



**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

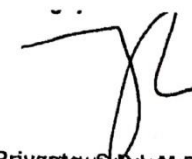
Telah disetujui dan disahkan oleh Pembimbing pada tanggal 3 September 2020 untuk diajukan pada Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.

Mengetahui,
Kepala Jurusan PKO



Sri Hariyanto, 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 :

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“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 Rumiati 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).

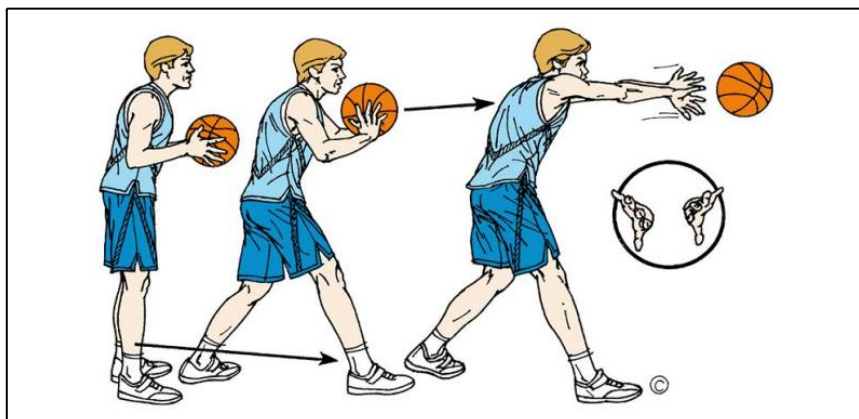
1.) *Chest Pass*

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:

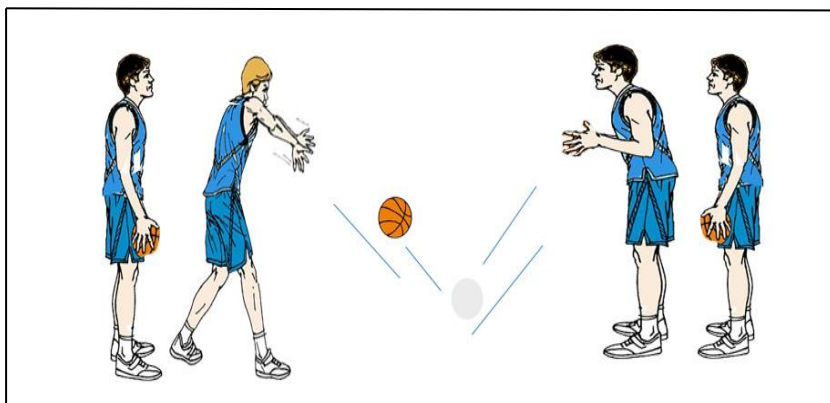
- (1.) Sikap kaki berdiri wajar (enak) dengan otot sedikit ditekuk dan badan sedikit condong kedepan (bengkok yang wajar), pandangan kearah lemparan, kaki boleh sejajar atau satu di depan.
- (2.) Pegang bola dengan kedua telapak tangan dan jari-jari terbuka menutupi bagian samping dan belakang dari bola. 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.



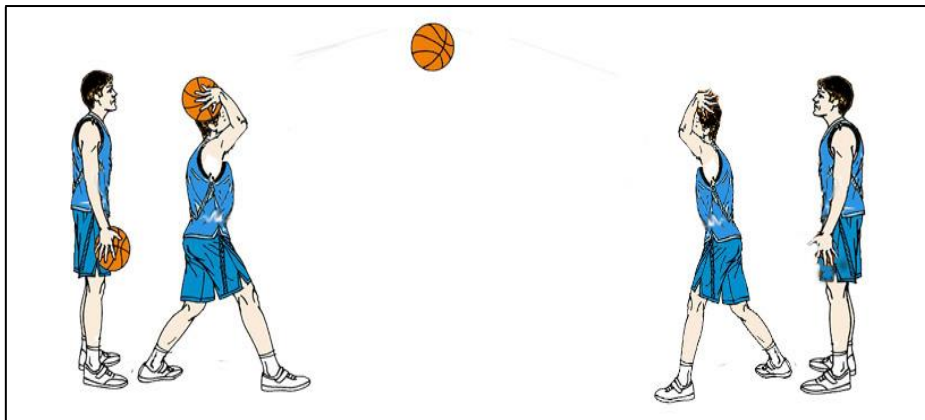
Gambar 2.2 *Bounce Pass*
(Sumber : Danny Kosasih, 2008:29)

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.

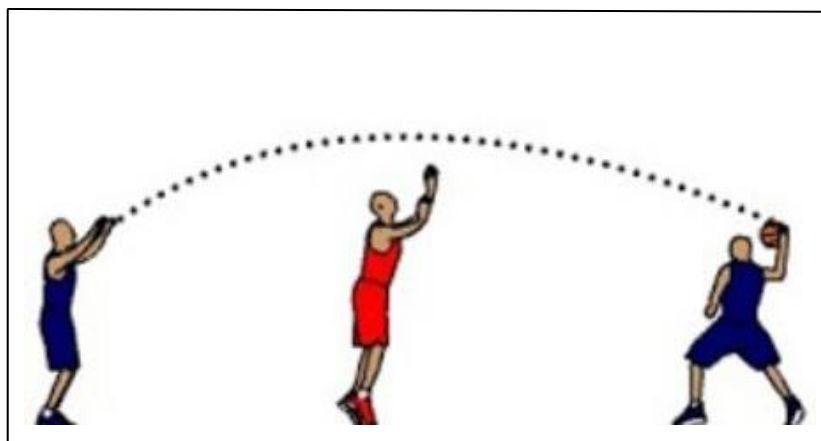


Gambar 2.3 *Overhead Pass*
(Sumber : Danny Kosasih, 2008:29)

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 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 basektball *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.