. SMP N 2 Ajibarang

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Lapangan bola basket ukuran standar	1	-
2	Bola basket ukuran standar	8	2
3	Ring basket	2	-
4	Tiang basket	2	-

c. SMP N 3 Ajibarang

No	Sarana dan Prasarana	Kondisi	
		Baik	Rusak
1	Lapangan bola basket ukuran standar	1	-
2	Bola basket ukuran standar	4	2
3	Ring basket	2	-
4	Tiang basket	2	-

2. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Bolabasket SMP Negeri Se Kecamatan Ajibarang

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti didapat gambaran pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Sudah ada modifikasi dalam pemanasan, namun belum ada modifikasi sarana dan prasarana pembelajaran, serta belum adanya penggunaan media pembelajaran.
- 2) Pembelajaran belum begitu menarik sehingga banyak dijumpai peserta didik yang masih mempunyai kegiatan sendiri seperti bergurau dengan temannya. Proses pembelajarannya belum ada banyak variasinya yang dapat menarik dan motivasi peserta didik untuk bergerak aktif.
- 3) Banyak dijumpai peserta didik yang kurang aktif bergerak dalam proses pembelajaran, bahkan ada beberapa peserta didik yang dapat duduk-duduk ketika melakukan proses pembelajaran.
- 4) Pembelajaran masih terpaku pada teknik dasarnya saja tanpa adanya praktek pengaplikasian ke dalam bentuk permainan Bolabasket. Sehingga peserta didik belum tahu keterkaitan teknik dasar yang mereka pelajari dengan pengaplikasian ke dalam permainan Bolabasket yang sebenarnya.

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI BOLABASKET
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *DRIBBLE* BOLABASKET
MENGUNAKAN *JOB CARD* MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII
SMP N 2 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN AJARAN 2014/ 2015**

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi pokok : Permainan Bola Besar (Bolabasket)
Sasaran program : Siswa Sekolah Menengah Pertama
Evaluator : Ahli Bolabasket
Nama lengkap : Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes
NIP : 19670721 199303 1 002
Pangkat/ golongan : III/d - Penata Tk. I
Jenis kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Pekerjaan : PNS
Jabatan : Dosen
Instansi : Universitas Negeri Semarang
Alamat instansi : Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli Bolabasket terhadap media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *Job card* 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 untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

- 1) Lembar evaluasi di isi oleh ahli Bolabasket
- 2) Evaluasi mencakup aspek pengembangan media pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
- 3) Rentangan evaluasi mulai dari “sangat kurang baik” sampai dengan “sangat baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom skala penilaian yang tersedia.

Keterangan:

- 1: Sangat kurang baik/ kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2: Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3: Baik/ tepat/ jelas
 - 4: 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.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Komentar
		1	2	3	4	
A. EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI						
Efektivitas dan Efisiensi dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran						
1	Mendorong perkembangan aspek afektif pada peserta didik				✓	
2	Mendorong perkembangan aspek kognitif pada peserta didik				✓	
3	Mendorong perkembangan aspek psikomotorik pada peserta didik				✓	
Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Produk pada Pembelajaran						
4	Produk dapat memotivasi belajar pada peserta didik			✓		
5	Produk dapat menyajikan informasi pembelajaran pada peserta didik			✓		
6	Produk dapat memberi kemudahan dalam proses pembelajaran pada peserta didik				✓	
B. RELEVANSI						
Kesesuaian Produk dengan Tujuan Pembelajaran						
7	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik			✓		
8	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik			✓		
9	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik			✓		
Kesesuaian Produk dengan Kebutuhan Peserta Didik						
10	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik				✓	
11	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk berinteraksi				✓	
12	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk menyalurkan minat				✓	

Kesesuaian Produk dengan Materi Pembelajaran					
13	Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran <i>dribble</i> Bolabasket			✓	
Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Peserta Didik					
14	Kesesuaian produk dengan perkembangan perseptual peserta didik		✓		
15	Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik		✓		
16	Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik		✓		
C. PRODUKTIFITAS					
Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk					
17	Penggunaan sarana pembuatan produk sesuai untuk pembelajaran			✓	
18	Produk pembelajaran mudah diproduksi/ dibuat			✓	

Saran untuk perbaikan pengembangan media 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

Saran Umum

Perlu juri & perbaikan
Bisa & tentukan
metode penelitian

Kesimpulan

Pengembangan media 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

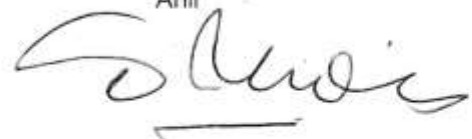
(mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Semarang,

2015

Evaluator

Ahli



Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes
NIP. 19670721 199303 1 002

**MENGGUNAKAN *JOB CARD* MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
PADA PEMBELAJARAN PENJASORKES BAGI SISWA KELAS VII
SMP N 2 AJIBARANG KABUPATEN BANYUMAS
TAHUN AJARAN 2014/ 2015**

Mata pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi pokok : Permainan Bola Besar (Bolabasket)
Sasaran program : Siswa Sekolah Menengah Pertama
Evaluator : Ahli Pembelajaran Penjasorkes
Nama lengkap : Harjono, S.Pd
Tempat/ tanggal lahir : Klaten, 20 Maret 1964
NIP : 19640320 198903 1 010
Golongan : IV/a
Jenis kelamin : Laki-laki
Agama : Islam
Alamat rumah : Ajibarang kulon Rt 02 Rw 11
Pekerjaan : PNS
Jabatan : Guru Penjasorkes
Instansi : SMP N 2 Ajibarang
Alamat instansi : Jl. Pandansari No 1044 Ajibarang

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli Pembelajaran terhadap media pembelajaran *dribble* Bolabasket menggunakan *Job card* 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 untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk di bawah ini:

- 1) Lembar evaluasi di isi oleh ahli Pembelajaran Penjasorkes
- 2) Evaluasi mencakup aspek pengembangan media pembelajaran, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.

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

Keterangan:

- 1: Sangat kurang baik/ kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2: Kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3: Baik/ tepat/ jelas
 - 4: 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.

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				Komentar
		1	2	3	4	
A. EFEKTIFITAS DAN EFISIENSI PRODUK PEMBELAJARAN						
Efektivitas dan Efisiensi dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran						
a) Meningkatkan Ranah Sikap (Afektif)						
1	Dapat mendorong peserta didik untuk jujur			✓		
2	Dapat mendorong peserta didik untuk disiplin			✓		
3	Dapat mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab				✓	
4	Dapat mendorong peserta didik untuk bertoleransi			✓		
5	Dapat mendorong peserta didik untuk bekerjasama				✓	
b) Meningkatkan Ranah Pengetahuan (Kognitif)						
6	Memberi pengetahuan tentang konsep gerak <i>dribble</i> Bolabasket dengan berbagai teknik				✓	
c) Meningkatkan Ranah Keterampilan (Psikomotor)						
7	Memberi pengalaman gerak <i>dribble</i> Bolabasket dengan berbagai teknik				✓	
Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Produk pada Pembelajaran						
8	Produk dapat memotivasi belajar pada peserta didik			✓		
9	Produk dapat menyajikan informasi pembelajaran pada peserta didik				✓	
10	Produk dapat memberi kemudahan dalam proses pembelajaran pada peserta didik			✓		
B. RELEVANSI PRODUK PEMBELAJARAN						
Kesesuaian Produk dengan Standar Isi Pembelajaran						

11	Kesesuaian produk dengan KI dan KD permainan Bolabasket				✓
Kesesuaian Produk dengan Tujuan Pembelajaran					
12	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek kognitif peserta didik				✓
13	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek afektif peserta didik			✓	
14	Kesesuaian produk dengan perkembangan aspek psikomotorik peserta didik			✓	
Kesesuaian Produk dengan Kebutuhan Peserta Didik					
15	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan gerak jasmani peserta didik			✓	
16	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk berinteraksi			✓	
17	Kesesuaian produk dalam memenuhi kebutuhan peserta didik untuk menyalurkan minat			✓	
Kesesuaian Produk dengan Materi Pembelajaran					
18	Kesesuaian produk dengan materi pembelajaran <i>dribble</i> Bolabasket				✓
Kesesuaian Produk dengan Perkembangan Peserta Didik					
19	Kesesuaian produk dengan perkembangan perseptual peserta didik			✓	
20	Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan dan kontrol motorik peserta didik			✓	
21	Kesesuaian produk dengan perkembangan penguasaan keterampilan mental-fisik peserta didik			✓	
C. PRODUKTIFITAS PRODUK PEMBELAJARAN					
Penggunaan Sumber Daya dan Pembuatan Produk					
22	Penggunaan sarana pembuatan produk sesuai untuk pembelajaran				✓
23	Produk pembelajaran mudah diproduksi/ dibuat				✓

No	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran perbaikan
1	2	3	4
1.	Penggunaan kalimat	Masih ada beberapa kalimat yang kurang tepat atau kurang efektif sehingga sulit dipahami.	Perbaiki susunan kalimat agar lebih mudah dipahami.

