



**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI “*TRICKY TRICK SHOOTING BASKETBALL*” BERBASIS AUDIOVISUAL  
UNTUK PERMAINAN BOLABASKET**

**SKRIPSI**

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

oleh

**Muhammad Rizki Salsa Shobrina**

**NIM. 6301416007**

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## ABSTRAK

M. Rizki Salsa Shobrina 2020. **Pengembangan Media Aplikasi “Tricky Trick Shooting Basketball” Berbasis Audiovisual untuk Permainan Bolabasket.** Skripsi. Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Universitas Negeri Semarang. Priyanto.

Semakin dengan pesatnya perkembangan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi di zaman sekarang. Dibutuhkan suatu media yang dapat membantu atlet untuk berlatih mandiri secara rutin diluar jadwal latihan. Tujuan penelitian ini yaitu (1) mengembangkan media aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball* (2) mengetahui kelayakan media aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball* sesuai penilaian validator.

Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development*, dengan data kualitatif dan kuantitatif. Menggunakan konsep yang dikemukakan oleh Borg and Gall dengan sepuluh tahapan penelitian. Menggunakan sampel untuk data skala kecil sebanyak 6 sampel dan untuk data skala besar 12 sampel, dengan menggunakan instrumen berupa kuesioner berisikan 20 pertanyaan dan tabel saran perbaikan.

Hasil Akhir dari pengembang ini adalah suatu media aplikasi yang digunakan untuk membantu atlet dikala atlet ingin berlatih secara mandiri tanpa pelatih, bisa dengan melihat drill yang ditampilkan pada aplikasi tersebut. Hasil data skala kecil diperoleh data sebesar 77,5% dengan kategori baik dan data skala besar diperoleh data sebesar 91,25% dengan kategori baik.

Disimpulkan bahwa media aplikasi ini layak untuk digunakan dengan saran untuk aplikasi ini dikembangkan menuju berbasis android/IOS dan ditambah lagi drill latihan yang lebih bervariasi

**Kata kunci : media aplikasi, shooting, bolabasket**

## ABSTRACT

M. Rizki Salsa Shobrina 2020. ***The development of application media of audiovisual-based tricky trick shooting basketball for basketball game.*** Skripsi. Sport coaching education. Priyanto

*As the increasingly rapid development of science and technology nowadays. It is needed a media which can help the athletes to train indepently in a regular time outside their training schedule. The objektivies of this research are 1. Improving tricky trick shooting basketball application. 2. Knowing the appropriateness of tricky trick based on validator ratings*

The researcher used research and development research method with qualitative and quantitative data. Using the concept that was given by Borg and Gall with 10 stages of research. Using 6 samples as the small scale data and 12 samples as the large scale data, by using instrument in the form of questionnair which consist of 20 questions and improvement suggestion table.

The final conclusion of this development is a media application which is used to help athletes when they want to train independently without any couch, they can see the drill which are shown in the apllication. The result of small scale data is obtained that 77,5% with good categories and large scale data is obtained that 91,25 with good categories.

It can be concluded that this application media is suitable to be used with suggestions that this application is developed to android/ios based and added with more varied drill training.

***Keyword : application media, shooting, basketball***

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul :**“Pengembangan Media Aplikasi Tricky Trick Shooting Basketball Berbasis Audiovisual untuk Permainan Bolabasket.”**.

Disusun oleh:

Nama : M. Rizki Salsa Shobrina

NIM : 6301416007

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga/ S1

Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing pada tanggal 29 Mei 2020 untuk diajukan pada Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.


Menyetujui,

Ketua jurusan PKO

Sri Haryono, S.Pd, M.Or.  
NIP. 196911131998021001

Pembimbing

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

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawahini, Saya :

Nama : M. Rizki Salsa Shobrina

NIM : 8301416007

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan


Judul Skripsi : Pengembangan Media Aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball* Berbasis Audiovisual untuk Permainan Bolabasket

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumber sesuai dengan tata cara pengutipan.

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

Semarang, 29 Mei 2020

Yang menyatakan,



M. Rizki Salsa Shobrina

NIM.8301416007

## PENGESAHAN

Skripsi atas nama M. Rizki Salsa Shobrina NIM 6301416007 Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga judul Pengembangan Media Aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball* Berbasis Audiovisual untuk Permainan Bolabasket telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 10 Juni 2020

### Panitia ujian

Ketua



Prof. Dr. Tandiyo Rahayu, M.Pd.  
NIP.19610320.198403.2.001

Sekretaris

Dr. Hadi, M.Pd.  
NIP.19790311.200604.1.001

### Dewan Penguji

1. Purwono Sidik Permono, S.Pd., M.Pd. (Penguji 1)  
NIP.19880316.201504.1.002

2. Drs. Kriswantoro, M.Pd.  
NIP. 19610630.198703.1.003

(Penguji 2)

3. Priyanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198006.19200501.1.001

(Penguji 3)

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

- Hidup adalah timbal balik (M Rizki Salsa Shobrina)
- Perjuangan adalah pelaksanaan kata-kata. (Adi Yuswanto-Pelatih SMA N 1 Jepara)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya.
2. Kedua orangtua saya bpk. Suyanto dan ibu Zubaidah
3. Kedua kakak kandung saya Achmad Fatchul Mufarikhin dan Isni Mafruchatunnisa
4. Universitas Negeri Semarang, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga senantiasa selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., kepada keluarganya, para sahabat, dan para pengikutnya yang beriman.

Keberhasilan penulis dalam menyusun skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball* Berbasis Audiovisual untuk Permainan Bolabasket” mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan Pendidikan kepelatihan olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
4. Priyanto, S.Pd., M. Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ilmu, petunjuk, dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan pada khususnya dan dosen Universitas Negeri Semarang pada umumnya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Seluruh staf tata usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun skripsi.



7. Mahasiswa PKO 2017 yang telah membantu dalam penelitian uji skala kecil dan siswa peserta ekstrakurikuler bolabasket SMA N 1 Jepara yang telah membantu dalam penelitian uji skala besar.
8. Teman-teman PKO 2016 yang menjadi rekan belajar selama perkuliahan dan sebagai salah satu motifator.
9. Kedua orangtua saya yang senantiasa mendidik, membimbing serta mendoakan disegala keadaan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian yang penulis tidak bisa sebutkan satu per satu.

Atas segala bantuan dan pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis, semoga menambah timbangan amal baik di akhirat kelak dan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Semarang, 29 Mei 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK.....	i
ABSTRACT .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Pengembangan.....	5
1.4 Manfaat Pengembangan.....	6
1.5 Spesifikasi Produk .....	6
1.6 Pentingnya pengembanga .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR</b>	
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1.1 Permainan Bolabasket .....	8
2.1.2 Teknik Dasar <i>Shooting</i> Bolabasket .....	9
2.1.3 Hakekat Latihan .....	13
2.1.4 Pengembangan IPTEK (Ilmu pengetahuan dan Teknologi) .....	14
2.1.5 Media Aplikasi <i>Tricky Trick Shooting Basketball</i> .....	15
2.2 Penelitian yang Relevan .....	17
2.3 Kerangka Berpikir .....	17
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	19
3.2 Prosedur Pengembangan .....	19
3.2.1. Potensi dan Masalah .....	20
3.2.2 Pengumpulan Data .....	20
3.2.3 Desain Produk Awal.....	21
3.2.4 Validasi Desain .....	21
3.2.5 Revisi Produk Awal.....	21
3.2.6 Uji Coba Kelompok Kecil .....	22
3.2.7 Revisi produk.....	22
3.2.8 Uji Cob Kelompok Besar.....	22
3.2.9 Revisi Produk Akhir .....	22
3.2.10 Roduk Masal .....	22
3.3 Uji Coba Produk.....	23
3.3.1 Desain uji coba produk.....	23
3.3.2 Subjek uji coba.....	23
3.4 Rancangan produk.....	25
3.5 Jenis data .....	25
3.6 Instrumen pengumpulan data.....	26
3.6.1 Kuesioner Ahli.....	26
3.6.2 Kuesioner Sampel .....	27

3.6.3 Uji Validitas.....	28
3.7 Analisis data.....	29
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Validasi Ahli.....	31
4.2 Data validasi ahli.....	31
4.2.1 Data Validasi Ahli Materi.....	31
4.2.2 Data Validasi Ahli Media.....	36
4.3 Revisi produk.....	40
4.4 Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Skala Kecil.....	40
4.5 Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Skala Besar.....	45
4.6 Prototipe Produk.....	50
4.6.1 Deskripsi produk.....	50
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kajian prototipe produk.....	56
5.1.1 Kelebihan Produk.....	57
5.1.2 Kekurangan Produk.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-Kisi Ahli Media .....	25
3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi .....	26
3.3 Kisi-Kisi Sampel.....	27
3.4 Skor Jawaban Kuesioer Sampel .....	27
3.5 Klasifikasi Presentase.....	30
4.1 Data Hasil Penilaian 2 Ahli Materi .....	31
4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media .....	36
4.3 Saran Perbaikan Para Ahli.....	40
4.4 Hasil Data Penilaian Uji Kelompok Kecil .....	40
4.5 Hasil Data Penilaian Uji Kelompok Besar.....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Lay Up</i> dalam Permainan Bolabasket .....	10
2.2 <i>Set Shoot</i> dalam Permainan Bolabasket.....	11
2.3 <i>Jump Shoot</i> dalam Permainan Bolabasket .....	11
2.4 <i>Free Throw</i> dalam Permainan Bolabasket .....	12
2.5 <i>Hook Shoot</i> dalam Permainan Bolabasket.....	13
2.6 Tampilan Desain Awal Aplikasi .....	16
2.7 Tampilan Menu Desain Awal .....	16
3.1 Langkah-Langkah Metode Penelitian <i>R&amp;D</i> .....	19
4.1 Tampilan Awal Aplikasi .....	52
4.2 Tampilan Menu Aplikasi.....	52
4.3 Tampilan Menu Latihan <i>Shooting</i> .....	53
4.4 Tampilan Menu Latihan <i>Lay Up</i> .....	53
4.5 Tampilan Menu Latihan <i>Jump Shoot</i> .....	54
4.6 Tampilan Menu Latihan <i>Three Point</i> .....	54
4.7 Tampilan Video pada Aplikasi.....	55
4.8 Tampilan Pengaturan <i>Backsound</i> .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
1. Usulan Topik skripsi.....	60
2. SK Pembimbing.....	61
3. Pengesahan Proposal Skripsi.....	62
4. Surat Izin Penelitian.....	63
5. Surat Balasan Penelitian.....	64
6. Dokumentasi.....	65
7. Lisensi Pelatih.....	66
8. Data Kuesioner Sampel dan Penilaian Ahli.....	67
9. Kuesioner Penilaian Ahli.....	69
10. Kuesioner Sampel.....	77
11. Buku Panduan Penggunaan Produk.....	80

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang menggunakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a receiver*). Beberapa media juga bisa dijadikan sebagai alat media pengajaran jika dapat pesan dalam membentuk atau membuat dan mencapai tujuan pembelajaran. Harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode (*method*). Media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Adam, 2014: 614). Pada umumnya sekolah saat ini memberikan materi penjasorkes sudah mulai menggunakan media teknologi agar siswanya dapat mudah menerima materi dari pengajar atau guru, akan tetapi belum memanfaatkan dan menggunakan media teknologi. (Adam, 2014: 613). Begitu juga dengan pelatihan bolabasket bisa juga menerapkan latihan dengan media teknologi agar tercapai prestasi yang diinginkan.

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Keolahragaan Nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan Nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntunan perkembangan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian

proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 03 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional).

Bolabasket adalah permainan bola besar yang menggunakan kecepatan kaki dan tangan serta kesiapan seluruh aspek tubuh dalam waktu yang tepat dengan koordinasi yang baik. (Kosasih, 2008: 11). Berbeda dengan R. Harja Jaladri dalam (Rahmat Iqbal, Irfan Zinat Achmad 2019: 49) menjelaskan bahwa permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk memasukan kekeranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan memasukan bola, dimana dalam permainan ini dikontrol oleh wasit, petugas meja dan seorang *commissioner*, jika ada. Namun pada dasarnya permainan bolabasket memiliki makna yang sama yakni salah satu cabang olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang saling berlawanan dengan masing masing tim terdiri dari 5 pemain bertujuan mencapai kemenangan dengan mencetak angka dengan cara memasukkan bola ke ring lawan. Menurut Bakhit dalam (Nurdian Ahmad, 2016: 129) *basketball is considered one of the sports games which are include in the physical education approaches in schools that use a group of varios skill such as passing, receiving, dribbling and shooting*. Terkait dari pendapat diatas banyak terdiri dari bermacam-macam teknik yang harus di kuasai oleh pemain bolabasket terutama yang sangat penting adalah *shooting, passing dan dribbling* karena dari berberapa teknik tersebut merupakan modal dasar dalam permainan bolabasket.

*Shooting* adalah usaha memasukan bola ke keranjang yang dilakukan dengan satu tangan atau dua tangan, dimana saat bola ditembakkan ke keranjang basket



dengan bantuan dorongan, lengan (siku), badan dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan. (Nurdian Ahmad, 2016: 129). Menurut Danny Kosasih (2008: 50-52) macam macam *shooting* dalam permainan bola basket ada 4 yaitu *lay up shoot*, *set and jump shoot*, *free throw shoot*, *three point shoot*. Agar memperoleh presentase yang tinggi dalam *shooting* pemain harus melakukan latihan *shooting* di beberapa titik. Untuk pemula, lakukanlah latihan *shooting* dititik yang dekat dengan ring. Dengan prinsip 3D (*do it right, do it quickly, do it at the right time*) penjelasan diatas menurut Danny Kosasih (2008: 46). Akurasi tembakan baik tercipta dari adanya latihan tembakan yang rutin dengan variasi latihan agar tidak muncul rasa bosan saat melakukan latihan. Latihan *shooting* bisa menarik jika dikemas dengan cara yang benar.

Harsono dalam (Nurdian Ahmad, 2016: 128) menyatakan bahwa pelatihan adalah proses yang sistematis dari berlatih atau bekerja yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan kian hari kian menambah beban pelatihan atau pekerjaannya tujuan dan kebutuhan cabang olahraga. Pelatihan sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas dan mutu pemain agar atlet mencapai prestasi yang maksimal sesuai cabang olahraga masing masing atlet. Pelatihan merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang mempunyai tujuan untuk melakukan gerakan secara matang, terampil dan otomatisasi. setiap kegiatan pelatihan diperlukan pembebanan sesuai dengan kemampuan atlit, supaya dari pembebanan seorang atlet mempunyai motivasi apa yang diinginkan bisa tercapai. Latihan dengan audiovisual sudah sering dilakukan oleh pelatih zaman sekarang dan peneliti juga sering mendapatkan pelatihan dalam kesehariannya dengan

metode audiovisual. Salah satu contohnya dengan menonton bentuk-bentuk latihan tim besar sebagai referensi variasi latihan.

