



**PENGEMBANGAN METODE LATIHAN
DRIBBLE BASKETBALL PADA
SISWA SMP N 4 PATI 2018**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

Khorij Ibtihal

63014140121

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2018**

ABSTRAK

Khorij Ibtihal. 2018. Pengembangan Metode Latihan *Dribble Basketball* Pada Siswa Smp N 4 Pati. Skripsi Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Priyanto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: aplikasi, *dribble*, bolabasket.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana hasil pengembangan kemampuan *dribble* bolabasket berbasis aplikasi?”. Tujuan peneliti menciptakan model pembelajaran *dribble* bolabasket berbasis aplikasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, yaitu: (1) penelitian pendahuluan, pengumpulan informasi dan analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk media pembelajaran *dribble* bolabasket berbasis aplikasi, (3) evaluasi tiga ahli pelatih bolabasket, (4) uji coba kelompok kecil (5 siswa), (5) revisi produk pertama, (6) uji coba kelompok besar (10 siswa), (7) revisi produk akhir, (8) perumusan naskah video, (9) produk akhir berbentuk buku dan VCD. Instrumen penelitian meliputi kuesioner sampel, dan kuesioner ahli pelatih.

Hasil kuesioner evaluasi ahli sebelum uji coba kelompok kecil 72,85% (Baik), uji coba kelompok kecil 60% (Cukup Baik), kuesioner evaluasi ahli setelah uji coba kelompok kecil 84,46% (Baik), uji coba kelompok besar 88,66% (baik), kuesioner evaluasi ahli setelah uji coba kelompok besar 91,51% (Sangat Baik), dan Kuesioner penilaian setelah menjadi produk 94,6% (Sangat Baik).

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan pengembangan media pembelajaran *dribble* bolabasket berbasis aplikasi dapat digunakan dan sangat baik. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran pelelatih bolabasket yang lebih efektif dan efisien.

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah di setujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Unlversitas Negeri Semarang, pada :

Hari :

Tanggal :

Semarang,

Mengotahu
kepada
KEMENTERIAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
UNNES
Soedjaimiko, M.Pd.
NIP. 197208151997021001

Dosen Pembimbing

Priyanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 198006192005011002

PERNYATAAN

Dengan ini saya,

Nama : Khorij Ibtihal

Nim : 6301414121

Jurusan/ Prodi: Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengenbangan Metode Latihan *Dribble Basketball* Pada Siswa Smp N 4 Pati 2018" benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri. Semua kutipan baik secara langsung atau tidak langsung, baik diperoleh dari sumber kepustakaan atau sumber yang lainnya, telah disertakan keterangan mengenai identitas sumbernya sebagaimana norma dalam penulisan karya ilmiah.

Dengan demikian, apabila dikemudian hari pernyataan yang saya buat tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku diwilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 19 November 2018


Khorij Ibtihal
NIM: 6301414121



PENGESAHAN

Skripsi atas nama Khorij Ibtihal NIM 6301414121 Program Studi Pendidikan
Kepelatihan Olahraga Judul Pengembangan Metode Latihan *Dribble Basketball*
Pada Siswa SMP N 4 Pati 2018 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia
Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 21 Desember 2018

Panitia Ujian

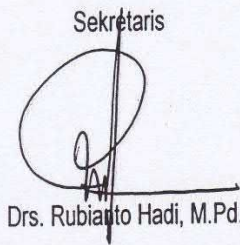
Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.
NIP. 196103201984032001



Sekretaris



Drs. Rubianto Hadi, M.Pd.
NIP. 196302061988031001

Dewan Penguji

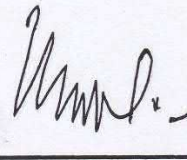
1. Soedjatmiko, S.Pd, M.Pd.
NIP. 197208151997021001

(Penguji I)



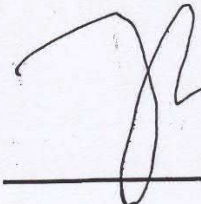
2. Drs. H. Margono, M.Kes
NIP. 196012101986011001

(Penguji II)



3. Priyanto S.Pd, M.Pd.
NIP. 198006192005011002

(Penguji III)



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Percayalah pada orang lain, dengarlah orang lain, tapi jangan biarkan kamu kehilangan karakter dan kepribadianmu” – Senja Sore

Persembahan:

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Sutopo, Ibu Lulu’ul Qomar dan seluruh keluarga besar saya
2. Sahabat-sahabat di kota Pati, serta teman-teman jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga
3. Almamater Fakultas Ilmu Keolahragaan Uneversitas Negeri Semarang

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberi bantuan yang sangat berharga. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin kuliah di Fakultas Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Pendidikan Kepelatihan Olahraga Universitas Negeri Semarang yang telah memberi ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga yang selalu memberikan dorongan semangat dan strategi untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Priyanto S.Pd, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian serta memberikan arahan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama belajar di bangku perkuliahan.
6. Semua Pelatih bolabasket di kota Pati yang telah memabatu dan memberi izin penelitian.
7. Pemain basket di SMP N 4 Pati yang telah berkenan menjadi sampel penelitian.

