

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan Model

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan, yang berupaya membuat suatu produk dalam sistem pembelajaran yaitu pengembangan media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa JPOK Universitas Jambi. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa pengembangan media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa.

Prosedur pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip. Model pengembangan Alessi dan Trollip merupakan model pengembangan yang terdiri dari tiga atribut yang didalamnya terdiri dari tiga tahap. Ketiga atribut tersebut adalah standar (*standards*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan majemen proyek (*project management*). Sedangkan untuk ketiga tahap tersebut adalah tahap perencanaan (*planing*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan (*development*):

4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap Perencanaan (*Planning*) tahap ini terdiri dari empat langkah antara lain Menetapkan ruang lingkup kajian (*Define the scope*), Mengidentifikasi karakteristik mahasiswa, Memproduksi dokumen perencanaan, Memproduksi style manual. Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dirancang berdasarkan pembelajaran mahasiswa lebih menekankan pada kompetensi mahasiswa, dimana selain memahami konsep dan prinsip keilmuan juga harus memiliki kemampuan

untuk berbuat sesuatu dengan menggunakan konsep dan prinsip keilmuan yang akan di pelajari melalui pembelajaran. Sesuai dengan mata kuliah basket.

Berdasarkan indikator-indikator yang telah dirumuskan untuk perkuliahan basket. Untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran tersebut peneliti mengembangkan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dapat memvisualisasikan media dalam belajar sehingga mahasiswa dapat memahami dengan mudah materi pembelajaran secara langsung dengan baik.

Berdasarkan konsep-konsep untuk media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang mampu mengantarkan langsung untuk mengetahui pembelajaran basket dengan melakukan praktek langsung. Konsep media pembelajara ini di rancang sesuai kebutuhan mahasiswa yang natinya dapat di gunakan langsung oleh mahasiswa.

Pendefenisian bertujuan untuk menyesuaikan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dibuat oleh peneliti. Proses pembelajaran menuntut mahasiswa belajar langsung dan harus aktif dalam membangun pengetahuannya agar mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Sementara pendidik hanya sebagai fasilitator dari kegiatan proses pembelajaran.

Salah satu tujuan pembelajaran adalah memperoleh pengalaman belajar secara nyata melalui pengenalan tentang olahraga basket, untuk mengetahui dan memahami materi dari olahraga basket. Setelah dianalisis langkah selanjutnya merancang media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa tersebut.

4.1.2 Hasil Perancangan (*design*)

Tujuan tahap perancangan adalah merancang media pembelajaran berbasis permainan monopoli sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Merancang media pembelajaran berbasis permainan monopoli ini dilakukan pada tahap kedua yaitu *design phase*. Hasil-hasil pada tahap di atas dijadikan dasar untuk menulis media pembelajaran berbasis permainan monopoli.

Setelah tahap definisi selesai, baru peneliti menganalisis kebutuhan dari pembelajaran basket tersebut. Penyusunan tes acuan patokan merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Ini merupakan tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan siswa. Tes yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan kognitif mahasiswa. Media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dianalisis sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan ini dimulai dari menganalisis satuan pembelajaran, analisis media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah ada, dan analisis mahasiswa. Prototipe media shooting multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Adapun langkah-langkah tahap *design* yang peneliti lakukan sebagai berikut:

1) Mengembangkan ide (*Develop initial content ideas*)

Mengembangkan ide merupakan langkah yang menghubungkan antara tahap pendefinisian (*define*) dengan tahap perancangan (*design*). Merupakan tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan mahasiswa. Tes yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan kognitif mahasiswa.

2) Melakukan analisis konsep dan tugas (*Conduct task and concept analyses*)

Ide yang akan disertakan pada program media harus dilakukan analisis. Hal ini dilakukan terutama untuk membantu merancang rincian dan urutan program. Analisis tugas adalah proses menganalisis hal-hal apa saja yang harus dipelajari oleh peserta didik, seperti perilaku dan keterampilan. Dalam pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini dimaksudkan untuk mendesain atau merancang media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang akan dikembangkan. Format yang dipilih ialah format yang memenuhi kriteria menarik, memudahkan dan membantu mahasiswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

3) Membuat *flowchart* dan *storyboard* (*Create flowcharts and storyboards*)

Flowchart adalah sebuah bagan atau diagram yang menunjukkan bagaimana program berjalan atau mengalir. Dalam tahap perancangan peneliti membuat produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu rancangan produk media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Sebelum tahap rancangan produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa perlu divalidasi. Validasi dilakukan oleh para pakar dan para ahli dari materi yang sesuai.