Metode audiovisual (video) yang berdurasi pendek dan berbasis internet belakangan ini menjadi *trend* dan senjata ampuh dalam mengakses wawasan dan pengetahuan khususnya di bidang olahraga. Dari mulai tampilannya yang menarik, mudah diakses dan mudah untuk diaplikasikan menjadi pemikat utama masyarakat ketimbang membaca buku. Penyebaran video ini pun lebih dipermudah dengan adanya situs jejaring sosial yang hampir dimiliki oleh semua kalangan masyarakat. (Dewi, Damayanti, Fitri, & Ugelta, 2018: 41). Namun dengan adanya penelitian ini para atlet diharapkan bisa sedikit menghemat biaya dalam mengakses aplikasi ini karena dengan hanya men-*download* atau menyalin saja sudah bisa belajar secara mandiri aplikasi berbasis audiovisual yang berisikan menu-menu latihan permainan bolabasket khususnya teknik *shooting*.

Hasil pencarian peneliti diaplikasi *Play Store* sebagai wadah untuk mencari berbagai macam aplikasi menghasilkan bahwa banyak aplikasi pendukung dalam permainan bola basket. Namun dibelum ditemukan secara spesifik aplikasi untuk latihan teknik *shooting*. Adapun aplikasi yang ada dihasil pencarian tersebut adalah aplikasi untuk secara keseluruhan membahas permainan bolabasket, *scoreboard* untuk pencatat waktu, *tactical board* untuk pelatih.

Sebenarnya asosiasi NBA sudah membuat *channel youtube* untuk tutorial berbagai macam teknik dasar permainan bolabasket namun semua itu harus diakses secara *online*. Disini peneliti ingin mengembangkan dari hasil observasi yang dilakukan tersebut sehingga menghasilkan pengembangan yang sederhana namun dapat membantu peningkatan prestasi atlet bolabasket.

Berdasarkan yang telah dipaparkan peneliti diatas, maksud dari penelitian ini adalah untuk memudahkan para pemain bolabasket agar tetap bisa belajar sekaligus berlatih mandiri dengan bantuan aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" yang berbasis audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan fenomena pada zaman sekarang yang telah berkembang menuju era digital. Terlebih para pemain bolabasket bisa berlatih mandiri saat diluar waktu latihan rutin. Karena kunci untuk menjadi pemain bola basket yang hebat adalah berlatih secara rutin dan berlanjut. Aplikasi ini juga tersusun berdasarkan tingkat kesulitan dari yang paling dasar hingga paling sulit untuk melakukan teknik *shooting* pada permainan bolabasket. Aplikasi ini sama halnya sekarang banyak sekali aplikasi seperti misalnya "*fitness/workout at home*" dimana masyarakat bisa berlatih untuk dirinya sendiri dirumah tanpa bantuan *personal trainer*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi media untuk para atlet bisa mengembangkan potensi dirinya untuk meraih prestasi dibidang bolabasket.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan peneliti diatas dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana menghasilkan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" dalam membantu proses latihan?
2. Bagaimana mengetahui kelayakan dari media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" ?

### 1.3 Tujuan pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" ini adalah

1. Menghasilkan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" yang dapat membantu para pemain dalam proses latihan
2. Mengetahui media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" yang layak digunakan dalam membantu para pemain dalam proses latihan

### 1.4 Manfaat Pengembangan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat berbagai pihak. Adapun manfaat pengembangan penelitian ini adalah :

#### 1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para pemain bolabasket dalam pemahaman dan pengetahuan pemain mengenai *shooting* dalam bolabasket serta menjadikan acuan penelitian yang lain dengan objek yang sama.

#### 2. Manfaat praktis

Diharapkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat membantu para pemain bolabasket berlatih secara mandiri dan individu diluar jam latihan

### 1.5 Spesifikasi Produk

Produk dari pengembangan teknologi yang sedang diteliti oleh penelii ini dinamakan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" berbasis audiovisual (video). Produk ini diberi nama "*tricky trick shooting basketball*" karena konten didalamnya berisikan video yang mengajarkan bagaimana kita dapat belajar trik menguasai teknik dasar *shooting* dari yang paling dasar hingga yang sulit. Semuanya sudah tersusun dengan rapih di sertai video yang di perlambat atau

(*slow motion*) dan diberikan detail penjelasan dengan grafis yang menarik agar dapat dipelajari dengan mudah dan atlet tertarik untuk mempelajarinya. Karena prinsip latihan untuk anak zaman sekarang adalah menarik dan tidak membosankan. Media aplikasi ini berisikan teknik dasar pada *shooting* bolabasket yang menjadi faktor utamanya adalah prinsip B.E.E.F atau *balance, eyes, elbow, follow through*. Prinsip tersebut sangat penting dilatih agar akurasi tembakan tetap terjaga. Kemudian macam macam teknik dasar *shooting* yang terdapat dalam media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" ini adalah *lay up* yang terdiri dari 4 macam macam contoh *lay up* dengan langkah-langkah untuk mempermudah latihan, teknik lanjutan *3 point shoot* terdapat 9 *drill* variasi latihan yang menarik untuk dilakukan dan yang terakhir teknik lanjutan *jump shoot* yang terdiri dari 9 *drill* variasi latihan juga.

### **1.6 Pentingnya Pengembangan**

Perkembangan teknologi sangat penting dalam kehidupan, TIK merupakan segala sesuatu apapun yang dapat membantu manusia dalam penyampaian dan penyebarluasan dengan menggunakan media. Teknologi dapat meningkatkan kinerja serta memungkinkan semua kegiatan dapat terselesaikan dengan cepat, tepat, akurat dan meningkatkan produktifitas kerja karena teknologi menghasilkan kualitas dan sangat relevan baik untuk keperluan pribadi, bisnis, kesehatan, hobi, dan rohani maupun pemerintahan.

Perkembangan teknologi juga menjadi salah satu faktor yang dapat menjadikan olahraga Indonesia menjadi lebih baik. Diharapkan pula pengembangan teknologi dibidang olahraga juga dapat membantu maju dan berkembangnya prestasi olahraga itu sendiri

Inovasi dari pengembangan yang dilakukan peneliti dengan membuat media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" juga diharapkan bisa membantu memberikan kontribusi lebih terhadap kemajuan bolabasket di Indonesia yang akhir-akhir ini sedang berkembang pesat prestasinya. Semua berawal dari pembinaan sejak dini hingga pengembangan bakat yang dilakukan dengan baik dan benar.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERFIKIR

#### 2.1 Kajian Pustaka

##### 2.1.1 Permainan Bolabasket

Bolabasket adalah olahraga tim atau kelompok yang digunakan oleh 12 orang untuk masing-masing tim dimana 5 orang bermain sebagai pemain inti dan 7 orang pemain cadangan. Didalam olahraga bolabasket ada beberapa teknik dasar permainan bolabasket yaitu teknik dasar mengoper bola (*passing*), teknik dasar menerima bola, teknik dasar menggiring bola (*Dribbling*), teknik dasar menembak (*shooting*), teknik dasar olah kaki (*footwork*), teknik dasar salah satu kaki jadi poros (*pivot*) merupakan pengertian permainan bolabasket menurut Ahmadi dalam (Bagoes Adam Setyo Budi, 2016: 613).

Sedangkan menurut Susanto dalam (I Made Andika Bayu, 2019: 53) bolabasket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atau dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Olahraga ini biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Olahraga basket relatif mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola. Official Basketball Rules (2018: 4) juga menjelaskan bahwa bolabasket dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing terdiri 5 pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

### 2.1.2 Teknik Dasar *Shooting* dalam Permainan Bolabasket

Teknik Menembak (*Shooting*) menurut Nuril Ahmadi (2007: 18-20), Usaha memasukkan bola ke keranjang diistilahkan dengan menambak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan dan *lay up*.

#### 1. Tembakan satu tangan

Sikap badan waktu akan menembak bola: Berdiri tegak, kaki sejajar atau kaki kanan didepan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri dibelakang, sementara lutut ditekuk, Bola dipegang dengan tangan kanandiatas kepala dan didepan dahi, siku tangan kanan ditekuk kedepan, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan, serta pandangan ditujukan ke keranjang. Kemudian bola ditembakkan kekeranjangdengan gerakan siku, badan, lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu tangan lurus , bola dilepaskan, jari-jari dan pergelangan tangan diaktifkan.

#### 2. Tembakan dua tangan

Sikap badan waktu akan menembak bola adalah: badan tegak, kedua kaki dibuka sejajar, kedua lutut ditekuk. Bola dipegang dengan kedua belah tangan diatas dan didepan dahi. Kedua siku ditekuk, pandangan diarahkan kekeranjang basket yang menjadi sasaran tembakan. Bola ditembakkan ke keranjang basket dengan bantuan dorongan lengan, badan, lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan srtinya, digerakkan keatas depan dan kebawah, Jadi jalannya bola keatas, kedepan dan akhirnya kebawah menuju ke keranjang basket.

#### 3. Tembakan *Lay up*

Tembakan *lay up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat dengan keranjang basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam



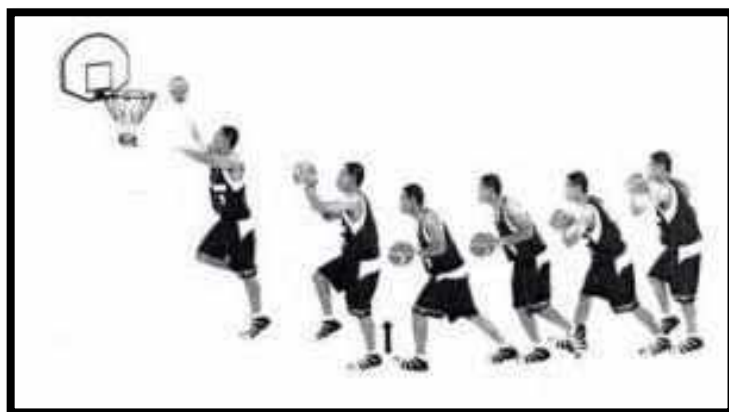
keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah. Tembakan ini disebut gaya tembakan langkah tiga. Gerak melangkah dapat dilakukan dari menerima operan atau gerakan menggiring bola. Melangkah kaki dua kali, mengoper atau menembakkan bola merupakan unsur yang sangat penting dalam gerakan *lay up*.

- 1) Saat menerima bola, badan harus dalam keadaan melayang.
- 2) Saat melangkah, langkah pertama harus lebar atau jauh guna mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan agar dapat melompat setinggi-tingginya.
- 3) Saat melepaskan bola, bola harus dilepas dengan kekuatan kecil.

Sedangkan berdasarkan pendapat Danny Kosasih (2008: 50-52) ada 5 macam teknik *shooting* yaitu:

#### 1. *Lay up shoot*

Setiap pemain harus belajar melakukan *lay up* dengan tangan kanan maupun kiri. Lompatan yang tinggi dibuat dengan jejak kaki terakhir sebelum melompat, jadi usahakan lompatan kita mendekati ring jika memungkinkan lakukanlah *dunk*. *Lay up shoot* dapat dilakukan dengan 2 hitungan kaki ataupun satu hitungan kaki



Gambar 2.1 *Lay Up* dalam Permainan Bolabasket

Sumber : Danny Kosasih. (2008: 50)

## 2. *Set and jump shoot*

*Set shoot* adalah melakukan *shooting* tanpa melompat dan semua mekanismenya seperti yang diterangkan pada (BEEF). Sedangkan *jump shoot* adalah jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi lompatan.



Gambar 2.2 *Set Shoot* dalam Permainan Bolabasket

Sumber : Danny Kosasih. (2008: 50)



Gambar 2.3 *Jump Shoot* dalam Permainan Bolabasket

Sumber : Danny Kosasih. (2008: 51)

## 3. *Free throw shoot*

*Free throw* sangat sering menentukan kemenangan atau kekalahan didalam pertandingan, maka latihanlah *free throw* disetiap latihan. Perlu diperhatikan pada saat melakukan *free throw* cara memegang bola, posisi siku, pergelangan

tangan dan tubuh harus segaris dengan ring. *Free throw* memiliki posisi yang sama dengan *set shoot*



Gambar 2.4 *Free Throw* dalam Permainan Bolabasket

Sumber : Danny Kosasih. (2008: 51)

#### 4. *Three point shoot*

*Three point shoot* adalah salah satu senjata untuk memenangkan pertandingan juga membalikkan keadaan disaat tim kita mengalami kekalahan. Ada 6 kemungkinan dalam pertandingan dimana kita akan mendapatkan kesempatan melakukan *three poin shoot*:

- 1) *Inside-out pass*
- 2) *Offensive rebound-pass out*
- 3) *Penetrate and pass*
- 4) *Fast break to the trey*
- 5) *Skip pass*
- 6) *Screen and fade or flare*

#### 5. *Hook shoot*

Shooting ini digunakan oleh pemain yang menerima bola pada posisi *low post* dengan membelakangi *ring*. Posisi terbaik pemain melakukan *hook shoot* adalah diluar *paint area* dekat dengan garis-garis kecil (*hash marker*).



Gambar 2.5 *Hook Shoot* dalam Permainan Bolabasket

Sumber : Danny Kosasih. (2008: 52)

### 2.1.3 Hakekat Latihan

Latihan adalah proses di mana seorang atlet dipersiapkan untuk performa tertinggi. Tujuan latihan adalah untuk meningkatkan kemampuan atlet dan bekerja kapasitas untuk *optimize* kinerja atlet (Moh Ali Ridho, 2018: 1). Sedangkan menurut Sukadiyanto dalam (Boy Indriana dan Eli Yuliawan, 2019: 43) Latihan sangat enting dalam proses menuju sebuah prestasi. Latihan adalah proses sistematis dari berlatih atau bekerja yang dilakukan secara berulang-ulang dengan kian hari kian menambah jumlah beban latihan atau pekerjaannya, artinya latihan harus dilakukan secara berencana, menurut jadwal, pola, dan standar tertentu, metodis, dari mudah ke sukar, latihan yang teratur, dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. Adapun yang dimaksud berulang-ulang adalah agar gerakan-gerakan yang semula sulit dilakukan menjadi semakin mudah, otomatis, dan

efektif pelaksanaannya sehingga semakin menghemat energi. Istilah latihan berasal dari kata dalam bahasa Inggris yang dapat mengandung beberapa makna berarti: *practice*, *exercises*, dan *training*. Dalam istilah bahasa Indonesia kata-kata tersebut semuanya mempunyai arti yang sama yaitu latihan. Namun dalam bahasa Inggris setiap kata tersebut memiliki arti yang berbeda-beda.

1. *Practices* adalah aktifitas untuk meningkatkan kemahiran berolahraga dengan menggunakan berbagai peralatan dengan tujuan dan kebutuhan cabang olahraganya. Contoh dari *practices* adalah seorang pemain bola agar dapat menguasai menggiring bola secara penuh maka diperlukan *practices* dalam menggiring bola.

2. *Exercises* adalah perangkat utama dalam proses latihan harian untuk meningkatkan kualitas sistem organ tubuh manusia, sehingga mempermudah olahragawan dalam penyempurnaan gerakannya. Latihan *exercises* biasanya disusun pelatih dalam satu sesi latihan yang berisi 1) pengantar latihan, 2) pemanasan, 3) latihan inti, 4) latihan tambahan, 5) pendinginan.

3. *Training* adalah penerapan dari suatu perencanaan untuk meningkatkan kemampuan olahraga yang berisikan materi olahraga teori, praktek, metode, dan aturan pelaksanaan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang akan dicapai.

#### **2.1.4 Pengembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi)**

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani. Kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita bisnis, dan asosiasi profesi. Sarana kerjasama antara pribadi atau kelompok yang satu dengan pribadi atau kelompok yang lainnya tanpa mengenal batas jarak dan waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat bertukar pikiran. Perkembangan Teknologi Informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik.