8. Bapak dan ibu serta seluruh saudara-saudara saya yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan semangat, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi.
9. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Keperawatan Keolahragaan dan seluruh teman-teman saya, terima kasih sudah menjadi teman yang selalu membantu saat mengerjakan skripsi
10. Sahabat di seluruh Pati kota yang selalu setia menggangu dan memotivasi saya saat saya mengerjakan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi.

Saya sadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini, disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun, sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Semarang, 31 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.1.1 Cara melakukan dribble sebagai berikut:	4
1.2 Perumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoristis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Hasil Produk.....	7
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	7
1.6.1 Bagi Peneliti	7
1.6.2 Bagi Penelitian Lanjutan	7
1.6.3 Bagi PERBASI	8
1.6.3 Bagi Lembaga.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Penelitian Pengembangan	9
2.1.2 Bolabasket.....	10
2.1.3 Kemajuan Teknologi	11
2.1.4 Dribble Bola Basket.....	13
2.2 Kerangka Berfikir	15

BAB III METODE PENGEMBANGAN	16
3.1 Model Pengembangan.....	16
3.2 Prosedur Pengembangan.....	17
3.2.1 Analisis Kebutuhan	19
3.2.2 Pembuatan Produk Media <i>Smart Basketball Dribble</i>	19
3.2.3 Uji Coba Produk.....	20
3.2.4 Revisi Produk Pertama	20
3.2.5 Uji Coba Kelompok Besar	20
3.2.6 Revisi Produk Akhir.....	20
3.2.7 Hasil Akhir	20
3.3 Uji Coba Produk	20
3.3.1 Desain Uji Coba.....	21
3.3.1.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	22
3.3.1.2 Uji Coba Kelompok Besar.....	22
3.3.2 Subjek Uji Coba	22
3.4 Rancangan Produk.....	23
3.5 Jenis Data	23
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	24
3.6.1 Lembar Evaluasi	24
3.6.2 Kuisisioner Ahli.....	24
3.6.3 Kuesioner Sampel.....	25
3.6.4 Uji Validitas	25
3.7 Analisa Data	26
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	28
4.1 Penyajian Data Uji Coba	28
4.2 Data Tinjauan Ahli Bidang Pelatih Bolabasket	28
4.2.1 Kuesioner Ahli Pelatih Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil	28
4.2.2 Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil	32
4.3.1 Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil.....	33
4.3.2 Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Setelah Uji Coba	34
4.4 Revisi Produk I.....	35
4.4.1 Kuesioner Ahli Pelatih Bolabasket Setelah Uji Coba Kelompok	35
4.4.2 Revisi Produk I Setelah Uji Coba Kelompok Kecil.....	39