Saran Umum

Secara umum produk dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran dribble Bola basket

Kesimpulan

Pengembangan media 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)

Ajibarang, 25 Maret 2015

Evaluator

Ahli


Harjono

LEMBAR KUISIONER ASPEK KOGNITIF

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, b, c, atau d sesuai dengan pilihan
4. Selamat mengisi dan terima kasih

I. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama sekolah :

Nama peserta didik :

Kelas :

Jenis kelamin :

II. KUISIONER PERTANYAAN

1. Permainan Bolabasket merupakan permainan bola besar. Permainan ini pertama kali di temukan oleh Dr. James Naishmith, seorang mahasiswa di Springfield College pada tahun...
 - a. 1891
 - b. 1892
 - c. 1893
 - d. 1894
2. Pada awal sejarah perkembangan Bolabasket, permainan terdiri dari 4 babak, masing-masing selama 12 menit, namun seiring dengan perkembangannya sekarang permainan Bolabasket dimainkan selama...
 - a. 1x10 menit
 - b. 2x10 menit
 - c. 3x10 menit
 - d. 4x10 menit
3. Apa yang dimaksud dengan *Job card*?
 - a. Sebuah kartu pembelajaran yang berisi tugas gerak *passing*
 - b. Sebuah kartu pembelajaran yang berisi tugas gerak *dribble*
 - c. Sebuah kartu pembelajaran yang berisi tugas gerak *shooting*
 - d. Sebuah kartu pembelajaran yang berisi tugas gerak *lay-up*
4. Secara umum ada ada 3 teknik dasar dalam permainan Bolabasket, yaitu *dribble*, *passing*, dan *shooting*. *Passing* adalah gerakan mengoper, *shooting* adalah gerakan menembak bola ke ring, sedangkan yang dimaksud dengan *dribble* dalam *Job card* adalah...
 - a. Menggiring bola dalam permainan Bolabasket
 - b. Menangkap bola dalam permainan Bolabasket
 - c. Memasukan bola dalam permainan Bolabasket

- d. Melempar bola dalam permainan Bolabasket
5. Berikut adalah bentuk-bentuk pembelajaran menggiring bola yang terdapat dalam *Job card*, kecuali....
- Menggiring bola rendah
 - Menggiring bola dengan berjalan
 - Menggiring bola tinggi
 - Menggiring bola ke samping
6. Di dalam permainan Bolabasket tujuan utamanya adalah memasukan bola ke keranjang lawan. Untuk mencari peluang serangan dan menerobos pertahanan lawan, pemain menggiring bola untuk bisa memasukan bola ke keranjang lawan. Selain untuk mencari peluang serangan, menggiring bola juga berguna untuk....
- Memperagakan permainan yang indah
 - Memperlambat tempo permainan
 - Memperagakan skill individu
 - Membuat permainan menarik
7. Dalam permainan Bolabasket teknik dasar yang digunakan oleh pemain diantaranya yaitu *passing*, *dribble*, *shooting* dan *lay-up*, sedangkan dalam *Job card* terdapat salah satu teknik permainan Bolabasket yaitu menggiring bola atau biasa disebut dengan....
- Shooting*
 - Lay-up*
 - Dribble*
 - Passing*
8. Jika pemain memantul-mantulkan bola dengan kedua tangannya, maka *dribble* tersebut tidak sah, maka cara menggiring bola yang dibenarkan dalam permainan Bolabasket adalah....
- Menggunakan dua tangan
 - Menggunakan salah satu tangan
 - Menggunakan tangan kanan
 - Menggunakan tangan kiri
9. Di bawah ini teknik yang benar pada saat melakukan *dribble* bola rendah sesuai dengan *Job card*, kecuali....
- Bola dipantulkan setinggi pinggang
 - Bola dipantulkan setinggi lutut
 - Kedua lutut sedikit ditekuk
 - Badan condong ke depan
10. Berikut adalah kesalahan dalam melakukan *dribble* Bolabasket secara umum yang terdapat dalam *Job card*, kecuali....
- Bola terlalu tinggi
 - Tangan melindungi bola
 - Bola dipukul
 - Pandangan ke bola

11. Dalam melakukan teknik *dribble*, terdapat 3 tahapan gerak yaitu tahap awal, pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut adalah tahapan awal dalam melakukan *dribble* Bolabasket yang terdapat dalam *Job card*, kecuali....
 - a. Memegang bola dengan kedua tangan
 - b. Badan condong ke depan
 - c. Bola di dorong ke arah lantai
 - d. Memegang bola dengan tangan kanan di atas dan tangan kiri di bawah bola

12. Dalam melakukan teknik *dribble*, terdapat 3 tahapan gerak yaitu tahap awal, pelaksanaan, dan tahap akhir. Berikut adalah tahap pelaksanaan dalam melakukan *dribble* Bolabasket yang terdapat dalam *Job card*, kecuali....
 - a. Pandangan tidak selalu ke bola
 - b. Tangan melindungi bola
 - c. Pantulan bola setinggi dada
 - d. Mendorong bola dengan telapak jari tangan

13. Di dalam *Job card* terdapat berbagai bentuk pembelajaran *dribble* Bolabasket, untuk memindahkan bola dari tangan kanan ke tangan kiri atau sebaliknya maka bentuk *dribble* yang digunakan adalah....
 - a. *Dribble* rendah
 - b. *Dribble* tinggi
 - c. *Control dribble*
 - d. *Crossover dribble*

14. Pada *dribble* bola rendah pantulan bola adalah setinggi lutut, sedangkan pada *dribble* bola tinggi pantulan bola adalah....
 - a. Setinggi dada
 - b. Setinggi pinggang
 - c. Setinggi kepala
 - d. Di atas kepala

15. Dalam peraturan permainan Bolabasket, pemain tidak boleh membawa bola tanpa *dribble* (dipantulkan) lebih dari 2 langkah. Jika pemain melakukan hal tersebut maka ia telah melakukan pelanggaran yang disebut dengan....
 - a. *Travelling*
 - b. *Double*
 - c. *Back court*
 - d. *Jumping*

LEMBAR PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF

No	Aspek yang dinilai	Kriteria			
		SB	B	K	SKB
SPIRITUAL					
Pembiasaan Perilaku Berdoa					
1	Peserta didik membiasakan berdoa ketika melakukan sesuatu				
SOSIAL					
Jujur					
2	Peserta didik menunjukkan tindakan dan perkataan apa adanya				
3	Peserta didik menunjukkan perilaku sportif dalam bermain				
Disiplin					
4	Peserta didik menunjukkan tindakan mentaati peraturan permainan				
5	Peserta didik menunjukkan tindakan tertib dalam mengikuti pembelajaran				
Bertanggungjawab					
6	Peserta didik menunjukkan perilaku menjaga fasilitas yang digunakan				
Toleransi					
7	Peserta didik menunjukkan perilaku menghargai pendapat orang lain				
Bekerjasama					
8	Peserta didik menunjukkan perilaku bekerjasama dalam bermain ataupun dalam pembelajaran kelompok				