Olahraga prestasi adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan IPTEK. Menurut Adang Suherman dalam Erfiyanto Dwi Nugroho (2016 : 3).

#### **2.1.5 Media Aplikasi "Tricky Trick Shooting Basketball"**

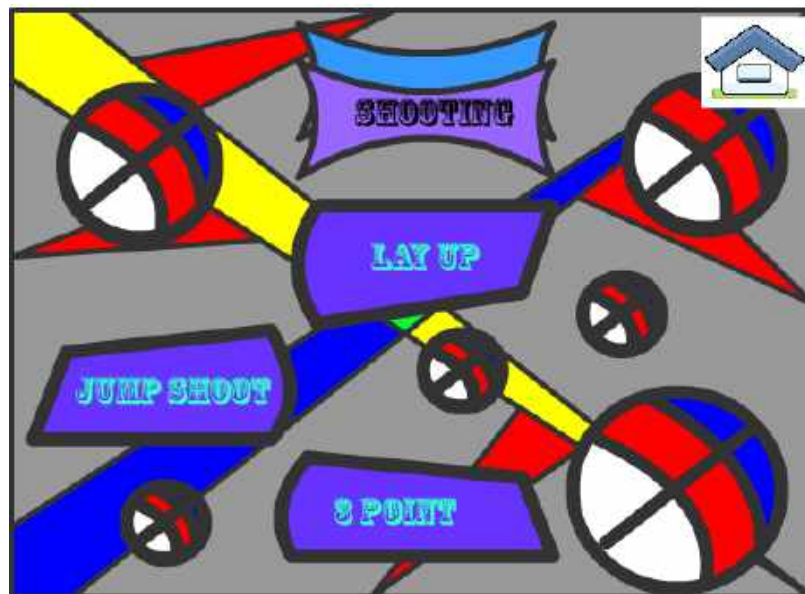
Menurut Jogiyanto dalam Yoga Adi Setiawan (2019: 9) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, intruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*. Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan penerapan dari rancangan sistem mengelola data menggunakan aturan atau ketentuan untuk tujuan tertentu sehingga dapat memproses input menjadi output. Adapun output dari pembuatan aplikasi ini adalah sebuah media yang dapat membantu seorang atlet bola basket untuk berlatih secara mandiri diluar jam latihan.

Media aplikasi *tricky trick shooting basketball* ini pastinya spesifik untuk melatih kemampuan *shooting* atlet bolabasket dari konsep BEEF yang benar sampai drill latihan yang bervariasi agar latihan tidak membosankan.



Gambar 2.6 Tampilan desain awal pengembangan aplikasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.7 Tampilan Menu

Sumber : Dokumentasi Pribadi

## 2.2 Penelitian yang Relevan

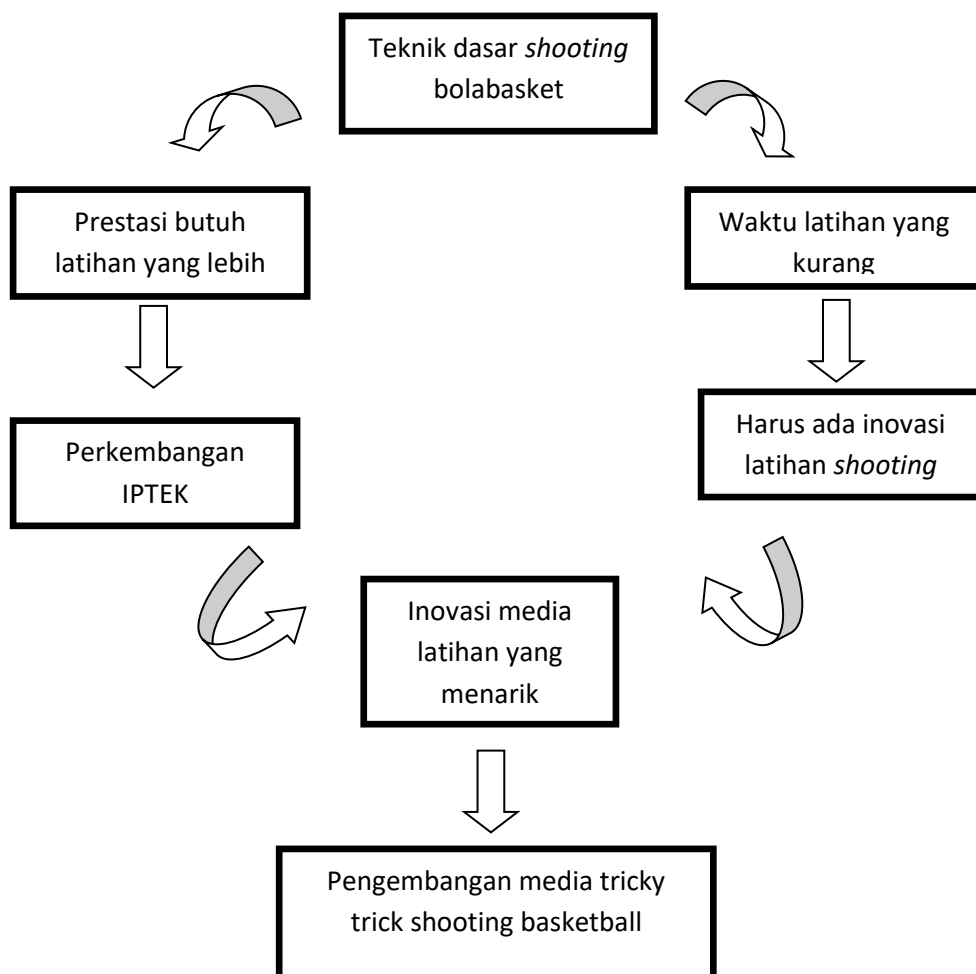
Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh mahasiswa Bagoes Adam Setyo Budi (2014), mahasiswa Universitas Negeri Surabayayang berjudul PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL DENGAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Jatiroto Kabupaten Lumajang).
2. Penelitian oleh mahasiswa Amelia Fitriyati (2015) Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA LATIHAN “VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR TANGKISAN BELADIRI” UNTUK ANAK USIA DINI (KAJIAN TEKNIK TAEKWONDO) hasil dari penelitian ini adala media latihan berbasis video.
3. Penelitian oleh Yoga Adi Setiawan (2019) Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI PROGRAM LATIHAN SEPAKBOLA BERBASIS ANDROID hasil dari penelitian ini adalah media aplikasi program latihan atet sepakbola.
4. Penelitian oleh Nicholas Riandika (2018) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERWASITAN DENGAN METODE SIMULATOR PERWASITAN BOLABASKET(PADA MAHASISWA IKK BOLABASKET JURUSAN PKLO UNNES TAHUN 2018). Dari penelitain ini dihasilkan aplikasi tentang perwasitan yang dikemas dalam sebuah CD.



### 2.3 Kerangka Berfikir

Dalam mencapai sebuah prestasi dibutuhkan latihan tambahan diluar jam yang telah diterapkan pada sekolah atau club basket yang sudah ada. Dengan adanya latihan tambahan dengan pengulangan materi secara rutin dan berkelanjutan akan membantu seorang atlet dalam mencapai prestasi. Dalam proses latihan juga diperlukan media yang dapat mempermudah dalam penyampaian materi dengan variasi yang menarik, karena media pembelajaran dan prosesnya mempunyai hubungan yang erat. Pengembangan dan penggunaan media aplikasi latihan berbasis video ini dapat membantu dalam proses latihan sebagai media latihan para pemain bola basket dimanapun.



## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

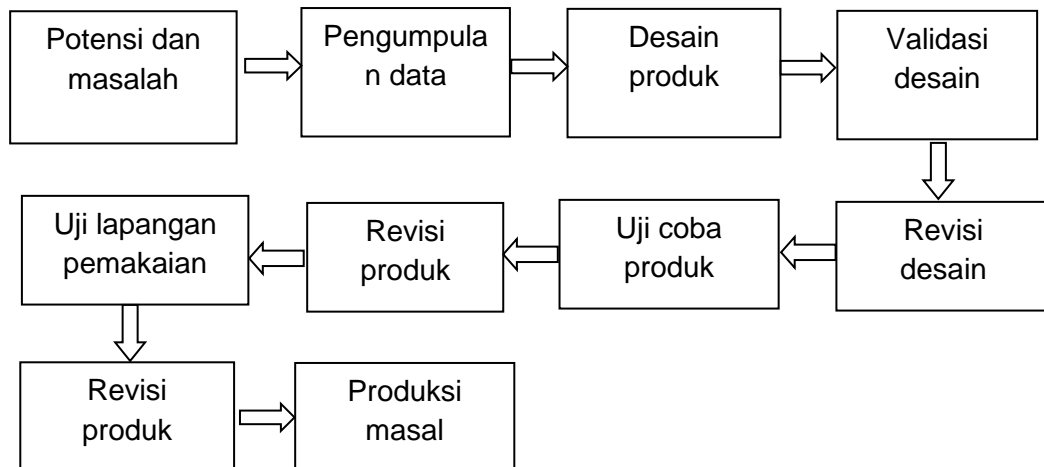
#### 3.1 Model Pengembangan

Pengertian dari Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* menurut Sugiyono (2017: 407) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk media aplikasi berbasis video guna membantu proses latihan atlet bolabasket yang ingin berlatih secara mandiri. Aplikasi ini menyediakan semacam *video drill* latihan yang disusun dari teknik yang paling dasar hingga teknik lanjutan yang memerlukan latihan khusus. Media latihan ini juga diberikan fitur *slow motion* untuk mempermudah atlet untuk mempelajarinya.

#### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah dalam (Sugiyono 2017: 409) yang menyamapikan ada sepuluh langkah dalam penelitian *research and development*



Gambar 3.1 langkah-Langkah Metode Penelitian *Research and Development*

Sumber: Sugiyono (2017: 409)

### 3.2.1 Potensi dan Masalah

Peneliti melihat dan mengamati pada zaman yang sudah berkembang seperti ini. Dunia bolabasket juga harus berkembang juga disisi perkembangan teknologi yang dimulai dari hal sederhana. Aplikasi yang mendukung untuk latihan dibidang teknologi memang sudah banyak terlebih teknik dasar *shooting*. Perkembangan prestasi atlet juga butuh alat bantu sebagai penunjang. Diharapkan penelitian ini bisa membantu atlet serta pelatih dalam proses latihan teknik dasar *shooting*.

### 3.2.2 Pengumpulan Data

Sebelum melakukan pengembangan penulis terlebih dahulu mengadakan penelitian yang meliputi analisis kebutuhan, apakah pengembangan media aplikasi *tricky trick shooting basketball* apakah dibutuhkan pada pelatihan bolabasket. Analisis ini berdasarkan observasi peneliti melihat kurangnya media digital yang dapat membantu proses latihan atlet bolabasket.

### **3.2.3 Desain Produk Awal Media Aplikasi *Shooting* Bolabasket**

Produk ini di rancang untuk membantu proses latihan atlet bolabasket. Zaman sekarang yang semuanya serba digital, sehingga peneliti ingin mengembangkan produk aplikasi digital yang berbasis video untuk pelatihan atlet bola basket. Produk ini di rancang untuk semua kalangan umur karena menampilkan variasi dari latihan yang berjenjang kesulitannya, dari dasar sampai teknik tingkat tinggi. Dengan penjelasan materi yang lebih detail agar mempermudah atlet dalam memahami teknik dasar *shooting* bolabasket. Produk aplikasi ini berbasis PC yang sudah dikonsultasikan sebelumnya dengan ahli media karena pertimbangan besarnya ukuran aplikasi dan kemudahan akses aplikasi ini yang hanya sekali *download* dan bisa digunakan kapan saja secara *offline*.

### **3.2.4 Validasi Desain**

Berdasarkan analisis kebutuhan serta pengumpulan data dan informasi diatas maka dibuatlah produk media aplikasi *shooting* bolabasket. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, penulis membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh tiga ahli yang terdiri dari dua ahli materi dan satu ahli media yaitu Rahmad Yuli Ardianto S.E (ahli materi 1) yang merupakan kepala pelatih dari tim Universitas Negeri Semarang tim Putra yang berlisensi (B) yang juga menjadi Asisten Coach di tim PON Jawa Tengah, Faisal Firdaus (ahli materi 2) yang merupakan Head Coach dari tim Universitas Negeri Semarang tim Putri yang berlisensi (B), serta Akhmad Khanif Zyen, M.Kom (ahli media) yang merupakan salah satu dosen jurusan Teknik Informatika di Universitas di Jepara (UNISNU). Validasi desain dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2020. Hasil dari produk ini adalah menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan para atlet bola basket untuk berlatih secara mandiri dengan variasi drill yang membantu dalam

proses perkembangan kemampuan atlet tersebut. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan penulis, produk harus dikonsultasikan kepada ahli materi bolabasket dan ahli media supaya hasil produk dapat memuaskan.

### **3.2.5 Revisi Produk Pertama**

Setelah validasi produk, maka dilakukan revisi produk sebelum melakukan uji coba kelompok kecil. Revisi produk diperoleh dari saran-saran dan perbaikan dari ahli validasi produk yakni ahli materi dan ahli media.

### **3.2.6 Uji Coba Kelompok Kecil**

Pada tahap ini dilakukan uji kelompok kecil terhadap produk yang dikembangkan dengan menggunakan subjek uji coba mahasiswa IKK bolabasket jurusan PKO 2017 UNNES dengan jumlah subyek 6 sampel untuk memperoleh data awal apakah produk ini layak untuk dipublikasikan. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 9 Maret 2020 di Gedung Olahraga Prof. Kamiso FIK UNNES.

### **3.2.7 Revisi Produk**

Revisi produk diperoleh dari hasil pengambilan data saat uji coba kelompok kecil yang kemudian dilakukan perbaikan produk sebelum diujikan kembali pada uji coba kelompok besar.

### **3.2.8 Uji Coba kelompok besar**

Setelah dilakukan revisi pada uji coba kelompok kecil tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba kelompok besar. Sampel yang digunakan dalam uji coba kelompok besar ini adalah peserta ekstrakurikuler bolabasket SMA N 1 Jepara sebanyak 12 peserta. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 12 April 2020 di lapangan umum Perbasi Kabupaten Jepara.

### **3.2.9 Revisi Produk Akhir**

Revisi produk akhir sebelum dilakukan produksi masal atau publikasi perihalaplikasi ini diperoleh data dan saran perbaikan yang diambil saat melakukan uji coba kelompok besar.

### **3.2.10 Produk Masal**

Produksi masal aplikasi ini setelah meminta pertimbangan dari dosen pembimbing akan dibuatkan *blog* tersendiri yang nantinya akan berisi aplikasi ini yang bisa di *download* secara *free* dan bisa digunakan secara *offline*. Hal ini akan memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi ini.

## **3.3 Uji Coba Produk**

Pelaksanaan uji coba produk dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu: (1) menetapkan desain uji coba, (2) menentukan subjek uji coba, (3) menyusun instrumen pengumpulan data, dan (4) menetapkan teknik analisis data.