4.5 Uji Coba Kelompok Besar	39
4.6 Revisi Produk II.....	41
4.6.1 Kuesioner Ahli Pelatih Bolabasket Setelah Uji Coba	41
4.6.2 Revisi Produk II Setelah Uji Coba Kelompok Besar	45
4.7 Penilaian Produk.....	45
4.7.1 Kuesioner Ahli Bidang Pelatih Setelah Menjadi Produk	45
4.8 Prototipe Produk	49
BAB V HASIL DAN SARAN	57
5.1 Kajian Prototipe Produk	57
5.1.1 Kelebihan Produk.....	60
5.1.2 Kekurangan Produk	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skor Jawaban Kuesioner “ya” dan “tidak”	25
Tabel 3.2 Klasifikasi Presentase	27
Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian 3 Ahli Bidang Pelatih	29
Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil	32
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	33
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian 3 Ahli Pelatih Bolabasket.....	38
Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk I Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	39
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar	40
Tabel 4.8 Data Hasil Penilaian 3 Ahli Bidang Pelatih Bolabasket.....	44
Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk II Setelah Uji Coba Kelompok Besar	45
Tabel 4.10 Data Hasil Penilaian 3 Ahli Bidang Pelatih Bolabasket	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	15
Gambar 3.1. Langkah – langkah penggunaan Metode (R & D).....	18
Gambar 3.2. Desain Penelitian Pengembangan Metode Pembelajaran.....	21
Gambar 4.1 Tampilan Utama Produk Aplikasi (<i>dribble</i>)	49
Gambar 4.2 Macam – Macam Menu <i>Dribble</i> Yang Ditampilkan	50
Gambar 4.3 Gambar <i>Dribble</i> di Tempat	51
Gambar 4.4 Gambar <i>Dribble</i> dengan Berjalan	51
Gambar 4.5 Gambar Kejadian <i>Dribble</i> dengan Pola	52
Gambar 4.6 Gambar <i>Change of Pace</i>	52
Gambar 4.7 Gambar <i>Law or Control</i>	53
Gambar 4.8 Gambar <i>High or Speed</i>	53
Gambar 4.9 Gambar Crossover	54
Gambar 4.10 Gambar <i>Between the Legs</i>	54
Gambar 4.11 Gambar <i>Behind the Back</i>	55
Gambar 4.12 Gambar <i>Reserve</i>	55
Gambar 4.13 Gambar Kombinasi <i>Dirbble</i>	56
Gambar 4.14 Gambar Kombinasi <i>Dirbble</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lembar SK Pembimbing	63
Lembar Surat Ijin Penelitian	64
Lembar Surat Ijin Penelitian	65
Lembar Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	66
Lembar Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	67
Lembar Pernyataan Ahli 1 Pelatih Bolabasket	68
Foto Hasil Dokumentasi Produk Pengembangan.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam aktivitas kegiatan manusia olahraga merupakan kegiatan manusia yang sangat penting untuk menciptakan suatu manusia yang sehat jasmani dan rohani, disisi lain olahraga juga membentuk kepribadian manusia. Maka dari itu olahraga sangat penting bagi kehidupan manusia. Salah satu olahraga yang semakin populer di Indonesia adalah olahraga bolabasket. Bolabasket merupakan olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan, bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket (keranjang) lawan. Olahraga ini dilakukan oleh 2 regu masing-masing terdiri dari 5 (pemain) setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjangnya sendiri kemasukan sedikit mungkin. Lapangannya terdiri dari tanah, atau lantai semen atau lantai papan, dibatasi oleh garis yang berbentuk empat persegi panjang berukuran 28mx15m (Imam Sodikun 1992:8).

Olahraga di sekolah seharusnya dikelola dengan profesional, mulai dari sarana dan prasarana yang di butuhkan hingga sisi metode latihan yang digunakan, kepengurusan yang terstruktur penentu prioritas salah satu jenis olahraga yang diminati oleh siswa. Salah satu jenis olahraga yang banyak diminati oleh kalangan remaja khususnya pelajar dan mahasiswa adalah permainan bolabasket.

Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan prestasi bola basket, maka pada tanggal 23 oktober 1951 didirikanlah persatuan basket ball seluruh indonesia (PERBASI). Sebagai ketuanya adalah Tonny When. Pada tahun 1955 perbasi dirubah kepanjangannya menjadi Persatuan Bola Basket seluruh Indonesia hingga sekarang. Bola basket kini telah berkembang hingga menjadi salah satu olahraga populer pada sekolah sekolah ataupun di universitas seluruh indonesia. Banyak klub bolabasket yang berdiri baik yang profesional maupun pemula (Abdul Rohim, 2010:2)

Olahraga bolabasket di Indonesia sudah dikenal sejak puluhan tahun yang lalu. Seiring berjalannya waktu, Tim Nasional Indonesia belum menunjukkan kualitasnya pada kancah Internasional, hal ini tidak beriringan dengan perkembangan bolabasket di Indonesia yang menyebar dengan pesat, perlu adanya pembinaan sejak dini kepada anak - anak yang gemar bermain bolabasket dan memiliki bakat. Di Indonesia, bolabasket semakin semarak dengan diselenggarakannya kompetisi dalam negeri yaitu di liga nasional dan turnamen – turnamen yang dilaksanakan baik antar klub maupun antar sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Dimana kompetisi nasional ini dapat dijadikan sebagai event dalam meningkatkan kualitas bolabasket tanah air. Terselenggaranya kompetisi tersebut, diharapkan akan mampu menghasilkan pemain - pemain handal yang dapat mengangkat prestasi bolabasket kita di tingkat nasional maupun internasional.

Dalam permainan bola basket menggiring bola (*dribble*) juga merupakan suatu usaha mengamankan bola dari rampasan lawan. Sebab dengan demikian ia dapat bergerak menjauhkan lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju. Dalam suatu pertandingan pada saat seorang pemain melihat jalan ke jalan

terbuka, maka ia dapat mengambil inisiatif melakukan menggiring bola (*dribble*) secara cepat sebelum lawan mengetahuinya. Hal tersebut merupakan suatu keuntungan sebab lebih baik berinisiatif melakukan tindakan cepat menggiring bola masuk ke ring basket daripada hanya untung-untungan menembak dari jarak jauh. Janganlah sekali-kali menembak jarak jauh selagi melihat di depan jalan lurus terbuka untuk menggiringnya (*mendribble*) ke basket. Dengan menggiring bola mendekati basket maka kemungkinannya masuk lebih banyak (Imam Sodikun, 1992:57).

