



**PENGEMBANGAN ALAT BANTU LATIHAN *PASSING*
DENGAN APLIKASI SMART BASKETBALL *PASSING* PADA
SMP N 1 JEKULO KUDUS TAHUN 2020**

SKRIPSI

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

oleh

Faradina Amalia

6301416067

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

ABSTRAK

Faradina Amalia. 2020. Pengembangan Alat Bantu Latihan *Passing* dengan Aplikasi Smart Basketball Passing pada Smp N 1 Jekulo Kudus Tahun 2020. Skripsi. Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing : Priyanto, S.Pd., M.Pd.

Salah satu poin yang harus ditekankan pada pemain adalah *passing*. *Passing* adalah fundamental bolabasket yang sering terabaikan untuk dilatih, dan belum adanya pengembangan untuk *passing* dalam cabang olahraga bolabasket. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Pengembangan. Alat Bantu Latihan *Passing* Dengan Aplikasi Smart Basketball Passing.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development*. Data penelitian diambil melalui evaluasi, pengisian kuesioner dan pengumpulan dokumen dari ahli dan atlet.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) hasil penilaian ahli pelatih pertama diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “baik”, (2) hasil penilaian ahli pelatih kedua diperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “baik”, (3) hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata sebesar 87,3% termasuk dalam kategori “sangat baik”, (4) hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,2% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Simpulan penelitian ini adalah pengembangan media latihan dengan menggunakan smart basketball passing layak digunakan sebagai alternatif untuk mempermudah siswa mempelajari dan memahami latihan *passing* dimanapun. Saran penelitian ini adalah Macam – macam video diperbanyak supaya wawasan lebih luas.

Kata Kunci: Pengembangan, Alat Bantu Latihan *Passing*, Aplikasi Smart Basketball Passing.

ABSTRACT

Faradina Amalia.2020. Development of Passing Training Aids with Smart Basketball Passing Application in junior high school 1 Jekulo Kudus Year 2020. Thesis. Departemen of Sports Coaching Education. Faculty of Sports Science. Universitas Negeri Semarang. Supervisor : Priyanto, S.Pd., M.Pd.

One of the points to emphasize on the player is passing. Passing is a fundamental basketball that is often neglected to be coached, and there has been no development for passing in the sport of basketball. The purpose of this development is to produce the Development of Passing Training Tools With Smart Basketball Passing Application.

The method used in this study is the research and development method. Research data is taken through evaluation, filling out questionnaires and collecting documents from experts and athletes.

The results showed that: (1) the results of the first coach's expert assessment were obtained a percentage of 88% in the "good" category, (2) the results of the second coach's expert assessment were obtained a percentage of 86.7% in the category of "good", (3) the results of small group trials obtained an average percentage of 87.3% fall into the category of "excellent", (4) results from small group trials obtained an average percentage of 93.2% fall into the category of "excellent".

Concluded this research is the development of training media by using smart basketball passing worthy of use as an alternative to make it easier for students to learn and understand passing exercises everywhere. The suggestion of this research is sorts of videos are reproduced for wider insight.

Keywords: Development, Passing Training Tools, Smart Basketball Passing App.

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, Saya:

Nama : Faradina Amalia

NIM : 6301416067

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul : PENGEMBANGAN ALAT BANTU LATIHAN PASSING DENGAN
APLIKASI SMART BASKETBALL PASSING PADA SMP 1
JEKULO KUDUS TAHUN 2020.

Yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

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

Semarang, 3 September 2020

Yang menyatakan,


Faradina Amalia

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul:

"PENGEMBANGAN ALAT BANTU LATIHAN *PASSING* DENGAN APLIKASI SMART BASKETBALL *PASSING* PADA SMP 1 JEKULO KUDUS TAHUN 2020"

Disusun oleh:

Nama : FARADINA AMALIA

NIM : 6301416067

Jurusan : Pendidikan Keperawatan Olahraga

Prodi : Pendidikan Keperawatan Olahraga / S1

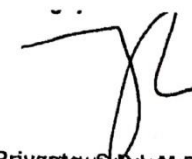
Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing pada tanggal 3 September 2020 untuk diajukan pada Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,
Kepala Jurusan PKO



Sri Haryono, S.Pd., M.Or
NIP. 19691113.199802.1.001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Priyanto, S.Pd, M:Pd.
NIP. 19800619.200501.1.002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama Faradina Amalia, NIM. 6301416067, Program Studi Pendidikan Keperawatan Olahraga S-1 dengan judul Pengembangan Alat Bantu Latihan Passing dengan Alat Bantu Smart Basketball Passing pada SMP N 1 Jekulo Kudus Tahun 2020, telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari: Rabu, tanggal 15 September 2020

Panitia Penguji

Ketua



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

Sekretaris

Tri Tunggal Setiawan, M.Kes.
NIP. 19680302.199702.1.001

Dewan Penguji

1. Anggit Wicaksono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19880921.201504.1.003

(Penguji 1)

2. Drs. Moh. Nasution, M.Kes.
NIP. 19640423.199002.1.001

(Penguji 2)

3. Priyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19800619.200501.1.002

(Penguji 3)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

وُسْعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يُكَلِّفُ لَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”.

(QS. Al-Baqarah ayat 286)

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sunarto dan Ibu Rumiwati yang selalu memberikan do'a, atas kasih sayang dan dukungan yang tulus kepada saya.
2. Seluruh keluarga besar dan partner kerja, konco dolan yang selalu mendoakan dan memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.
3. Sahabat – sahabatku yang sudah menemani mulai dari masuk kuliah sampai tugas akhir skripsi.
4. Almamater Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang Maha Mendengar lagi Maha Melihat dan atas segala limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis yang berbentuk skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah direncanakan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memahami bahwa tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Priyanto, S.Pd, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta *staff* Karyawan Tata Usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan dan layanan serta informasi kepada penulis, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Purwadi, Mas Endra, dan Mbak Vega selaku pelatih yang sudah mengizinkan penulis untuk penelitian.

7. Family *Basketball* Kudus yang sudah membantu melaksanakan penelitian.
8. Teman-teman jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga angkatan 2016 yang telah membantu.
9. Semua pihak yang turut membantu dan mendoakan penulis dalam menyusun skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita kembalikan semua urusan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya, semoga Allah SWT meridhoi dan di catat sebagai ibadah disisi-Nya, Amin.

Semarang, 3 September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan.....	3
1.4 Manfaat Pengembangan.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	4
1.5 Spesifikasi Produk	4
1.6 Pentingnya Pengembangan	5
1.6.1 Bagi Peneliti	5
1.6.2 Bagi Penelitian Lanjutan.....	5
1.6.3 Bagi PERBASI	5
1.6.4 Bagi Lembaga.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Penelitian Pengembangan	6
2.1.2 Permainan Bola Basket.....	7
2.1.3 <i>Passing</i>	8
2.1.4 Teknologi	13
2.1.5 Aplikasi	14
2.1.6 Android	15
2.2 Kerangka Berpikir	16

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan	18
3.2 Prosedur Pengembangan	19
3.2.1 Potensi dan Masalah.....	20
3.2.2 Pengumpulan Data	20
3.2.3 Pembuatan Desain Produk Awal Media Aplikasi Latihan.....	21
3.2.4 Desain Aplikasi	21
3.2.5 Revisi Desain Produk.....	21
3.2.6 Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)	21
3.2.7 Revisi Produk.....	22
3.2.8 Uji Coba Pemakaian (Kelompok Besar)	22
3.2.9 Revisi Produk Akhir.....	22
3.2.10 Hasil Akhir.....	22
3.3 Subjek Uji Coba	22
3.4 Rancangan Produk	23
3.5 Jenis Data.....	23
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	24
3.6.1 Lembar Evaluasi	24
3.6.2 Kuesioner Ahli.....	25
3.6.3 Kuesioner Sampel.....	25
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas	26
3.8 Analisis Data	27

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba	29
4.2 Data Tinjauan Ahli Bidang Pelatih Bola Basket	29
4.2.1 Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil	29
4.2.2 Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil.....	33
4.3 Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil	34
4.3.1 Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil	35
4.3.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Sampel Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	36
4.4 Revisi Produk I	37
4.4.1 Kuesioner Ahli Kepelatihan Bola Basket Setelah Uji Coba Kelompok Kecil.....	37
4.4.2 Revisi Produk I Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	41
4.5 Uji Coba Kelompok Besar	42
4.6 Revisi Produk II.....	43
4.6.1 Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Setelah Uji Coba Kelompok Besar	43
4.6.2 Revisi Produk II Setelah Uji Coba Kelompok Besar.....	47
4.7 Penilaian Produk.....	47

4.7.1 Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Setelah Menjadi Produk	47
4.8 Prototipe Produk	51
4.8.1 Kelebihan Produk.....	60
4.8.2 Kekurangan Produk	60

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan.....	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skor Jawaban Kuesioner “ya” dan “tidak”	23
2. Klasifikasi Presentasi	26
3. Hasil Kuesioner Ahli Bidang Pelatih Bola Basket Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil.....	27
4. Hasil Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil.....	31
5. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	33
6. Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Sampel Setelah Uji Coba Kelompok Kecil.....	34
7. Data Hasil Penilaian 2 Ahli Bidang Pelatih Bolabasket Setelah Uji Coba Kelompok Kecil.....	38
8. Hasil Revisi Produk I Setelah Uji Coba Kelompok Kecil	39
9. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar.....	40
10. Data Hasil Penilaian 2 Ahli Bidang Pelatih Bolabasket Setelah Setelah Uji Coba Kelompok Besar	43
11. Hasil Revisi Produk II Setelah Uji Coba Kelompok Besar.....	45
12. Data Hasil Penilaian 2 Ahli Bidang Pelatih Bolabasket Setelah Setelah Uji Coba Kelompok Besar	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Passing Chest pass	10
2. <i>Bounce Pass</i>	11
3. <i>Overhead pass</i>	12
4. <i>Baseball pass</i>	13
5. Langkah – langkah penggunaan Metode Research and Development (R & D).....	20
6. Tampilan Utama Produk <i>Smart Basketball Passing</i>	49
7. Macam – Macam Menu Smart Basketball Passing	50
8. Menu <i>Profile</i>	50
9. Menu <i>Passing Session</i>	51
10. Level <i>Easy</i>	51
11. <i>Overhead pass</i>	52
12. <i>Chestpass</i>	52
13. <i>Bouncepass</i>	53
14. Level <i>Medium</i>	53
15. Variasi Chestpass	54
16. Variasi Bouncepass	54
17. Variasi <i>Overheadpass</i>	54
18. <i>Pick and rol</i>	55
19. Level <i>Hard</i>	55
20. <i>Passing Segi Empat</i>	55
21. <i>Passing Angka 8 (3 orang)</i>	56
22. <i>Passing Angka 8 (4 Orang)</i>	56
23. <i>Passing Angka 8 (5 orang)</i>	56
24. <i>Passing Baseball pass</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. SK Pembimbing	62
2. Surat Ijin Penelitian	63
3. Surat Balasan Penelitian	64
4. Surat Keterangan Evaluasi Rancangan Produk	65
5. Lisensi Ahli Kepelatihan	67
6. Ijasah Ahli Media.....	68
7. Lembar Instrumen Untuk Ahli Materi	69
8. Lembar Instrumen Untuk Sampel.....	72
9. Hasil Instrumen Ahli Media	74
10. Uji Validitas dan Reliabilitas	76
11. Dokumentasi.....	77

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia olahraga saat ini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya masyarakat melakukan kegiatan olahraga, baik dari anak-anak, sampai orang dewasa maupun orang tua. Tujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan sesuai situasi dan kondisi masing-masing individu. Misalnya, untuk pendidikan, untuk menjaga kesehatan, untuk proses penyembuhan, untuk hiburan, dan untuk mencapai prestasi. Olahraga didefinisikan sebagai segala kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial (Undang-undang Nomor 3 Tahun 2005, tentang Sistem Keolahragaan Nasional).

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

oleh garis yang berbentuk empat persegi panjang berukuran 28x15 m (Imam Sodikun, 1992:8).

Olahraga bola basket sudah banyak berkembang di Indonesia. Terbukti dengan total 11 klub yang berkompetisi di liga nasional dan turnamen – turnamen yang dilaksanakan baik antar klub maupun antar sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini merupakan bukti nyata bahwa perhatian pemerintah, masyarakat, dan swasta semakin meningkat demi kemajuan dan peningkatan pencapaian prestasi olahraga bola basket. Dengan sering adanya pertandingan membantu klub untuk mengetahui perkembangan prestasi timnya. Bola basket merupakan permainan yang mempunyai gerakan yang kompleks. Agar dapat melakukan gerakan – gerakan bola basket secara baik diperlukan kemampuan dasar fisik yang memadai. Dalam permainan bola basket merupakan gerakan gabungan yang terdiri dari jalan, lari, lompat, dan unsur kekuatan, kecepatan, ketepatan, kelenturan, dan lain-lain. Latihan atau yang biasa disebut *training* adalah proses yang sistematis dari kegiatan berlatih atau bekerja secara berulang – ulang dengan kian hari kian bertambah jumlah beban latihan. (Imam Sodikun, 1992:35). Atlet bola basket berprestasi sudah pastinya mempunyai fisik dan teknik yang baik. Teknik bisa disebut juga dengan gerakan, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan ketrampilan teknik dasar yang baik. Keterampilan teknik dasar dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi enam, yaitu: 1) Teknik melempar dan menangkap (*passing*), 2) Teknik menggiring bola (*dribbling*), 3) Teknik menembak (*shooting*), 4) Teknik pivot, 5) Teknik tembakan lay-up (Imam Sodikun, 1992:48).