LEMBAR PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR

No	Aspek Penilaian	Kriteria gerakan			
		SB	B	K	SKB
TEKNIK					
1	Tahap awalan <i>dribble</i>				
2	Tahap pelaksanaan <i>dribble</i>				
3	Tahap akhir <i>dribble</i>				
KUALITAS PENAMPILAN DALAM BERMAIAN					
A. Menyesuaikan diri (<i>adjust</i>)					
4	Siswa bergeser atau berpindah tempat untuk menyesuaikan arah bola ketika operan bola kurang tepat sasaran kepadanya				
B. Membuat keputusan (<i>decision making</i>)					
5	Siswa mengambil keputusan untuk mengambil keputusan untuk mengoper bola kepada teman yang bebas dari penjagaan lawan				
6	Siswa mengambil keputusan untuk mengambil keputusan melakukan shooting ketika bebas dari penjagaan lawan				
C. Melaksanakan keterampilan (<i>skill executive</i>)					
7	Siswa melakukan <i>triple threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>passing</i> ke teman				
8	Siswa melakukan <i>triple threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>shooting</i> ke keranjang lawan				
D. Memberi dukungan (<i>support</i>)					
9	Siswa mencari tempat yang bebas dari penjagaan lawan dengan bergerak mendekati teman yang sedang kesusahan untuk mengoper bola				
10	Siswa bergerak mendekati arah ring ketika teman sedang berusaha menyerang daerah lawan				

JAWABAN KUISIONER KOGNITIF

1. A
2. D
3. B
4. A
5. D
6. B
7. C
8. B
9. A
10. B
11. C
12. C
13. D
14. B
15. A

KETERANGAN PENILAIAN ASPEK AFEKTIF**Spiritual:**

1. Pembiasaan perilaku berdoa
 - (1) Berdoa sebelum pembelajaran
 - (2) Berdoa setelah pembelajaran
 - (3) Membaca doa sebelum melaksanakan permainan atau penilaian
 - (4) Membaca doa setelah melaksanakan permainan atau penilaian

Sosial:**Jujur (dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan):**

2. Bertindak dan berkata apa adanya
 - (1) Mengakui kesalahannya sendiri
 - (2) Mengakui kekurangan yang dimilikinya
 - (3) Tidak mencontek saat mengerjakan tugas/ ulangan
 - (4) Mengakui keunggulan lawan
3. Berperilaku sportif dalam bermain
 - (1) Menerima kekalahan dalam bermain
 - (2) Menerima keunggulan lawan dalam bermain
 - (3) Tidak melakukan kecurangan dalam bermain
 - (4) Menerima keputusan wasit

Disiplin (Tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan)

4. Mentaati peraturan permainan
 - (1) Bermain dengan menggunakan teknik Bolabasket
 - (2) Merebut bola dengan tidak kasar
 - (3) Mau bermain sampai waktu permainan selesai
 - (4) Tidak berkata-kata kasar atau kotor
5. Tertib dalam mengikuti pembelajaran
 - (1) Datang sebelum pembelajaran dimulai
 - (2) Mengikuti praktik sesuai dengan *Job card*
 - (3) Sebelum pembelajaran selesai tidak meninggalkan kelas terlebih dahulu
 - (4) Mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan

Bertanggung jawab (Melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dilakukan, terhadap diri sendiri maupun orang lain):

6. Menjaga fasilitas yang digunakan
 - (1) Tidak memukul atau menendang bola dengan sembarangan
 - (2) Tidak melempar bola sembarangan
 - (3) Mengembalikan alat yang digunakan ke tempatnya
 - (4) Tidak merusak media pembelajaran (*Job card*)

Toleransi (Menghargai keberagaman latar belakang, pandangan dan keyakinan):

7. Menghargai pendapat orang lain
 - (1) Menerima pendapat teman
 - (2) Menerima kesepakatan bersama walaupun berbeda pendapat
 - (3) Menyampaikan pendapat dengan baik
 - (4) Memberikan kesempatan kepada teman untuk berpendapat

Bekerjasama (Bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dengan saling berbagi tugas dan tolong menolong):

8. Bekerjasama dalam bermain ataupun dalam pembelajaran kelompok
 - (1) Membantu teman yang belum/tidak bisa
 - (2) Berbagi tugas dengan teman dalam sekelompok
 - (3) Membantu memperbaiki kesalahan teman ketika melakukan gerakan
 - (4) Membantu teman yang sedang kesulitan pada waktu pembelajaran

Keterangan penilaian afektif:

Kategori	Kriteria perilaku	Skor
Sangat Baik	Jika peserta didik menunjukkan 4 kriteria	4
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

**KETERANGAN PENILAIAN ASPEK PSIKOMOTOR
TEKNIK**

1. Tahap Awal

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	a. Kaki dibuka selebar bahu b. Lutut ditekuk c. Badan condong ke depan d. Meletakkan bola di samping kanan atau kiri badan	4
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

2. Tahap Pelaksanaan

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	a. Bola di dorong dengan telapak jari tangan/ tidak di pukul b. Pantulan bola tidak melebihi pinggang c. Tangan melindungi bola d. Pandangan ke depan	4
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

3. Tahap Akhir

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	a. Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari tangan b. Sedikit melecutkan pergelangan tangan c. Meluruskan tangan ke bawah d. Tangan mengikuti bola ke atas ke bawah	4
Baik	Jika peserta didik menunjukkan 3 kriteria	3
Kurang	Jika peserta didik menunjukkan 2 kriteria	2
Sangat Kurang Baik	Jika peserta didik menunjukkan 1 kriteria	1

KUALITAS PENAMPILAN DALAM BERMAIAN

A. Menyesuaikan diri (*adjust*):

4. Siswa bergeser atau berpindah tempat untuk menyesuaikan arah bola ketika operan bola kurang tepat sasaran kepadanya

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil bergeser untuk menangkap bola yang kurang tepat sasaran lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil bergeser untuk menangkap bola yang kurang tepat sasaran sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil bergeser untuk menangkap bola yang kurang tepat sasaran sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

B. Membuat keputusan (*decision making*):

5. Siswa mengambil keputusan untuk mengambil keputusan untuk mengoper bola kepada teman yang bebas dari penjagaan lawan

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil mengoper bola kepada teman yang bebas dari penjagaan lawan lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil mengoper bola kepada teman yang bebas dari penjagaan sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil mengoper bola kepada teman yang bebas dari penjagaan sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

6. Siswa mengambil keputusan untuk mengambil keputusan melakukan shooting ketika bebas dari penjagaan lawan

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil melakukan shooting ketika bebas dari penjagaan lawan lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil melakukan shooting ketika bebas dari penjagaan lawan sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil melakukan shooting ketika bebas dari penjagaan lawan sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

C. Melaksanakan keterampilan (*skill executive*)

7. Siswa melakukan *triple threat* kemudian menggiring bola lalu bola di *passing* ke teman

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil melakukan <i>threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>passing</i> ke teman lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil melakukan <i>threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>passing</i> ke teman sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil melakukan <i>threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>passing</i> ke teman sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

8. Siswa melakukan *triple threat* kemudian menggiring bola lalu bola di *shooting* ke keranjang lawan

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil melakukan <i>threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>shooting</i> ke teman lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil melakukan <i>threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>shooting</i> ke teman sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil melakukan <i>threat</i> kemudian menggiring bola lalu bola di <i>shooting</i> ke teman sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

D. Memberi dukungan (*support*):

9. Siswa bergerak mendekati arah ring ketika teman sedang berusaha menyerang daerah lawan

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil bergerak mendekati arah ring ketika teman sedang berusaha menyerang daerah lawan lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil bergerak mendekati arah ring ketika teman sedang berusaha menyerang daerah lawan sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil bergerak mendekati arah ring ketika teman sedang berusaha menyerang daerah lawan sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

10. Siswa mencari tempat yang bebas dari penjagaan lawan dengan bergerak mendekati teman yang sedang kesusahan untuk mengoper bola

Kategori	Kriteria Kemampuan	Skor
Sangat Baik	Jika siswa berhasil bergerak mencari tempat yang bebas dari penjagaan lawan dengan bergerak mendekati teman yang sedang kesusahan untuk mengoper bola lebih dari 3 kali	4
Baik	Jika siswa berhasil bergerak mencari tempat yang bebas dari penjagaan lawan dengan bergerak mendekati teman yang sedang kesusahan untuk mengoper bola sebanyak 2 kali	3
Kurang	Jika siswa berhasil bergerak mencari tempat yang bebas dari penjagaan lawan dengan bergerak mendekati teman yang sedang kesusahan untuk mengoper bola sebanyak 1 kali	2
Sangat Kurang Baik	Jika siswa tidak berhasil atau tidak melakukannya sama sekali	1