Sebagian sumber Jurnal terdapat macam-macam latihan *dribble* bolabasket antara lain: adalah 1) *change of pace dribble*, 2) *low or control dribble*, 3) *high or speed dribble*, 4) *crossover dribble*, 5) *behind the back dribble*, 6) *between the legs dribble*, 7) *reverse dribble*. Salah satu sisi menarik dari permainan bola basket yaitu dilakukannya *dribbling* yang bervariasi baik arah dan kecepatannya untuk menerobos lawan dan selanjutnya memasukkan bola ke dalam keranjang. *Dribble* pada prinsipnya membawa bola dengan dipantulkan dengan satu tangan yang dilakukan dengan berjalan atau berlari. Berkaitan dengan *dribble* Arma Abdoellah (1981: 109) menyatakan, "*dribble* atau menggiring bola adalah suatu usaha untuk membawa bola ke depan". Pendapat lain dikemukakan A. Sarumpaet Zulfar Djazet, Parno dan Imam Sadikun (1992: 229) bahwa, "*dribble* bola diperbolehkan hanya dengan satu tangan kanan atau kiri saja dan secara bergantian antara tangan kanan dan kiri.

Berdasarkan pengertian *dribble* yang dikemukakan ketiga ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, *dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan memantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Hal terpenting dan harus diperhatikan dalam

melakukan *dribble* adalah melindungi bola agar bola tidak mudah direbut lawan. Seperti dikemukakan Wissle Hal (2000 : 95) bahwa, “Kemampuan mendribble dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan anda. Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh anda berada diantara bola dan lawan”. Dalam melakukan *dribble* tubuh mempunyai peran penting jika tangan yang digunakan mendribble lemah, maka tubuh berfungsi untuk melindungi bola. Oleh karena itu, pada saat mendribble bola, tubuh harus selalu diantara bola dan lawan. Hal ini dimasukdkan, Jika lawan akan merebut bola maka tubuh siap untuk menghalangi lawan. <http://www.sarjanaku.com/2012/02/teknik-bola-basket-serta-ukuran.html>

1.1.1 Cara melakukan dribble sebagai berikut:

1. Peganglah bola dengan kedua tangan yang relax, tangan kanan di atas bola, sedang tangan kiri menjadi tempat terletaknya bola.
2. Berdirilah seenaknya dengan kaki kiri agak sedikit di depan kaki kanan
3. Condongkan badan ke depan mulai dan pinggang.
4. Mulai pantulkan bola dengan tangan kanan, (sebagai permulaan sebaiknya mata masih melihat bola).
5. Gerakan lengan hampir sepenuhnya.
6. Jangan memukul bola dengan telapak_tangan, tetapi pantulkan (tekanan) dengan jari-jari dibantu dengan gerakan pergelangan tangan.
7. Jinakkan bola dengan sedikit mengikuti Bergeraknya ke atas sebentar dengan jari-jari dan pergelangan tangan, kemudian dipantulkan kembali.
8. Setelah rahasia gerak, watak dan irama dari pantulan dapat dirasakan (*get the feeling*) dengan sikap berdiri ditempat, mulailah dengan bergerak maju.
9. Mulailah jangan melihat bola, dan percepatlah gerak.

10. Kemudian menggiring dengan agak rendah, rendah, maju, mundur cepat, secepatnya, berliku, berkelok dengan rintangan dan lawan.

<https://sahabatselda.wordpress.com/tag/dribbling-bola-basket/>

Dari hasil observasi yang ada, metode pembelajaran teknik dasar bolabasket saat ini kurang menarik, contoh saat mengikuti pembelajaran (*dribble*) metode pembelajaran yang diajarkan cenderung kurang begitu di pahami bagi orang yang baru belajar bolabasket. Metode ceramah dan tanya jawab sudah biasa dilakukan bagi pelatih dalam memberikan materi dasar bolabasket.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan untuk memberikan suatu alat pengembangan yang nantinya akan mempermudah pemberian pembelajaran lewat aplikasi vidio fisual tentang *dribble*. Pembelajaran ini sangat penting sekali bagi calon individu yang mau belajar dalam teknik dasar bolabasket. Alat pengembangan ini dibuat dalam sebuah metodenya aplikasi bernama *SMART DRIBBLE BASKETBALL*. *Smart Basketbal Dribble* ini dapat membantu individu dalam memahami gambaran *dribble* yang nyata untuk mengambil keputusan saat dilapangan untuk menemukan kejadian yang sama yang dibuat oleh penulis. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul : **“Pengembangan Metode Latihan *Dribble Basketball* Pada Siswa Smp N 4 Pati 2018”**