Teknik melempar atau menangkap (*passing*) adalah fundamental bolabasket yang sering terabaikan untuk dilatih. *Passing* sangat penting bagi seorang pemain untuk mengembangkan *skill passing* demi kesuksesan timnya. Salah satu poin yang harus ditekankan pada pemain adalah bahwa *passing* adalah *skill* yang tercepat dan terbaik untuk merubah arah serangan. Dalam teknik mengoper dan menangkap bola terdapat beberapa cara seperti : tolakan dada (chest pass), tolakan di atas kepala (overhead pass), tolakan pantulan (bounce pass), dan lain sebagainya. Dalam rangkaian teknik ini, dikenal pula sebutan pivot yakni pada saat memegang bola, salah satu kaki bergerak dan satu kaki lainnya tetap di lantai sebagai tumpuan (Baduronidongoran, 2012:88).

1.2 Perumusan Masalah

Sesuai dengan judul di atas maka timbul suatu pemikiran dan permasalahan bagi penulis untuk meneliti masalah penelitian adalah bagaimana hasil pengembangan alat bantu latihan *passing* dengan aplikasi smart basketball passing?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan pengembangan alat bantu latihan *passing* dengan aplikasi smart basketball passing sehingga dapat membantu individu dan bibit – bibit atlet dalam menyampaikan dan menangkap tahapan tahapan *passing* yang sudah ada, kedalam bentuk metode video dengan gambaran yang mudah diterima kepada setiap individu yang melihatnya.

1.4 Manfaat Pengembangan

Hasil yang akan didapat dari penelitian ini akan memberikan sumbangan maupun manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu membantu individu dalam memahami dan membuat gambaran untuk mencoba *passing* dengan menggunakan Smart Basketball Passing. Agar nantinya dapat memudahkan individu untuk melakukan *Passing*.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.) Bagi individu penelitian ini memberikan wawasan tentang manfaat latihan menggunakan smart basketball passing ini sehingga dapat memudahkan peserta untuk melaksanakan *passing* tersebut.
- 2.) Bagi pelatih hasil penelitian ini dapat membantu keefektifan dalam menyampaikan materi dalam bola basket.
- 3.) Bagi peserta hasil penelitian ini dapat membantu peserta dalam mengingat dan dapat lebih mudah dipahami.

1.5 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini berupa Smart Basketball Passing yang berisikan tentang video macam macam *passing* yang dilakukan oleh siswi SMP N 1 Jekulo. Macam macam *passing* tersebut akan di video dan akan dikemas dalam bentuk aplikasi. Berikut latihan *passing* yang akan dibuat aplikasi adalah: 1) *chest pass*, 2) *bounce pass*, 3) *overhead pass*, 4) *baseball pass*.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan latihan *passing* untuk dikembangkan mengingat teknologi sudah canggih, selain itu pola latihan *passing* dengan menggunakan *board* dalam permainan bola basket masih banyak kelemahan dan kurang optimal untuk pengembangan pola latihan *passing*. Pemecahan masalah yang terkait latihan bola basket ini diharapkan dapat melakukan *passing* yang tepat dan benar.

1.6.1 Bagi Peneliti

- 1.) Sebagai bekal pengalaman dalam mengembangkan aplikasi penunjang latihan dalam olahraga bola basket.

1.6.2 Bagi Penelitian Lanjutan

- 1.) Sebagai dasar penelitian lebih lanjut.
- 2.) Sebagai pertimbangan untuk peneliti pengembangan latihan *passing basketball* berbasis aplikasi.

1.6.3 Bagi PERBASI

- 1.) Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan latihan bola basket berbasis aplikasi.
- 2.) Sebagai tolak ukur dalam mencetak bibit atlet baru yang berkualitas dalam dasar bola basket (*passing*).

1.6.4 Bagi Lembaga

- 1.) Sebagai bahan dokumentasi penelitian di lingkungan Universitas Negeri Semarang.
- 2.) Sebagai bahan informasi kepada mahasiswa tentang pengembangan latihan *passing* bolabasket berbasis aplikasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA BERPIKIR

2.1 Landasan Teori

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

2.1.1 Penelitian Pengembangan

Menurut Sukmadinata N.S, (2005:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sugiyono, (2010:407) berpendapat bahwa, metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan teori yang telah dijelaskan di atas tentang definisi dari penelitian pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk yang baru maupun menyempurnakan produk sebelumnya untuk memperoleh produk yang lebih baik.

2.1.2 Permainan Bola Basket

Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan. Keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, *dribble* dan *rebound*, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah persyaratan agar berhasil dalam memainkan olahraga ini (John Oliver, 2003:6).

Wissel Hall, (2000:2) menjelaskan bahwa bola basket dimainkan oleh dua tim dengan pemain lima pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dengan tangan atau dengan men-*dribble*-nya (*batting, pushing, atau tapping*) beberapa kali pada lantai tanpa menyentuh kedua tangan secara bersamaan. Dalam buku PERBASI, (2014:1) bola basket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

Bola basket merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua tim yang berlawanan, setiap tim terdiri dari 12 pemain, masing-masing tim menurunkan 5 orang pemain yang pertama bermain di lapangan. Setiap tim berusaha membuat skor dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mencegah lawan untuk memasukkan bola. Permainan bola basket mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) dimainkan secara beregu, b) menggunakan bola (basket) sebagai alat atau objek permainannya, c) menggunakan *ring* atau keranjang sebagai sasaran tembak untuk menghasilkan angka, d) bola dimainkan dengan cara dipantulkan ke lantai, dilempar atau dioper, e) mempunyai peraturan permainan yang berbeda dengan permainan lainnya Taryono dalam Dina Ami Nuranti, dkk, 2018:193-199).

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain, dan beberapa pemain cadangan, dengan cara dioper, dilempar, ditepis, digelindingkan, atau dipantulkan ke segala arah sesuai peraturan yang telah di resmikan untuk menghindari dari lawan yang menjaga dan memiliki tujuan utama yaitu mencetak angka sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan serta mencegah tim lawan supaya tidak dapat mencetak angka.

2.1.3 Passing

Mengoper dan menangkap dalam permainan bola basket merupakan keahlian paling dasar yang sering diabaikan, padahal dalam kenyataannya teknik operan dan tangkapan besar perannya dalam menentukan kemenangan dalam suatu pertandingan bola basket. Teknik operan dan tangkapan jika dikuasai

dengan penerapan teknik yang benar merupakan ancaman bagi lawan karena dapat merusak konsentrasi lawan dan sangat menolong bagi rekan tim dalam mencetak angka. Sebuah tim yang mampu mengontrol bola dengan operan dan menangkap yang baik punya kesempatan luas mencetak angka dan memenangkan pertandingan.

Operan dan tangkapan bola merupakan 2 unsur yang sulit dipisahkan, sebab untuk melakukan lemparan biasanya dimulai dari menangkap bola terlebih dulu (Imam Sodikun, 1992:56). Dalam usaha menangkap bola, ditekankan untuk menjemput bola bukan menunggu. Ada beberapa jenis *passing* dalam permainan bolabasket yaitu: (1) *chest pass*, (2) *bounce pass*, (3) *overhead pass*, (4) *baseball pass* (Danny Kosasih, 2008:28-32).

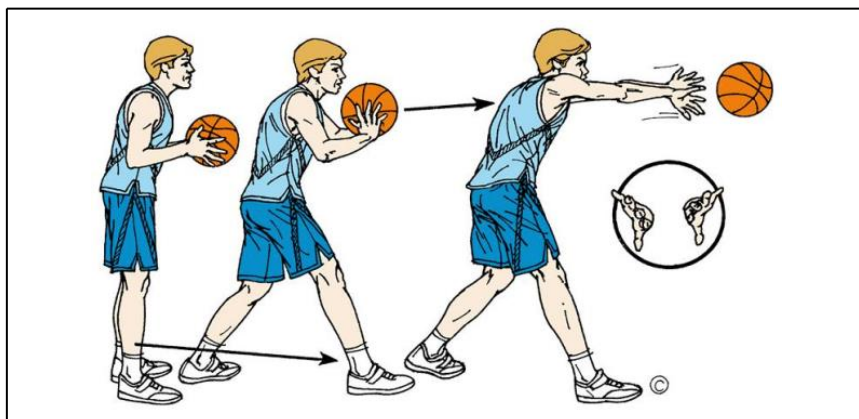
1.) *Chest Pass*

Operan dada dengan dua tangan atau *chest pass* merupakan salah satu jenis operan yang paling efektif dalam melakukan penyerangan apalagi pada saat pemain tidak di jaga dengan ketat. *Chest pass* sangat bermanfaat untuk operan jarak pendek perhitungan demi kecepatan dan kecermatan. Jarak operan yang paling baik untuk operan ini adalah antara 4-7 meter, tergantung kepada kemampuan atau kekuatan melempar.

Urutan teknik *chest pass* dimulai dengan posisi *triple threat* (Ancaman rangkap tiga) dan ibu jari menghadap ke atas saat memegang bola, maksudnya agar saat didorong gerakan bola akan berputar ke belakang (*back spin*). Dan pada akhir gerakan, ibu jari harus menghadap ke bawah.

Teknik dasar dalam melakukan operan dada dengan dua tangan atau *chest pass* adalah sebagai berikut:

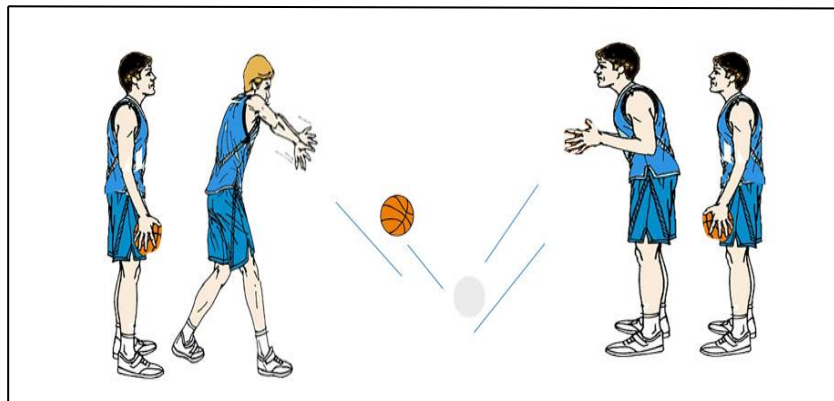
- (1.) Sikap kaki berdiri wajar (enak) dengan otot sedikit ditekuk dan badan sedikit condong kedepan (bengkok yang wajar), pandangan kearah lemparan, kaki boleh sejajar atau satu di depan.
- (2.) Pegang bola dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka menutupi bagian samping dan belakang dari bola. Ibu jari hampir mendekat, semua telapak tangan dan jari menyentuh bola.
- (3.) Tekuk kedua siku dengan mendekati badan, dan aturlah bola setinggi dada.
- (4.) Operan dimulai dengan melangkahkan satu kaki ke depan ke arah sasaran (si penerima). Bersamaan dengan melangkahkan satu kaki, kedua lengan menolak lurus ke depan disertai dengan lekukan pergelangan tangan dan diakhiri dengan jentikan jari – jari.
- (5.) Operan diarahkan setinggi dada si penerima secara mendatar dan bola sedikit berputar.
- (6.) Bersamaan dengan irama gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan ke depan, langkahkan kaki belakang setelah bola lepas dari tangan (sebagai *follow through*). (Imam Sodikun, 1992:49).



Gambar 2.1 *Passing Chest Pass*
(Sumber : Danny Kosasih, 2008:26)

2.) *Bounce pass*

Bounce pass atau operan pantulan merupakan operan yang diharuskan untuk digunakan pada sasaran yang melakukan serangan dan pada saat pemain dijaga dengan ketat sehingga kesulitan untuk mengoper bola. Operan ini juga baik dilakukan untuk menerobos lawan yang memiliki postur badan yang tinggi. *Bounce pass* efektif dilakukan dengan jalan menipu lawan samping kanan, padahal dilemparkannya kearah kiri atau sebaliknya. Gerakan yang dilakukan hampir sama dengan *chestpass*, hanya saja arah bola dipantulkan 2/3 dari jarak penerima bola. Dalam melakukan *passing* perlu memperkirakan agar nantinya bola memantul ke arah pinggul penerima.