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK UJI COBA SKALA KECIL

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur (Th)
1	Abrilia Agnisa P	P	13
2	Alia Novendri	P	13
3	Baiqi Nilma SF	P	13
4	Brama Apria	L	14
5	Dewi Puspita Sari	P	13
6	Dwi Apriono	L	13
7	Fani Anjas S	L	13
8	Fina Hidayati	P	13
9	Igun Faedi	L	14
10	Mohamad Zein	L	13
11	Nur Aeni Aprilia R	P	13
12	Peni Tri Asih	P	13
13	Putri Elianingsih	P	14
14	Ratna Elsa P	P	13
15	Rifqi Yanuar M	L	13
16	Riska Agustina	P	13
17	Rizki Mudiono	L	14
18	Subhan Fajarrudin	L	13
19	Syafiq Abawaih	L	13
20	Zidna Izzal Haqqi	L	13

DAFTAR NAMA PESERTA DIDIK UJI COBA LAPANGAN

No	Nama	Jenis Kelamin	Umur (Th)
1	Abrilia Agnisa P	P	13
2	Alia Novendri	P	13
3	Baiqi Nilma SF	P	13
4	Brama Apria	L	14
5	Dewi Puspita Sari	P	13
6	Dwi Apriono	L	13
7	Fani Anjas S	L	13
8	Fina Hidayati	P	13
9	Igun Faedi	L	14
10	Iko Prasetyo	L	13
11	Imam Saputra	L	14
12	Karina Alfa Tiska	P	13
13	Lutfi Safi Ramadhani	L	14
14	Mahesa Aji Pangestu	L	13
15	Mohamad Zein	L	13
16	Nur Aeni Aprilia R	P	13
17	Oni Refa Febiati	P	16
18	Peni Tri Asih	P	13
19	Pilar Patrialis	L	14
20	Putri Elianingsih	P	14
21	Ratna Elsa P	P	13
22	Riani Indra Safitri	P	13
23	Rifqi Yanuar M	L	13
24	Riska Agustina	P	13
25	Rizki Mudiono	L	13
26	Subhan Fajarrudin	L	13
27	Syafiq Abawaih	L	13
28	Tegar Arafach	L	14
29	Tia Murti Lestari	P	13
30	Vita Lutviana	P	14
31	Yoga Catur Pamungkas	L	13
32	Zidna Izzal Haqqi	L	13

HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF DALAM UJI COBA SKALA KECIL

No	Nama	Nomor Aspek yang Dinilai							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abrilia Agnisa P	3	3	3	2	4	4	2	3
2	Alia Novendri	3	3	3	3	3	3	3	4
3	Baiqi Nilma SF	3	3	4	3	4	3	3	3
4	Brama Apria	2	3	3	4	3	2	3	4
5	Dewi Puspita Sari	3	3	2	3	4	3	3	4
6	Dwi Apriono	3	2	2	3	3	3	3	4
7	Fani Anjas S	3	3	3	4	4	3	4	3
8	Fina Hidayati	2	3	3	3	4	3	3	4
9	Igun Faedi	3	3	2	3	3	4	3	3
10	Mohamad Zein	2	3	3	3	4	3	3	4
11	Nur Aeni Aprilia R	4	3	3	3	4	3	4	3
12	Peni Tri Asih	3	3	4	4	3	3	3	4
13	Putri Elianingsih	2	3	3	3	4	3	3	4
14	Ratna Elsa P	3	3	3	3	3	3	3	3
15	Rifqi Yanuar M	3	3	4	3	4	4	4	4
16	Riska Agustina	2	3	3	3	3	3	3	4
17	Rizki Mudiono	3	3	3	3	4	3	4	4
18	Subhan Fajarrudin	3	3	3	3	3	3	3	4
19	Syafiq Abawaih	4	3	3	3	3	3	3	3
20	Zidna Izzal Haqqi	3	3	3	3	4	2	3	4
Jumlah		57	59	60	62	71	61	63	73
Presentase		71,25%	73,75%	75,00%	77,50%	88,75%	76,25%	78,75%	91,25%
Rata-rata		79,06%							

HASIL PENILAIAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF DALAM UJI COBA SKALA KECIL

No	Nama	No Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Abrilia Agnisa P	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0
2	Alia Novendri	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Baiqi Nilma SF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Brama Apria	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
5	Dewi Puspita Sari	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
6	Dwi Apriono	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
7	Fani Anjas S	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1
8	Fina Hidayati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
9	Igun Faedi	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0
10	Mohamad Zein	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1
11	Nur Aeni Aprilia R	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
12	Peni Tri Asih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Putri Elianingsih	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1
14	Ratna Elsa P	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
15	Rifqi Yanuar M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
16	Riska Agustina	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
17	Rizki Mudiono	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	Subhan Fajarrudin	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
19	Syafiq Abawaih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Zidna Izzal Haqqi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		15	20	20	20	16	15	20	15	16	15	15	15	15	20	15
Presentase		75%	100%	100%	100%	80%	75%	100%	75%	80%	75%	75%	75%	75%	100%	75%
Rata-rata		84,00%														

HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR DALAM UJI COBA SKALA KECIL

No	Nama	Nomor Komponen Penampilan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Abrilia Agnisa P	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
2	Alia Novendri	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3
3	Baiqi Nilma SF	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
4	Brama Apria	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3
5	Dewi Puspita Sari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	Dwi Apriono	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3
7	Fani Anjas S	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4
8	Fina Hidayati	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
9	Igun Faedi	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3
10	Mohamad Zein	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
11	Nur Aeni Aprilia R	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	Peni Tri Asih	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4
13	Putri Elianingsih	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3
14	Ratna Elsa P	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4
15	Rifqi Yanuar M	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
16	Riska Agustina	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4
17	Rizki Mudiono	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
18	Subhan Fajarrudin	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3
19	Syafiq Abawaih	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	Zidna Izzal Haqqi	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3
Jumlah		67	63	60	59	63	67	64	65	65	69
Presentase		83,75%	78,75%	75,00%	73,75%	78,75%	83,75%	80,00%	81,25%	81,25%	86,25%
Rata-rata		80,25%									

HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK AFEKTIF DALAM UJI COBA LAPANGAN

No	Nama	Nomor Aspek yang Dinilai							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Abrilia Agnisa P	3	3	4	3	4	4	3	3
2	Alia Novendri	3	4	3	3	4	3	3	4
3	Baiqi Nilma SF	3	3	4	3	4	3	3	4
4	Brama Apria	3	3	3	4	3	4	3	4
5	Dewi Puspita Sari	4	3	2	3	4	3	3	4
6	Dwi Apriono	3	2	2	3	4	3	3	3
7	Fani Anjas S	3	3	3	4	4	3	4	3
8	Fina Hidayati	2	3	3	3	4	3	3	4
9	Igun Faedi	3	3	2	3	3	4	3	3
10	Iko Prasetyo	3	3	3	3	4	3	3	4
11	Imam Saputra	4	3	3	3	4	3	4	3
12	Karina Alfa Tiska	3	3	4	4	3	3	3	4
13	Lutfi Safi Ramadhani	3	3	3	3	4	3	3	4
14	Mahesa Aji Pangestu	4	4	3	3	3	3	3	3
15	Mohamad Zein	3	3	4	3	4	4	4	3
16	Nur Aeni Aprilia R	4	3	3	3	4	3	3	4
17	Oni Refa Febiati	3	3	3	3	4	3	4	4
18	Peni Tri Asih	3	4	4	4	4	4	3	4
19	Pilar Patrialis	2	3	2	2	4	3	2	2
20	Putri Elianingsih	3	3	3	3	4	4	3	4
21	Ratna Elsa P	3	4	3	4	3	3	3	4
22	Riani Indra Safitri	4	3	4	3	4	3	4	4
23	Rifqi Yanuar M	3	4	3	4	4	4	3	4
24	Riska Agustina	3	4	4	3	4	3	4	4
25	Rizki Mudiono	4	4	4	3	3	3	4	4
26	Subhan Fajarrudin	3	3	4	4	4	3	4	4

27	Syafiq Abawaih	4	3	3	3	3	4	4	3
28	Tegar Arafach	3	3	3	4	3	3	3	3
29	Tia Murti Lestari	3	4	3	3	4	4	4	4
30	Vita Lutviana	4	3	4	4	4	3	4	4
31	Yoga Catur Pamungkas	3	3	3	4	3	4	4	4
32	Zidna Izzal Haqqi	4	4	4	3	4	3	4	4
Jumlah		103	104	103	105	119	106	108	117
Prosentase		80,47%	81,25%	80,47%	82,03%	92,97%	82,81%	84,38%	91,41%
Rata-rata		84,47%							