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan judul di atas maka timbul suatu pemikiran dan permasalahan bagi penulis untuk meneliti masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Model Pengembangan Metode Latihan *Dribble Basketball* berbasis aplikasi ?
2. Bagaimana Hasil Pengembangan Media Metode Latihan *Dribble Basketball* berbasis aplikasi ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan pembuatan media pembelajaran *dribble* dengan *Smart Basketbal Dribble* sehingga dapat membantu individu dan bibit atlet dalam memahami tahapan tahapan didalam *dribble* yang sudah ada, kedalam bentuk metode video dengan gambaran yang gamblang atau mudah diterima kepada setiap individu yang melihatnya.

1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil yang akan didapat dari penelitian ini akan memberikan sumbangan maupun manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat membantu individu dalam memahami dan membuat gambaran untuk mencoba *dribble* dengan menggunakan *Smart Basketbal Dribble*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi individu penelitian ini memberikan wawasan tentang manfaat pembelajaran menggunakan *Smart Basketball Dribble* ini sehingga ketika individu menemukan kejadian yang sama dilapangan dapat mengambil keputusan dengan tepat dan cepat sesuai dengan pembelajaran yang ada.

2. Bagi pelatih hasil penelitian ini dapat membantu keefektifan dalam pembelajaran bolabasket.
3. Bagi peserta hasil penelitian ini dapat membantu peserta dalam mengingat dan dapat lebih mudah dipahami.

1.5 Hasil Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa *Smart Basketball Dribble* yang berisikan tentang kejadian video *dribble* yang sebenarnya di dalam lapangan yang dilakukan oleh siswi SMP N 4 Pati. Kejadian tersebut akan di video dan akan dikemas dalam sebuah aplikasi. Kejadian tersebut akan di video dan akan dikemas dalam bentuk VCD. Berikut latihan *dribble* yang akan di buat aplikasi adalah : 1) *change of pace dribble*, 2) *low or control dribble*, 3) *high or speed*, 4) *crossover*, 5) *behind the back*, 6) *between the legs*, 7) *reverse*.

1.6 Pentingnya Pengembangan

1.6.1 Bagi Peneliti

1. Sebagai modal dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar
2. kesarjanaan bidang studi pendidikan kepelatihan olahraga, S1 (PKLO).
3. Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi.

1.6.2 Bagi Penelitian Lanjutan

1. Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
2. Sebagai pertimbangan untuk peneliti pengembangan pembelajaran *dribble* bolabasket berbasis aplikasi.

1.6.3 Bagi PERBASI

1. Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran pelatihan bolabasket berbasis aplikasi.
2. Sebagai tolak akur dalam mencetak bibit bibit atlet baru yang berkualitas dalam dasar bolabasket (*dribble*).

1.6.4 Bagi Lembaga

1. Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan Universitas Negeri Semarang.
2. Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan pembelajaran *dribble* bolabasket berbasis aplikasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Penelitian dan pengembangan biasanya disebut pengembangan berbasis penelitian (*research and development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Menurut Sugiyono (2010:407) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Selanjutnya disebutkan bahwa prosedur penelitian dan pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) pengembangan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dan mencapai tujuan. Suharsimi Arikunto (2010:7) mengatakan bahwa penelitian pengembangan atau penelitian *developmental* adalah penelitian yang mengadakan percobaan dan penyempurnaan. Sehingga dari pengertian dari pakar di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang melakukan percobaan dan penyempurnaan sehingga dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan agar pengetahuan yang sudah ada dapat dikembangkan lagi.

2.1.1 Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan menurut (Sukmadinata N.S. 2005:164) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas tentang definisi dari penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian

pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang baru maupun menyempurnakan produk sebelumnya untuk memperoleh produk yang lebih baik.

Metode penelitian dan pengembangan menurut sugiyono (2010:407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Sehubungan dengan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang melakukan cara percobaan dan penyempurnaan sehingga dapat dipahami dan diperdalam pengetahuannya agar pengetahuan yang sudah ada dapat dikembangkan lagi.

2.1.2 BolaBasket

Bolabasket adalah salah satu olahraga paling populer didunia. Penggemarnya berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, *dribbel* dan *rebound*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (Jon Oliver, 2007). Sehubungan dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain, dengan cara dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan, atau dipantukan ke segala arah sesuai peraturan dan memiliki tujuan utama mencetak angka

sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan serta mencegah tim lawan mencetak angka.