### **3.3.1. Desain Uji Coba Produk**

Uji coba produk pengembangan akan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu:

#### **1) Uji Coba I**

Pada tahap uji coba I, peneliti melibatkan 6 mahasiswa IKK bolabasket jurusan PKO 2017 UNNES. Selanjutnya hasil dari uji coba I dilakukan evaluasi

#### **2) Uji Coba II**

Pada tahapan ini merupakan uji coba lapangan atau uji coba skala besar. Peneliti melibatkan 12 peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jepara. Selanjutnya, hasil dari uji coba II dilakukan evaluasi .

### 3.3.2. Subjek Uji Coba

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan cara pengambilan *simple random sampling*. Dikatakan simple atau sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperlihatkan strata yang ada dalam populasi itu. (Sugiyono, 2008: 64). Dalam penelitian ini setelah dikonsultasikan dengan pembimbing adalah pemain, dan sasaran yang akan dilibatkan dalam penelitian yaitu peserta ekstrakurikuler bola basket SMA N 1 Jepara, yang diambil secara acak.

### 3.4 Rancangan Produk

Produk dari penelitian ini dirancang agar memudahkan para atlet bola basket dapat berlatih secara mandiri saat tidak ada pelatih yang mendampingi maupun saat dirumah ingin belajar mandiri. Dengan berkembangannya teknologi zaman digital media aplikasi berbasis video ini diharapkan dapat digemari anak-anak dan dapat membantu proses berkembangnya prestasi bola basket atlet zaman sekarang.

Konten yang tersedia didalam media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" ini adalah *drill* latihan serta tutorial dalam menguasai teknik *shooting* dalam permainan bolabasket. Video yang dibuat berdasarkan level kesulitan juga akan lebih mudah dipahami anak-anak.

### 3.5 Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari evaluasi penilai berupa komentar dan saran perbaikan terhadap produk penelitian yang diberikan oleh para ahli media dan ahli materi. Sedangkan data kuantitatif merupakan data pokok yang didapatkan dari presentase dalam pengumpulan hasil kuesioner para responden.

### **3.6 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah atau lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.” (Suharsimi Arikunto, 2013: 203).

Dalam penelitian dan pengembangan. Skala *Likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang sudah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono, 2015: 136). Kuesioner yang ditujukan kepada sampel maupun ahli materi dan ahli media menggunakan skala likert yang mana menggunakan lima jawaban dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata antara lain, sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, sangat tidak baik.

#### **3.6.1 Kuesioner Ahli**

Sebagian besar penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang dipilih untuk mengumpulkan data. Kuesioner memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrument pengumpul data (Suharsimi Arikunto 2013: 268). Keuntungan menggunakan kuesioner sebagai pengumpul data yaitu menghemat waktu, responden bebas mengemukakan pendapat, dan penulis bisa mendapatkan data secara bersamaan.

Kuesioner ahli merupakan kuesioner yang harus diisi oleh ahli dalam bidang bolabasket terkait aspek-aspek produk yang masih memerlukan evaluasi agar produk dapat disempurnakan. Kriteria penilaian dalam kuesioner ahli ini



menggunakan rentang evaluasi: 1) sangat baik, 2) baik, 3) cukup baik, 4) tidak baik, 5) kurang baik, dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Kuesioner Ahli media

No	Aspek	Indikator	Jumlah soal
1	Kegunaan	Sesuai tujuan penelitian	1
		Penyajian materi yang jelas	1
		Media aplikasi yang praktis	1
		Cara pengoperasian aplikasi	1
		Pemahaman video	1
2	Fisik dan desain	Pemilihan jenis dan ukuran huruf	1
		Resolusi video	1
		Ilustrasi, grafis, video	1
		Efisiensi teks	1
		Kejelasan struktur navigasi	1
		Perpaduan komposisi warna dan ukuran simbol	1
		Kapasitas video	1
		Durasi video	1
		Tata suara pada aplikasi	1
		Jumlah	

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kuesioner Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah soal
1	Aplikasi	Kesesuaian tujuan aplikasi	1
		Kejelasan petunjuk pelaksanaan	1
		Kejelasan pengambilan kejadian	1
		Kesesuaian durasi video	1
2	Materi	Prinsip BEEF	1
		Kesesuaian Kejadian <i>drill</i> latihan	19
	Jumlah		24

### 3.6.2 Kuesioner Sampel

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala guttman. Skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”; “benar-salah”. (Sugiyono 2015: 139). Peserta berjumlah 20 pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Cara pemberian skor pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner sampel

No	Aspek	Indikator	Jumlah Soal
1	Aplikasi	Kefektifan produk aplikasi	1
		Kejelasan petunjuk pelaksanaan	1
		Kejelasan resolusi aplikasi	1
2	Materi	Kesesuaian konsep teknik dasar shooting bolabasket	1
		Kesesuaian kejadian drill latihan	16
	Jumlah		20

Tabel 3.4 Skor Jawaban Kuesioner sampel

Alternatif Jawabn	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

### 3.6.3 Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Suharsimi Arikunto, 2013: 317). Pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\sum_{xy}$  = Jumlah perkalian x dan y

X = Butir Soal

- Y = Skor Total  
 $X^2$  = Kuadrat dari x  
 $Y^2$  = Kuadrat dari y  
N = Banyaknya Sampel

Interprestasi koefisien korelasi ( $r_{xy}$ ) untuk uji validitas (Suharsimi Arikunto, 2013: 319):

Antara 0,00 sampai dengan 0,199 : Sangat Rendah

Antara 0,20 sampai dengan 0,399 : Rendah

Antara 0,40 sampai dengan 0,599 : Sedang

Antara 0,60 sampai dengan 0,799 : Cukup

Antara 0,80 sampai dengan 1,000 : Tinggi

### 3.7 Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah. Jenis data yang didapatkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil angket kelayakan dari pengembangan media aplikasi *tricky trick shooting basketball* sebagai media pelatihan teknik dasar *shooting* bolabasket. Data yang didapat dari angket ahli media dan ahli materi akan dikembangkan dan dilakukan perbaikan sebagaimana apa yang telah disarankan oleh ahli media dan materi.

Menurut Ali (Dalam Ipang dan Heri, 2014:41-42) untuk memperoleh persentase dari suatu nilai, dapat di cari dengan rumus:

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

Keterangan:

NP = Nilai dalam %

n = Adalah nilai yang diperoleh

N = Jumlah seluruh nilai

100% = Konstanta

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

Tabel 3.5 Klasifikasi Presentase

Presentase	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: Ali (Dalam Ipang dan Heri, 2014:41-42)

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

#### 4.1 Validasi Ahli

Sebelum produk penelitian di uji coba kelompok kecil sebuah produk harus terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang mamang kompeten dibidangnya. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2017: 414).

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini melalui dua cara, yaitu data dari tinjauan ahli yang diuji cobakan kepada kelompok kecil dan data dari uji coba kelompok besar. Data meliputi: (1) data evaluasi tahap pertama, yaitu tinjauan ahli dan data dari hasil uji coba kelompok kecil, (2) data evaluasi tahap kedua, yaitu data dari hasil uji coba kelompok besar.

#### 4.2 Data Validasi Ahli

##### 4.2.1 Data Validasi Ahli Materi (Bidang Bola Basket)

Tabel 4.1 Data Hasil Penilaian 2 Ahli Materi Bidang Bolabasket

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Ahli 1	Hasil Ahli 2	%skor	Kriteria
1	Kesesuain dengan tujuan penelitian	5	5	100%	SB
2	Kejelasan petunjuk pelaksanaan teknik dasar shooting	4	5	90%	B
3	Kejelasan pengambilan kejadian drill latihan shooting	4	4	80%	B
4	Kesesuaian video durasi dalam produk aplikasi	5	4	90%	B
5	Kesesuaian dengan prinsip BEEF	4	5	90%	B
6	Kesesuaian kejadian <i>basic lay up</i>	4	5	90%	B

7	Kesesuaian kejadian <i>inside hand finish lay up</i>	3	4	70%	CB
8	Kesesuaian kejadian <i>up and under lay up</i>	4	5	90%	B
9	Kesesuaian kejadian <i>euro step lay up</i>	5	4	90%	B
10	Kesesuaian kejadian <i>Give and go shoot drill</i>	4	5	90%	B
11	Kesesuaian kejadian <i>Pass screen off ball jumper</i>	4	4	80%	B
12	Kesesuaian kejadian <i>Dribble crossover jumper</i>	4	5	90%	B
13	Kesesuaian kejadian <i>Screen jumper</i>	5	4	90%	B
14	Kesesuaian kejadian <i>Screen step side jumper</i>	4	5	90%	B
15	Kesesuaian kejadian <i>Pick and roll jumper</i>	5	5	100%	SB
16	Kesesuaian kejadian <i>Penetrate pass out penetrate jumper</i>	3	4	70%	CB
17	Kesesuaian kejadian <i>Off dribble and shoot</i>	4	4	80%	B
18	Kesesuaian kejadian <i>Skip pass</i>	4	3	70%	CB
19	Kesesuaian kejadian <i>Inside-out pass</i>	3	5	80%	B
20	Kesesuaian kejadian <i>Offensive rebound-pass out and shoot</i>	4	5	90%	B
21	Kesesuaian kejadian <i>Penetrate and pass</i>	4	5	90%	B
22	Kesesuaian kejadian <i>Step back 3 point</i>	5	4	90%	B
23	Kesesuaian kejadian <i>Fast break to the trey</i>	5	5	100%	SB
24	Kesesuaian kejadian <i>Screen and fade or flare</i>	4	4	80%	B
	Jumlah	100	108		
	Skor Total	120	120		
	Presentase	83,33%	90.00%	86.67%	B
	KESIMPULAN				Digunakan

Keterangan Tabel 4.1 :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.1, maka hasil penilaian 2 ahli materi di bidang bolabasket sebelum uji coba kelompok kecil dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Aspek Kesesuaian dengan tujuan penelitian menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Sangat Baik" (digunakan).
2. Aspek Kejelasan petunjuk pelaksanaan teknik dasar shooting menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
3. Aspek Kejelasan pengambilan kejadian drill latihan shooting menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
4. Aspek Kesesuaian video durasi dalam produk aplikasi menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
5. Aspek Kesesuaian dengan prinsip BEEF menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
6. Aspek Kesesuaian kejadian *basic lay up* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).

7. Aspek Kesesuaian kejadian *inside hand finish lay up* menunjukkan persentase sebesar 70,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
8. Aspek Kesesuaian kejadian *up and under lay up* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
9. Aspek Kesesuaian kejadian *euro step lay up* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
10. Aspek Kesesuaian kejadian *Give and go shoot drill* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
11. Aspek Kesesuaian kejadian *Pass screen off ball jumper* menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
12. Aspek Kesesuaian kejadian *Dribble crossover jumper* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
13. Aspek Kesesuaian kejadian *Screen jumper* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
14. Aspek Kesesuaian kejadian *Screen step side jumper* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).



15. Aspek Kesesuaian kejadian *Pick and roll jumper* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Sangat Baik" (digunakan).
16. Aspek Kesesuaian kejadian *Penetrate pass out penetrate jumper* menunjukkan persentase sebesar 70,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Cukup Baik" (digunakan).
17. Aspek Kesesuaian kejadian *Off dribble and shoot* menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
18. Aspek Kesesuaian kejadian *Skip pass* menunjukkan persentase sebesar 70,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Cukup Baik" (digunakan).
19. Aspek Kesesuaian kejadian *Inside-out pass* menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
20. Aspek Kesesuaian kejadian *Offensive rebound-pass out and shoot* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
21. Aspek Kesesuaian kejadian *Penetrate and pass* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
22. Aspek Kesesuaian kejadian *Step back 3 point* menunjukkan persentase sebesar 90,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).

23. Aspek Kesesuaian kejadian *Fast break to the tray* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).

24. Aspek Kesesuaian kejadian *Screen and fade or flare* menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

#### 4.2.2. Data Validasi Ahli Media (Aplikasi)

Tabel 4.2 Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Indikator / Pertanyaan	Hasil	%skor	Kriteria
1	Aplikasi digunakan sesuai tujuan penelitian	4	80%	B
2	Aplikasi ini menyajikan materi yang jelas	5	100%	SB
3	Media untuk latihan lebih praktis	4	80%	B
4	Aplikasi ini mudah untuk dioperasikan	3	60%	CB
5	Video yang ditampilkan mudah dipahami	5	100%	SB
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah jelas	4	80%	B
7	Resolusi video sudah cukup jelas	5	100%	SB
8	Ilustrasi kejadian video pada aplikasi sudah sesuai	4	80%	B
9	Komposisi letak (video, judul video dan fitur lainnya) sudah sesuai	5	100%	SB
10	Perpaduan komposisi warna sudah bagus	5	100%	SB
11	Perpaduan komposisi warna dan ukuran simbol pada aplikasi sudah tepat guna dan sesuai	5	100%	SB
12	Kapasitas video sudah memadai	5	100%	SB
13	Durasi video yang ditampilkan sudah efektif	4	80%	B

14	Tata suara pada aplikasi sudah cukup memadahi	4	80%	B
	<b>Jumlah</b>	62		
	<b>Skor Total</b>	70		
	<b>Presentase</b>	88,57%		B
	<b>KESIMPULAN</b>			digunakan

Keterangan Tabel 4.2 :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.2, maka hasil penilaian ahli media unruk menilai produk sebelum uji coba kelompok kecil dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Aspek Aplikasi digunakan sesuai tujuan penelitian menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
2. Aspek Aplikasi ini menyajikan materi yang jelas menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Sangat Baik" (digunakan).
3. Aspek Media untuk latihan lebih praktis menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).

4. Aspek Aplikasi ini mudah untuk dioperasikan menunjukkan persentase sebesar 60,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).
5. Aspek Video yang ditampilkan mudah dipahami menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
6. Aspek Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah jelas menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
7. Aspek Resolusi video sudah cukup jelas menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
8. Aspek Ilustrasi kejadian video pada aplikasi sudah sesuai menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
9. Aspek Komposisi letak (video, judul video dan fitur lainnya) sudah sesuai menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
10. Aspek Perpaduan komposisi warna sudah bagus menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
11. Aspek Perpaduan komposisi warna dan ukuran simbol pada aplikasi sudah tepat guna dan sesuai menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).

12. Aspek Kapasitas video sudah memadai menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
13. Aspek Durasi video yang ditampilkan sudah efektif menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
14. Aspek Tata suara pada aplikasi sudah cukup memadai menunjukkan persentase sebesar 80,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

Menurut hasil data kuesioner pada tabel 4.1 dan 4.2 yang dinilai oleh para ahli menunjukkan bahwa [penilaian ahli materi 1 bidang bolabasket menunjukkan hasil ahli materi 1 bidang bolabasket menghasilkan nilai sebesar 83,33% yang artinya masuk kategori penilaian “Baik”, sedangkan ahli materi 2 bidang bolabasket menghasilkan nilai sebesar 90,00% yang artinya masuk kategori penilaian “Baik”. Untuk ahli media sendiri menghasilkan nilai sebesar 88,57% yang artinya masuk kategori penilaian “Baik”. Dengan adanya hasil penilaian tersebut maka media aplikasi trick trick shooting basketball dapat digunakan untuk uji coba ke skala kecil.