HASIL PENILAIAN KUESIONER ASPEK KOGNITIF DALAM UJI COBA LAPANGAN

No	Nama	No Soal														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Abrilia Agnisa P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
2	Alia Novendri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1
3	Baiqi Nilma SF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Brama Apria	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
5	Dewi Puspita Sari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
6	Dwi Apriono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
7	Fani Anjas S	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
8	Fina Hidayati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
9	Igun Faedi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0
10	Iko Prasetyo	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Imam Saputra	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
12	Karina Alfa Tiska	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Lutfi Safi R	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0
14	Mahesa Aji P	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Mohamad Zein	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Nur Aeni Aprilia R	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
17	Oni Refa Febiati	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1
18	Peni Tri Asih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
19	Pilar Patrialis	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1
20	Putri Elianingsih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
21	Ratna Elsa P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0
22	Riani Indra Safitri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1
23	Rifqi Yanuar M	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1

24	Riska Agustina	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
25	Rizki Mudiono	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
26	Subhan Fajarrudin	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
27	Syafiq Abawaih	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	Tegar Arafach	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1
29	Tia Murti Lestari	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
30	Vita Lutviana	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
31	Yoga Catur P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	Zidna Izzal Haqqi	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
Jumlah		25	31	32	32	31	25	32	30	28	25	23	23	31	29	24
Prosentase		78,13%	96,88%	100,00%	100,00%	96,88%	78,13%	100,00%	93,75%	87,50%	78,13%	71,88%	71,88%	96,88%	90,63%	75,00%
Rata-rata		87,71%														

HASIL PENILAIAN PENGAMATAN ASPEK PSIKOMOTOR DALAM UJI COBA LAPANGAN

No	Nama	Nomor Komponen Penampilan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Abrilia Agnisa P	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
2	Alia Novendri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	Baiqi Nilma SF	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4
4	Brama Apria	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
5	Dewi Puspita Sari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	Dwi Apriono	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4
7	Fani Anjas S	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
8	Fina Hidayati	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	Igun Faedi	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4
10	Iko Prasetyo	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4
11	Imam Saputra	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3
12	Karina Alfa Tiska	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
13	Lutfi Safi Ramadhani	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4
14	Mahesa Aji Pangestu	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4
15	Mohamad Zein	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4
16	Nur Aeni Aprilia R	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3
17	Oni Refa Febiati	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	Peni Tri Asih	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
19	Pilar Patrialis	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4
20	Putri Elianingsih	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
21	Ratna Elsa P	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3

22	Riani Indra Safitri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
23	Rifqi Yanuar M	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3
24	Riska Agustina	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4
25	Rizki Mudiono	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3
26	Subhan Fajarrudin	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3
27	Syafiq Abawaih	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
28	Tegar Arafach	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4
29	Tia Murti Lestari	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2
30	Vita Lutviana	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
31	Yoga Catur P	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4
32	Zidna Izzal Haqqi	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
Jumlah		110	107	108	105	104	110	105	109	110	114
Presentase		85,94%	83,59%	84,38%	82,03%	81,25%	85,94%	82,03%	85,16%	85,94%	89,06%
Rata-rata		84,53%									

Desain Draf Awal Job Card

"JOB CARD"

PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR DRIBBLE BOLABASKET

IDENTITAS PESERTA DIDIK

NAMA PRAKTIKAN :

KELAS :

NO. ABSEN :

NAMA PENGAMAT :

PETUNJUK

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dibagi berkelompok dengan anggota 4-5 anak dan dibekali masing-masing satu Job card per kelompok.
2. Setiap peserta didik melakukan gerakan *dribble* secara bergantian sesuai yang ada di dalam Job card.
3. Sebelum melakukan gerakan peserta didik terlebih dahulu membaca tugas gerak yang ada di Job card.
4. Masing-masing bentuk pembelajaran *dribble* diberi waktu 8 menit (tangan kanan/kiri), dimulai dari tangan kanan setelah anggota kelompok melakukan semua lakukan dengan tangan kiri.
5. Mula-mula Job card dipegang oleh barisan paling depan, yang kemudian membaca tugas gerak yang ada di Job card.
6. Setelah dibaca kemudian Job card diberikan kepada teman yang berada di belakangnya kemudian melakukan tugas gerak sesuai dengan Job card.
7. Peserta didik yang telah melakukan gerakan, kemudian pindah ke barisan paling belakang, dan seterusnya sampai semua melakukan (lihat gambar rotasi gerakan)

EVALUASI DAN PENGAMATAN

1. Masing-masing peserta didik dibekali Job card dan mengisi identitas diri.
2. Setiap peserta didik bergantian peran dengan bertindak sebagai praktikan dan pengamat
3. Sebelum praktikan melakukan gerakan, pengamat memegang Job card milik praktikan
4. Ketika praktikan melakukan gerakan, pengamat mengamati gerakan praktikan benar atau salah dengan melihat contoh gambar yang ada di Job card
5. Pengamat menilai dengan memberikan tanda "v" pada salah satu kolom yang tersedia, kolom I (true) jika gerakan benar, dan kolom + (false) jika gerakan salah
6. Setelah pengamat selesai menilai praktikan, praktikan langsung mengisi lembar penilaian diri sendiri yang ada di Job card miliknya
7. Peserta didik yang telah menjadi pengamat kemudian bergantian menjadi praktikan, dan seterusnya sesuai kelompok masing-masing.

FORMASI DAN ROTASI KETIKA MELAKUKAN GERAKAN

● : Peserta didik yang melakukan gerakan *dribble*
 → : Arah perpindahan posisi setelah melakukan gerakan *dribble*
 ▲ : Cone/ Pembatas

B. FORMASI DAN ROTASI KETIKA PENGAMATAN

No 1 sebagai praktikan kemudian no 2 sebagai pengamat
 No 2 sebagai praktikan kemudian no 3 sebagai pengamat
 No 3 sebagai praktikan kemudian no 4 sebagai pengamat
 No 4 sebagai praktikan kemudian no 1 sebagai pengamat

DRIBBLE BOLA RENDAH

TAHAP AWAL

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu
2. Kedua lutut sedikit ditekuk.
3. Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan setinggi lutut.
4. Sedikit condongkan badan ke depan.

"jika *dribble* menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Bola diletakan di depan sebelah kiri badan setinggi lutut"

TAHAP PELAKSANAAN

1. Langkahkan kaki kiri ke depan
2. Pantulkan bola kelantai dengan mendorong bola menggunakan telapak jari tangan yang lebar (bukan di pukul)
3. Dorongan bola bersumbu pada siku sampai tangan lurus
4. Pantulan bola setinggi lutut atau lebih rendah dari lutut
5. Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
6. Pandangan ke depan

"jika *dribble* menggunakan tangan kiri maka kaki kanan yang berada di depan"

TAHAP AKHIR

1. Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari menelusur ke telapak tangan, kemudian bola dipantulkan lagi ke lantai
2. Tangan mengikuti gerakan bola seakan akan bola melekat pada tangan, terus pantulkan bola kelantai

Tugas: lakukan *dribble* rendah di tempat

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal				pelaksanaan						akhir			
Tahap awal				Tahap pelaksanaan						Tahap akhir			
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2		
Y	F	T	F	T	F	T	F	T	F	Y	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal				pelaksanaan						akhir			
Tahap awal				Tahap pelaksanaan						Tahap akhir			
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2		
Y	F	T	F	T	F	T	F	T	F	Y	F	T	F

DRIBBLE BOLA TINGGI

TAHAP AWAL



- Kedua kaki dibuka selebar bahu.
- Kedua lutut sedikit ditebuk.
- Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan.
- Sedikit condongkan badan ke depan.