2.1.3 Kemajuan Teknologi

Sejak dulu teknologi sudah ada atau manusia sudah menggunakan teknologi. Seseorang menggunakan teknologi karena manusia memiliki akal dan pikiran. Dengan akalnya ia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih aman dan sebagainya. Perkembangan teknologi terjadi karena seseorang menggunakan akalnya dan pikirannya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya.

Di Negara-negara yang sedang berkembang, tentunya memerlukan begitu banyak hal untuk mendukung perkembangan negara mereka. Negara-negara tersebut saling meningkatkan berbagai kemampuan mereka dalam segala aspek kehidupan masyarakat seperti pada aspek pertanian serta industri. Kemudian, selain itu mereka juga mengadakan investasi dalam aspek kesehatan masyarakat.

https://www.kompasiana.com/arozisokhi_azjava/dampak-perkembangan-teknologi-informasi_5517b539a333115107b65fc3

1. Pengertian Teknologi.

Kata teknologi harfiah berasal dari bahasa "texere" yang berarti menyusun atau membangun. Sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada penggunaan mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pengertian Informasi

Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno informacion (tahun 1387) yang diambil dari bahasa Latin informationem yang berarti "garisbesar, konsep, ide". Informasi merupakan kata benda dari informare yang berarti aktivitas dalam "pengetahuan yang dikomunikasikan"

Informasi menurut *Gordon B. Davis* adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerima dan mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

3. Pengertian Teknologi Informasi

Dari pengertian kedua kata tersebut, pengertian dasar Teknologi Informasi adalah menyusun data yang telah diolah untuk mengambil suatu keputusan oleh penerima informasi tersebut. Secara mudahnya teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses imasi dari bagian pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut akan lebih cepat.

Pada awal sejarah, manusia bertukar informasi melalui bahasa. Maka bahasa adalah teknologi. Bahasa memungkinkan seseorang memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain. Setelah itu teknologi penyampaian informasi berkembang melalui gambar. Dengan gambar jangkauan informasi bisa lebih jauh. Gambar ini bisa dibawa-bawa dan disampaikan kepada orang lain. Selain itu informasi yang ada akan bertahan lebih lama. Beberapa gambar peninggalan jaman purba masih ada sampai sekarang sehingga manusia sekarang dapat (mencoba) memahami informasi yang ingin disampaikan pembuatnya. Kemudian, teknologi percetakan memungkinkan pengiriman informasi lebih cepat lagi. Teknologi elektronik seperti radio, tv, komputer mengakibatkan informasi menjadi lebih cepat tersebar di area yang lebih luas dan lebih lama tersimpan. Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk mengolah data (memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data) untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Pada zaman modern yang semakin maju ini komputer telah mengalami evolusi sehingga sudah mencapai generasi kelima yang telah

melahirkan generasi baru yaitu terjadinya penggabungan antara Teknologi Komputer dan Komunikasi sehingga sering di sebut sebagai Teknologi Informasi yang dibuat untuk membantu menyelesaikan berbagai masalah dengan mudah dan cepat.

https://www.kompasiana.com/arozisokhi_azjava/dampak-perkembangan-teknologi-informasi_5517b539a333115107b65fc3

2.1.4 Dribble Bola Basket

Dribble adalah teknik paling dasar dari permainan bola basket. Untuk dapat mendribble bola dengan baik, skill tersebut harus terus dilatih, karena kemampuan *dribble* yang baik akan berdampak pada penguasaan bola yang baik pula.

Menggiring bola adalah membawa bola dengan jalan memantul-mantulkan pada lantai dengan tujuan untuk menyusup atau mendekati basket lawan . Untuk tujuan menyusup atau menghindari lawan maka kita harus menggiring bola serendah mungkin, dan untuk mendekati basket secepat-cepatnya kita harus menggiring bola lebih tinggi.

Macam macam latihan dribble bola basket :

- 1) ***Change of pace dribble*** – Dribble ini adalah yang paling umum dalam bolabasket dan digunakan untuk membuat pemain bertahan berfikir bahwa pelaku dribble akan memperlambat atau mempercepat tempo dribble.
- 2) ***Low or control dribble***- Dribble ini adalah yang paling umum dalam bolabasket dan digunakan untuk membuat pemain bertahan berfikir bahwa pelaku dribble akan memperlambat atau mempercepat tempo dribble.
- 3) ***High or speed dribble***- Ketika pemain berada di lapangan terbuka dan harus bergerak secepatnya dengan bola, maka ia akan menggunakan

dribble ini. Ketika berlari dengan cepat, pemain akan mendorong bola di depannya dan membiarkannya melambung ke atas setinggi pinggulnya. Tangan yang mendribble tidak berada di atas bola melainkan di belakang bola.