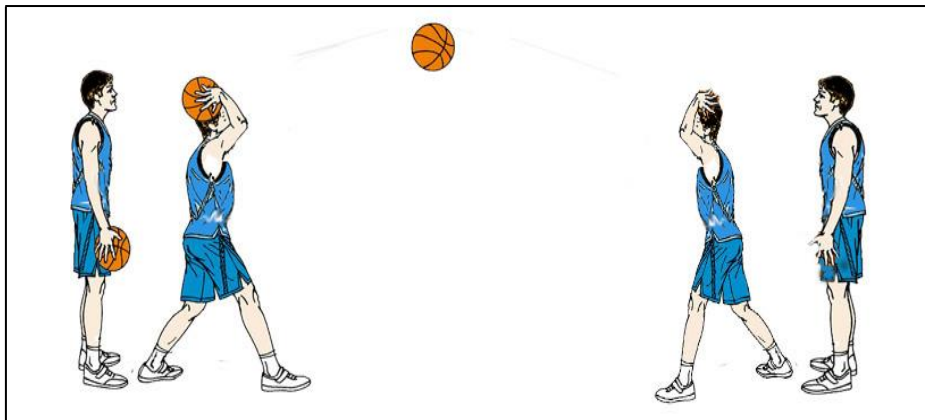
Gambar 2.2 *Bounce Pass*
(Sumber : Danny Kosasih, 2008:29)

3.) *Overhead pass*

Operan dari atas kepala atau *overhead pass* merupakan jenis operan yang sangat efektif digunakan terutama dilakukan oleh pemain yang jangkung (tinggi) untuk menghindarkan bola dari raihan lawan. Ada beberapa teknik dasar yang perlu diperhatikan dalam melakukan operan *overhead pass* adalah:

- (1.) Pertahankan posisi siku paling tidak setinggi kepala

- (2.) Kekuatan dorongan *overhead pass* hanya terletak pada bagian siku, pergelangan tangan, dan jari jari. Bahu hanya berfungsi sebagai penopang siku agar tetap setinggi kepala.
- (3.) Posisi awal ibu jari adalah menghadap ke belakang dan posisi akhir menghadap ke depan.
- (4.) Untuk mendapatkan tambahan tenaga dorongan, pemain dapat melakukan gerakan membalikkan badan.

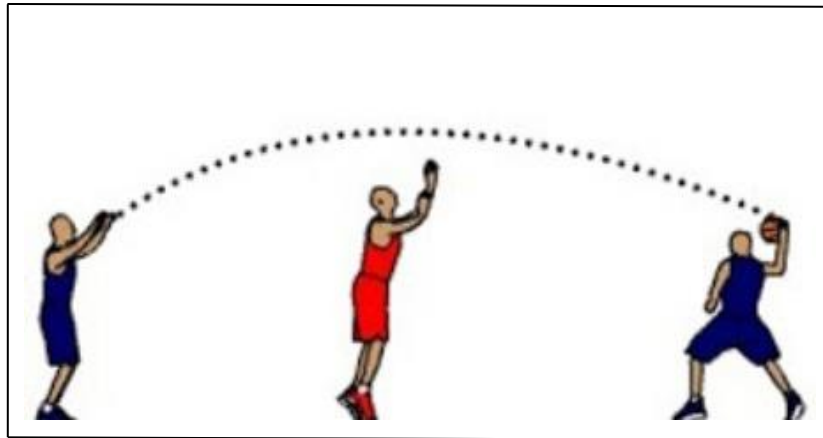


Gambar 2.3 *Overhead Pass*
(Sumber : Danny Kosasih, 2008:29)

4.) *Baseball pass*

Baseball pass biasanya digunakan untuk melakukan operan jarak jauh. Pada posisi awal pemain menempatkan bola di salah satu sisi kepala dan posisi awal pemain menempatkan bola di salah satu sisi kepala dan posisi kaki *parallel stance* (kedua telapak kaki sejajar dan selebar bahu) kemudian kaki pada sisi yang sama dengan tangan yang memegang bola ditarik ke belakang, titik tumpu terletak pada kaki ini. Setelah itu lempar bola seperti melakukan lemparan pada *baseball*. Hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan *baseball pass* agar tidak menekuk pergelangan tangan terlalu dalam ke belakang dan akhiri *passing*

dengan posisi jari-jari menghadap ke sasaran agar *passing* tetap akurat pada sasaran.



Gambar 2.4 *Baseball pass*
(Sumber : Danny Kosasih, 2008:31)

5.) *Shoulder pass*

Passing ini menggunakan satu tangan dan biasa digunakan karena persiapannya cepat. Kunci dari *passing* ini adalah ketepatan tekukan siku. Tekukan siku yang benar dapat menghasilkan kecepatan dan kekuatan dalam melakukan *shoulder pass*. Apabila dalam *passing* kita menggunakan tangan kanan untuk memegang bola, maka pemain hanya dapat melakukan *passing* pada sisi kanannya saja. Begitu pula dengan sebaliknya dianjurkan untuk melakukan tipuan-tipuan sebelum melakukan *passing* ini.

2.1.4 Teknologi

Kata teknologi secara harfiah berasal dari bahasa latin "*texera*" yang berarti menyusun atau membangun, sehingga istilah teknologi seharusnya tidak terbatas pada pengguna mesin, meskipun dalam arti sempit hal tersebut sering digunakan dalam kehidupan sehari – hari. Menurut Roger, (1983) teknologi adalah suatu rancangan (desain) untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dalam hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hal yang diinginkan. Jacques Ellul, (1967) mengartikan teknologi sebagai keseluruhan

metode secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia.

Dalam perkembangan teknologi membuat kegiatan olahraga menjadi tidak berat. Berbagai alat bantu, mulai dari baju yang menyerap keringat, hingga sepatu yang ringan digunakan. Hal tersebut menjadi pendukung untuk mencapai prestasi yang maksimal atau pencapaian rekor di suatu cabang. Dengan adanya teknologi dalam bidang olahraga bertujuan untuk mempermudah atlet, pelatih, dan orang yang berhubungan dengan dunia olahraga. Namun teknologi mempunyai dampak negatif bagi olahraga, misalnya biaya alat yang berteknologi biasanya mempunyai harga yang mahal dan dapat membuat para atlet menjadi malas karena terlalu tergantung pada alat bantu teknologi (Ermawan Susanto, 2011).

Perkembangan teknologi yang lain adalah sekarang sudah tercipta sebuah alat komunikasi yang pintar (*smartphone*). *Smartphone* sekarang sudah banyak fitur-fitur (*aplikasi*) yang sudah memudahkan penggunanya baik dalam hal memasak, mencari informasi, mencari teman, berkomunikasi jarak jauh sampai pembelajaran atau latihan olahraga dapat di akses (*download*) pada *playstore* atau *searching google*. Selain *smartphone* juga sekarang sudah terdapat laptop.

2.1.5 Aplikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian aplikasi yaitu perangkat lunak adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

Aplikasi latihan *passing* ini digunakan untuk mempermudah cara latihan *passing*. Dengan adanya aplikasi smart basketball passing ini pelatih hanya tinggal berkomunikasi dengan para pemain dan mengintruksikan pemain untuk

melihat aplikasi smart basketball passing ini dan pemain hanya tinggal melakukan dan masalah pelatih dapat diatasi dan pemain tidak bingung harus latihan seperti apa.

2.1.6 Android

Menurut Arifianto dalam Muhammad Fathul Mubarak, (2017:24-26) android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang Menggunakan Linux. Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Android adalah sistem operasi Menggunakan Linux yang sedang berkembang ditengah OS lainnya. Android memiliki empat karakteristik, yaitu terbuka, semua aplikasi dibuat sama, memecahkan hambatan pada aplikasi, dan pengembangan aplikasi yang cepat dan mudah.

Dalam aplikasi tersebut penulis menggunakan Bahasa pemrograman, Bahasa pemrograman ini akan menunjang dan dapat menentukan secara persis data apa saja yang akan diolah oleh computer. Adapun Bahasa pemrograman yang dipakai sebagai berikut:

A. HTML (*HyperText Markup Language*)

Sebuah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi dan dapat juga digunakan sebagai link-link tertentu menuju halaman web yang lain dengan kode tertentu.

Menurut Nugroho (2013:5) "HTML adalah kependekan dari (*HyperText Markup Language*), merupakan sebuah bahasa Scripting yang digunakan untuk menyebarkan informasi , pembuatan dokumen dab aplikasi yang berjalan di halaman web.

B. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Bahasa pemrograman berupa script yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membuat halaman website untuk menghasilkan isi web sesuai dengan permintaan *client*.

Menurut Nugroho (2013:201) “PHP (*PHP:Hypertext Preprocessor*) adalah Sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk Scripting, sistem kerja dari program ini adalah sebagai interpreter bukan sebagai compiler”.

C. CSS (*Cascading Style Sheets*)

Salah satu bahasa desain web yang dapat mengatur format tampilan sebuah halaman web dengan perancangan desain text berupa font, color, margins, size dan lain-lain.

Menurut Sibero (2013:112) menyatakan bahwa, “*Casading Style Sheet* memiliki arti Gaya Menata Halaman Bertingkat, yang artinya setiap satu elemen yang telah diformat dan memiliki anak dan telah diformat, maka anak dari elemen tersebut secara otomatis mengikuti format element induknya”.

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasar hasil *observasi* penulis saat melihat latihan di SMP N 1 Jekulo Kudus penulis melihat bahwa para pemain masih menggunakan *board* dalam latihan untuk sehari hari. Metode yang digunakan oleh pelatih dalam latihan adalah dengan metode ceramah dan sedikit mencontohkan kepada pemain. Metode ini kurang efektif karena para pemain sulit untuk mengerti pola latihan yang diberikan oleh pelatih. Pengembangan media mengenai latihan *passing* untuk bola basket akan mempermudah para pemain dalam dalam mengikuti latihan. Hasil pengembangan ini akan dikemas dalam bentuk aplikasi yang akan

diberikan berbagai macam latihan *passing*. Media latihan *passing* akan diuji cobakan kepada para pemain bola basket SMP N 1 Jekulo Kudus. Dengan ini diharapkan para pemain SMP N 1 Jekulo Kudus dapat melakukan dengan baik dan benar.

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

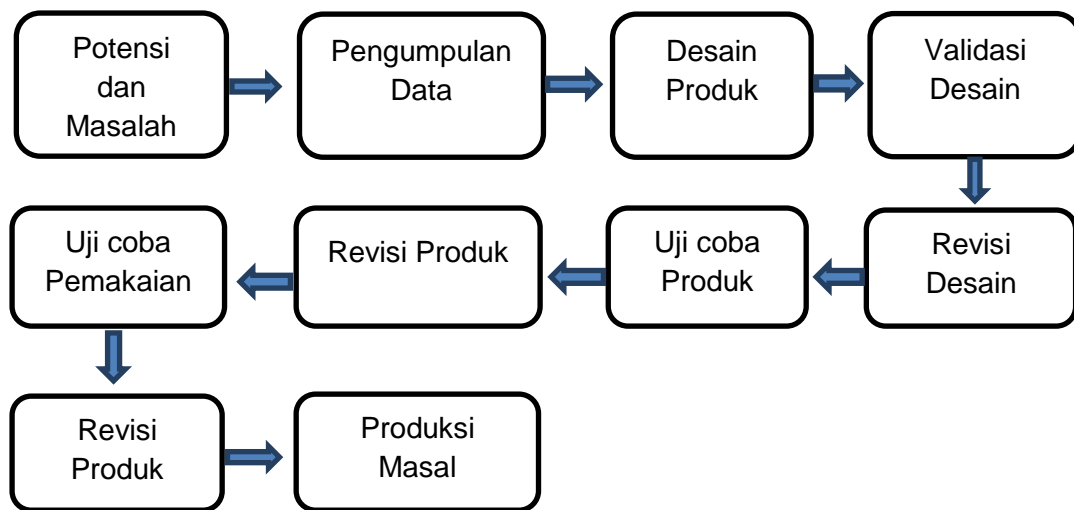
Research based development merupakan jenis pengembangan berbasis penelitian. Penelitian ini digunakan dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian. Menurut Sugiyono, (2010:407) *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan sebagai acuan penulis dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dalam Sugiyono, (2010:407) sebagai acuan, adapun modelnya yaitu: 1) pengumpulan informasi termasuk kajian pustaka dan observasi lapangan, 2) mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan, 3) Evaluasi produk awal oleh para ahli, 4) melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas, 5) revisi produk utama, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal, 6) tes utama lapangan, uji coba utama yang melibatkan khalayak lebih luas, 7) revisi produk akhir, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir, 8) penyebaran dan pelaksanaan, yaitu langkah menyebarluaskan produk atau model yang dikembangkan kepada khalayak/masyarakat luas.