### 4.3 Revisi Produk

Tabel 4.3 Saran Perbaikan Para Ahli

No	Nama Ahli	Bagian Revisi	Saran / Perbaikan
1	Rahmad Yuli Ardianto (ahli materi bidang bolabasket 1.	- Tampilan menu diperbaik lebih menarik - Font drill latihan - Drill skip pass	- Diganti dengan foto pemain NBA yang populer - Dibuat lebih jelas - Diganti ekstra pass

2	Faisal Firdaus (ahli materi bidang bolabasket 2)	- Musik backsound - Drill offensive rebound	- Diganti yang sesuai lagu basket - Dibuat lebih rapi
3	Akhmad Khanif Zyen, M.Kom.	- Kurang tombol exit keluar dari aplikasi	- Penambahan tombol Exit

#### 4.4 Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Skala Kecil

Tabel 4.4 Hasil Data Penilaian Kelompok Kecil

No	Pertanyaan	n	N	%	Kriteria
1	Apakah menurut anda metode pelatihan shooting menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik shooting bola basket yang benar ?	6	6	100%	SB
2	Apakah petunjuk aplikasi ini sudah jelas ?	5	6	83%	B
3	Apakah petunjuk kejadian <i>basic lay up</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
4	Apakah petunjuk kejadian <i>inside hand finish lay up</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
5	Apakah petunjuk kejadian <i>up and under lay up</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
6	Apakah petunjuk kejadian <i>euro step lay up</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
7	Apakah petunjuk kejadian <i>Catch turn shoot</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
8	Apakah petunjuk kejadian <i>Give and go shoot drill</i> sudah sesuai ?	4	6	67%	CB
9	Apakah petunjuk kejadian <i>Pass screen off ball jumper</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
10	Apakah video dalam aplikasi sudah jelas resolusinya ?	5	6	83%	B
11	Apakah produk aplikasi <i>shooting</i> bolabasket sudah efektif ?	5	6	83%	B
12	Apakah petunjuk kejadian <i>Fake shoot penetrate and jumper</i> sudah sesuai ?	4	6	67%	CB
13	Apakah petunjuk kejadian <i>Dribble crossover jumper</i> sudah sesuai ?	4	6	67%	CB
14	Apakah petunjuk kejadian <i>Off dribble and shoot</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
15	Apakah petunjuk kejadian <i>Skip pass</i> sudah sesuai ?	4	6	67%	CB
16	Apakah petunjuk kejadian <i>Inside-out pass</i> sudah sesuai ?	6	6	100%	SB

17	Apakah petunjuk kejadian <i>Offensive rebound-pass out and shoot</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
18	Apakah petunjuk kejadian <i>Fake shoot-jab step and shoot</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
19	Apakah petunjuk kejadian <i>Penetrate and pass</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
20	Apakah petunjuk kejadian <i>step back 3 point</i> sudah sesuai ?	5	6	83%	B
	JUMLAH	93	120	77,5%	B
	KESIMPULAN			B	LAYAK

Keterangan Tabel 4.4 :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.4, maka hasil penilaian kelompok kecil untuk menilai produk sebelum uji coba kelompok besar dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Aspek metode pelatihan shooting menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik shooting bola basket menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Sangat Baik" (digunakan).
2. Aspek petunjuk aplikasi ini sudah jelas menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).
3. Aspek petunjuk kejadian *basic lay up* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Baik" (digunakan).

4. Aspek petunjuk kejadian *inside hand finish lay up* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
5. Aspek petunjuk kejadian *up and under lay up* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
6. Aspek petunjuk kejadian *euro step lay up* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
7. Aspek petunjuk kejadian *Catch turn shoot* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
8. Aspek petunjuk kejadian *Give and go shoot drill* menunjukkan persentase sebesar 67,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).
9. Aspek petunjuk kejadian *Pass screen off ball jumper* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
10. Aspek video dalam aplikasi sudah jelas resolusinya menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
11. Aspek produk aplikasi *shooting* bolabasket sudah efektif menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).



12. Aspek petunjuk kejadian *Fake shoot penetrate and jumper* menunjukkan persentase sebesar 67,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).
13. Aspek petunjuk kejadian *Dribble crossover jumper* menunjukkan persentase sebesar 67,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).
14. Aspek petunjuk kejadian *Off dribble and shoot* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
15. Aspek petunjuk kejadian *Skip pass* menunjukkan persentase sebesar 67,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Cukup Baik” (digunakan).
16. Aspek petunjuk kejadian *Inside-out pass* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
17. Aspek *Offensive rebound-pass out and shoot* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
18. Aspek petunjuk kejadian *Fake shoot- jab step and shoot* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
19. Aspek petunjuk kejadian *Penetrate and pass* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

20. Aspek petunjuk kejadian *Step back 3 point* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

Menurut hasil data kuesioner pada tabel 4.3 yang dinilai oleh para responden kelompok kecil menunjukkan hasil sebesar 77,5% yang artinya masuk kategori penilaian “Baik” yang nantinya akan dilakukan perbaikan berdasarkan saran para responden.

#### 4.5 Penyajian dan Analisis Data Uji Coba Skala Besar

Tabel 4.5 Hasil Data Penilaian Kelompok Besar

No	Pertanyaan	n	N	%	Kriteria
1	Apakah menurut anda metode pelatihan shooting menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik shooting bola basket yang benar?	12	12	100%	SB
2	Apakah petunjuk aplikasi ini sudah jelas ?	12	12	100%	SB
3	Apakah petunjuk kejadian <i>basic lay up</i> sudah sesuai ?	10	12	83,33%	B
4	Apakah petunjuk kejadian <i>inside hand finish lay up</i> sudah sesuai ?	11	12	91,67%	SB
5	Apakah petunjuk kejadian <i>up and under lay up</i> sudah sesuai ?	11	12	91,67%	SB
6	Apakah petunjuk kejadian <i>euro step lay up</i> sudah sesuai ?	11	12	91,67%	SB
7	Apakah petunjuk kejadian <i>Catch turn shoot</i> sudah sesuai ?	10	12	83,33%	B
8	Apakah petunjuk kejadian <i>Give and go shoot drill</i> sudah sesuai ?	12	12	100%	SB
9	Apakah petunjuk kejadian <i>Pass screen off ball jumper</i> sudah sesuai ?	12	12	100%	SB
10	Apakah video dalam aplikasi sudah jelas resolusinya ?	9	12	75%	B
11	Apakah produk aplikasi <i>shooting</i> bolabasket sudah efektif ?	11	12	91,67%	SB
12	Apakah petunjuk kejadian <i>Fake shoot penetrate and jumper</i> sudah sesuai ?	10	12	83,33%	B
13	Apakah petunjuk kejadian <i>Dribble crossover jumper</i> sudah sesuai ?	11	12	91,67%	SB
14	Apakah petunjuk kejadian <i>Off dribble and shoot</i> sudah sesuai ?	11	12	91,67%	SB

15	Apakah petunjuk kejadian <i>Skip pass</i> sudah sesuai ?	9	12	75%	B
16	Apakah petunjuk kejadian <i>Inside-out pass</i> sudah sesuai ?	12	12	100%	SB
17	Apakah petunjuk kejadian <i>Offensive rebound-pass out and shoot</i> sudah sesuai ?	10	12	83,33%	B
18	Apakah petunjuk kejadian <i>Fake shoot-jab step and shoot</i> sudah sesuai ?	12	12	100%	SB
19	Apakah petunjuk kejadian <i>Penetrate and pass</i> sudah sesuai ?	11	12	91,67%	SB
20	Apakah petunjuk kejadian <i>step back 3 point</i> sudah sesuai ?	12	12	100%	SB
	JUMLAH	219	240	91,25%	SB
	KESIMPULAN				LAYAK

Keterangan Tabel 4.5 :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Berdasarkan tabel 4.5, maka hasil penilaian kelompok besar untuk menilai produk sebelum produk dipublikasikan dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Aspek metode pelatihan shooting menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik shooting bola basket menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria "Sangat Baik" (digunakan).
2. Aspek petunjuk aplikasi ini sudah jelas menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria " Sangat Baik" (digunakan).

3. Aspek petunjuk kejadian *basic lay up* menunjukkan persentase sebesar 83,3%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
4. Aspek petunjuk kejadian *inside hand finish lay up* menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
5. Aspek petunjuk kejadian *up and under lay up* menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
6. Aspek petunjuk kejadian *euro step lay up* menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
7. Aspek petunjuk kejadian *Catch turn shoot* menunjukkan persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
8. Aspek petunjuk kejadian *Give and go shoot drill* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
9. Aspek petunjuk kejadian *Pass screen off ball jumper* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
10. Aspek video dalam aplikasi sudah jelas resolusinya menunjukkan persentase sebesar 75,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).

11. Aspek produk aplikasi *shooting* bolabasket sudah efektif menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
12. Aspek petunjuk kejadian *Fake shoot penetrate and jumper* menunjukkan persentase sebesar 83,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
13. Aspek petunjuk kejadian *Dribble crossover jumper* menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
14. Aspek petunjuk kejadian *Off dribble and shoot* menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
15. Aspek petunjuk kejadian *Skip pass* menunjukkan persentase sebesar 75,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).
16. Aspek petunjuk kejadian *Inside-out pass* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
17. Aspek *Offensive rebound-pass out and shoot* menunjukkan persentase sebesar 83,33%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
18. Aspek petunjuk kejadian *Fake shoot- jab step and shoot* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).

19. Aspek petunjuk kejadian *Penetrate and pass* menunjukkan persentase sebesar 91,67%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).

20. Aspek petunjuk kejadian *Step back 3 point* menunjukkan persentase sebesar 100,0%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).

Menurut hasil data kuesioner pada tabel 4.5 yang dinilai oleh para responden kelompok besar menunjukkan hasil sebesar 91,25% yang artinya masuk kategori penilaian “Sangat Baik” yang nantinya akan dilakukan perbaikan berdasarkan saran para responden.

## **4.6 Prototipe Produk**

### **4.6.1. Deskripsi Produk**

Setelah dilakukan uji validitas pada produk dan pengambilan data skala kecil dan besar. Media aplikasi “*Tricky Trick Shooting Basketball*” dinyatakan layak untuk digunakan pada media bantu permainan bola basket khususnya di era digital agar proses latihan atlet tidak membosankan. Disela sela waktu jam latihan rutin bisa melakukan latihan mandiri dengan sajian materi yang ada pada aplikasi ini.

Adapun materi atau drill yang ditampilkan pada aplikasi adalah sebagai berikut

1. Konsep dasar *shooting*
  - 1) *Balance*
  - 2) *Eyes*
  - 3) *Elbow*
  - 4) *Follow Throught*
2. Macam-macam *lay up*
  - 1) *Lay up basic* (3 langkah)

- 2) *Inside hand finish lay up* (3 langkah)
  - 3) *Up and Under lay up* (3 langkah)
  - 4) *Euro lay up* (3 langkah)
3. *Drill jump shoot*
- 1) *Catch turn shoot*
  - 2) *Give and go shoot drill*
  - 3) *Pass screen off ball jumper*
  - 4) *Fake shoot penetrate and jumper*
  - 5) *Dribble crossover jumper*
  - 6) *Screen jumper*
  - 7) *Screen step side jumper*
  - 8) *Pick and roll jumper*
  - 9) *Penetrate pass out penetrate jumper*
4. *Drill three point*
- 1) *Off dribble and shoot 3*
  - 2) *Skip pass*
  - 3) *Inside-out pass*
  - 4) *Offensive rebound-pass out*
  - 5) *Fake shoot- jab step and 3 point*
  - 6) *Penetrate and pass*
  - 7) *Step back 3 point*
  - 8) *Fast break to the trey*
  - 9) *Screen and fade or flare*

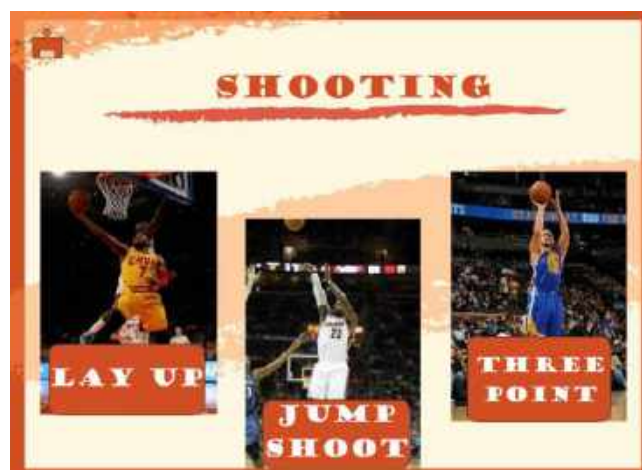
Hasil produk pengembangan media aplikasi tricky trick shooting basketball sebagai berikut :

1. Pada gambar 4.1 menampilkan tampilan awal pada aplikasi ini berisi tombol untuk memulai “START”, tombol untuk megakhiri aplikasi “EXIT” serta tombol pengaturan *backsound* yang bisa matikan dan dihidupkan.



Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi

2. Pada gambar 4.2 menampilkan menu menu latihan yang bisa digunakan atlet untuk berlatih secara mandiri. Tombol yang bisa digunakan dalam tampilan dibawah adalah tombol “home” bergambar rumah untuk kembali kehalaman awal, tombol bertuliskan “shooting”, tombol bertuliskan “lay up”, tombol bertuliskan “jump shoot”, dan tombol bertuliskan “three point”.



Gambar 4.2 Tampilan menu pada aplikasi

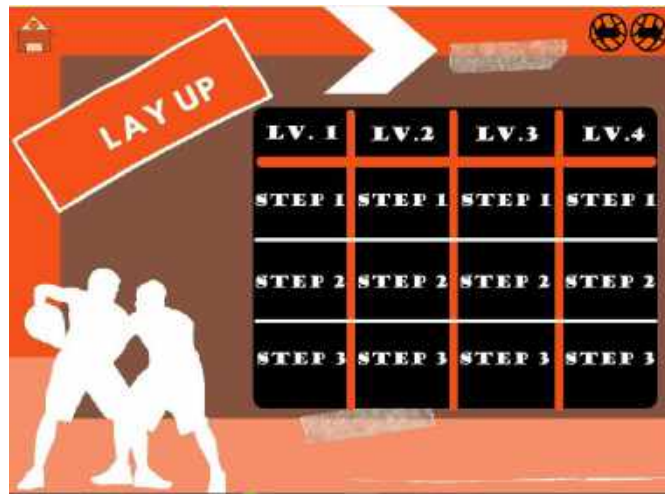


3. Pada gambar 4.3 merupakan tampilan setelah pengguna menekan tombol “*shooting*”. Bagian yang bisa diakses adalah tombol “*home*” yang bisa mengembalikan menuju tampilan sebelumnya yang berisikan menu-menu latihan kemudian tombol bergambar “anak panah” dapat menampilkan tampilan pada halaman berikutnya. Pasti ada 4 menu latihan yang bisa diakses yakni *balance*, *eyes*, *elbow* dan *follow through*



Gambar 4.3 Tampilan menu latihan shooting

4. Pada gambar 4.4 terdapat menu latihan untuk *lay up* yang berisikan 4 macam *lay up* yang sudah diurutkan berdasarkan levelnya. *Level 1 basic lay up*, *level 2 inside hand finish lay up*, *level 3 up and under lay up*, dan *level 4 euro step lay up*



Gambar 4.4 Tampilan menu latihan lay up

5. Pada gambar 4.5 menampilkan menu latihan untuk *jump shoot* yang terdiri dari 9 *drill* yang sudah diurutkan berdasarkan tingkat kesulitannya dan ke kompleksan materi setelah dikonsultasikan kepada ahli materi. Sehingga menimbulkan kesan level yang meningkat disetiap materi latihan.



Gambar 4.5 Tampilan menu latihan jump shoot

6. Pada gambar 4.6 menampilkan menu latihan untuk *three point* yang terdiri dari 9 *drill* yang sudah diurutkan berdasarkan tingkat kesulitannya dan ke

kompleksan materi setelah dikonsultaaikan kepada ahli materi. Sehingga menimbulkan kesan level yang meningkat disetiap materi latihan.



Gambar 4.6 Tampilan menu latihan *three point*

7. Pada gambar 4.7 menampilkan salah satu tampilan video drill latihan yang ada pada aplikasi di dalam video ersebut terdapat penjelasan materi dari pemberi materi kemudia diberikan contoh pergerakan dan diakhir peraga melakukan instruksi berdasarkan materi yang disampaikan.



Gambar 4.7 Tampilan video pada aplikasi

8. Pada gambar 4.8 terdapat tampilan pengaturan *backsound* yang sebelumnya ada pada tampilan awal aplikasi untuk dapat mekngakses

sampai tampilan ini. Tampilan pengaturan *background* terdapat tombol “on” untuk menghidupkan *background* dan tombol “off” untuk mematikan *background*



Gambar 4.8 Tampilan pengaturan *background*

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### 5.1 Kajian Prototipe Produk

Pengembangan media aplikasi ini berawal dengan maraknya perkembangan IPTEK dikalangan anak muda zaman sekarang. Tidak bisa dipungkiri lagi media aplikasi sangat membantu dalam kehidupan khalayak umum untuk menjalankan kehidupan sehari-hari, oleh sebab itu peneliti turut andil dalam berkembangnya media saat ini. Dengan berusaha menciptakan media aplikasi yang dapat membantu proses latihan atlet agar tidak membosankan dan bisa digunakan untuk latihan mandiri diluar jam rutin latihan ekstrakurikuler maupun club.

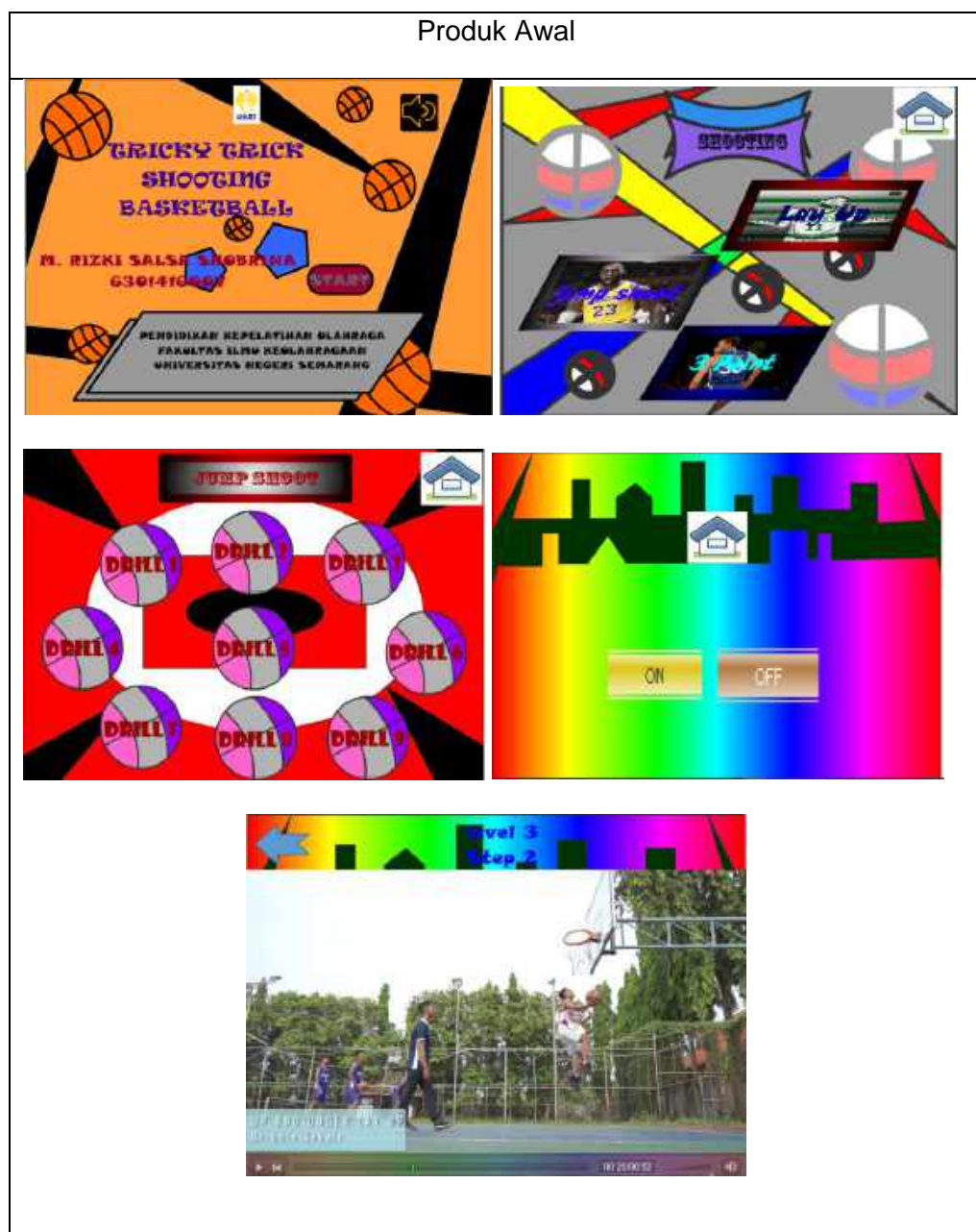
Prestasi didapatkan dengan latihan keras dan terus meningkat intensitas maupun menu latihan yang terus meningkat tingkat kesulitannya. Latihan rutin atau pengulangan materi terus menerus akan dapat mempercepat seorang atlet untuk mencapai arget yang diinginkan. Diharapkan media aplikasi "*Tricky Trick Shooting Basketball*" yang dikembangkan peneliti dapat membantu proses tercapainya prestasi alet bolabasket.

Aplikasi ini sudah melalui berbagai langkah-langkah yang menjadi syarat suatu pengembangan yang layak untuk dipublikasikan. Validasi ahli materi bolabasket berlisensi B yakni Rahmad Yuli Ardianto dan Faisal Firdaus serta ahli media yang merupakan seorang dosen yakni Akhmad Khanif Zyen, M.Kom yang menghasilkan masing-masing 90,00% dan 88,57%. Kemudian dilaukan uji coba kelompok kecil dengan 6 sampel dan uji coba kelompok besar dengan 12 sampel keduanya masing-masing menghasilkan penilaian 77,50% dan 91,25%. Dengan catatan revisi/perbaikan sebagai berikut.

1. Tampilan menu diperbaik lebih menarik dengan diganti foto pemain NBA

2. Font drill latihan dibuat agar lebih jelas
3. *Drill skip pass* diperbaiki
4. *Drill offensive rebound* diperbaiki
5. Kurang tombol exit keluar dari aplikasi
6. Penambahan penjelasan dari setiap drill

Tabel 5.1 Ringkasan Produk



Produk Akhir



### 5.1.1 Kelebihan Produk

1. Aplikasi dapat diunduh dengan mudah di blog peneliti <http://rizkilatihanbasket.wordpress.com/> dan dijalankan secara *offline*.
2. Penggunaan aplikasi yang simpel

### 5.1.2 Kekurangan Produk

1. Ukuran aplikasi yang besar

2. Belum berbasis Android/IOS
3. Sampel penelitian dalam lingkup kecil

## **5.2 Saran**

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. Diupgrade menjadi berbasis IOS/Android agar lebih menarik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia Fitriyati. 2015. "Pengembangan media latihan Video Tutorial tekik dasar Tangkisan Beladiri untuk Anak Usia Dini". *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Bagoes Adam Setyo Budi. "Penggunaan Media Audiovisual dengan media Gambar terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket". *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 02/Th.III/2014: 612 – 616
- Boy Indriana, Eli Yuliawan "Penyuluhan Pentingnya Peningkatan VO2Max Guna Meningkatkan Kondisi Fisik Pemain Sepakbola Fortuna Kecamatan Rantau Rasau" *Jurnal Ilmiah Sport Coaching And Education*. 03/Th.II/2019: 41-50
- Danny Kosasih. 2008. *Fundamental Basketball (first step to win)*. Semarang: Karangturi media
- I Made Andika Bayu. "Metode Latihan BEEF dan Latihan Wall Shoot Permainn Bolabasket" *Jambura Journal of Sports Coaching*. 01/Th. 01/2019: 52-62
- Ipang Setiawan, Heri Triyanto "Pengembangan Permainan Tradisonal Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD" *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*. 04/Th.01/2014: 40-45
- Nicholas Riandika. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Perwasitan dengan Metode Simulator Perwasitasn Bolabasket". *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Semarang
- Nurdian Ahmad. "Pengaruh Model Pelatihan Half Moon Shooting dan Knockout Shooting terhadap Shooting Free Throw pada Pemain Tri Darma Jombang". *Bravo's Jurnal*. 04/Th.III/2016: 127-133
- Nuril Ahmadi. 2007. *Permainan Bolabasket*. Surakarta. Era Intermedia
- Rahmat Iqbal, Irfan Zinat Achmad. "Penggunaan Media Bola Karet untuk Meningkatkan Kemampuan Shooting Bola Basket pada Mahasiswa PJKR

Kelas D Semester 2 Universitas Singaperbangsa Karawang". *Jurnal Sporta Sainika*. 04/Th.II/2019: 47-59

Ridho, Moh A. "Pengaruh Latihan dengan Menggunakan Parasut terhadap Kecepatan Lari 60 M (Studi Ekstrakurikuler Atletik SMP Dr. Seotomo, Usia 13-15 Tahun)" *Jurnal Prestasi Olahraga*. 03/Th.I/2018:.

Silvani Dewi, Imas Damayanti, Mustika Fitri, Surdiniaty Ugelta. "Pengembangan Media Video Latihan Olahraga Kesehatan bagi Masyarakat Umum Berbasis Web". *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*. 03/Th.I/2018: 40-46

Sugiyono. 2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung . Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta

Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT. Rineka Cipta

Tim Penyusun Buku Pedoman Skripsi. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 03 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional).

Yoga Adi Setiawan. 2019. "Pengembangan Media Aplikasi Program Latihan Sepakbola Berbasis Android". *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta

## LAMPIRAN

### 1. Usulan Topik Skripsi



**Formulir Usulan Topik Skripsi**  
FM-1-AKD-24/rev.00  
**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Usulan topik skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Rizki Salsa Shobrina  
NIM : 6301416007  
Jurusan : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga, S1  
Topik : Pengembangan Teknologi Latihan Bolabasket

Menyetujui  
Ketua Jurusan

Dr. Soedjatmiko, M.Pd.  
NIP. 197208151997021001

Semarang, 30 September 2019  
Yang mengajukan,

Muhammad Rizki Salsa Shobrina  
NIM. 6301416007



## 2. SK Pembimbing



**KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Nomor: 16331/UN37.1.6/TD.05/2019**

**Tentang  
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER  
GASAL/GENAP  
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pend. Kepeleatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pend. Kepeleatihan Olahraga 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 Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pend. Kepeleatihan Olahraga Tanggal 23 September 2019

**MEMUTUSKAN**

- Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk dan menugaskan kepada:  
Nama : Priyanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198006192005011002  
Pangkat/Golongan : III/d  
Jabatan Akademik : Lektor  
Sebagai Pembimbing  
Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :  
Nama : Muhammad Rizki Salsa Shobrina  
NIM : 6301416007  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pend. Kepeleatihan Olahraga  
Topik : Pengembangan Teknologi Latihan Bolabasket
- KEDUA** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan  
1. Wakil Dekan Bidang Akademik  
2. Ketua Jurusan  
3. Petinggal

6301416007  
... FM-03-AKD-24/Rev. 00 ...

DITETAPKAN DI : SEMARANG  
PADA TANGGAL : 23 September 2019  
DEKAN

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

### 3. Pengesahan Proposal Skripsi

**PENGESAHAN**



Proposal skripsi yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI "TRICKY TRICK SHOOTING BASKETBALL" BERBASIS AUDIOVISUAL UNTUK PERMAINAN BOLA BASKET**




Disusun oleh :

Nama : M. Rizki Salsa Shabrina  
Nim : 6301416007  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeatihan Olahraga

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal 6 Maret 2020 oleh :

<p>Menyetujui, Ketua Jurusan</p>  <p>Sn Haryono, S.Pd., M.Or NIP. 196911131998021001</p>	<p>Pembimbing</p>  <p>Priyanto, S.Pd., M.Pd. NIP. 198006192005011002</p>
---	--

## 4. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b> Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 50229 Telepon +6224-8508007, Faksimile +6224-8508007 Laman: <a href="http://fik.unnes.ac.id">http://fik.unnes.ac.id</a> , surel: <a href="mailto:fik@mail.unnes.ac.id">fik@mail.unnes.ac.id</a>	
	<hr/>	
Nomor	: B/4146/UN37.1.6/LT/2020	06 April 2020
Hal	: Izin Penelitian	
<p>Yth. Kepala SMA Negeri 1 Jepara          Jl. CS. Tubun No. 1 Jepara</p>		
<p>Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:</p>		
Nama	: Muhammad Rizki Salsa Shobrina	
NIM	: 6301416007	
Program Studi	: Pendidikan Keperawatan Olahraga, S1	
Semester	: Genap	
Tahun akademik	: 2019/2020	
Judul	: PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI "TRICKY TRICK SHOOTING BASKETBALL" BERBASIS AUDIOVISUAL UNTUK PERMAINAN BOLABASKET	
<p>Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 13 April s.d 18 April 2020.</p>		
<p>Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.</p>		
		 Dekan FIK Wakil Dekan Bid. Akademik Dr. dr. Mahabul Azam, M.Kes. NIP.197211192001121001
<p>Tembusan:          Dekan FIK;          Universitas Negeri Semarang</p>		
		
<small>Materi Arsip Surat - 181 727 947 5      Sistem Informasi Surat/Dinas - UNNES (1/2019/01/01/00)</small>		

## 5. Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1  
JEPARA

Jl. CS. TURUN NO.1 Jepara Kode Pos 59451 Telp: 0291-591148 Faksimile: 0291-591189  
Surat Elektronik: [info@sman1jepara.sch.id](mailto:info@sman1jepara.sch.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 070/5 89/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Jepara menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Rizki Salsa Shobrina  
NIM : 6301416007  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Universitas : UNNES

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Jepara pada tanggal 13 April 2020 s.d 18 April 2020 dengan judul "*Pengembangan Media Aplikasi Tricky Trick Shooting Basketball*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jepara, 17 April 2020  
Kepala SMA Negeri 1 Jepara



*Agus Dwi Wahyudi, M.Pd*  
NIP. 198308111990031009

## 6. Dokumentasi





## 7. Lisensi Pelatih Ahli Materi Bidang Bola Basket







## 9. Kuesioner Penilaian Ahli

Ahli Materi

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas Ahli Materi  
 Nama : Faisal Firdaus  
 Licensi : B  
 Tempat : Head Coach Unnes Futei

B. Petunjuk Menjawab Pernyataan  
 Bacalah dengan seksama pernyataan-pernyataan dibawah ini, kemudian beri tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban pada kolom jawaban yang telah disediakan.

C. Alternatif Jawaban  
 Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan Anda.

Keterangan :  
 Skor 5: sangat baik  
 Skor 4: baik  
 Skor 3: cukup baik  
 Skor 2: kurang baik  
 Skor 1: tidak baik

\*komentar, kritik, saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan

**Tabel penilaian aplikasi**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan tujuan penelitian					✓	
2	Kejelasan petunjuk pelaksanaan teknik dasar shooting				✓		
3	Kejelasan pengambilan kejadian drill latihan shooting				✓		

4	Kesesuaian video durasi dalam produk aplikasi							✓	
---	---	--	--	--	--	--	--	---	--

Tabel penilaian materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
5	Kesesuaian dengan prinsip BEEF				✓		
6	Kesesuaian kejadian <i>basic lay up</i>				✓		
7	Kesesuaian kejadian <i>inside hand finish lay up</i>			✓			
8	Kesesuaian kejadian <i>up and under lay up</i>				✓		
9	Kesesuaian kejadian <i>euro step lay up</i>					✓	
10	Kesesuaian kejadian <i>Give and go shoot drill</i>				✓		
11	Kesesuaian kejadian <i>Pass screen off ball jumper</i>				✓		
12	Kesesuaian kejadian <i>Dribble crossover jumper</i>				✓		
13	Kesesuaian kejadian <i>Screen jumper</i>					✓	
14	Kesesuaian kejadian <i>Screen step side jumper</i>				✓		
15	Kesesuaian kejadian <i>Pick and roll jumper</i>					✓	
16	Kesesuaian kejadian <i>Penetrate pass out penetrate jumper</i>			✓		✓	

17	Kesesuaian kejadian <i>Off enable and shoot</i>			✓		
18	Kesesuaian kejadian <i>Skip pass</i>			✓		
19	Kesesuaian kejadian <i>Inside-out pass</i>		✓			
20	Kesesuaian kejadian <i>Offensive rebound-pass out and shoot</i>			✓		
21	Kesesuaian kejadian <i>Penetrate and pass</i>			✓		
22	Kesesuaian kejadian <i>Step back 3 point</i>				✓	
23	Kesesuaian kejadian <i>Fast break to the trey</i>				✓	
24	Kesesuaian kejadian <i>Screen and fade or flare</i>			✓		

**Tabel saran dan perbaikan**

No	Saran Perbaikan dan Masukan
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. music backsound diganti dengan yang zaman sekarang</li> <li>2. Setiap ganti layar ganti instrumen musik back-soundnya</li> </ol>

Validator



Ahli Materi

## INSTRUMEN PENELITIAN

## A. Identitas Ahli Materi

Nama: RAHMAO YULI ARDIJANTO, SE.

Lisensi: D

Tempat: HEAD COACH UMMS (PUTRA) &amp; ASST. COACH PUSAT JATENG 2020

## B. Petunjuk Menjawab Pernyataan

Bacalah dengan seksama pernyataan-pernyataan dibawah ini, kemudian beri tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban pada kolom jawaban yang telah disediakan.

## C. Alternatif Jawaban

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan Anda.

Keterangan:

Skor 5: sangat baik

Skor 4: baik

Skor 3: cukup baik

Skor 2: kurang baik

Skor 1: tidak baik

\*komentar, kritik, saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan

## Tabel penilaian aplikasi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian dengan tujuan penelitian					✓	
2	Kejelasan petunjuk pelaksanaan teknik dasar shooting					✓	
3	Kejelasan pengambilan kejadian drill latihan shooting				✓		

4	Kesesuaian video durasi dalam produk aplikasi				✓		
---	---	--	--	--	---	--	--

Tabel penilaian materi

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
5	Kesesuaian dengan prinsip BEEF					✓	
6	Kesesuaian kejadian <i>basic lay up</i>					✓	
7	Kesesuaian kejadian <i>inside hand finish lay up</i>				✓		
8	Kesesuaian kejadian <i>up and under lay up</i>					✓	
9	Kesesuaian kejadian <i>euro step lay up</i>				✓		
10	Kesesuaian kejadian <i>Give and go shoot drill</i>					✓	
11	Kesesuaian kejadian <i>Pass screen off ball jumper</i>				✓		
12	Kesesuaian kejadian <i>Dribble crossover jumper</i>					✓	
13	Kesesuaian kejadian <i>Screen jumper</i>				✓		
14	Kesesuaian kejadian <i>Screen step side jumper</i>					✓	
15	Kesesuaian kejadian <i>Pick and roll jumper</i>					✓	
16	Kesesuaian kejadian <i>Penetrate pass out penetrate jumper</i>				✓		



17	Kesesuaian kejadian Off dribble and shoot				✓		
18	Kesesuaian kejadian Skip pass					✓	
19	Kesesuaian kejadian Inside-out pass					✓	
20	Kesesuaian kejadian Offensive rebound-pass out and shoot					✓	
21	Kesesuaian kejadian Penetrate and pass					✓	
22	Kesesuaian kejadian Step back 3 point				✓		
23	Kesesuaian kejadian Fast break to the trey					✓	
24	Kesesuaian kejadian Screen and fade or flare				✓		

**Tabel saran dan perbaikan**

No	Saran Perbaikan dan Masukan
1.	Tampilan pada aplikasi diberi gambar / foto pemain basket, seperti pada "Lay up" diberi gambar pemain basket NBA.
2.	Font pada kata-kata diubah menjadi lebih jelas.

Validator



RAHMAD JULI ARDIYANTO

Ahli Media

## INSTRUMEN PENELITIAN

## A. Identitas Ahli Media

Nama : A. KHANIF IYEN, M. Kom

## B. Petujuk Menjawab Pernyataan

Bacalah dengan seksama pernyataan-pernyataan dibawah ini, kemudian beri tanda checklist (✓) pada salah satu jawaban pada kolom jawaban yang telah disediakan.

## C. Alternatif Jawaban

Berilah tanda centeng (✓) pada salah satu kolom sesuai dengan pilihan Anda.

Keterangan :

Skor 5 : sangat baik

Skor 4 : baik

Skor 3 : cukup baik

Skor 2 : kurang baik

Skor 1 : tidak baik

\*komentar, kritik, saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan

## Tabel penilaian

No	Indikator / Pertanyaan	Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Aplikasi digunakan sesuai tujuan penelitian				✓		
2	Aplikasi ini menyajikan materi yang jelas					✓	
3	Media untuk latihan lebih praktis				✓		
4	Aplikasi ini mudah untuk dioperasikan			✓			
5	Video yang ditampilkan mudah dipahami					✓	
6	Pemilihan jenis dan ukuran huruf sudah jelas				✓		
7	Resolusi video sudah cukup jelas					✓	
8	Ilustrasi kejadian video pada aplikasi sudah sesuai				✓		
9	Komposisi letak (video, judul video dan fitur					✓	

	lainnya) sudah sesuai						
10	Perpaduan komposisi warna sudah bagus					✓	
11	Perpaduan komposisi warna dan ukuran simbol pada aplikasi sudah tepat guna dan sesuai					✓	
12	Kapasitas video sudah memadai					✓	
13	Durasi video yang ditampilkan sudah efektif				✓		
14	Tata suara pada aplikasi sudah cukup memadai				✓		

Tabel saran dan perbaikan

No	Saran Perbaikan dan Masukan
	ditambah tombol exit

Validator



AZMANIF ZHEN, M. Kom

## 10. Kuesioner Pemain

**Instrumen Evaluasi untuk Sampel**

Identitas responden	Tanda tangan
Nama :	
NIM :	

## a. Pengantar

Sehubungan dengan penyelesaian produkakhir dari penelitian ini. Maka peneliti bermaksud melakukan uji coba “PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI TRICKY TRICK SHOOTING BASKETBALL”. Maka kami mohon kesediaan kalian mengisi kuesioner ini. Sebelumnya kami mengucapkan terimakasih untuk kesediaanya mengisi kuesioner ini.

## b. Petunjuk Pengisian

Berikan tanda (x) untuk setiap jawaban yang disediakan sesuai dengan pilihan. Sebelum mengisi sebaiknya mengikuti dan memperhatikan media aplikasi shooting bola basket yang dipresentasikan dengan seksama.

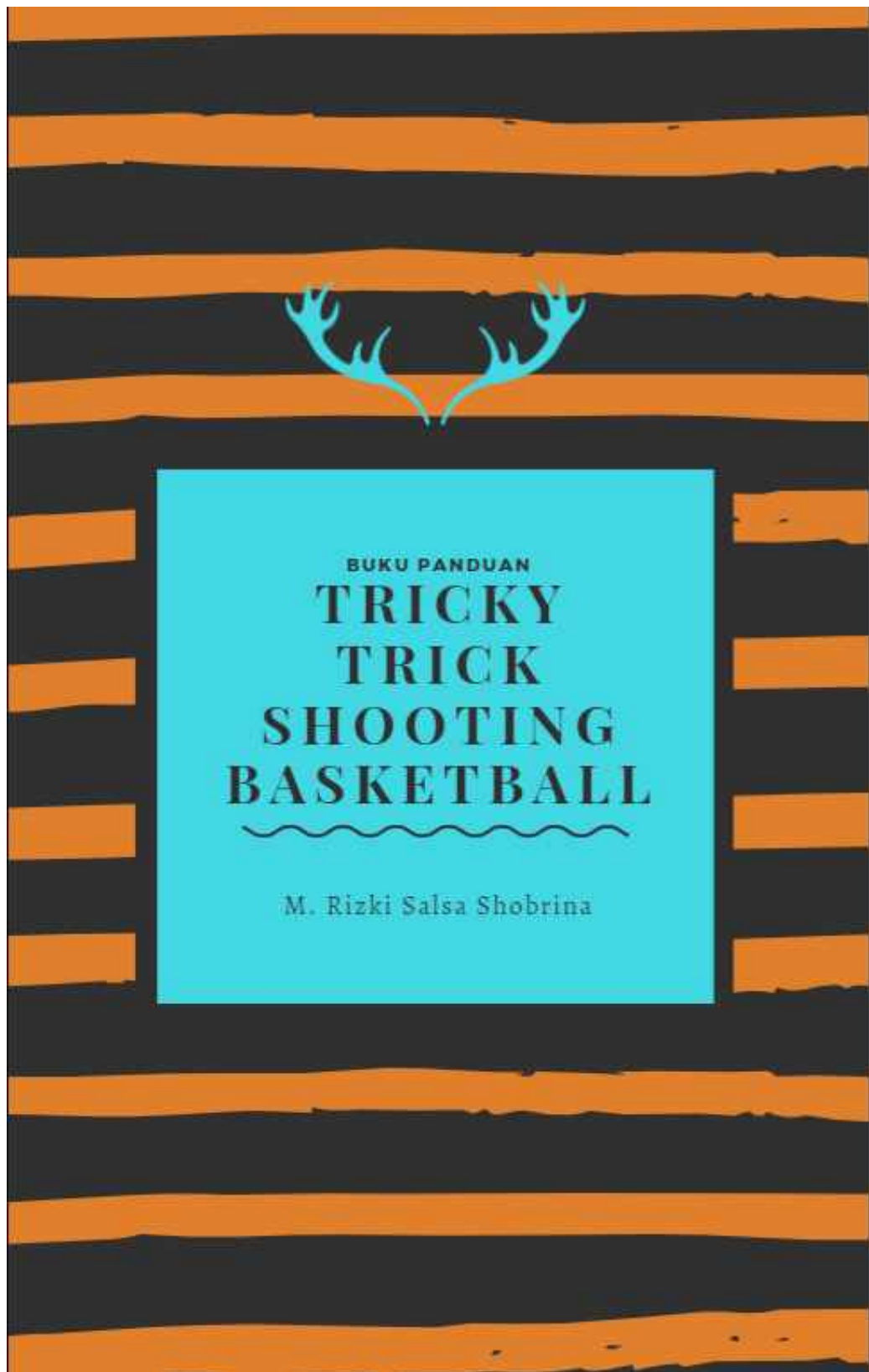
## c. Format Evaluasi

1. Apakah menurut anda metode pelatihan shooting menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik shooting bola basket yang benar ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah petunjuk aplikasi ini sudah jelas ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Apakah petunjuk kejadian *basic lay up* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
4. Apakah petunjuk kejadian *inside hand finish lay up* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak

5. Apakah petunjuk kejadian *up and under lay up* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
6. Apakah petunjuk kejadian *euro step lay up* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
7. Apakah petunjuk kejadian *Catch turn shoot* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
8. Apakah petunjuk kejadian *Give and go shoot drill* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
9. Apakah petunjuk kejadian *Pass screen off ball jumper* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
10. Apakah video dalam aplikasi sudah jelas resolusinya ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
11. Apakah produk aplikasi shooting bolabasket sudah efektif ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
12. Apakah petunjuk kejadian *Fake shoot penetrate and jumper* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
13. Apakah petunjuk kejadian *Dribble crossover jumper* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
14. Apakah petunjuk kejadian *Off dribble and shoot* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
15. Apakah petunjuk kejadian *Skip pass* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
16. Apakah petunjuk kejadian *Inside-out pass* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
17. Apakah petunjuk kejadian *Offensive rebound-pass out and shoot* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak
18. Apakah petunjuk kejadian *Fake shoot- jab step and shoot* sudah sesuai ?
  - a. Ya
  - b. Tidak



11. Buku Panduan Penggunaan Media Aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball*.



## **KATA PENGANTAR**

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar strata satu, peneliti melakukan inovasi pembuatan sebuah media aplikasi “TRICKY TRICK SHOOTING BASKETBALL” yang merupakan salah satu pengembangan ditengah maraknya perkembangan IPTEK dibidang olahraga khususnya permainan bolabasket..

Pada umumnya latihan teknik dasar *shooting* bisa dilakukan latihan mandiri disela jadwal rutin latihan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu proses latihan atlet agar tidak bosan, mengingat semakin banyaknya alat bantu dalam latihan berbagai bentuk olahraga yang menunjang para pemain untuk lebih meningkatkan kemampuan teknik dasarnya. Maka peneliti mengembangkan sebuah alat bantu latihan *shooting* dalam permainan bolabasket yang diberi nama aplikasi *Tricky Trick Shooting Basketball*.

Demikian semoga panduan ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebaik-baiknya oleh semua pihak yang terkait dengan penggunaan alat tersebut .

Hormat kami,

M. Rizki Salsa Shobria



## **DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	ii
PENDAHULUAN .....	1
1. LATAR BELAKANG .....	1
2. TUJUAN.....	2
3. MANFAAT.....	2
4. DESKRIPSI APLIKASI .....	3
PANDUAN PENGGUNAAN .....	8
1. CARA MENDOWNLOAD APLIKASI .....	8
2. CARA MENGGUNAKAN APLIKASI.....	10

## **PENDAHULUAN**

### **1. LATAR BELAKANG**

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang menggunakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a receiver*). Beberapa media juga bisa dijadikan sebagai alat media pengajaran jika dapat pesan dalam

membentuk atau membuat dan mencapai tujuan pembelajaran. Harus ada keterkaitan antara media dengan pesan dan metode (*method*). Media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. (Adam, 2014: 614).

Olahraga merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan maksud untuk memelihara kesehatan dan memperkuat otot-otot tubuh. Keolahragaan adalah segala aspek yang berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Keolahragaan Nasional adalah keolahragaan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai keolahragaan, kebudayaan Nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan yang teratur dan berkelanjutan untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, keterampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 03 Tahun 2005 tentang sistem Keolahragaan Nasional).

Bolabasket adalah permainan bola besar yang menggunakan kecepatan kaki dan tangan serta kesiapan seluruh aspek tubuh dalam waktu yang tepat dengan koordinasi yang baik. (Kosasih, 2008: 11). *Shooting* adalah usaha memasukan bola ke keranjang yang dilakukan dengan satu tangan atau dua tangan, dimana saat bola ditembakkan ke keranjang basket dengan bantuan dorongan, lengan (siku), badan dan lutut diluruskan secara serempak. Pada waktu bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan diaktifkan. (Nurdian Ahmad, 2016: 129). Menurut Danny Kosasih (2008: 50-52) macam macam *shooting* dalam permainan bola basket ada 4 yaitu *lay up shoot*, *set andd jump shoot*, *freethrow shoot*, *three point shoot*. Metode audio visual (video) yang berdurasi pendek dan berbasis internet belakangan ini menjadi trend dan senjata ampuh dalam mengakses wawasan dan pengetahuan khususnya dibidang olahraga. Dari mulai tampilannya yang menarik, mudah diakses dan mudah untuk diaplikasikan menjadi pemikat utama masyarakat ketimbang membaca buku. Penyebaran video ini pun lebih dipermudah dengan adanya situs jejaring sosial yang hampir dimiliki oleh semua kalangan masyarakat. (Dewi, Damayanti, Fitri, & Ugelta, 2018: 41).

Berdasarkan yang telah dipaparkan peneliti diatas, maksud dari penelitian ini adalah untuk memudahkan para pemain bolabasket agar tetap bisa belajar sekaligus berlatih mandiri dengan bantuan aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" yang berbasis audiovisual (video) yang dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan fenomena pada zaman sekarang yang telah berkembang menuju era digital. Terlebih para pemain bolabasket bisa berlatih mandiri saat diluar waktu latihan rutin. Karena kunci untuk menjadi pemain bola basket yang hebat adalah berlatih secara rutin dan berlanjut. Aplikasi ini juga tersusun berdasarkan tingkat kesulitan dari yang paling dasar hingga paling sulit untuk melakukan teknik *shooting* pada permainan bolabasket.

## **2. TUJUAN**

Adapun tujuan dari pengembangan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" ini adalah

1. Menghasilkan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" yang dapat membantu para pemain dalam proses latihan
2. Menghasilkan media aplikasi "*tricky trick shooting basketball*" yang layak digunakan dalam membantu para pemain dalam proses latihan.

## **3. MANFAAT**

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat berbagai pihak. Adapun manfaat pengembangan penelitian ini adalah :

### 3. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para pemain bolabasket dalam pemahaman dan pengetahuan pemain mengenai *shooting* dalam bolabasket serta menjadikan acuan penelitian yang lain dengan objek yang sama.

### 4. Manfaat praktis

Diharapkan manfaat praktis dari penelitian ini adalah dapat membantu para pemain bolabasket berlatih secara mandiri dan individu diluar jam latihan

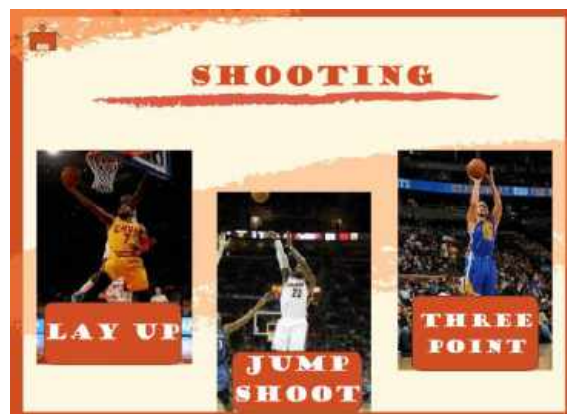
## **4. DESKRIPSI APLIKASI**

9. Pada gambar 4.1 menampilkan tampilan awal pada aplikasi ini berisi tombol untuk memulai "*START*", tombol untuk megakhiri aplikasi "*EXIT*" serta tombol pengaturan *backsound* yang bisa matikan dan dihidupkan.



Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi

10. Pada gambar 4.2 menampilkan menu latihan yang bisa digunakan atlet untuk berlatih secara mandiri. Tombol yang bisa digunakan dalam tampilan dibawah adalah tombol “home” bergambar rumah untuk kembali kehalaman awal, tombol bertuliskan “*shooting*”, tombol bertuliskan “*lay up*”, tombol bertuliskan “*jump shoot*”, dan tombol bertuliskan “*three point*”.



Gambar 4.2 Tampilan menu pada aplikasi

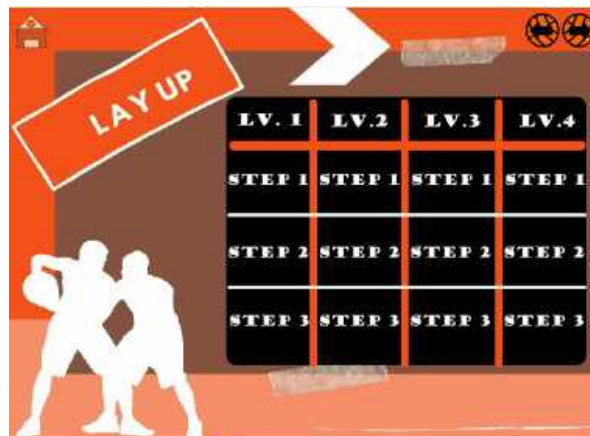
11. Pada gambar 4.3 merupakan tampilan setelah pengguna menekan tombol “*shooting*”. Bagian yang bisa diakses adalah tombol “*home*” yang bisa mengembalikan menuju tampilan sebelumnya yang berisikan menu-menu latihan kemudian tombol bergambar “anak panah” dapat menampilkan tampilan

pada halaman berikutnya. Pasti ada 4 menu latihan yang bisa diakses yakni *balance*, *eyes*, *elbow* dan *follow through*



Gambar 4.3 Tampilan menu latihan shooting

12. Pada gambar 4.4 terdapat menu latihan untuk *lay up* yang berisikan 4 macam *lay up* yang sudah diurutkan berdasarkan levelnya. *Level 1 basic lay up*, *level 2 inside hand finish lay up*, *level 3 up and under lay up*, dan *level 4 euro step lay up*



Gambar 4.4 Tampilan menu latihan lay up

13. Pada gambar 4.5 menampilkan menu latihan untuk *jump shoot* yang terdiri dari 9 *drill* yang sudah diurutkan berdasarkan tingkat kesulitannya dan kekompleksan materi setelah dikonsultasikan kepada ahli materi. Sehingga menimbulkan kesan level yang meningkat disetiap materi latihan.

#### # Drill jump shoot

- 1) *Catch turn shoot*
- 2) *Give and go shoot drill*
- 3) *Pass screen off ball jumper*
- 4) *Fake shoot penetrate and jumper*
- 5) *Dribble crossover jumper*
- 6) *Screen jumper*
- 7) *Screen step side jumper*
- 8) *Pick and roll jumper*
- 9) *Penetrate pass out penetrate jumper*



Gambar 4.5 Tampilan menu latihan jump shoot

14. Pada gambar 4.6 menampilkan menu latihan untuk *three point* yang terdiri dari 9 *drill* yang sudah diurutkan berdasarkan tingkat kesulitannya dan ke kompleksan materi setelah dikonsultasikan kepada ahli materi. Sehingga menimbulkan kesan level yang meningkat disetiap materi latihan.

#### # Drill three point

- 1) *Off dribble and shoot 3*

- 2) *Skip pass*
- 3) *Inside-out pass*
- 4) *Offensive rebound-pass out*
- 5) *Fake shoot- jab step and 3 point*
- 6) *Penetrate and pass*
- 7) *Step back 3 point*
- 8) *Fast break to the trey*
- 9) *Screen and fade or flare*



Gambar 4.6 Tampilan menu latihan three point

15. Pada gambar 4.7 menampilkan salah satu tampilan video drill latihan yang ada pada aplikasi di dalam video tersebut terdapat penjelasan materi dari pemberi materi kemudian diberikan contoh pergerakan dan diakhir peraga melakukan instruksi berdasarkan materi yang disampaikan.



Gambar 4.7 Tampilan video pada aplikasi

16. Pada gambar 4.8 terdapat tampilan pengaturan backsound yang sebelumnya ada pada tampilan awal aplikasi untuk dapat mekngakses sampai tampilan ini. Tampilan pengaturan backsound terdapat tombol “on” untuk menghidupkan backsound dan tombol “off” untuk mematikan backsound



Gambar 4.8 Tampilan pengaturan backsound

## **PANDUAN PENGGUNAAN**

### **1. CARA MENDOWNLOAD APLIKASI**

- a. Pastikan PC anda terkoneksi dengan jaringan internet yang stabil.
- b. Buka browser (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge) bebas.



- c. Arahkan pointer pada kolom pencarian dan masukkan keyword <http://rizkilatihanbasket.wordpress.com/> tampilan akan seperti pada gambar dibawah



- d. Klik "DOWNLOAD DISINI"

- e. Klik “disini”

**AYO SEMANGAT LATIHAN SHOOTING  
BOLABASKET**  
I'M A SHOOTING GUARD

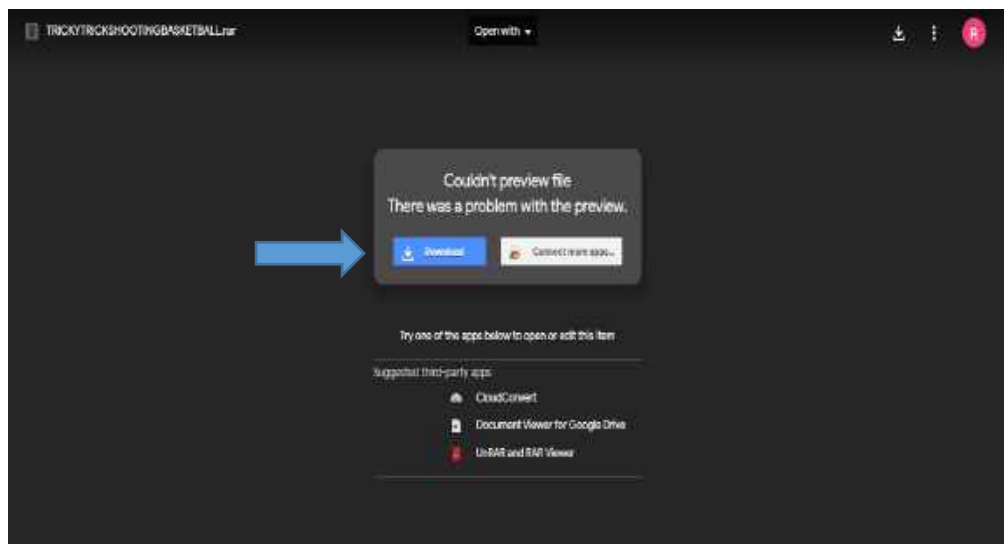
SKUYU LATIHAN . . About Contact

**DOWNLOAD DISINI**

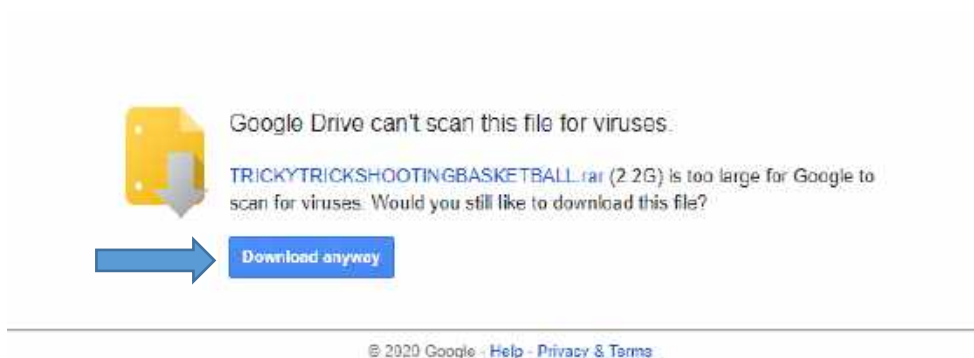


silahkan download aplikasi "TRICKY RICK SHOOTING BASKETBALL" [disini](#).

- f. Akan muncul tampilan seperti pada gambar dibawah lalu klik download



- g. Akan muncul tampilan seperti gambar dibawah lalu klik “download anyway”



- h. Tunggu hingga proses download selesai  
i. Aplikasi siap digunakan

## 2. CARA MENGGUNAKAN APLIKASI

- a. Tampilan awal aplikasi tricky trick shooting basketball



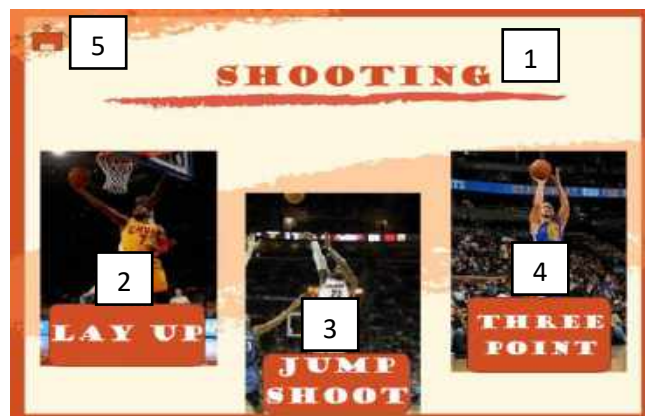
Keterangan

No 1 = memulai aplikasi

No 2 = keluar dari aplikasi

No 3 = pengaturan background

- b. Setelah diklik No 1 tampilan akan seperti ini



Keterangan

No 1 = menu untuk belajar konsep BEEF pada *shooting*

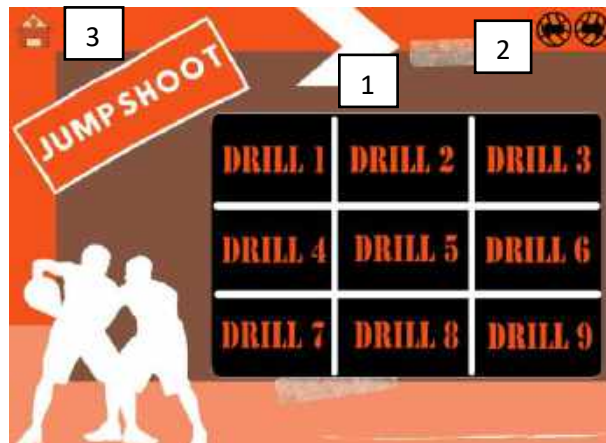
No 2 = menu untuk latihan *lay up*

No 3 = menu untuk latihan *jump shoot*

No 4 = menu untuk latihan *three point*

No 5 = kembali keampilan awal

- c. Contoh tampilan pada menu latihan *jump shoot*



Keterangan

No 1 = menu latihan untuk jump shoot

No 2 = tombol pintasan untuk menu latihan sebelumnya/selanjutnya

No 3 = kembali ke menu latihan utama

d. Tampilan pengaturan background



Keterangan

ON = menghidupkan background

OFF = mematikan background

Gambar Rumah = kembali menuju tampilan aplikasi