- 4) **Crossover dribble** – Yaitu mendribble bola dengan memindahkan bola dari tangan yang satu ke arah tangannya yang lain. Gerakan ini sangat bagus untuk memperdaya pemain bertahan. Namun bola bisa dicuri bila tidak dilakukan dengan baik, karena bola tidak terjaga.
- 5) **Between the legs dribble** – Dribble ini adalah cara yang cepat untuk memindahkan bola dari satu tangan ke tangan yang lain melewati sela kaki. Digunakan ketika pen-dribble dijaga dengan ketat atau ingin mengganti arah.
- 6) **Behind the back dribble** – Jenis dribble ini digunakan ketika pemain mengganti arah supaya terbebas dari pemain bertahan. Bola digerakkan dari satu sisi tubuh ke sisi tubuh yang lain dengan mengayunkannya di belakang tubuh.
- 7) **Reverse dribble** – Dribble ini dikenal juga dengan nama spin dribble atau rol dribble. Dribble ini dilakukan untuk mengganti arah dan memantulkan bola dari satu tangan ke tangan yang lain ketika dijaga dengan ketat. Dribble ini harus dilakukan dengan cepat saat pen-dribble mendorong bola ke lantai dan berputar

[.http://tugaskitasekolah.blogspot.co.id/2015/03/teknik-drible-permainan-bola-basket.html](http://tugaskitasekolah.blogspot.co.id/2015/03/teknik-drible-permainan-bola-basket.html)

2.2 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

(Sumber : Penelitian, 2018)

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

5.1 Kajian Prototipe Produk

Salah satu jenis olahraga yang sedang populer dan banyak diminati oleh kalangan remaja khususnya pelajar dan mahasiswa di luar ataupun dalam negeri saat ini adalah permainan bolabasket. Banyak klub bolabasket yang berdiri baik profesional maupun pemula. Bolabasket mendapat perhatian yang besar dikalangan masyarakat.

Suatu pertandingan bolabasket yang memimpin jalannya permainan adalah wasit. Seorang wasit yang baik selalu memahami peraturan dan berani menerapkan serta dapat mengambil keputusan secara tepat. Pada pertandingan di daerah sampai nasional masih banyak terjadi protes – protes yang dapat merugikan salah satu tim. Keputusan yang kurang tepat dari wasit sering menimbulkan protes – protes yang dilakukan oleh para pelatih. Pada penataran perwasitan bolabasket masih menggunakan model pembelajaran yang tradisional sehingga para peserta penataran kurang begitu memahami tentang apa yang diberikan oleh penatar. Peserta hanya belajar dari buku yang diberikan pada saat penataran.

Pengembangan media pembelajaran *dribble* bolabasket dengan model aplikasi dapat memudahkan peserta untuk belajar memahami tentang materi *dribble* bolabasket. Dalam penelitian ini penulis merancang sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Smart Basketball Dribble* yang mencakup berbagai latihan *dribble* sesuai dengan buku panduan buku bolabasket dan nantinya akan dikemas dalam bentuk alamat atau link aplikasi

[https://drive.google.com/file/d/1mwRP2Zla3RYe9kMGRDQDfVsQ38rtKYIS/view?](https://drive.google.com/file/d/1mwRP2Zla3RYe9kMGRDQDfVsQ38rtKYIS/view?usp=sharing)

[usp=sharing](#). Cara mengunduh : 1.) Buka Google, 2.) masukkan alamat atau link aplikasi *dribble* (*Smart Basketball Dribble*), 3.) unduh. Sehingga peserta penataran *dribble* bolabasket dapat memilih menu – menu khususnya *dribble* sesuai dengan kebutuhan peserta. Produk ini sebelumnya juga telah ditinjau oleh 3 ahli pelatih bolabasket. Ketiga ahli pelatih bolabasket yaitu Yuliandri Billy Ardendy ahli 1 adalah termasuk salah satu pelatih basket lisensi FIBA, Dicki Satria Nugraha ahli 2 adalah pelatih basket sekaligus ketua 1 PERBASI wilayah Pati, Dwi Nurcahyo ahli Pelatih 3 adalah pelatih basket aktif. Ketiga pelatih tersebut mendukung dengan adanya penelitian yang dibuat oleh penulis, karena ketiga pelatih ini juga melihat masih banyaknya bibit atlet yang perlu mendapatkan pengetahuan tambahan dalam pengambilan keputusan terutama kejadian *dribble*. Hal ini tentu akan merugikan tim dalam bertanding karena *dribble* salah satu kunci jalannya permainan bolabasket.