Namun karena keterbatasan biaya dan waktu maka penulis menggunakan tujuh langkah dari model Borg dan Gall sebagai acuan dalam mengembangkan produk. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut: 1) Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, termasuk observasi lapangan dan kajian pustaka. Langkah awal ini dilakukan untuk analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menentukan apakah model yang dibuat memang dibutuhkan atau tidak, 2) Mengembangkan bentuk produk awal yaitu membuat pengembangan media latihan bolabasket berbasis aplikasi, 3) Evaluasi produk awal oleh para ahli, 4) setelah dilakukan evaluasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji coba skala kecil, 5) Melakukan revisi produk pertama dari hasil evaluasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya, 6) Uji coba skala besar di lapangan dengan menggunakan produk yang sudah direvisi atau hasil uji coba skala kecil yang dilakukan sebelumnya, 7) Melakukan revisi produk akhir yang dilakukan berdasarkan evaluasi dan analisis uji coba lapangan, 8) Hasil akhir model pengembangan latihan bola basket berbasis aplikasi yang dihasilkan melalui revisi uji lapangan.

3.2 Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan media latihan *dribble* bola basket berbasis aplikasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan. Tahapan dalam pengembangan ini akan dijelaskan menggunakan gambar. Prosedur pengembangan ini melalui beberapa tahapan atau langkah-langkah hal ini senada dengan prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah dalam (Sugiyono 2017:409) yang menyampaikan ada sepuluh langkah dalam penelitian *research and development*.



Gambar 3.5 Langkah – langkah penggunaan Metode Research and Development (R & D)
(Sumber : Borg and Gall dalam Sugiyono, 2010)

3.2.1 Potensi dan Masalah

Sebelum melakukan pengembangan penulis terlebih dahulu melakukan penggalan menemukan permasalahan. Hal ini senada dengan Sugiyono, (2017:409) penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Penggalan potensi ini dihimpun dengan menggunakan teknik wawancara kepada seorang pelatih yang kemudian dikonsultasikan kepada para ahli bola basket. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media latihan *passing* berbasis aplikasi dibutuhkan oleh umum supaya dapat lebih mudah mengingat dan lebih mudah memahami tentang macam-macam bentuk latihan *passing* bola basket serta dapat mempraktikkan dengan baik.

3.2.2 Pengumpulan Data

Setelah menemukan permasalahan pada tahap ini penulis mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ditemui. Sebagai sumber pendukung dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

3.2.3 Pembuatan Desain Produk Awal Media Aplikasi Latihan

Setelah menemukan permasalahan pada tahap ini penulis mengumpulkan data mengenai permasalahan yang ditemui. Sebagai sumber pendukung dalam penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

3.2.4 Desain Aplikasi

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas maka dibuatlah produk media latihan berbasis aplikasi. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan, penulis membuat produk berdasarkan kajian teori yang kemudian dievaluasi oleh tiga ahli pelatih bola basket yaitu Endra Sulistyio (Ahli 1) adalah pelatih SMP N 1 Jekulo Kudus yang memiliki lisensi B, Elleniar Vega (Ahli 2) adalah pelatih putri SMP Masehi Kudus yang memiliki lisensi C dan (Ahli 3) adalah Mukhammad Lanang Yudhistira, S.Kom. Hasil dari produk ini adalah menghasilkan media latihan bola basket terutama *passing*, semakin sering mempelajari dari produk ini maka pemain dapat mengambil manfaat yang lebih dari metode latihan *passing*. Dalam pembuatan produk ini maka pemain dapat mengambil manfaat yang lebih dari metode latihan *passing*. Dalam pembuatan produk yang dikembangkan penulis, produk harus dikonsultasikan kepada ahli (pelatih) bola basket supaya hasil produk dapat memuaskan.

3.2.5 Revisi Desain 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.

3.2.6 Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)

Setelah dilakukanya revisi produk sesuai hasil evaluasi oleh para ahli pelatih bola basket, tahap selanjutnya merupakan ujicoba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 13 peserta. Sebelum mengumpulkan

data, responden diberikan penjelasan oleh penulis tentang tata cara pengisian kuisisioner produk yang telah disajikan.

3.2.7 Revisi Produk

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil 13 orang sebagai perbaikan dari produk yang telah diujikan.

3.2.8 Uji Coba Pemakaian (Kelompok Besar)

Setelah dilakukannya uji coba kelompok kecil serta dilakukannya revisi, tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar. Yang mana uji coba kelompok besar ini menggunakan subjek 15 peserta. Pada tahapan ini, responden diberikan penjelasan oleh penulis tentang tata cara pengisian kuisisioner mengenai produk. Selanjutnya, responden mengisi butir – butir pertanyaan dalam kuisisioner yang telah diberikan kepada responden. Dengan adanya uji coba kelompok besar, penulis dapat mengetahui tanggapan awal dari produk yang telah dikembangkan.

3.2.9 Revisi Produk Akhir

Setelah uji coba produk, maka dilakukan revisi produk pertama hasil dari evaluasi ahli dan uji coba kelompok kecil 13 orang sebagai perbaikan dari produk yang telah diujikan.

3.2.10 Hasil Akhir

Hasil akhir produk pengembangan dari uji coba kelompok besar yaitu berupa model media latihan *passing* bola basket dengan menggunakan smart basketball passing.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah target pemakaian produk. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah tinjauan para ahli yang terdiri dari dua orang ahli dalam kepelatihan bola basket.

Sampel berjumlah 28 peserta, dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 13 orang dan uji coba kelompok besar terdiri dari 15 orang dari Tim KU 16 pada tim basket SMP N 1 Jekulo. Penulis menggunakan teknik *simple random sampling* untuk pengambilan sampel, sampel penelitian ini sangatlah sederhana dikatakan sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan sesuatu, hal ini senada dengan Sugiyono, (2017:120) dikatakan *simple* (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu.

3.4 Rancangan Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *research and development* sangatlah bermacam-macam. Nantinya hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah berupa desain produk baru, yang mana sudah lengkap dengan spesifikasi (Sugiyono, 2017:413). Dalam penelitian ini penulis merancang sebuah produk berupa pengembangan media latihan dengan menggunakan aplikasi smart basketball yang di dalamnya terdapat menu-menu yang disajikan. Menu yang disajikan di dalamnya terdiri dari menu login, menu level latihan, dan menu jenis-jenis latihan *passing*. Adapun juga menu *Home* untuk kembali ke menu utama, tombol menu *next* untuk melanjutkan jenis latihan, tombol *back* untuk tombol kembali ke tampilan selanjutnya dan menu tombol *sound* untuk mematikan suara. Serta aplikasi *Passing* akan disajikan di basis android.

3.5 Jenis Data

Data yang didapatkan merupakan hasil dari evaluasi oleh para ahli kepelatihan bola basket, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar

berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang bersifat masukan, saran dari para ahli kepelatihan bola basket, sedangkan data kuantitatif dari hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar berupa persentase dari hasil pengumpulan sampel dan ahli kepelatihan bolabasket.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan hal yang penting dalam melakukan penelitian. Agar data dapat diolah dengan mudah dan baik seorang peneliti membutuhkan alat atau fasilitas untuk mendapatkan data alat atau fasilitas tersebut adalah instrumen. Hal ini senada dengan Suharsimi Arikunto, (2013:203) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh seorang penulis dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data adalah berbentuk evaluasi dan kuesioner yang telah diberikan oleh sampel atau ahli.

3.6.1 Lembar Evaluasi

Lembar evaluasi digunakan untuk mendapatkan data dari para ahli kepelatihan bolabasket. Lembar evaluasi dibagikan kepada para ahli yang mana lembar evaluasi dibagikan sebelum dilaksanakannya uji coba kelompok kecil, dan sebelum dilaksanakannya uji coba kelompok besar. Tujuan dari lembar evaluasi ini agar mendapatkan perbaikan dan koreksi dari para ahli terhadap produk yang diteliti oleh peneliti. Setelah lembar evaluasi diberikan kepada para ahli nantinya peneliti akan mendapatkan hasil atau masukan revisi terhadap produk, sehingga hasil evaluasi yang telah dituliskan di lembar evaluasi digunakan sebagai bahan perbaikan produk.

3.6.2 Kuesioner Ahli

Banyak penelitian umumnya menggunakan kuesioner sebagai metode yang digunakan dalam mengumpulkan data. Menurut Suharsimi Arikunto, (2013:268) kuesioner atau angket memang mempunyai banyak kebaikan sebagai instrumen pengumpulan data. Keuntungan dari kuesioner sebagai pengumpul data yaitu menghemat waktu, responden bisa mengemukakan pendapat dengan bebas, dan penulis bisa mendapatkan data secara bersamaan. Kuesioner ahli merupakan kuesioner yang mana harus diisi oleh para ahli dalam bidang bola basket terkait dengan produk yang harus dievaluasi agar sebuah produk dapat menjadi disempurnakan. Kriteria dalam kuesioner para ahli menggunakan rentang evaluasi; 1) tidak baik, 2) kurang baik, 3) cukup baik, 4) baik, 5) sangat baik, dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia pada lembar kuesioner. Kuesioner yang diberikan kepada para ahli berjumlah 17 butir pertanyaan yang mana para ahli mengisi butir-butir pertanyaan dengan 5 pilihan skala likert.

3.6.3 Kuesioner Sampel

Kuesioner yang untuk peserta berjumlah 15 butir pertanyaan yang mana peserta harus menjawab butir pertanyaan dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Adapun penlaian skor yang diberikan pada alternatif jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Jawaban Kuesioner “ya” dan “tidak”

Alternatif Jawaban	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam sebuah penelitian haruslah memilih alat yang digunakan untuk mendapatkan data, alat untuk mendapatkan data ialah instrumen, instrumen yang baik haruslah memiliki validitas yang tinggi dan reliabilitas. Suharsimi Arikunto, (2013:211) mengatakan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen dan Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebuah instrumen yang dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Suharsimi Arikunto, 2013:13).

1.) Uji validitas

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

2.) Uji reliabilitas

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sum \sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisiensi 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 = Banyak Sampel

Intepretasi tersebut adalah sebagai berikut: (Suharsimi Arikunto, 2013:319)

Antara 0,800 sampai dengan 1,00 : Tinggi

Antara 0,600 sampai dengan 0,800 : Cukup

Antara 0,400 sampai dengan 0,600 : Agak rendah

Antara 0,200 sampai dengan 0,400 : Rendah

Antara 0,000 sampai dengan 0,200 : Sangat rendah

3.8 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah presentase untuk menganalisis dan penilaian subyek pengembangan dalam meningkatkan kelayakan, kualitas keterterimaan produk terhadap pengembangan, sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Sesuai dengan pendapat Suharsimi Arikunto, (2013:282) data kuantitaif yang dikumpulkan dalam penelitian korelasional, komparatif, atau eksperimen diolah dengan rumus-rumus statistik yang sudah disediakan, baik secara manual maupun dengan menggunakan jasa komputer.

Sesuai dengan Ali dalam Ipang Setiawan dan Heri Triyanto, (2014:41-42) untuk memperoleh presentase dari suatu nilai, dapat di nilai 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 presentasi yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh kesimpulan data. Pada tabel di bawah akan disajikan klasifikasi presentase :

Tabel 3.2 Klasifikasi Presentasi

Presentasi	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

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Penyajian Data Uji Coba

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 Tinjauan Ahli Bidang Pelatih Bola Basket

Lembar evaluasi digunakan untuk menghimpun data ahli pelatih bola basket. Lembar tersebut berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya terhadap model pengembangan media latihan *passing* bola basket, dan ahli memberikan evaluasi dan saran terhadap produk yang dibuat oleh peneliti, sehingga menghasilkan produk yang bisa digunakan untuk penelitian dan dijadikan sebagai produk pengembangan.

4.2.1 Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Ahli 1	Ahli 2	%Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk bentuk latihan	5	4	90%	SB

2.	Kejelasan bentuk latihan <i>passing</i>	4	4	80%	B
3.	Kejelasan pengambilan kejadian <i>drill</i> latihan <i>passing</i> dalam produk	4	4	80%	B
4.	Keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain	4	4	80%	B
5.	Kualitas video dalam aplikasi smart basketball <i>passing</i>	4	4	80%	B
6.	Kejelasan video dalam aplikasi smart basketball <i>passing</i>	4	5	90%	SB
7.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing chest pass</i>	4	4	80%	B
8.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing overhead pass</i>	4	4	80%	B
9.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing bounce pass</i>	4	3	70%	B
10.	Kesesuaian pelaksanaan <i>Hand off and pick and roll</i>	4	3	70%	B
11.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing segi empat</i>	4	5	90%	SB
12.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (3 orang)	4	4	80%	B
13.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (4 orang)	4	4	80%	B
14.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (5 orang)	3	3	60%	CB
15.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing baseball pass</i>	3	3	60%	CB
	Jumlah	59	58	78%	B
	Jumlah maksimal	75	75		
	Presentase	78,7%	77,3%		
	Rata-rata presentase	78%			

Keterangan Tabel 4.1 :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Dari tabel 4.1, penilaian 1 ahli di bidang kepelatihan bola basket diperoleh rata – rata 78%, yang artinya masuk dalam kategori “Baik”. Kesimpulan dari hasil tersebut adalah produk pengembangan media latihan dengan metode simulator ini dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Saran dan komentar dari produk ini sangat diperlukan untuk perbaikan produk.

Berdasarkan tabel 4.1, maka hasil penilaian 1 ahli di bidang kepelatihan bolabasket sebelum uji coba kelompok kecil dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1.) Aspek kejelasan petunjuk bentuk latihan menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 2.) Aspek kejelasan bentuk latihan *passing* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 3.) Aspek kejelasan pengambilan kejadian drill latihan dalam produk menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 4.) Aspek keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

- 5.) Aspek kualitas video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 6.) Aspek kejelasan video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 7.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing chestpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 8.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing overheadpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 9.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing bouncepass* menunjukkan persentase sebesar 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 10.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *Handoff and pickand roll* menunjukkan persentase sebesar 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 11.) Aspek kesesuaian pelaksanaan passing segi empat menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 12.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* angka 8 (3 orang) menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

- 13.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* angka 8 (4 orang) menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 14.) Aspek kesesuaian kejadian *passing angka 8 (5 orang)* menunjukkan persentase sebesar 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan bersyarat).
- 15.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing baseball pass* menunjukkan persentase sebesar 60%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan bersyarat).

Data hasil kuesioner para ahli bidang kepelatihan bola basket ini menunjukkan bahwa ahli 1 dengan persentase sebesar 78,7 % yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Ahli 2 dengan persentase sebesar 77, 3% yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Dari semua ahli menunjukkan rata-rata persentase 78% yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”, oleh karena itu maka pengembangan media latihan dengan model smart basketball passing ini dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil.

4.2.2 Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.2 Hasil Revisi Produk Awal Sebelum Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran/perbaikan
1.	Endra Sulistiya	-Medium: Variasi Bounce pass -Medium:	- Sasaran bola tidak di depan dada -Posisi arah	- Arah bola harus di depan dada -Jatuhnya bola

		<i>Overhead</i> <i>-Hard: baseball</i>	bola masih setara dengan kepala - Posisi tangan saat <i>passing</i> bola terlalu tinggi dan tangan <i>passing</i> lurus	harus di depan dada - Tangan Harus Lurus dan Arah bola ke dada - Perbaiki posisi pengambilan video
2.	Elleniar Vega Faezuna	Medium: Overhead pass Hard: <i>Passing</i> segi empat	- Bola belum mengarah ke dada - Masih banyak yang menerima bola tidak didepan dada	-Bola lebih tepat di depan dada - Semua <i>passing</i> jatuhnya bola di depan dada

(Sumber: Data penelitian tahun 2020)

4.3 Hasil Data Uji Coba Kelompok Kecil

Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif persentase uji coba kelompok kecil yang dilakukan peneliti di tim bolabasket SMP N 1 Jekulo tahun 2020. Kelompok kecil terdiri dari 13 sampel, yaitu tim bola basket SMP N 1 Jekulo Kudus. Uji coba kelompok kecil bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal dari produk yang dikembangkan. Instrumen tes dalam uji coba kelompok kecil ini yaitu kuesioner yang dibagikan pada sampel penelitian.

4.3.1 Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pertanyaan	n	N	%	Krite ria
1.	Apakah menurut saudara metode latihan <i>passing</i> menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik <i>passing</i> bola basket yang benar ?	8	10	80	SB
2.	Apakah menurut saudara petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas ?	10	10	100	SB
3.	Apakah video latihan <i>passing chestpass</i> sudah sesuai ?	8	10	80	B
4.	Apakah video latihan <i>passing bouncepass</i> sudah sesuai ?	10	10	100	SB
5.	Apakah video latihan <i>passing overheadpass</i> sudah sesuai ?	8	10	80	B
6.	Apakah video latihan <i>variasi chestpass</i> sudah sesuai ?	9	10	90	SB
7.	Apakah video latihan <i>variasi bouncepass</i> sudah sesuai ?	9	10	90	SB
8.	Apakah video latihan <i>variasi overheadpass</i> sudah sesuai ?	8	10	80	B
9.	Apakah video latihan <i>passing handoff</i> sudah sesuai ?	10	10	100	SB
10.	Apakah video latihan <i>passing angka 8</i> dengan 3 orang sudah sesuai ?	8	10	80	B
11.	Apakah video latihan <i>passing angka 8</i> dengan 4 orang sudah sesuai ?	8	10	90	SB
12.	Apakah video latihan <i>passing baseball</i> sudah sesuai ?	9	10	90	SB
13.	Apakah video latihan <i>passing angka 8</i> dengan 5 orang sudah sesuai ?	10	10	100	SB
14.	Apakah produk aplikasi <i>passing bolabasket</i> sudah efektif?	8	10	80	B
15.	Apakah tampilan aplikasi sangat menarik ?	7	10	70	CB
Rata – Rata				87,3	SB

Keterangan Tabel 4.3 :

N : Jumlah seluruh nilai

n : Nilai yang diperoleh

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Tabel 4.3 hasil penilaian uji coba kelompok kecil menunjukkan 6 aspek yang termasuk kategori “Baik”, 9 aspek yang masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata persentase nilai kuesioner pada uji coba kelompok kecil sebesar 87,3%. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media latihan *passing* dengan smart basketball passing, latihan bolabasket yang dilakukan penulis tergolong dalam kategori “Sangat Baik”.

4.3.2 Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Sampel Setelah Uji Coba

Kelompok Kecil

Tabel 4.4 Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Sampel Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

No	rx _y	r _{tabel}	Kriteria
1	0,871	0,553	Valid
2	0,637	0,553	Valid
3	0,841	0,553	Valid
4	0,603	0,553	Valid
5	0,871	0,553	Valid
6	0,765	0,533	Valid
7	0,673	0,533	Valid
8	0,871	0,533	Valid
9	0,637	0,533	Valid
10	0,871	0,533	Valid
11	0,871	0,533	Valid
12	0,703	0,533	Valid
13	0,570	0,33	Valid
14	0,841	0,533	Valid
15	0,991	0,533	Valid
Alpha	0,954	0,533	Reliabel

Hasil uji validitas tabel 4.4 menunjukkan semua pertanyaan valid. Pertanyaan pertama menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,871. Pertanyaan kedua menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,637. Pertanyaan ketiga menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,841. Pertanyaan keempat menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,603. Pertanyaan kelima menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,871. Pertanyaan keenam menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,765. Pertanyaan ketujuh menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,673. Pertanyaan kedelapan menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,871. Pertanyaan kesembilan menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,637. Pertanyaan kesepuluh menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,871. Pertanyaan kesebelas menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,871. Pertanyaan keduabelas menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,703. Pertanyaan ketigabelas menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,570. Pertanyaan keempatbelas menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,841. Pertanyaan kelimabelas menunjukkan hasil uji validitas sebesar 0,991. Tabel 4.4 menunjukkan penilaian ahli sebelum uji coba kelompok kecil memberikan nilai *Alpha Cronbach* 0,954 yang menurut kriteria Hinton, Perry - Brownlow, Charlotte - McMurray, (2004) adalah reliabel dengan tingkat reliabilitas tinggi karena nilainya ada di antara 0,70-0,90.

4.4 Revisi Produk I

4.4.1 Kuesioner Ahli Kepelatihan Bola Basket Setelah Uji Coba Kelompok

Kecil

Kuesioner digunakan ahli untuk menilai kelayakan produk I. Hasil kuesioner para ahli bidang kepelatihan bolabasket setelah uji coba kelompok kecil dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1.) Aspek kejelasan petunjuk bentuk latihan menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 2.) Aspek kejelasan bentuk latihan *passing* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “ Baik” (digunakan).
- 3.) Aspek kejelasan pengambilan kejadian *drill* latihan dalam produk menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 4.) Aspek keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 5.) Aspek kualitas video dalam aplikasi *smart basketball* passing menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 6.) Aspek kejelasan video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 7.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing chestpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 8.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing overheadpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

- 9.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing bouncepass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 10.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *Handoff and pickand roll* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 11.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing segi empat* menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 12.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing angka 8 (3 orang)* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 13.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing angka 8 (4 orang)* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 14.) Aspek kesesuaian kejadian *passing angka 8 (5 orang)* menunjukkan persentase sebesar 70%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Cukup Baik” (digunakan).
- 15.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing baseball pass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

Hasil kuesioner para ahli setelah uji coba kelompok kecil menunjukkan 1 aspek yang masuk kategori “Cukup Baik”, 11 aspek yang termasuk kategori “Baik”, 3 aspek yang masuk ke dalam kategori “Sangat Baik”. Rata-rata persentase nilai kuesioner pada uji coba kelompok kecil sebesar 81,3%. Rata-

rata tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media latihan *passing* dengan smart basketball passing, latihan bolabasket yang dilakukan penulis tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Oleh karena itu maka model pengembangan media latihan dengan smart basketball passing ini dapat digunakan untuk uji coba kelompok besar.

Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian 2 Ahli Bidang Kepelatihan Bolabasket Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang dinilai	Ahli 1	Ahli 2	%Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk bentuk latihan	5	4	90%	SB
2.	Kejelasan bentuk latihan <i>passing</i>	4	4	80%	B
3.	Kejelasan pengambilan kejadian drill latihan <i>passing</i> dalam produk	4	4	80%	B
4.	Keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain	5	4	90%	SB
5.	Kualitas video dalam aplikasi smart basketball passing	4	4	80%	B
6.	Kejelasan video dalam aplikasi smart basketball passing	4	4	80%	B
7.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing chest pass</i>	4	4	80%	B
8.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing overhead pass</i>	4	4	80%	B
9.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing boounce pass</i>	4	4	80%	B
10.	Kesesuaian pelaksanaan Hand off and pick and roll	4	4	80%	B
11.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing segi empat</i>	4	5	90%	SB
12.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (3 orang)</i>	4	4	80%	B
13.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (4 orang)</i>	4	4	80%	B

14.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (5 orang)	4	3	70%	CB
15.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> baseball pass	4	4	80%	B
	Jumlah	62	60	81,3%	B
	Jumlah maksimal	75	75		
	Presentase	82,7%	80%		
	Rata-rata presentase	81,3%			

Keterangan Tabel 4.5 :

- SB : Sangat Baik
 B : Baik
 CB : Cukup Baik
 KB : Kurang Baik
 TB : Tidak Baik

4.4.2 Revisi Produk I Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.6 Hasil Revisi Produk I Setelah Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran/perbaikan
1.	Endra Sulistiya	- <i>Hard: Baseball Pass</i> -Medium: <i>Overhead</i>	- Posisi tangan saat <i>passing</i> bola terlalu tinggi dan tangan <i>passing</i> lurus -Posisi arah bola tidak mengarah ke dada	- Tangan Harus Lurus dan Arah bola ke dada - Perbaiki posisi pengambilan video -Jatuhnya bola harus mengarah ke dada
2.	Elleniar Vega Faezuna	Medium: <i>Overhead pass</i>	Bola lebih mengarah ke dada	Bola lebih tepat di depan dada

(Sumber: Data penelitian tahun 2020)

4.5 Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan dengan menggunakan subjek berjumlah 15 orang pada siswi SMP N 1 Jekulo Kudus. Uji coba ini dilakukan dengan dua tahapan yaitu pengembangan media latihan dengan smart basketball passing terhadap sampel dan pembagian kuesioner pada sampel kelompok besar.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

No.	Pertanyaan	n	N	%	Kriteria
1.	Apakah menurut saudara metode latihan <i>passing</i> menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik passing bola basket yang benar ?	15	15	100	SB
2.	Apakah menurut saudara petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas ?	10	15	66,7	CB
3.	Apakah video latihan <i>passing chestpass</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
4.	Apakah video latihan <i>passing bouncepass</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
5.	Apakah video latihan <i>passing overheadpass</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
6.	Apakah video latihan <i>variasi chestpass</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
7.	Apakah video latihan <i>variasi bouncepass</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
8.	Apakah video latihan <i>variasi overheadpass</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
9.	Apakah video latihan <i>passing handoff</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
10.	Apakah video latihan <i>passing</i> angka 8 dengan 3 orang sudah sesuai ?	15	15	100	SB
11.	Apakah video latihan <i>passing</i> angka 8 dengan 4 orang sudah sesuai ?	15	15	100	SB
12.	Apakah video latihan <i>passing baseball</i> sudah sesuai ?	15	15	100	SB
13.	Apakah video latihan <i>passing</i> angka 8 dengan 5 orang sudah sesuai ?	15	15	100	SB
14.	Apakah produk aplikasi <i>passing</i> bolabasket sudah efektif?	10	15	66,7	CB
15.	Apakah tampilan aplikasi sangat menarik ?	10	15	66,7	CB
Rata – Rata				93,3	SB

Keterangan Tabel 4.7 :

N : Jumlah seluruh nilai

n : Nilai yang diperoleh

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Hasil tabel 4.7 uji coba kelompok besar, menunjukkan 12 aspek yang termasuk kategori “Sangat Baik” dan 3 aspek yang termasuk kategori “Cukup baik”. Rata-rata persentase nilai kuesioner pada uji coba kelompok besar sebesar 93,3%. Rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media latihan dengan smart basketball passing yang dilakukan penulis tergolong dalam kategori “Sangat Baik”.

4.6 Revisi Produk II

4.6.1 Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Setelah Uji Coba Kelompok Besar

Hasil kuesioner para ahli bidang kepelatihan bola basket setelah uji coba kelompok besar dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- 1.) Aspek kejelasan petunjuk bentuk latihan menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 2.) Aspek kejelasan bentuk latihan *passing* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

- 3.) Aspek kejelasan pengambilan kejadian *drill* latihan dalam produk menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 4.) Aspek keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 5.) Aspek kualitas video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 6.) Aspek kejelasan video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 7.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing chestpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 8.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing overheadpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 9.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing bouncepass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 10.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *Handoff and pickand roll* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

- 11.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* segi empat menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 12.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* angka 8 (3 orang) menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 13.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* angka 8 (4 orang) menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 14.) Aspek kesesuaian kejadian *passing angka 8 (5 orang)* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 15.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing baseball pass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

Tabel 4.8 Data Hasil Penilaian 2 Ahli Bidang Kepelatihan Bolabasket Setelah Setelah Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek yang dinilai	Ahli 1	Ahli 2	%Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk bentuk latihan	5	4	90%	SB
2.	Kejelasan bentuk latihan <i>passing</i>	4	4	80%	B
3.	Kejelasan pengambilan kejadian <i>drill</i> latihan <i>passing</i> dalam produk	4	4	80%	B
4.	Keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain	5	4	90%	SB

5.	Kualitas video dalam aplikasi smart basketball passing	4	4	80%	B
6.	Kejelasan video dalam aplikasi smart basketball passing	4	4	80%	B
7.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing chest pass</i>	4	4	80%	B
8.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing overhead pass</i>	4	4	80%	B
9.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing bounce pass</i>	4	4	80%	B
10.	Kesesuaian pelaksanaan <i>Hand off</i> dan <i>pick and roll</i>	4	4	80%	B
11.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing segi empat</i>	4	5	90%	SB
12.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (3 orang)</i>	4	4	80%	B
13.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (4 orang)</i>	4	4	80%	B
14.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (5 orang)</i>	4	4	80%	B
15.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing baseball pass</i>	4	4	80%	B
	Jumlah	62	61	82%	B
	Jumlah maksimal	75	75		
	Presentase	82,7%	81,3%		
	Rata-rata presentase	82%			

Keterangan Tabel 4.8:

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Hasil kuesioner para ahli setelah uji coba kelompok besar menunjukkan bahwa ahli 1 dengan persentase sebesar 82,7% yang artinya masuk dalam kategori penilaian "Baik". Ahli 2 dengan persentase sebesar 81,3% yang artinya

masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Dari semua ahli menunjukkan rata-rata persentase 82% yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”, oleh karena itu maka pengembangan media latihan dengan smart basketball passing bolabasket dapat digunakan sebagai produk akhir.

4.6.2 Revisi Produk II Setelah Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 4.9 Hasil Revisi Produk II Setelah Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama Ahli	Bagian yang direvisi	Alasan direvisi	Saran/perbaikan
1.	Endra Sulistiya	-Hard: <i>Passing</i> angka 8 (5 orang)	- Video kurang jelas, masih goyang	- Perbaiki posisi pengambilan video
2.	Elleniar Vega Faezuna	- Medium: <i>Hand off pass</i>	- Letak pengambilan video kurang tepat	- Diperbaiki dan dirubah

(Sumber: Data penelitian tahun 2020)

4.7 Penilaian Produk

4.7.1 Kuesioner Ahli Bidang Kepelatihan Bola Basket Setelah Menjadi Produk

Berdasarkan penilaian para ahli kepelatihan bolabasket setelah jadi produk adalah sebagai berikut :

- 1.) Aspek kejelasan petunjuk bentuk latihan menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 2.) Aspek kejelasan bentuk latihan *passing* menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).

- 3.) Aspek kejelasan pengambilan kejadian drill latihan dalam produk menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 4.) Aspek keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 5.) Aspek kualitas video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 6.) Aspek kejelasan video dalam aplikasi smart basketball passing menunjukkan persentase sebesar 90%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 7.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing chestpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 8.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing overheadpass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 9.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing bouncepass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

- 10.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *Handoff and pickand roll* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 11.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing segi empat* menunjukkan persentase sebesar 100%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Sangat Baik” (digunakan).
- 12.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* angka 8 (3 orang) menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 13.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing* angka 8 (4 orang) menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 14.) Aspek kesesuaian kejadian *passing angka 8 (5 orang)* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).
- 15.) Aspek kesesuaian pelaksanaan *passing baseball pass* menunjukkan persentase sebesar 80%. Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka aspek ini telah memenuhi kriteria “Baik” (digunakan).

Hasil kuesioner para ahli setelah menjadi produk menunjukkan bahwa ahli 1 dengan persentase sebesar 88% yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Ahli 2 dengan persentase sebesar 86,7% yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”. Dari semua ahli menunjukkan rata-rata persentase 87,3% yang artinya masuk dalam kategori penilaian “Baik”, oleh karena itu maka pengembangan media latihan dengan model smart basketball passing sudah dapat digunakan dengan maksimal dan dapat lebih efektif dan efisien.

Tabel 4.10 Data Hasil Penilaian 2 Ahli Bidang Kepelatihan Bola basket Setelah Menjadi Produk

No	Aspek yang dinilai	Ahli 1	Ahli 2	%Skor	Kriteria
1.	Kejelasan petunjuk bentuk latihan	5	5	100%	SB
2.	Kejelasan bentuk latihan <i>passing</i>	5	5	100%	SB
3.	Kejelasan pengambilan kejadian <i>drill</i> latihan <i>passing</i> dalam produk	4	4	80%	B
4.	Keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain	5	5	100%	SB
5.	Kualitas video dalam aplikasi smart basketball <i>passing</i>	5	5	100%	B
6.	Kejelasan video dalam aplikasi smart basketball <i>passing</i>	5	4	90%	B
7.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing chest pass</i>	4	4	80%	B
8.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing overhead pass</i>	4	4	80%	B
9.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing bounce pass</i>	4	4	80%	B
10.	Kesesuaian pelaksanaan <i>Hand off</i> dan <i>pick and roll</i>	4	4	80%	B
11.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing segi empat</i>	5	5	100%	SB
12.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (3 orang)	4	4	80%	B
13.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (4 orang)	4	4	80%	B
14.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing</i> angka 8 (5 orang)	4	4	80%	B
15.	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing baseball pass</i>	4	4	80%	B
	Jumlah	66	65	87,3%	B
	Jumlah maksimal	75	75		
	Presentase	88%	86,7%		
	Rata-rata presentase	87,3%			

Keterangan Tabel 4.10 :

SB : Sangat Baik

B : Baik

CB : Cukup Baik

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

4.8 Prototipe Produk

Berdasarkan penelitian pengembangan media latihan dengan aplikasi Smart Basketball Passing, dapat diambil garis besar bahwa *smart basketball passing* tersebut efektif digunakan pada saat latihan. Model latihan smart basketball passing dapat membantu peserta yang siswa pemula untuk belajar latihan *passing*, model tersebut sangat efektif dan efisien karena peserta bisa belajar kapan saja. Karena pada saat dijelaskan pelatih, terkadang siswa masih belum paham apa yang dijelaskan. Dengan model latihan seperti itu, siswa bisa belajar dan memahami sesuai yang di butuhkan agar lebih mudah untuk latihan. Hasil produk pengembangan smart basketball passing sebagai berikut :

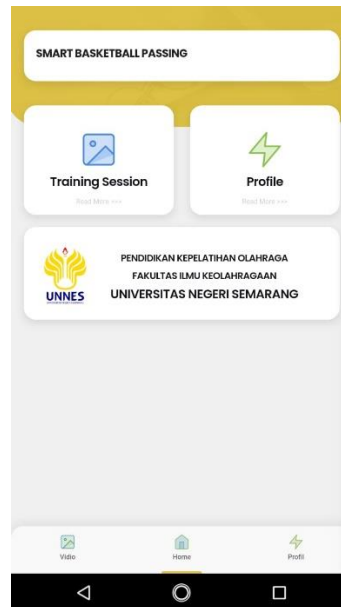
1.) Tampilan Utama Produk Smart Basketball Passing



Gambar 4.1 Tampilan Utama Produk Smart Basketball Passing

Keterangan gambar 4.1 : menampilkan menu utama sebelum melihat menu menu yang ada di aplikasi tersebut.

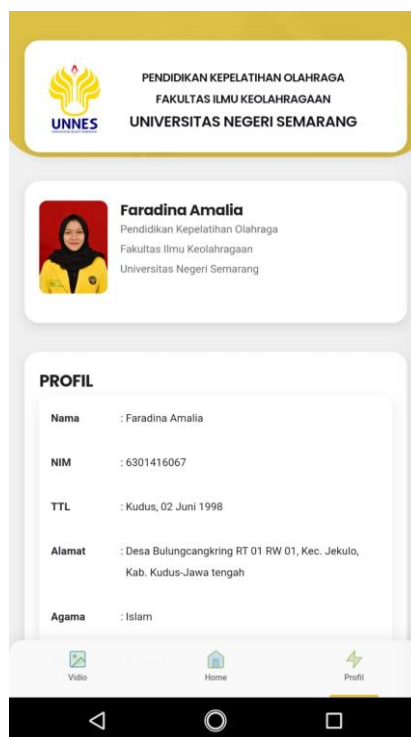
2.) Macam – Macam Menu Smart Basketball Passing



Gambar 4.2 Macam – Macam Menu Yang Ditampilkan

Keterangan gambar 4.2 : menampilkan menu masuk untuk dapat melihat menu macam – macam *passing*. Dan ditampilkan bawah ada 3 pilihan menu yaitu menu training session (video), home, dan profil. Yang nantinya dapat mempermudah pengguna untuk mencari apa yang diinginkan.

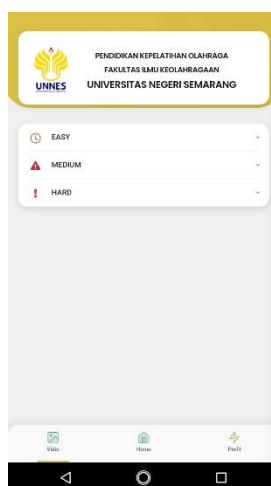
3.) Menu *Profile*



Gambar 4.3 Gambar Menu Profil

Keterangan gambar 4.3 : Tampilan menu profil berisi biodata penulis.

4.) Menu *Passing Session*

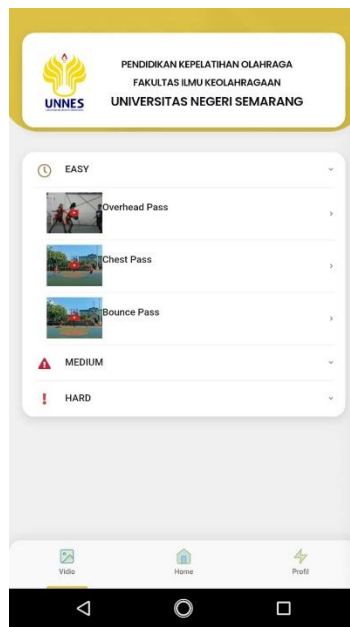


Gambar 4.4 Gambar Menu level pada *Passing Session*

Keterangan gambar 4.4 : Passing Session menampilkan level level yang terdapat dalam *passing* bolabasket. Tujuan di berikan level – level tersebut agar

lebih mudah siswa untuk mempelajari *passing* dari latihan dalam tahap *easy*, *hard*, sampai *medium*.

5.) Level *Easy*



Gambar 4.5 Gambar Menu *Easy*

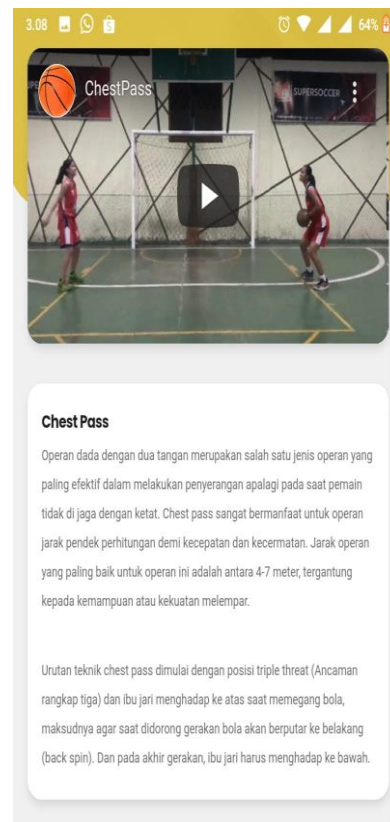
Keterangan gambar 4.5 : menampilkan macam macam *passing* yang termasuk pada kategori *easy* yaitu *Overhead pass*, *Chestpass*, dan *Bounce pass*.

6.) *Overhead pass*



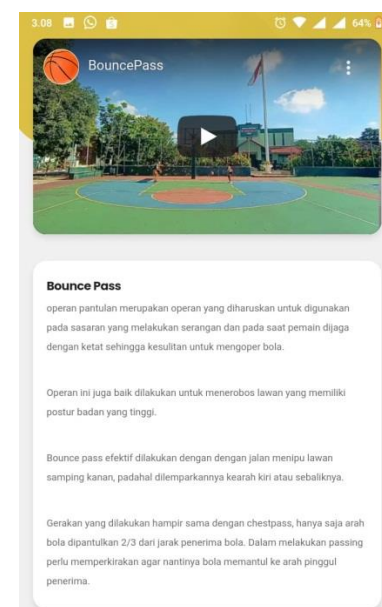
Gambar 4.6 Gambar *Overhead Pass*

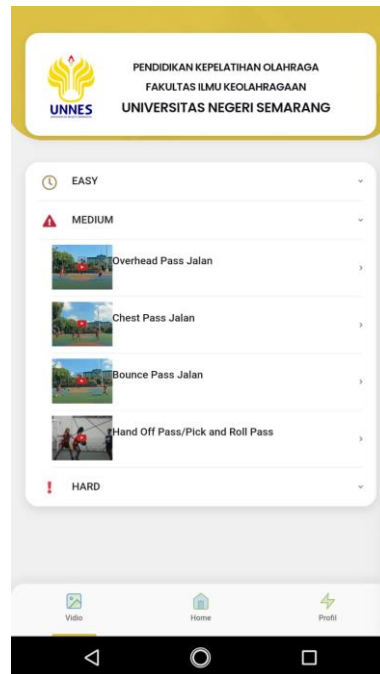
7.) *Chestpass*



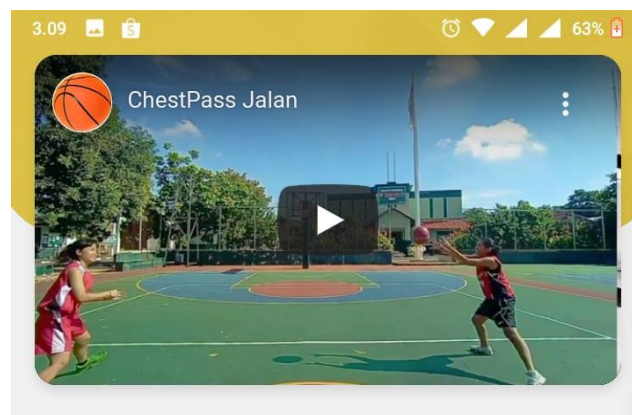
Gambar 4.7 Gambar *Chest Pass*

8.) *Bouncepass*



Gambar 4.8 Gambar *Bounce Pass*9.) *Level Medium*Gambar 4.9 Gambar Menu *Easy*

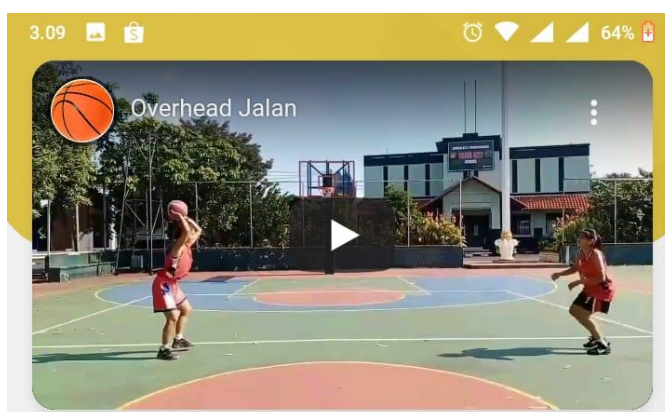
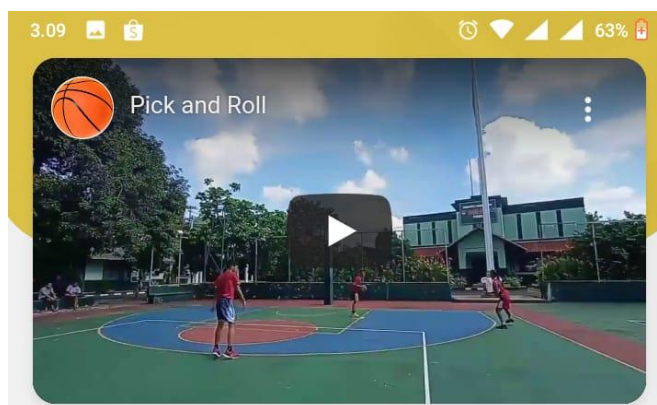
Keterangan gambar 4.9 : menampilkan macam macam *passing* yang termasuk pada kategori level Medium yaitu Variasi *Overhead pass*, Variasi *Chestpass*, variasi *Bounce pass*, dan *Handoff pass*.

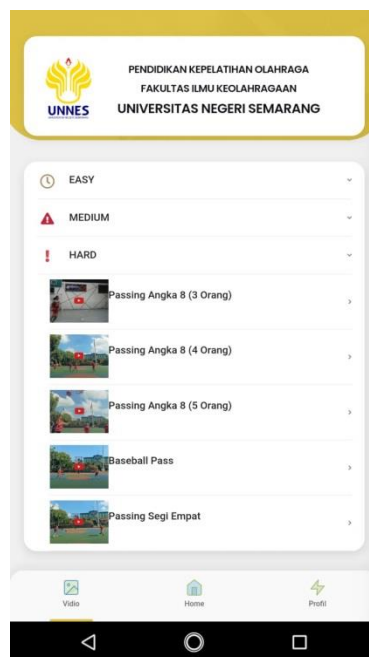
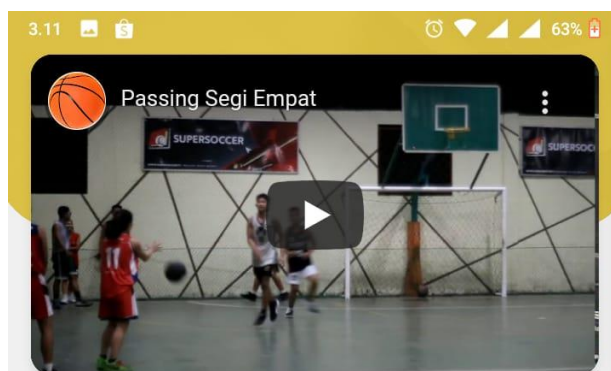
10.) Variasi *Chestpass*Gambar 4.10 Gambar Variasi *Chest Pass*

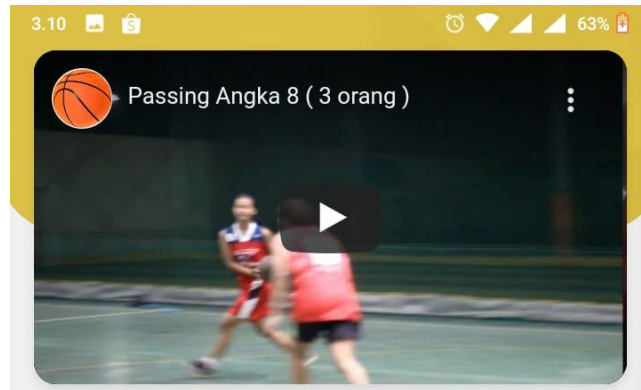
11.) Variasi Bouncepass

Gambar 4.11 Gambar *Bounce Pass*

12.) Variasi Overheadpass

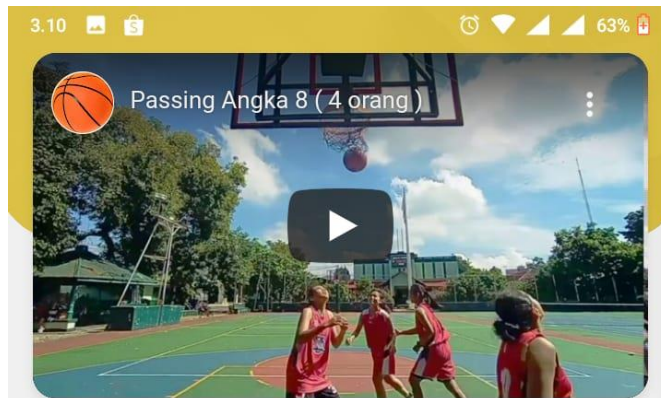
Gambar 4.12 Gambar *Overhead Pass*13.) *Pick and rol*Gambar 4.13 Gambar *Pick and Roll*

14.) *Level Hard*Gambar 4.14 Gambar Menu *Hard*15.) *Passing Segi Empat*Gambar 4.15 Gambar *Passing Segi Empat*16.) *Passing Angka 8 (3 orang)*



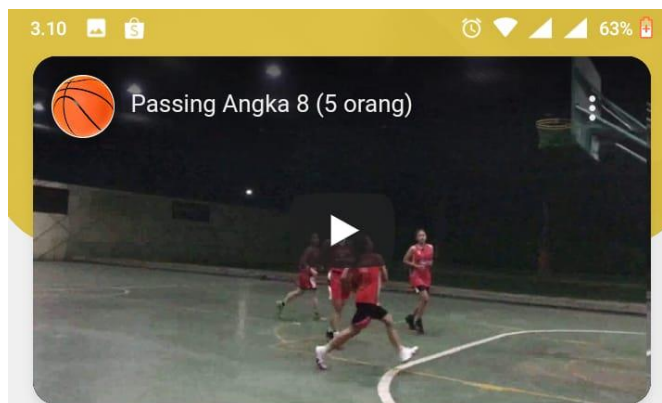
Gambar 4.16 Gambar *Passing Angka 8 (3 orang)*

17.) *Passing Angka 8 (4 Orang)*



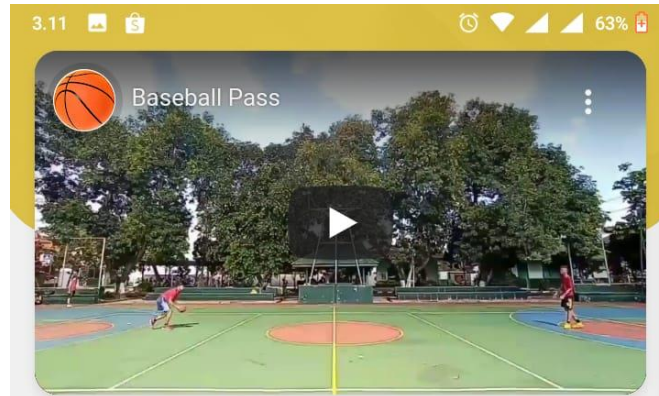
Gambar 4.17 Gambar *Passing Angka 8 (4orang)*

18.) *Passing Angka 8 (5 orang)*



Gambar 4.18 Gambar *Passing Angka 8 (5 orang)*

19.) *Passing Baseball pass*



Gambar 4.19 Gambar *Passing Baseball pass*

4.8.1 Kelebihan Produk

- 1.) Dengan menampilkan video – video tersebut akan lebih mudah dipahami.
- 2.) Semua siswa sudah menggunakan *Handphone* android.
- 3.) Produk yang dikemas dalam aplikasi android dapat dilihat secara berulang-ulang dan kapanpun. Hal ini dapat membuat orang yang mempelajarinya menjadi lebih paham.

4.8.2 Kekurangan Produk

- 1.) Membuka produk tersebut memerlukan kuota.
- 2.) Produk ini baru diuji cobakan di dua tempat.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Hasil dari pengembangan dalam penelitian ini adalah media latihan bola basket dengan aplikasi smart basketball passing layak digunakan sebagai alternatif untuk mempermudah siswa latihan *passing* dalam cabang olahraga bolabasket. Hasil pengembangan dari penelitian ini didapatkan dari evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Hasil disampaikan sebagai berikut:

- 1.) Hasil penilaian ahli pelatih pertama diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori “baik”.
- 2.) Hasil penilaian ahli pelatih kedua diperoleh persentase sebesar 86,7% dengan kategori “baik”.
- 3.) Hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata sebesar 87,3% termasuk dalam kategori “sangat baik”.
- 4.) Hasil dari uji coba kelompok kecil diperoleh persentase rata-rata sebesar 93,2% termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Persentase rata-rata keseluruhan dari penilaian 2 ahli kepelatihan bola basket sebelum uji coba kelompok kecil sebesar 78% dan setelah uji coba kelompok besar sebesar 82%. Rata-rata tersebut mengalami peningkatan sebesar 4%, yang artinya kriteria tersebut “Baik”.

5.2 Saran

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

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

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan, diseminasi maupun pengembangan produk lebih lanjut terhadap pengembangan media latihan dengan smart basketball *passing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Baduronidongoran. (2012). *Upaya Meningkatkan Belajar Passing Dalam Permainan Bola Basket Melalui Keterampilan Dasar Lempar Tangkap Bola. Olahraga Prestasi.*
- Denny Kokasih. (2008). *Fundamental Basketball First Step to Win.* Semarang: CV. Elwas Offset.
- Dina Ami Nuranti, dkk. (2018). *Development of Multimedia-Based Basketball Arbitration Learning Medi. Journal of Physical Education and Sports, 3,* 193–199.
- Ellul, J. (1967). *The technologycal society.* New York.
- Ermawan Susanto. (2011). *Pengembaiigaii Sistem Informasi Profil Atlet Renang Berbasis Web. Jurnal IPTEK Olahraga, 13.*
- Hall, W. (2000). *Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik Dan Taktik.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hinton, Perry - Brownlow, Charlotte - McMurray, I. (2004). *SPSS Explained.* London: The Free Press.
- Imam Sodikun. (1992). *Olahraga pilihan Bolabasket.* Jakarta: Depdikbud.
- Muhammad Fathul Mubarak. (2017). *Aplikasi Pelaporan Pelayanan Publik Berbasis Android.* UIN Alauddin Makassar.
- Oliver, J. (2003). *Dasar-dasar Bola Basket.* Bandung: Pakar Raya.
- PERBASI. (2014). *Peraturan permainan bolabasket.* Jakarta: Pengurus Besar Peraturan Bola Basket Seluruh Indonesia.
- Rogers, E. M. (1983). *Diffusion of Innovations.* London: The Free Press.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian (2010th ed.).* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (25th ed.).* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). *Landa san Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: PT Rosda Karya.
- Undang-undang. (2005). *Sistem Keolahragaan Nasional. , Pub. L. No. 3, 10.*
- UNNES. (2014). *Pedoman Penyusunan Skripsi.* Fakultas Ilmu Keolahragaan. Semarang.


Nugroho, Bunafit. 2013. Dasar Pemrograman Web PHP - MySQL dengan Dreamweaver. Yogyakarta: Gava Media

Sibero, Alexander F. K. 2013. *Web Programming Power Pack*. Yogyakarta: Mediakom.

LAMPIRAN

Lampiran 1

SK Pembimbing


UNNES

**KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 Nomor: 15865/UN37.1.6/TD/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 16 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 : FARADINA AMALIA
 NIM : 6301416067
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga/Pend. Kepeleatihan Olahraga
 Topik : Bola Basket

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

DITETAPKAN DI : SEMARANG
 PADA TANGGAL : 16 September 2019
 DEKAN

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

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


 6301416067
 FM-03-AKD.24/Rev. 00

Scanned by TapScanner

Lampiran 2

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung Dekanat FIK Kampus UNNES Sekaran Gunungpati Semarang 501229
 Telepon +6221-8508007, Faksimile +6221-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/5505/UN37.1.6/LT/2020
 Hal : Izin Penelitian

17 Juni 2020

Yth. Kepala SMP 1 Jekulo Kudus
 Jalan Raya Jekulo Kudus, Hadipolo, Kec. Jekulo, Kab. Kudus

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Farulina Amalia
 NIM : 6301416167
 Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga, S1
 Semester : Genap
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : PENGEMBANGAN ALAT BANTU LATIHAN PASSING
 DENGAN APLIKASI SMART BASKETBALL PASSING PADA
 SMP 1 JEKULO KUDUS TAHUN 2020

Kami mohon yang bersangkutan diherikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 1 Juli - 30 Juli 2020.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



e.n. Dekan FIK
 Wakil Dekan Bid. Akademik.

Dr. Dr. Mahalul Azam, M. Kes,
 NIP. 197511192001121001

Tembusan:
 Dekan FIK;
 Universitas Negeri Semarang




Nomor Agensi Surat : 113 625 675 4

Sistem Informasi Surat Dinas - UNNES (2020-05-17 10:45:22)

Lampiran 3

Surat Balasan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP 1 JEKULO KUDUS
Alamat : Jalan Raya Jekulo Kudus, ☎ (0291) 436395 ✉ 59382
 Email: smp1_jekulo@gmail.com
 Website: www.smp1jekulo-kudus.sch.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421 / 221 / 09.06.15/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

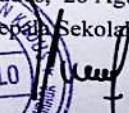
Nama : SUJARWO,S.Pd,M.Or
 NIP. : 19621024 198902 1 001
 Pangkat : Pembina Tk.1,IV/b
 Jabatan : Kepala SMP 1 Jekulo


Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : FARADINA AMALIA
 NIM : 6301416067
 Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga,S1
 Semester : Genap
 Tahun Akademik : 2019/2020

Telah mengadakan penelitian skripsi di SMP 1 Jekulo Kudus, dengan judul
 "PENGEMBANGAN ALAT BANTU LATIHAN PASSING DENGAN APLIKASI SMART
 BASKETBALL PASSING PADA SMP 1 JEKULO KUDUS TAHUN 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jekulo, 26 Agustus 2020
 Kepala Sekolah

 SUJARWO,S.Pd,M.Or
 Pembina Tk.1
 NIP. 19621024 198902 1 001



Lampiran 4

Surat Keterangan Evaluasi Rancangan Produk

SURAT KETERANGAN EVALUASI RANCANGAN PRODUK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endra Sulistya
Jabatan : Pelatih Bola basket lisensi B

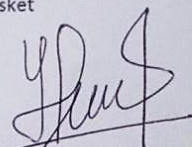
Menyatakan dengan sebenarnya bahwa produk awal yang berupa "*Smart Basketball Passing*", karya:

Nama : Faradina Amalia
NIM : 6301416067
Jurusan/Prodi : Pendidikan Keperawatan Olahraga (PKO)

Telah saya evaluasi dan dapat digunakan produk awal dalam penelitian pengembangan yang berjudul "*Smart Basketball Passing*".

Demikian keterangan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 29 Agustus 2020
Ahli Bidang Keperawatan
Bolabasket


(.....Endra Sulistya.....)

SURAT KETERANGAN EVALUASI RANCANGAN PRODUK

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elleniar Vega Faezuna

Jabatan : Peiatih Bola basket lisensi C

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa produk awal yang berupa "*Smart Basketball Passing*", karya:

Nama : Faradina Amalia

NIM : 6301416067

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga (PKO)

Telah saya evaluasi dan dapat digunakan produk awal dalam penelitian pengembangan yang berjudul "*Smart Basketball Passing*".

Demikian keterangan ini saya buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 24 Agustus 2020

Ahli Bidang Kepeleatihan
Bolabasket



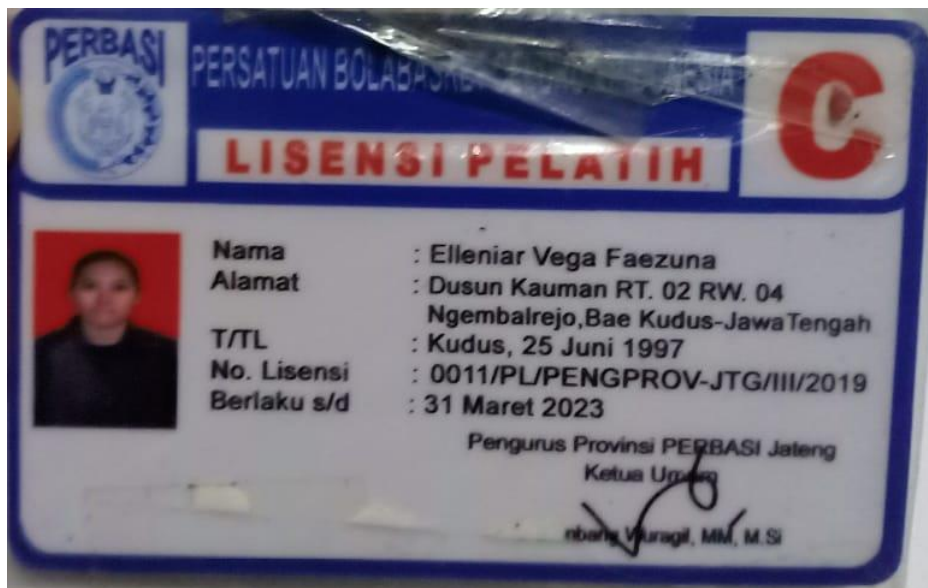
(Elleniar Vega Faezuna)

Lampiran 5

Lisensi Ahli Kepelatihan 1



Lisensi Ahli Kepelatihan 2



Lampiran 6

Ijazah Ahli Media



Lampiran 7

LEMBAR INSTRUMEN UNTUK AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Alat Bantu Latihan *Passing* Dengan Aplikasi
Smart Basketball Passing pada SMP N 1 Jekulo Kudus Tahun 2020

Ahli Materi :

PETUNJUK :

1. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas materi yang disajikan dalam aplikasi *Smart Basketball Passing*.
2. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi *Smart Basketball passing*.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu/ Bapak memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda check (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

4. Komentar dan Saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Kejelasan petunjuk bentuk latihan					
2	Kejelasan bentuk latihan <i>passing</i>					
3	Kejelasan pengambilan kejadian drill latihan <i>passing</i> dalam produk					
4	Keefektifan produk aplikasi latihan untuk meningkatkan kemampuan seorang pemain					
5	Kualitas video dalam aplikasi <i>smart basketball passing</i>					
6	Kejelasan video dalam aplikasi <i>smart basketball passing</i>					
7	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing chestpass</i>					
8	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing overhead pass</i>					
9	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing boouncepass</i>					
10	Kesesuaian pelaksanaan <i>Handoff and pickandroll</i>					
11	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing segi empat</i>					
12	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (3 orang)</i>					
13	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (4orang)</i>					
14	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing angka 8 (5orang)</i>					
15	Kesesuaian pelaksanaan <i>passing baseball pass</i>					

B. EVALUASI

NO	Bagian yang direvisi	Alasan Direvisi	Saran/Perbaikan

Lampiran 8**LEMBAR INSTRUMEN UNTUK SAMPEL**

Judul : Pengembangan Alat Bantu Latihan *Passing* Dengan Aplikasi *Smart Basketball Passing* pada SMP N 1 Jekulo Kudus Tahun 2020

Nama :

PETUNJUK :

6. Lembar instrumen ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu/Bapak sebagai ahli materi mengenai kualitas materi yang disajikan dalam aplikasi *Smart Basketball Passing*.
7. Pendapat, Penilaian, saran dan kritik Ibu/ Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi *Smart Basketball Passing*
8. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon saudara memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda check (X) pada opsi pilihan yang telah tersedia.
9. Komentar dan Saran saudara mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
10. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

INSTRUMEN

1. Apakah menurut saudara metode latihan *passing* menggunakan aplikasi sudah sesuai dengan teknik *passing* bola basket yang benar ?
A. Iya
B. Tidak
2. .Apakah menurut saudara petunjuk penggunaan aplikasi sudah jelas ?
A. Iya
B. Tidak

Lampiran 9

Hasil Instrumen Ahli Media

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Identitas Ahli Media
 Nama : *Mulhammad Carang Yudhistira, S.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 contreng (√) 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
1.	Tata letak di profil perlu diperbaiki lagi.
2.	Ukuran logo disesuaikan agar tidak ada space yg terlihat kosong.
3.	Font biodata dirapikan kembali.
	Keseluruhan bagus, penempatan video bagus, hanya penataan font aja.

Lampiran 10

Uji Validitas dan Reliabilitas

TABEL PERHITUNGAN VALIDITAS DAN RELIABILITAS																			
NO	NAMA	Kode resp	X1															Y	Y ²
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	OKTAVIANA PUTRI	R - 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
2	LIZZANITA MADINA HUSNA	R - 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
3	ZUHROTUN NAFIAH	R - 3	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	4	16
4	GADIS RISQIA PASCADILA	R - 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
5	NUR ROSYIDAH NINGRUM	R - 5	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	5	25
6	FITRIYA SALAMATUS SA'IDA	R - 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
7	ANNA TASYA KARTIKA	R - 7	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	5	25
8	ELLEN ALMAYA MAULIDYA	R - 8	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	5	25
9	HANIFASH SALMA ISMATUZZA	R - 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
10	FELSE MAULINA B	R - 10	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2	4
11	DANISTYA PUTRI AULIYA	R - 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
12	ROSYIDA MUNIRA Y	R - 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	225
13	MEIDA NARA FUROIA	R - 13	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	16
18	SX		8	10	8	10	8	9	9	8	10	8	8	9	10	8	7	130	1,686
19	SX ²		8	10	8	10	8	9	9	8	10	8	8	9	10	8	7	Reliabel	
20	SXY		110	119	109	118	110	115	112	110	119	110	110	113	117	109	105	k =	15
21	r _{xy}		0.871	0.637	0.841	0.603	0.871	0.765	0.673	0.871	0.637	0.871	0.871	0.703	0.570	0.841	0.991	Σa ² b =	3.526
22	r _{tabel}		0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	0.553	a ² t =	32.167
23	Kriteria		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	r ₁₁ =	0.954
24	s _b ²		0.26	0.19	0.26	0.19	0.26	0.23	0.23	0.26	0.19	0.26	0.26	0.23	0.19	0.26	0.27		

Lampiran 11

Dokumentasi