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Bola diletakan di depan sebelah kiri badan setinggi pinggang"

TAHAP PELAKSANAAN



- Langkahkan kaki kiri ke depan
- Pantulkan bola kelantai dengan menggunakan telapak jari tangan yang lebar
- Dorongan bola bersumbu pada siku sampai tangan lurus
- Pantulan bola setinggi pinggang atau lebih rendah dari pinggang
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
- Pandangan ke depan

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka kaki kanan yang berada di depan"

TAHAP AKHIR



- Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari menelusur ke telapak tangan, kemudian bola dipantulkan lagi ke lantai
- lengan mengikuti gerakan bola seakan akan bola melekat pada tangan

Tugas: lakukan dribble tinggi di tempat

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN


awal				pelaksanaan						akhir	
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal				pelaksanaan						akhir	
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

DRIBBLE DENGAN BERJALAN

TAHAP AWAL



- Kedua kaki dibuka selebar bahu.
- Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan.
- Sedikit condongkan badan ke depan.

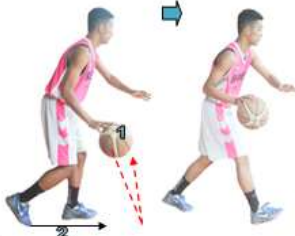
"jika dribble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Bola diletakan di depan sebelah kiri badan setinggi pinggang"

TAHAP PELAKSANAAN



- Pantulkan bola ke arah depan dengan menggunakan telapak jari tangan yang lebar
- Ketika memantulkan bola, langkahkan kaki kanan ke depan
- Dorongan bola bersumbu pada siku
- Arah pantulan bola ke arah depan
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
- Pandangan ke depan

TAHAP AKHIR



- Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan,
- Ketika bola memantul ke atas langkahkan kaki kanan ke depan, kemudian pantulkan lagi bola ke lantai

Tugas: lakukan dribble sambil berjalan lurus ke depan memutar cone, kemudian balik ke tempat semula.

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal			pelaksanaan						akhir	
T	F	T	T	F	T	F	T	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

Tahap Akhir			Tahap Pelaksanaan						Tahap Akhir	
T	F	T	T	F	T	F	T	F	T	F

DRIBBLE DENGAN BERLARI

TAHAP AWAL

- Kedua kaki dibuka selebar bahu
- Kedua lutut sedikit ditekuk.
- Hegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan.
- Condongkan badan ke depan.

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Bola diletakan di depan sebelah kiri badan setinggi lutut"

TAHAP PELAKSANAAN

- Pantulkan bola ke arah depan dengan menggunakan telapak jari tangan yang lebar
- Ketika memantulkan bola, langkahkan kaki kiri ke depan
- Dorongan bola bersumbu pada siku
- Arah pantulan bola ke arah depan
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
- Pandangan ke depan

TAHAP AKHIR

- Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan,
- Ketika bola memantul ke atas langkahkan kaki kanan ke depan, kemudian pantulkan lagi bola ke lantai

Tugas: lakukan dribble sambil berlari lurus ke depan memutar cone, kemudian balik ke tempat semula.

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal				pelaksanaan						akhir	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal				pelaksanaan						akhir	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

dribble mundur

TAHAP AWAL

- Kedua kaki dibuka selebar bahu
- Kedua lutut sedikit ditekuk
- Hegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan.
- Sedikit condongkan badan ke depan.

"jika dribble dengan tangan kiri maka tangan kiri yang berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola"

TAHAP PELAKSANAAN

- Pantulkan bola ke lantai menggunakan telapak jari tangan yang lebar
- Ketika memantulkan bola, langkahkan kaki kanan ke belakang
- Dorongan bola bersumbu pada siku
- Arah pantulan bola ke arah belakang
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
- Pandangan ke depan

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka kaki yang melangkah ke belakang terlebih dahulu adalah kaki kiri"

TAHAP AKHIR

- Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan,
- Ketika bola memantul ke atas langkahkan kaki kiri ke belakang

Tugas: lakukan dribble sambil melangkah mundur sampai cone, kemudian balik ke tempat semula dengan dribble sambil berlari ke depan

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN


akhir				pelaksanaan						awal	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

akhir				pelaksanaan						awal	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

CROSSOVER DRIBBLE


TAHAP AWAL



1. Kedua kaki dibuka selebar bahu
2. Kedua lutut sedikit ditekuk
3. Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan.
4. Condongkan badan ke depan.

"jika drible kiri maka posisi tangan kiri berda di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Bola dipegang di depan sebelah kiri badan setinggi lutut"


TAHAP PELAKSANAAN



1. Pantulkan bola dengan tangan kanan di depan badan ke arah tangan kiri
2. Kaki kiri melangkah ke depan sambil memantulkan bola
3. Tangan kiri siap menjemput bola yang memantul ke atas
4. Pandangan ke depan

"jika crossover drible dimulai dari tangan kiri, maka kaki yang melangkah terlebih dulu adalah kaki kiri"




TAHAP AKHIR






1. Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan
2. Tangan mengikuti gerakan bola seakan-akan bola melekat pada tangan
3. Tangan yang tidak mendribble melindungi bola

Tugas: lakukan crossover drible baik dari tangan kiri maupun tangan kanan yang didahului dengan memantul-mantulkan bola sebanyak 2 kali sambil berjalan, kemudian lakukan crossover drible, memutar one kemudian kembali ke tempat semula.




LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN



awal	pelaksanaan	akhir
		
Tahap awal	Tahap pelaksanaan	Tahap akhir
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3
T F T F T F T F	T F T F T F T F	T F T F T F



LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal	pelaksanaan	akhir
		
Tahap awal	Tahap pelaksanaan	Tahap akhir
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3
T F T F T F T F	T F T F T F T F	T F T F T F

KESALAHAN DRIBBLE SECARA UMUM

KESALAHAN DRIBBLE	GAMBAR
1. Ketika memantulkan bola, bola dipukul dengan telapak tangan atau dengan telapak jari	 Dengan telapak tangan  Dengan telapak jari
2. Pandangan selalu ke bola	

KESALAHAN DRIBBLE	GAMBAR
3. Memantulkan bola terlalu tinggi	
4. Lutut tidak di tekuk	

KESALAHAN DRIBBLE	GAMBAR
5. Badan tegak tidak condong	
6. Tangan tidak melindungi bola	

LEMBAR PENGAMATAN MOTORIK

Pengamatan ini dilakukan dengan objek peserta didik ketika mengaplikasikan pembelajaran drible ke bentuk permainan Bolabasket dengan memberikan tanda (+) setiap kali partkttikan melakukan gerakan.

No	Gerakan yang diamati	Gerakan	
		Berhasil	Tidak berhasil
1	Memberi ruang gerak kepada teman ketika mendribble ke arahnya		
2	Menyesuaikan diri ketika operan bola kurang tepat sasaran kepadanya		
3	Menggingring bola menjauhi lawan agar dapat mengoper teman		
4	Menggingring bola mendekati ring untuk dapat memasukan bola		
5	Melewati lawan dengan mengecoh menggunakan crossover drible		
6	Mendekati teman yang sedang kesulitan untuk mengoper bola		
7	Mendekati arah ring ketika teman sedang berusaha menyerang daerah lawan		

APLIKASI PEMBELAJARAN KE DALAM PERMAINAN

Permainan dimainkan oleh 2 kelompok, kelompok yang bermain berperan sebagai praktikkan dan yang lain berperan sebagai pengamat yang telah di bekal lembar pengamatan motorik yang terdapat dalam Job Card. Petunjuk pelaksanaanya adalah sebagai berikut:

1. Praktikkan bermain seperti permainan Bolabasket
2. Ketika praktikkan bermain, maka pengamat mengamati gerakan praktikkan kemudian mengisi di lembar penilaian yang ada dalam Job card
3. Dalam permainan ini, ketika salah satu kelompok memasukan bola terlebih dahulu, maka kelompok tersebut akan diganti oleh kelompok lain.
4. Jika kedua kelompok belum dapat memasukan bola ke keranjang lawan selama 5 menit, maka kedua kelompok tersebut akan diganti oleh kelompok lain.
5. Pemenang adalah kelompok yang banyak memasukan bola ke keranjang lawan

Desain Produk Akhir Job Card

"JOB CARD"

PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR DRIBBLE BOLABASKET

MEYANA EKA WAHYUNI

PRA KATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang dengan rahmat dan hidayahnya saya dapat menyusun Job card sebagai salah satu pengembangan media pembelajaran Bola basket khususnya dalam pembelajaran teknik dasar dribble. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru/pengajar dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Saya menyadari dengan keterbatasan kemampuan saya dalam penyusunan Job card ini masih belum sempurna, sehingga masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan Job card ini sehingga dapat digunakan sebagaimana fungsinya.

Teresalekannya Job card ini juga tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, saya menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Aris Mulyono, S.Pd, M.Pd
2. Bapak Drs. Taufiq Hidayah, M.Kes
3. Bapak Harjono, S.Pd

yang telah membimbing dan memberikan saran/perbaikan pada Job card. Saya berharap Job card ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran pengajaran.

Penyusun

PETUNJUK

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dibagi ke dalam kelompok dengan anggota 4-5 anak dan diberikan masing-masing satu Job card per kelompok.
2. Masing-masing bentuk pembelajaran dribble diberi waktu 8 menit (tangan kanan dan kiri), dimulai dari tangan kanan sebelah anggota kelompok melakukan semua langkah dengan tangan kiri.
3. Sebelum melakukan gerakan, mula-mula Job card dibaca oleh siswa yang membaca giliran pertama untuk melakukan gerakan.
4. Setelah tugas gerak dibaca, kemudian Job card diberikan kepada teman yang mendapat giliran selanjutnya untuk praktik, kemudian siswa melakukan tugas gerak sesuai dengan Job card.
5. Siswa yang belum mendapat giliran membaca dan praktik akan mengamati gerak lainnya yang sedang praktik.
6. Siswa yang telah melakukan gerakan bergantian mengamati sambil menunggu giliran untuk membaca dan praktik gerakan selanjutnya.
7. Siswa melakukan gerakan dribble secara bergantian sampai semua anggota kelompoknya melakukan.
8. Setelah semua siswa melakukan semua bentuk dribble, siswa melakukan diskusi dengan teman sekelompok sebelum mempresentasikan hasil gerakan yang benar.
9. Setelah mempresentasikan hasil gerakan, kemudian siswa melakukan evaluasi gerak antar kelompok.

B. EVALUASI DAN PENGAMATAN

1. Masing-masing peserta didik dibekali Job card dan mengisi identitas diri.
2. Setiap kelompok bergantian peran dengan bertindak sebagai praktikan dan pengamat.
3. Sebelum praktikan melakukan gerakan, pengamat memegang Job card milik praktikan.
4. Ketika kelompok praktikan melakukan gerakan, pengamat mengamati gerakan praktikan benar atau salah dengan melihat contoh gambar yang ada di Job card.
5. Kelompok pengamat menilai dengan memberikan tanda "T" pada salah satu kolom yang tersedia, kolom T (true) jika gerakan benar, dan kolom F (false) jika gerakan salah.
6. Setelah pengamat selesai menilai praktikan, praktikan langsung mengisi lembar penilaian diri sendiri yang ada di Job card miliknya.
7. Kelompok yang telah menjadi pengamat kemudian bergantian menjadi praktikan.
8. Pengamat 1 adalah siswa yang mengamati gerakan praktikan ketika sedang melakukan gerakan secara individu. Pengamat 2 adalah siswa yang mengamati gerakan praktikan ketika sedang mengaplikasikan teknik dasar dribble ke dalam permainan Bola basket.

C. FORMASI KETIKA MELAKUKAN GERAKAN

Masing-masing kelompok membentuk formasi sesuai gambar di bawah ini:

- 1. Siswa yang melakukan gerakan dribble
- 2. Siswa yang sedang membaca tugas gerak dalam Job card
- 3. Siswa yang mengamati sambil menunggu giliran untuk membaca dan praktik
- 4. Pembaca cone

D. FORMASI KETIKA EVALUASI DAN PENGAMATAN ANTAR KELOMPOK

Masing-masing kelompok membentuk formasi sesuai gambar di bawah ini:

- 1. Kelompok 1 sebagai praktikan kemudian kelompok 3 sebagai pengamat
- 2. Kelompok 3 sebagai praktikan kemudian kelompok 2 sebagai pengamat
- 3. Kelompok 2 sebagai praktikan kemudian kelompok 4 sebagai pengamat
- 4. Kelompok 4 sebagai praktikan kemudian kelompok 1 sebagai pengamat

E. FORMASI KETIKA EVALUASI DAN PENGAMATAN ANTAR KELOMPOK

Masing-masing kelompok membentuk formasi sesuai gambar di bawah ini:

- 1. Kelompok 1 sebagai praktikan kemudian kelompok 3 sebagai pengamat
- 2. Kelompok 3 sebagai praktikan kemudian kelompok 2 sebagai pengamat
- 3. Kelompok 2 sebagai praktikan kemudian kelompok 4 sebagai pengamat
- 4. Kelompok 4 sebagai praktikan kemudian kelompok 1 sebagai pengamat

DRIBBLE BOLA RENDAH

TAHAP AWAL

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu
2. Kepala lutut sedikit ditekuk
3. Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakkan bola di depan samping kanan badan setinggi lutut.
4. Badan dicondongkan ke depan.

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Letakkan bola di depan samping kanan badan"

TAHAP PELAKSANAAN

1. Langkahkan kaki kiri ke depan
2. Pantulkan bola ke lantai dengan mendorong bola menggunakan telapak jari tangan yang lebar (bukan di pukul)
3. Gerakan lengan saat mendorong bola bersumber pada siku
4. Pantulkan bola setinggi lutut atau lebih rendah dari lutut
5. Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
6. Pandangan ke depan

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka kaki kanan yang berada di depan"

TAHAP AKHIR

1. Ketika bola memantul ke atas, perkenaan bola pada telapak jari menelusur ke telapak tangan, kemudian bola dipantulkan lagi ke lantai
2. Tangan mengikuti gerakan bola seakan-akan bola melekat pada tangan, terus pantulkan bola ke lantai

Tugas: lakukan dribble rendah di tempat

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal	pelaksanaan	akhir
Tahap awal	Tahap pelaksanaan	Tahap akhir
1 2 3 4	1 2 3 4 5 6	1 2
Y F T F T F T F	Y F T F T F T F T F T F	Y F T F

DRIBBLE BOLA TINGGI

TAHAP AWAL

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu.
2. Kedua lutut sedikit ditekuk.
3. Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakkan bola di depan samping kanan badan setinggi pinggang.
4. badan dicondongkan ke depan.

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Letakkan bola di depan samping kiri badan"

TAHAP PELAKSANAAN

1. Langkahkan kaki kiri ke depan
2. Pantulkan bola kelantai dengan menggunakan telapak jari tangan yang lebar
3. Gerakan lengan saat mendorong bola bersumbu pada siku
4. Pantulkan bola setinggi pinggang dan lebih tinggi dari lutut
5. Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
6. Pandangan ke depan

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka kaki kanan yang berada di depan"

TAHAP AKHIR

1. Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari melurus ke telapak tangan, kemudian bola dipantulkan lagi ke lantai
2. Tangan mengikuti gerakan bola seakan akan melekat pada tangan

Tugas: lakukan dribble tinggi di tempat

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal	pelaksanaan	akhir
Tahap awal	Tahap pelaksanaan	Tahap akhir
1 2 3 4	1 2 3 4 5 6	1 2
Y F T F T F T F	Y F T F T F T F T F T F	Y F T F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal	pelaksanaan	akhir
Tahap awal	Tahap pelaksanaan	Tahap akhir
1 2 3 4	1 2 3 4 5 6	1 2
Y F T F T F T F	Y F T F T F T F T F T F	Y F T F

DRIBBLE DENGAN BERJALAN

TAHAP AWAL

1. Kedua kaki dibuka selebar bahu
2. Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakkan bola di depan samping kanan badan setinggi pinggang.
3. badan dicondongkan ke depan.

"jika dribble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Letakkan bola depan samping kiri badan"

TAHAP PELAKSANAAN

1. Pantulkan bola ke arah depan dengan menggunakan telapak jari tangan yang lebar
2. Ketika memantulkan bola langkahkan kaki kanan ke depan
3. Gerakan lengan saat mendorong bola bersumbu pada siku
4. Pantulkan bola ke arah depan
5. tangan yang tidak mendribble melindungi bola
6. Pandangan ke depan

TAHAP AKHIR

1. Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan,
2. Ketika bola memantul ke atas langkahkan kaki kanan ke depan, kemudian pantulkan lagi bola ke lantai

Tugas: lakukan dribble sambil berjalan lurus ke depan memutar cone, kemudian balik ke tempat semula.

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal	pelaksanaan	akhir
Tahap awal	Tahap pelaksanaan	Tahap akhir
1 2 3	1 2 3 4 5 6	1 2
Y F T F T F	Y F T F T F T F T F T F	Y F T F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal			pelaksanaan						akhir	
Tahap awal			Tahap pelaksanaan						Tahap akhir	
1	2	3	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	T	F	T	F	T	F	T	F

TAHAP PELAKSANAAN

- Pantulkan bola ke arah depan dengan menggunakan telapak jari tangan yang lebar
- Ketika memantulkan bola, langkahkan kaki kiri ke depan
- Gerakan lengan saat mendorong bola bersumbu pada siku
- Arah pantulan bola ke arah depan
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
- Pandangan ke depan

DRIBBLE DENGAN BERLARI

TAHAP AWAL

- Kedua kaki dibuka selebar bahu
- Kedua lutut sedikit ditekuk
- Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan sebelah kanan badan setinggi lutut.
- Badan dicondongkan ke depan.

"jika drbble menggunakan tangan kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Letakan bola di depan samping kiri badan"

TAHAP AKHIR

- ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan.
- Ketika bola memantul ke atas langkahkan kaki kanan ke depan, kemudian pantulkan lagi bola ke lantai

Tugas: lakukan drbble sambil berlari lurus ke depan memutar cone, kemudian balik ke tempat semula

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal				pelaksanaan						akhir	
Tahap awal				Tahap pelaksanaan						Tahap akhir	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal				pelaksanaan						akhir	
Tahap awal				Tahap pelaksanaan						Tahap akhir	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

dribble mundur

TAHAP AWAL

- Kedua kaki dibuka selebar bahu
- Kedua lutut sedikit ditekuk
- Pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakan bola di depan samping kanan badan setinggi pinggang
- Badan dicondongkan ke depan.

"jika drbble dengan tangan kiri maka tangan kiri yang berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Letakan bola di depan samping kiri badan"

TAHAP PELAKSANAAN

- Pantulkan bola ke lantai menggunakan telapak jari tangan yang lebar
- Ketika memantulkan bola, langkahkan kaki kanan ke belakang
- Gerakan lengan saat mendorong bola bersumbu pada siku
- Pantulkan bola ke arah belakang
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola
- Pandangan ke depan

"jika drbble menggunakan tangan kiri maka kaki yang melangkahi ke belakang terlebih dahulu adalah kaki kiri"

TAHAP AKHIR

- Ketika bola memantul ke atas perkenaan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan.
- Ketika bola memantul ke atas langkahkan kaki kiri ke belakang

Tugas: lakukan drbble sambil melangkah mundur sampai cone, kemudian balik ke tempat semula dengan drbble sambil berlari ke depan

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

akhir				pelaksanaan						awal	
Tahap akhir				Tahap pelaksanaan						Tahap awal	
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2
T	F	T	F	T	F	T	F	T	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

akhir				pelaksanaan					awal				
Tahap awal				Tahap pelaksanaan					Tahap akhir				
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2		
Y	F	T	F	T	F	T	F	T	F	Y	F	T	F

CROSSOVER DRIBBLE

TAHAP AWAL

- Kedua kaki dibuka selebar bahu
- Kedua lutut sedikit ditekuk
- pegang bola dengan posisi tangan kanan berada di atas bola dan tangan kiri di samping bola. Letakkan bola di depan samping kanan badan setinggi lutut.
- Badan didorongkan ke depan.

Jika dribble kiri maka posisi tangan kiri berada di atas bola dan tangan kanan di samping bola. Letakkan bola di depan samping kiri badan.

TAHAP PELAKSANAAN

- Langkahkan kaki ke depan
- Pantulkan bola dengan tangan kanan dan tangan kiri mengontrol bola
- Pantulkan bola di depan badan menyebong ke arah lain
- Tangan kiri siap menangkap bola yang memantul ke atas
- Pondasikan ke depan

TAHAP AKHIR

Ketika bola memantul ke atas, pantulkan bola pada telapak jari kemudian telapak tangan

- Langkahkan kaki kanan ke depan pada saat bola akan dipantulkan dengan tangan kiri
- Tangan yang tidak mendribble melindungi bola

Jika bola dipantulkan dengan tangan kiri maka kaki kanan berada di depan, dan sebaliknya jika bola di pantulkan dengan tangan kanan maka kaki kiri berada di depan

Tagar: lakukan crossover dribble baik menggunakan tangan kanan maupun tangan kiri sampai benar-benar dan bisa dilakukan dengan cepat dengan dribble berturut-turut

LEMBAR PENGAMATAN ANTAR TEMAN

awal				pelaksanaan					akhir				
Tahap awal				Tahap pelaksanaan					Tahap akhir				
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	
Y	F	T	F	T	F	T	F	T	F	Y	F	T	F

LEMBAR PENGAMATAN DIRI SENDIRI

awal				pelaksanaan					akhir				
Tahap awal				Tahap pelaksanaan					Tahap akhir				
1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	1	2	3	
Y	F	T	F	T	F	T	F	T	F	Y	F	T	F

KESALAHAN DRIBBLE SECARA UMUM

KESALAHAN DRIBBLE **GAMBAR**

- Ketika memantulkan bola, bola dipukul dengan telapak tangan atau dengan telapak jari

Dengan telapak tangan	Dengan telapak jari
- Pantangan bola ke bola

--

KESALAHAN DRIBBLE **GAMBAR**

- Memantulkan bola terlalu tinggi

--
- Lutut tidak di tekuk

--

KESALAHAN DRIBBLE **GAMBAR**

- Badan tegak tidak condong

--
- Tangan tidak melindungi bola

--

LEMBAR PENGAMATAN MOTORIK

Pengamatan ini dilakukan oleh peserta didik kepada temannya yang menjadi praktisi. Hal yang harus diperhatikan praktisi ke bentuk permainan bola basket dengan memperhatikan hal-hal yang ada pada gambar sebagai berikut:

No	Gejala yang diamati	Ya	Tidak
1	Berhasil memantulkan bola ke arah lawan		
2	Berhasil memantulkan bola ke arah lawan ke lantai		
3	Berhasil memantulkan bola dan melindungi dengan tangan		
4	Berhasil memantulkan bola dengan lutut yang condong		
5	Berhasil memantulkan bola yang sedang berlari		
6	Berhasil memantulkan bola ke arah lawan dengan lutut yang condong		
Jumlah Ya:			
Jumlah Tidak:			
Jumlah Total Skor:			

Menjawab: jika yang mengamati "Jumlah skor" maka jawaban berupa jumlah angka (+) yang banyak, masing-masing "Ya" dan "Tidak". Sedangkan untuk menjawab "Jumlah Total Skor" maka berdasarkan jumlah skor "Ya" dan jumlah skor "Tidak".

APLIKASI PEMBELAJARAN KE DALAM PERMAINAN

Permainan bola basket adalah salah satu jenis permainan bola basket yang paling banyak dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Permainan ini dimainkan di atas lapangan yang datar dan datar.

- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.
- Permainan bola basket adalah permainan bola basket yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain.

SUMBER

- Dr. Taufiq Hidayah, M.Kes
Sebagai ahli Bola basket yang telah memberikan masukan dalam konsep gerak dribble Bola basket
- Aris Nuryono, S.Pd., M.Pd
Sebagai pembimbing yang telah memberikan masukan dalam penyusunan bentuk Job card
- Harjanto, S.Pd
Sebagai ahli Pembelajaran yang telah memberikan masukan dalam penyusunan Job card dalam pelaksanaan pembelajaran
- Dasri Haryanto
Sebagai model dalam Job card

Referensi:
 • Jari Orlan. 2007. Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung : Pustaka raja
 • Haki Kowala. 2000. Bola Basket. Jakarta: PT Raja Grafindo

DOKUMENTASI



Proses Pegenalan *Job Card*



Proses Pemanasan



Proses Pengambilan Denyut Nadi



Pembelajaran Menggunakan *Job Card*



Proses Pengamatan dan Evaluasi Antar Teman



Proses Diskusi Kelompok



Proses Penilaian Diri Sendiri



Proses Presentasi Gerakan



Proses Peserta Didik Perempuan Bermain



Proses Peserta Didik Laki-laki Bermain



Proses Pengamatan dan Evaluasi



Proses Pengisian Kuesioner