4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan (*develop*)

Aspek media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dikembangkan adalah kedalaman ruang lingkup media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Adapun langkah-langkah pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yaitu:

1. menyusun uraian penyajian bahan yang sesuai di butuhkan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa,
2. membuat media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa semenarik mungkin dan mudah dipahami.
3. materi yang disajikan mampu menjawab setiap gambaran yang dimunculkan di media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa.
4. Membuat media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa harus mengikuti pedoman standar olahraga basket yang baik dan benar.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan media sebelum dan sesudah dilaksanakannya validasi media:

1. Papan Pantul



Gambar 4.1 Pembuatan Papan Pantul Sebelum dilakukan validasi

Pada gambar 4.1 media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa pada bagian awal sebelum dilakukan validasi media masih perlu di perbaiki

dan di rapikan kembali, agar selah sambungan papan tidak terlihat seperti layaknya media sesungguhnya, serta warna di buat agar menarik. Berikut merupakan hasil yang sudah di validasi.



Gambar 4.2 Papan Pantul Sesudah dilakukan validasi

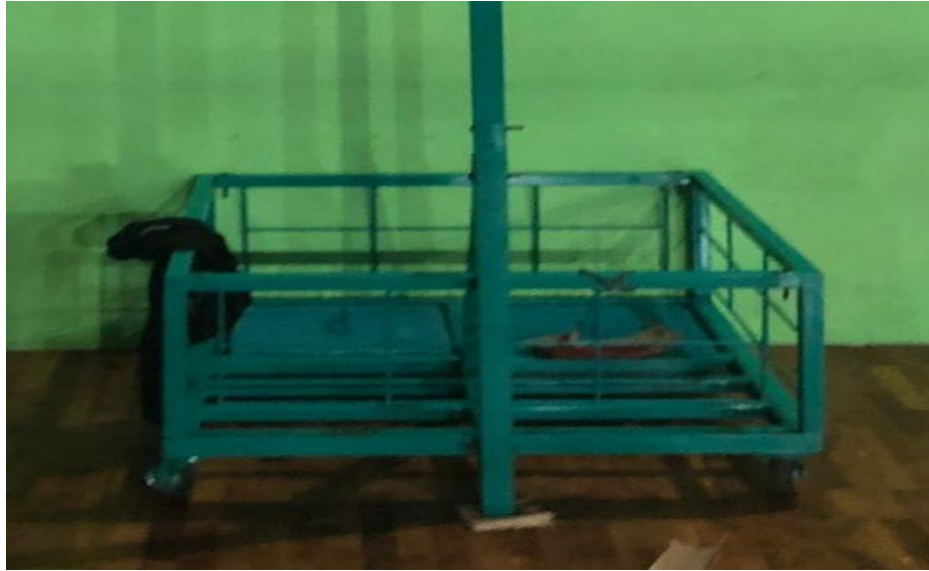
Pada gambar 4.2 diatas setelah dilakukan validasi, telah di buat warna agar terkesan menarik untuk di gunakan oleh mahasiswa.

3. Bagian dasar Penyangga



Gambar 4.3 Bagian dasar penyangga Sebelum di Revisi

Pada gambar 4.3 bagian dasar penyangga dari hasil validator masih terkesan polos, hanya di pergunakan sebagai media bermain saja sehingga di sarankan kembali untuk dilakukan revisi oleh ahli media agar lebih multiguna.



Gambar 4.4 Bagian dasar penyangga setelah melalui tahap revisi

Pada gambar 4.4 Bagian awal penyangga sudah dilakukan revisi dengan membuat keranjang yang di pergunakan sebagai wadah bola yang nantinya lebih mudah di pergunakan tanpa harus meletakkan bola di tempat lainnya. Agar mahasiswa lebih mudah menggunakan bola saat pembelajaran menggunakan media tersebut.



Gambar 4.5 Tiang penyangga setelah di lakukan revisi Revisi

Pada gambar 4.5 media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran pada bagian tiang penyangga di buat se menarik mungkin, seperti tiang yang bias di tinggi atau rendahkan, pada nantinya akan di gunakan mahasiswa belajar bagi yang masih mengenali olahraga basket tersebut.

Pada gambar di atas bagian penjelasan ahli media, ahli materi maupun tanggapan mahasiswa, mengenai 5 media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran, dari tanggapan ahli media, hanya saja pembuatan media yang leih praktis dan banyak kegunaannya bagi mahasiswa, kemudian pada penskoran di buat adil untuk menutupi kekurangan dari mahasiswa yang kesulitan melakukan permainan olahraga basket.

Setelah dilakukan pengembangan hasil pengamatan dengan dosen ahli media, ahli materi dan dan tanggapan mahasiswa untuk materi yang diperlukan di perjelas oleh dosen sebagai pendidik secara langsung.

Analisis siswa sangat penting dan dapat dijadikan gambaran untuk mengembangkan diperoleh gambaran bahwa mahasiswa membutuhkan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran yang bertujuan menambah pengalaman belajar yang tidak hanya diperoleh dari teori saja akan tetapi dari fakta/kenyataan melalui media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran dengan prosedur kerja tidak berbelit-belit.

Selama proses pengembangan banyak terdapat kendala namun bisa di atasi adapun masalah yang di hadapi selama proses pengembangan ini adalah mencari gambar media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran, penyesuaian gambar terhadap media. Peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing, ahli materi. ahli media.

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli media, ahli materi, dilakukan evaluasi produk yang di kembangkan oleh peneliti. Adapun revisi yang disarankan oleh ahli media dan materi sebagai berikut.

Tahap *develop* bertujuan untuk mengembangkan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran. Tahap ini terdiri dari:

1. Validasi dan revisi

Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran yang sudah dirancang terlebih dahulu dikonsultasikan kepada pakar ahlinya atau dosen, kemudian rancangan tersebut dinilai oleh orang-orang yang berkompeten (validator) yang telah memahami prinsip pembelajaran. Validator tersebut terdiri dari dosen. Berdasarkan hasil validasi pakar media, pakar materi terhadap media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran diperoleh data sebagai berikut:

a. Validasi Media *Shooting* Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran Oleh Ahli

Validasi media bertujuan untuk mengetahui validitas yang diperoleh dari hasil media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media *Shooting* Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran

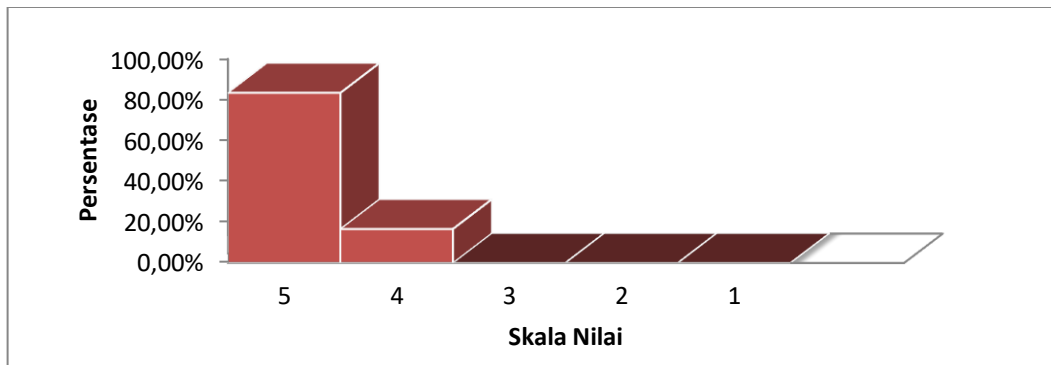
NO	Aspek yang Di Validasi	Skor
1	Keefektifan media dalam penggunaan	5
2	Keefisienan media dalam pengembangan	5
3	Media reliabel atau handal dalam pemakaian	4

4	Media tidak membutuhkan waktu lama dalam pengoperasian	5
5	Media dapat di pelihara dengan mudah	5
6	Media dapat dikelola / dimodifikasi secara mandiri	5
7	Media mudah dioperasikan	5
8	Komponen dalam media di gunakan	5
9	Media dikembangkan dengan bahan yang mudah dapatkan	5
10	Ketepatan dalam pemilihan bahan	4
11	Media dapat digunakan di berbagai tempat	5
12	Media dapat di gunakan dengan waktu yang singkat	5
Skor yang di peroleh		58

Berdasarkan hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media dengan nilai rata-rata skor 58 dengan pada kategori sangat baik. Hal ini berarti pakar ahli menyatakan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa pada skala penilaian dikatakan valid sudah dapat di pergunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4.2 Data Persentase Kategori Tingkat Validasi Ahli Media

No.	Skala Nilai	Fi	%
1	5	10	83.33%
2	4	2	16.67%
3	3	0	0
4	2	0	0
5	1	0	0



Gambar 4.6 Digram data Persentase Kategori Tingkat Validasi Ahli Media

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 5 sebanyak 10 dengan prosentase 83.33%, hasil tes nilai jawaban 4 sebanyak 2 dengan prosentase 16.67%.

b. Validasi Materi Media Shooting Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran Mahasiswa

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kedalaman media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang diperoleh dari hasil yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Media *Shooting* Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran Mahasiswa

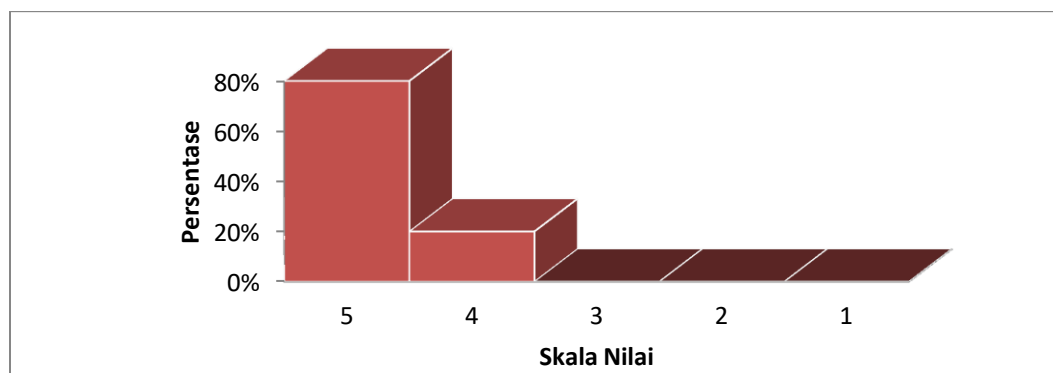
No	Aspek yang di Validasi	Skor
1	Kesesuaian materi dengan media	5
2	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	5

3	Interaktivitas mahasiswa dengan media	5
4	Penumbuhan motivasi belajar	5
5	Aktualitas media yang disajikan	4
6	Kelengkapan bahan yang di gunakan	5
7	Tingkat kesulitan media sesuai dengan penggunaan	5
8	Kemudahan penggunaan media untuk pembelajaran untuk dipahami	4
9	Ketepatan penggunaan media	5
10	Kesesuaian ukuran media	5
Skor yang diperoleh		48

Berdasarkan hasil validitas materi oleh pakar materi diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas materi media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa nilai rata-rata 48 hal ini berarti pakar ahli materi media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa pada skala penilaian sngat baik untuk di ujicoba.

Tabel 4.4 Data Persentase Kategori Tingkat Validasi Ahli Materi

No.	Skala Nilai	Fi	%
1	5	8	80%
2	4	2	20%
3	3	0	0
4	2	0	0
5	1	0	0



Gambar 4.7 Digram data Persentase Kategori Tingkat Validasi Ahli Materi

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 5 sebanyak 8 dengan prosentase 80%, hasil tes nilai jawaban 4 sebanyak 2 dengan prosentase 20%.

2. Uji Coba

Uji coba produk dilakukan secara terbatas menggunakan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk melihat praktikalitas dari media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang sudah dikembangkan dan dinyatakan valid oleh ahli. Pada tahap ini dilakukan uji coba terbatas dengan mengoperasionalkan media pembelajaran yang telah direvisi. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui praktikalitas produk atau keterpakaian media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa.

a) Uji coba kepada kelompok kecil (*Small Group Try-out*)

Peneliti menyajikan prosedur dan hasil uji coba pada kelompok kecil dengan mengumpulkan 10 orang mahasiswa sebagai responden. 10 orang mahasiswa ini dipilih dengan memiliki karakteristik sama. Selanjutnya mereka diminta memberikan saran/komentar. Berdasarkan komentar atau saran. Inilah peneliti merevisi draft media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Berikut ini adalah hasil penilaian responden terhadap media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa.

Tabel 4.5 Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Media *Shooting* Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran Mahasiswa

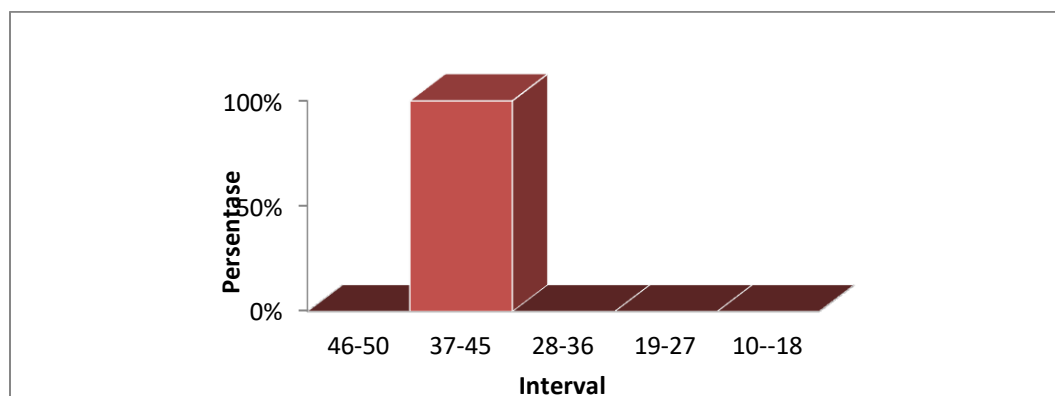
No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Imam Alfarizi	39

2.	Hidayah Fitrah	41
3.	Dimas Ranman Gozali	41
4.	Firman	43
5.	Rifani Septia Putri	44
6	Aji Pangestu	39
7	Firtria Anjani	41
8	Plobi Iswanto	40
9	Al Lehurairah	39
10	Futri	42
Jumlah		409
Skor Rata-rata		40.9

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh hasil praktikalitas 10 orang mahasiswa berada 40.9%. Hal ini berarti media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa sudah termasuk pada kategori baik.

Tabel 4.6 Data Kategori Tingkat Responden

No.	Skor	F1	%
1	46-50	0	0%
2	37-45	10	100%
3	28-36	0	0%
4	19-27	0	0%
5	10-18	0	0%



Gambar 4.8 Digram data Kategori Tingkat Responden

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 37-45 sebanyak 10 dengan prosentase 100%.

b) Uji coba kepada kelompok Besar

Peneliti menyajikan prosedur dan hasil uji coba pada kelompok besar dengan mengumpulkan 30 orang mahasiswa sebagai responden. 30 orang mahasiswa ini dipilih dengan memiliki karakteristik sama. Selanjutnya mereka diminta memberikan saran/komentar. Berdasarkan komentar atau saran. Inilah peneliti merevisi draft media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Berikut ini adalah hasil penilaian responden terhadap media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa.

Tabel 4.7 Hasil Respon Mahasiswa Terhadap Media *Shooting* Multiguna Olahraga Basket Untuk Pembelajaran Mahasiswa

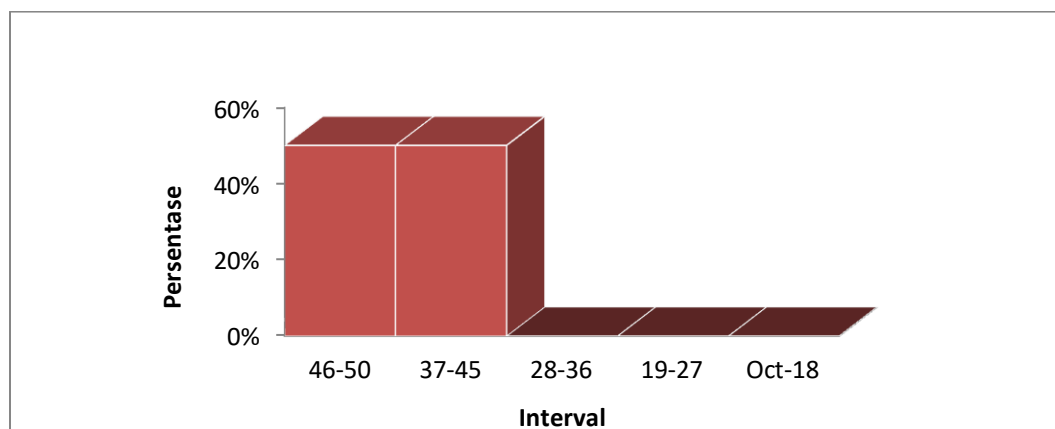
No	Aspek yang diamati	Skor
1.	Ifana Julia Firman	45
2.	Resqi Indah	47
3.	Dimas Rahman Gozali	41
4.	Septia Zoulzayanti	40
5.	Leony Angelina	42
6	Walam Yodiani	40
7	Dwi febri Aryani	46
8	Doni Rafriansyah	47
9	Wily Yardi	45
10	M. Farhan Pratama	45
11	Ferlinda Indah Rahayu	48
12	Paras Cantika	48
13	Rafilli Marshando	48
14	Laura Dinda Yatasya	48
15	Nadiayah Agnaldi	48
16	Ayu Anggraini	48
17	Nabila Tanti	39
18	Dwi Tiora Putri	40
19	Angun Dwi Rahmasari	38
20	Soutun Hasanah	44

21	Affifah Sriyatih	38
22	Friski Prandinata	45
23	Fina Febrianti	47
24	Deki candra Pratama	47
25	Yuni Melisa Simamora	49
26	Willia Safitri	48
27	Riski Saputra	43
28	Nireza Agesty	46
29	Ari Dwi Prastyo	48
30	Fitra Andrianti	45
Jumlah		1343
Skor Rata-rata		44,77

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar diperoleh hasil praktikalitas 30 orang mahasiswa berada 44.71%. Hal ini berarti media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa sudah termasuk pada kategori baik.

Tabel 4.8 Data Kategori Tingkat Responden

No.	Skor	F1	%
1	46-50	15	50%
2	37-45	15	50%
3	28-36	0	0%
4	19-27	0	0%
5	10-18	0	0%



Gambar 4.9 Digram data Kategori Tingkat Responden

Berikut merupakan hasil tes nilai jawaban 46-50 sebanyak 15 dengan prosentase

50%.

4.2. Kelayakan Model

Analisis kebutuhan yang diperoleh dari hasil penelitian dalam pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada analisis kebutuhan ini adalah analisis kesesuaian dengan olahraga basket. Selama proses penelitian peneliti menganalisis kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang disesuaikan dengan pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan merumuskan apa saja yang perlu diperbaiki agar kesempurnaan media tersebut, dengan adanya analisis kebutuhan dapat berjalan kegiatan pembelajaran, serta kerangka kerja dalam merencanakan mengevaluasi hasil yang diperoleh.

Analisis ini dilakukan dengan mengidentifikasi konsep-konsep utama yang diajarkan oleh dosen untuk materi olahraga basket. Tujuan analisis ini adalah untuk menetapkan konsep yang dibahas dalam proses belajar dan mengajar. Konsep atau materi benar-benar dipertimbangkan sehingga semua disusun berdasarkan pengetahuan atau keterampilan yang dikuasai oleh mahasiswa pada pelajaran sebelumnya atau pada tahap lebih awal dari materi olahraga basket.

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan selanjutnya dilakukan pengembangan media oleh peneliti dan tim ahli, dari hasil pengembangan yang dilakukan hasil validitas media oleh pakar media diperoleh data dan dianalisis diperoleh hasil uji validitas media pembelajaran berbasis permainan monopol media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa. Dengan hasil tersebut diperoleh perbaikan selama dua kali, sehingga memperoleh hasil yang valid media oleh pakar media.

Setelah uji validitas media dilakukan uji validitas materi oleh pakar materi yang membahas mengenai kecocokan materi dengan media yang di kembangkan, dari hasil revisi yang dilakukan sebanyak dua kali hasil tersebut dinyatakan valid dan media yang di kembangkan sudah sesuai dengan materi yang di ajarkan.

4.3. Pembahasan Pengembangan

Data yang di analisis dalam penelitian ini adalah hasil data yang di peroleh dari pengisian angket oleh tim ahli pada saat validasi dan dari respon guru serta persepsi mahasiswa pada saat uji kelompok kecil.

Data dalam penelitian ini adalah hasil data dalam bentuk angket. Pada penelitian ini, instrument berupa angket. Data angket dianalisis dengan skala linkert. Dalam skala linkert pernyataan-pernyataan yang diajukan oleh responden.

Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini diharapkan dapat menjadi contoh membuat media pembelajaran. Selain itu, guru dan calon guru diharapkan memahami cara membuat media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang baik dan benar agar siswa aktif dalam belajar, karena media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini sangat menentukan keberhasilan mahasiswa dalam memperoleh pengalaman belajar.

Dosen bukan hanya sebagai sumber dan medium informasi, namun sekarang dosen hanya sebagian dari sumber dan medium informasi, dahulu dosen aktif mengajar, tetapi sekarang dosen aktif membimbing dan mengembangkan kemampuan (Lufri, 2007: 22).

Media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dirancang sebelum di ujicobakan juga telah divalidasi oleh pakar pendidikan sehingga diperoleh media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang telah dinyatakan

valid. Setelah media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dinyatakan valid, kemudian diujicobakan untuk mengetahui kepraktisan dalam penggunaannya.

Validasi yang dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas media dan validitas materi. Validitas isi disini dinyatakan valid oleh validator karena media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dikembangkan telah sesuai dengan materi yang seharusnya disajikan dan validitas media dinyatakan valid oleh validator karena susunan perangkat pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat penyusunan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang baik.

Hasil validasi di atas menunjukkan bahwa media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dihasilkan telah teruji kualitasnya dan telah dinyatakan valid oleh validator. Validasi dilakukan pada penelitian ini menekankan pada validitas media dan validitas materi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang dihasilkan telah teruji kualitasnya dan telah dinyatakan valid oleh validator. Sehingga tahap selanjutnya dalam penelitian ini dapat dilanjutkan yaitu berupa tahap ujicoba. Hal ini dipertegas oleh pendapat yang dikemukakan oleh Riduwan (2008: 98) bahwa "setelah validitas selesai dari para ahli, maka diteruskan dengan langkah selanjutnya yaitu ujicoba instrumen".

Hasil observasi media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dan respon mahasiswa dapat disimpulkan bahwa media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa sudah praktis. Berikut ini diuraikan tentang praktikalitas media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dinilai dari berbagai aspek yang tertinggi pada aspek membuat mahasiswa termotivasi untuk mengikuti proses belajar,

media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami materi, prosedur kerja dapat membantu menguatkan ingatan mahasiswa pada konsep materi yang telah diberikan.

Penilaian kepraktisan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa oleh mahasiswa menilai bahwa media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa ini sudah praktis digunakan oleh mahasiswa. Berdasarkan penilaian media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa oleh dosen, media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dianggap telah mempunyai kepraktisan yang baik. Artinya penuntun media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa dan minat belajar mahasiswa, proses pengembangan media *shooting* multiguna olahraga basket untuk pembelajaran mahasiswa yang sederhana jika dikembangkan oleh pihak kampus dan sekolah-sekolah khususnya yang mengikuti olahrag basket dapat mencapai dengan baik.