Pengembangan media pembelajaran *dribble* dengan model aplikasi ini juga melalui tahapan-tahapan tertentu yang meliputi tinjauan ahli pelatih bolabasket, uji coba kelompok kecil (5 sampel) dan uji coba kelompok besar (10 sampel). Tahapan-tahapan tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran *dribble* dengan model aplikasi ini benar-benar layak digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meminimalkan kesalahan individu atau bibit atlet yang perlu mendapatkan pengetahuan tambahan dalam pengambilan keputusan terutama kejadian *dribble*..

Terdapat beberapa revisi yang diberikan ahli bidang perwasitan bolabasket terhadap produk sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil, antara lain:

1. Posisi pengambilan video keseluruhan diulang, supaya dapat dipahami oleh pelatih maupun bibit atlet (individu).
2. Posisi sampel peraga dribble kurang jelas dalam pengambilan keputusan *dribble*, posisi pengambilan gambar harus tepat dan efektif .
3. Video yang diambil kurang jelas, sebaiknya diperbaiki dalam mengambil video serta di tambah arah tanda.

Beberapa revisi yang diberikan para ahli pelatih bolabasket terhadap produk yang dikembangkan penulis setelah uji coba kelompok kecil, antara lain:

1. Kejadian *high or speed* kurang jelas, harus lebih diperjelas pada gerakan *high or speed* .
2. Kejadian *dribble* ditempat diperbaiki, pada saat melakukan kejadian *dribble* ditempat sampel peraga kurang aktif, dan Kejadian *riserve* kurang jelas, kejadian *riserve* kurang sesuai dengan prinsip *dribble* bolabasket.
3. Diberkani tambahan arah panah untuk memperjelas setiap arah gerakan.

Revisi yang diberikan para ahli bidang bolabasket terhadap produk yang dikembangkan penulis setelah uji coba kelompok besar, yaitu:

1. Diberkani tambahan arah panah keseluruhan, untuk memperjelas gerakan dan dapat lebih mudah dipahami.
2. Diberi judul dalam vidiokombinasi, supaya memperjelas dalam memahami pembelajaran *dribble* .
3. Pengulangan video diperjelas, supaya dapat dipelajari dengan mudah dan jelas.

Menurut para ahli pelatih bolabasket, pengembangan media pembelajaran *dribble* dengan model aplikasi sudah baik dan sesuai dengan prinsip *dribble* bolabasket. Persentase rata-rata keseluruhan dari penilaian 3 ahli *dribble*

bolabasket sebelum uji coba kelompok kecil sebesar 72,85% dan setelah uji coba kelompok besar sebesar 91,51%. Kesimpulan dari hasil data tersebut adalah pengembangan media pembelajaran *dribble* dengan menggunakan model aplikasi layak untuk digunakan.

5.1.1 Kelebihan Produk

1. Dengan menampilkan video – video kejadian akan lebih mudah dipahami.
2. Bibit atlet dapat lebih cepat dalam mengambil keputusan.
3. Produk yang dikemas dalam VCD dapat dilihat secara berulang-ulang dan kapanpun. Hal ini dapat membuat orang yang mempelajarinya lebih paham.

5.1.2 Kekurangan Produk

1. Kejadian dalam produk ini kurang bervariasi, sehingga pelatih dan calon bibit atlet kurang mendapatkan pembelajaran secara maksimal.
2. Kejadian – kejadian *dribble* dalam produk ini kurang natural dalam melakukannya.

5.2 Saran

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran sehubungan dengan produk yang dikembangkan. Supaya penelitian yang akan datang bisa lebih baik lagi, beberapa saran yang diberikan penulis adalah:

1. Macam – macam video diperbanyak supaya wawasan lebih luas.
2. Pengembangan *aplikasi* ini hanya sampai pada pembuatan produk, sebaiknya dikembangkan lagi dengan melakukan penelitian mengenai efektivitas produk.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan media pembelajaran *dribble* dengan model aplikasi *dribble* bolabasket.

Daftar pustaka

- Abdoellah, Arma. (1996). *Pendidikan Jasmani Adaptif*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Akademik.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg. W.R. & Gall, M.D. (1983) *Educational Research: An Introduction*, New York: Longman.
- https://www.kompasiana.com/arozisokhi_azjava/dampak-perkembangateknologi-informasi_5517b539a333115107b65fc3
- https://www.kompasiana.com/arozisokhi_azjava/dampak-perkembangateknologi-informasi_5517b539a333115107b65fc3
- <http://tugaskitasekolah.blogspot.co.id/2015/03/teknik-drible-permainan-bola-basket.html>
- <http://www.sarjanaku.com/2012/02/teknik-bolabasketserta ukuran.html>
- <https://sahabatsejda.wordpress.com/tag/dribbling-bola-basket/>
- Imam Sodikun. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud
- Jon Oliver. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. Jakarta: Inisiasi Pers.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta