

**PENGEMBANGAN ALAT STICK DRIBBLE  
OLAHRAGA BOLA BASKET**

**SKRIPSI**



**OLEH :**

**NOFITA SARI SIBARANI**

**NIM.K1A119083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN**

**JURUSAN KEPENDIDIKAN DAN KEPELATIHAN**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS JAMBI**

**2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket**. Pada Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, yang disusun oleh Nofita Sari Sibarani, S, Nomor Induk Mahasiswa K1A119083 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Jambi, 11-09-2023 Pembimbing I



Prof. Dr. Drs. Ilham, M. Kes.

NIP. 196712311992031019

Jambi, 14-09-2023 Pembimbing II



Mhd. Usni Zamzami Hasibuan, S. Pd., M. Pd.

NIP. 20150611006

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket": Pada Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, yang disusun oleh Nofita Sari Sibarani, Nomor Induk Mahasiswa K1A119083 telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada tanggal 4 Oktober 2023.

Prof. Dr. Drs Ilham M.Kes.  
NIP. 196712311992031019

Pembimbing Skripsi 1. 

Mhd. Usni Zamzami Hasibuan, S.Pd., M.Pd Pembimbing Skripsi 2.   
NIP. 20150611006

Jambi, Desember 2023

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan  
Olahraga Dan Kesehatan



Dr. Palmizal A., S.Pd., M.Pd  
NIP. 197404082005011001

Didaftarkan Pada Tanggal :  
Nomor :

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nofita Sari Sibarani

Nim : K1A119083

Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah. Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 12 Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



Nofita Sari Sibarani

Nim. K1A119083

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkatnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “ Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket “. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada program studi pendidikan olahraga dan kesehatan, fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Penulis menyadari dalam menyusun proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Drs. H. Sutrisno. M.Sc., Ph.D. Selaku Rektor Universitas Jambi.
2. Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd. M.Sc. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Bapak Dr. Palmizal A, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Keperawatan Universitas Jambi, sekaligus dosen penguji satu penulis
4. Bapak Iwan Budi Setiawan S.Pd. M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak Prof Dr. Drs. Ilham, M.Kes. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar dan begitu baik.
6. Bapak Mhd.Usni Zamzami Hasibuan, S.Pd., M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing dengan penuh tulus hati dan menyenangkan.
7. Bapak Anggrawan Janur Putra S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 2
8. Bapak/Ibu dosen staff pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi atas ilmu dan pendidikan yang telah diberikan selama perkuliahan.
9. Orang tua tercinta bapak M.Sibarani dan mama Ester Manurung, yang selalu bertanya dan mengetahui kesulitan penulis dengan feelingnya sebagai seorang ibuser-ta doa yang terus menyertai proses penulis.
10. Kakak Asima Desnatalia Sibarani, kak Fida Sibarani (Idong) yang memberi semangat serta materi , adek Jevan Sibarani, abang Yoel Sibarani, dan keluarga besar atas segala doa , perhatian serta dukungan yang tiada henti-hentinya yang diberikan kepada penulis.
11. Sahabat penulis sejak SMP Novita Tri Artha Aritonang yang menjadi tempat saling bertukar pikiran dan support
12. Sahabatnya Novi (Ka Tep yang juga sudah kuanggap seperti kakak) Yang juga berkontribusi dalam dunia perkuliahan saya sampai skripsi ini selesai.
13. Teman Dekat Anggun Simanullang yang support, teman seperjuangan dari awal PKK.
14. Abang-abang KOST TEBU (Bang Arel yang penulis anggap seperti Dady, Tulang Martin yang banyak mengajarkan hal-hal yang bernilai tentang hidup terutama

ma perkuliahan, bang Juntak tempat aku bercerita dan pemberi nasihat, Bang Suran yang sudah membantu proses pembuatan Alat, bang Coco berhati tulus menolong jika aku perlu, bang Andre yang sudah mendengar keluh perskripsian, Bang Jo yang tokgue'an yang support, dan Dayan yang baik.

15. Teruntuk Andrian yang menemani penelitian, dan juga membantu merapikan beberapa bagian di perskripsian.

16. Andre dan Ibrani yang membantu mendesain alat.

17. Teman Posko KKN terbaik Kak Mawar yang sering memberi dorongan untuk tidak jenuh dalam perskripsian, menemani dalam beberapa proses. Gita, Tante Dina, Tante Anggry, dan beberapa lainnya.

18. Pembina Youth GPdI Gloria Bang Karaeng dan Ka Roita untuk dukungan doanya tentu saja.

19. Bapak Dr. Dr. Sukendro M. AIFO selaku validator ahli materi yang sangat baik hati membantu

20. Bang Tyas begitu ramah dan murah hati sebagai Validator Ahli media

21. Sahabat sekelas penulis semasa perkuliahan walau sudah tidak berjalan bersama lagi, dan teman-teman kuliah lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

22. Teruntuk Diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan. Tetaplah kuat dan terus semangat, jangan pernah merasa bahwa dirimu tidak bisa.

23. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini, sehingga dapat selesai dengan baik. yang telah bersama-sama berjuang menuntaskan masa perkuliahan ini, mensupport lewat kata maupun perbuatan dan menemani disaat skripsi ini menjadi hal yang membosankan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih ada kekurangan. Oleh karena itu, untuk kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembacanya.

Jambi, 2023

Penulis

Nofita Sari Sibarani

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu berupa alat Stick Dribble sebagai alat bantu latihan teknik dasar dribble yang memberikan keefektifan ketika berlatih dalam olahraga bola basket. 1.)Bagaimana pengembangan alat Stick Dribble sebagai alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket 2).Bagaimana kelayakan alat Stick Dribble menurut ahli materi, ahli media dan pengguna. Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Borg & Gall.Data yang diperoleh dalam pengembangan alat Stick Dribble ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik, dan saran. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah alat untuk latihan teknik dasar dalam olahraga bola basket yaitu alat Stick Dribble olahraga bola basket. Data hasil vali-dasi dari penelitian Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket menunjukkan persentase yaitu 100% dari ahli materi dan 100% dari ahli media serta berdasarkan uji coba kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 81%, dan uji coba kelompok besar sebesar 88%. Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian alat “Stick Dribble Olahraga” secara keseluruhan adalah “sangat baik” sebagai alat latihan teknik dalam olahraga bola basket..

## DAFTAR ISI

### Halaman

<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>iiiy</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.5. Pentingnya Pengembangan .....	7
1.6 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan .....	7
1.7 Definisi Istilah.....	8
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>KAJIAN TEORITIK .....</b>	<b>10</b>
2.1. Hakikat Pengembangan.....	10
2.1.1. Konsep Model-Model Penelitian Pengembangan.....	11
2.2.1 Teknik Dasar Permainan Bola Basket .....	26
2.2.1.1 Teknik dasar melempar dan menangkap (Passing & Catching) .....	27
2.2.1.3 Teknik Dasar Menembak (Shooting).....	29
2.2.1.4 Teknik Dasar Pivot.....	32
2.2.1.5 Teknik Dasar Dribble Bola Basket .....	33
2.2.1.6 Teknik Dasar Tembakan lay-up .....	36
2.3 Hakikat Latihan .....	37
2.4 Konsep Pengembangan Alat .....	40
2.5 Penelitian Relevan.....	41

2.6 Kerangka Berfikir.....	42
<b>BAB III.....</b>	<b>45</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1 Model Pengembangan.....	45
3.2 Prosedur Pengembangan .....	45
3.3 Desain Produk.....	50
3.4 Subjek Uji Coba .....	53
3.7 Teknik Analisis Data.....	58
<b>BAB IV .....</b>	<b>59</b>
<b>HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
4.1 Hasil Penelitian Pengembangan.....	59
4.1.1 Validasi Ahli Materi Tahap I .....	59
4.1.5 Revisi Produk.....	62
4.2 Uji Coba Produk.....	62
4.2.1 Uji Coba Kelompok Kecil.....	63
4.2.2 Uji Coba Kelompok Besar .....	63
4.3 Pembahasan.....	64
<b>BAB V.....</b>	<b>67</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan .....	67
5.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	67
5.3 Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
4.Kuisisioner Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	73
5.Kuisisioner Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2 .....	76
6.Tabel Tabulasi Kelompok Kecil Dan Kelompok besar .....	79
7.Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar .....	80
8.Dokumentasi Alat dan Bahan.....	83

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Biaya Pembuatan Alat Stick Dribble .....	41
Tabel 3.1 Angket Ahli Materi .....	55
Tabel 3.2 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase .....	55
Tabel 3.3 Angket Ahli Media .....	56
Tabel 3.4 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase .....	56
Tabel 3.5 Angket Uji Coba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil .....	57
Tabel 3.6 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase .....	58
Tabel 4.1 Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I .....	59
Tabel 4.2 Kategori Hasil Penilaian Materi Tahap II .....	60
Tabel 4.3 Kategori Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	61
Tabel 4.4 Kategori Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	61
Tabel 4.9 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	63
Tabel 4.10 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar .....	63

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983) .....	12
Gambar 2.2 . Bagan Langkah-langkah Pengembangan 4D .....	14
Gambar 2.4 .Teknik Dasar <i>Passing</i> .....	28
Gambar 2.5 Teknik Dasar Catching .....	29
Gambar 2.6 One Hand Set Shoot .....	30
Gambar 2.7. Free Throw .....	30
Gambar 2.9 : Three Point .....	31
Gambar 2.11 : Lay-up Kanan.....	32
Gambar 2.12 : Pivot .....	33
Gambar 2.13.Dribble high, Medium, Low.....	34
Gambar 2.14.Behind the-back dribble .....	35
Gambar 2.16. Crossover dribble .....	36
Gambar 2.17.Lay-Up Kiri .....	37
Gambar 2.18. Lay-up Kanan.....	37
Gambar 2.19 : Stick Dribble .....	40
Gambar 3.2 Observasi .....	47
Gambar 3.3 Desain Produk .....	47
Gambar 3.4.Proses Pembuatan Alat.....	48
Gambar 3.5 Stick atau Tiang.....	50
Gambar 3.6.Tempat meletakkan bola .....	51
Gambar 3.7: Lengan Stick Fiber .....	51
Gambar 3.8: Pegangan Stick .....	52
Gambar 3.9 :Penyangga Stick .....	52
Gambar 3.10 :Kabel Tie .....	52

## LAMPIRAN

	Halaman
1.Surat Izin Penelitian.....	70
2.Surat Telah Melakukan Penelitian.....	71
3.Surat Pengantar Validasi.....	72
4.Kuisisioner Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2 .....	73
5.Kuisisioner Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2 .....	76
6.Tabel Tabulasi Kelompok Kecil Dan Kelompok besar .....	79
7.Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar .....	80
8.Dokumentasi Alat dan Bahan.....	83

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi atau yang biasa dikenal dengan singkatan (IPTEK) adalah suatu sumber yang mana seseorang bisa mengelola dan juga menggunakannya dalam kehidupannya baik dari penemuan baru tentang suatu ilmu atau teknologi dan juga perkembangan dari ilmu dan teknologi itu sendiri. Pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi (IPTEK) sudah membuat perubahan besar dalam kehidupan umat manusia di segala dunia. Dengan keahlian ide yang dimiliki, manusia senantiasa berupaya mencari serta meningkatkan ilmu pengetahuan untuk menciptakan bermacam fitur modern demi mendukung serta memudahkan kehidupan. Salah satu bentuk dari pertumbuhan (IPTEK) disaat ini ialah temuan internet. Internet merupakan hasil perpaduan antara teknologi, telekomunikasi serta data. Kedatangan internet sudah membuka cakrawala baru dalam kehidupan manusia. Internet sudah jadi suatu ruang data serta komunikasi yang cukup menjanjikan sanggup menjangkau batas-batas antar negeri. selain itu, internet pula sudah membawa kita kepada ruang ataupun “ dunia baru” yang terbentuk yang dinamakan dunia maya (*cyberspace*).

Telepon seluler pintar atau smartphone adalah bentuk dari implementasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sekarang ini semakin berkembang. Dahulu ponsel genggam hanya digunakan sebagai sarana komunikasi yang berkembang tahun 1990-an. Namun, saat ini ponsel pintar digunakan untuk berbagai kebutuhan, seperti media sosial misalnya yang menjadi sumber inspirasi di berbagai konsentrasi. contohnya dalam bidang olahraga, Ilmu pengetahuan dan

teknologi (IPTEK) berperan sangat besar sebagai pacuan kemajuan pada olahraga. Menurut Pamungkas & Dwiyo, (2020:68) Masuk ke era digital ini membawa perkembangan teknologi yang sangat luar biasa di bidang keolahragaan, perkembangan ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif pada penggunaannya. Perkembangan di dunia teknologi diikuti juga oleh berkembangnya ilmu pengetahuan yang digunakan. Dalam dunia olahraga perkembangan ilmu pengetahuan sangat membantu para pelatih dan atlet untuk meningkatkan kemampuan di cabang olahraga yang ditekuninya. Sudah banyak penelitian di bidang olahraga yang menghasilkan temuan baru untuk mendukung peningkatan prestasi olahraga.

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani. Berdasarkan arti kata dalam undang-undang ketentuan pokok olahraga tahun 1997 pasal 1, yang di maksud dengan olahraga adalah semua kegiatan jasmani yang dilandasi semangat untuk melelahkan diri sendiri maupun orang lain, yang dilaksanakan secara ksatria sehingga olahraga merupakan sarana menuju peningkatan kualitas dan ekspresi hidup yang lebih luhur bersama sesama manusia. Utamanya olahraga berfungsi untuk menyehatkan badan dan memastikan organ tubuh masih sehat. Olahraga penting, karena di dalam tubuh yang kuat terdapat jiwa yang sehat. Pendapat orang tentu berbeda, tapi secara garis besar olahraga yang merupakan aktivitas fisik itu penting dilakukan dalam keseharian. Baik dengan gerakan-gerakan terarah (cabang olahraga) ataupun gerakan lainnya yang penting bergerak. Pada dasarnya olahraga dibagi menjadi dua yaitu, Olahraga Prestasi yaitu permainan dan pertandingan yang terbatas waktunya yang melibatkan usaha fisik dan keterampilan. Olahraga Rekreasi yaitu

olahraga yang merupakan rekreasi dan aktifitas yang dilakukan di waktu senggang bahkan merupakan hiburan .

Olahraga prestasi menurut Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional adalah olahraga yang membina dan mengembangkan olahragawan secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi pada tingkat daerah, nasional, dan internasional dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Prestasi dari olahraga prestasi adalah kinerja terbaik. Kinerja terbaik dari suatu kejuaraan adalah sebagai juara, baik pada tingkat daerah atau nasional atau internasional sederhananya adalah melakukan pelatihan (training) secara terarah, terukur, dan terpantau. Atlet berbakat dan pelatih handal tidak akan mencapai hasil optimal kalau dalam proses pelatihannya tidak didukung prasarana dan sarana yang baik. Tuntutan prasarana dan sarana pelatihan haruslah menjadi perhatian bagi seorang pelatih maupun atlet itu sendiri.

Olahraga Bola Basket adalah permainan yang diciptakan oleh seorang guru olahraga bernama James Naismith di sekitar tahun 1891. Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Dalam permainan dan pertandingan, teknik dasar yang dimiliki seseorang merupakan modal awal yang penting, ketika kemampuan dasar awal diketahui maka pelatih atau pengajar dapat memberikan formulasi dan metode yang tepat agar target capaian prestasi maupun latihan terpenuhi. Dalam permainan bola basket, semua pemain harus mempunyai teknik dasar bermain yang baik. Teknik dasar permainan tersebut yaitu penguasaan teknik dasar (*fun-*

*damentals*), ketahanan fisik (*phisycal condition*), kerjasama (pola dan strategi), teknik dasar (*shooting, passing, lay-up, dribble, pivot*). Teknik dasar tersebut harus bisa dikuasai oleh atlet bola basket karena jika atlet basket dapat menguasai teknik dasar tersebut maka akan memudahkan seorang atlet untuk menyerang lawan. Pada teknik dasar bola basket, hakikatnya pemain basket melatih tubuh untuk dapat menguasai teknik tersebut sehingga dapat dengan mudah untuk menyerang lawan. Dengan begitu, Atlet harus senantiasa melatih kemampuan latihan teknik dasar untuk dapat melewati pemain lawan yang sedang menjaga ring basket. Dalam permainan bola basket untuk mengalahkan lawan main, Atlet harus dapat memasukan bola kedalam ring basket dengan menggunakan teknik-teknik dalam olahraga bola basket.

Berdasarkan pengamatan di lapangan bola basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi siswa ekstrakurikuler olahraga bola basket masih latihan teknik dasar menggunakan sarana dan prasaran seadanya, kemudian ada yang sudah menggunakan *cone* ataupun kursi, dan untuk latihan teknik dasar *dribble* masih belum menggunakan alat. Sehingga membuat latihan teknik dasar *dribble* bola basket kurang efektif. Oleh sebab itulah peneliti tertarik untuk membuat sebuah alat yang nantinya semoga dapat membantu latihan teknik dasar bola basket siswa ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

*Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Menurut Amali (2019:2) Ada 3 macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development (R&D)* yaitu; Model Pengembangan Borg and Gall, model pengembangan *4D*, dan model

pengembangan *ADDIE*. Alat yang nantinya akan dikembangkan adalah *stick dribble* dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg dan Gall, Model pengembangan Borg dan Gall Hamdani (2011:1) memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk), (4) uji coba lapangan, (5) penyempurnaan produk awal (6) uji coba lapangan, (7) menyempurnakan produk hasil uji lapangan, (8) uji pelaksanaan lapangan, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi dan implementasi.

*Stick Dribble* ini hanyalah sebagian kecil dari sekian banyak peralatan olahraga, perkembangan IPTEK di olahraga tidak akan pernah berhenti sebelum rasa puas terpenuhi, begitu pula IPTEK di bidang lainnya. Karena kepuasan dan rasa ingin menjadi terbaik adalah pendorong seseorang untuk senantiasa menggunakan IPTEK sebagai landasan mencapai tujuan. pada akhirnya akan selalu bermunculan ide-ide baru, kreativitas baru, dan inovasi baru sehingga tercipta karya baru yang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan.

Dengan belum banyaknya ditemukan yang memodifikasi alat *dribble* untuk olahraga bola basket. Sehingga peneliti berkeinginan untuk mengembangkan alat *dribble* berupa *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket agar dapat membantu mencapai tujuan-tujuan latihan dan mempermudah pelatih memberikan latihan yang berulang-ulang sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Alat latihan teknik dasar bola basket berupa *stick dribble* ini diharapkan dapat memberikan keefektifan siswa pada proses latihan olahraga bola basket, dan mempermudah pelatih pada saat melatih, mengarahkan program latihan yang diinginkan serta membantu fokus pelatih saat mengawasi siswanya.

Alat Stick Dribble ini memiliki bentuk yaitu berbentuk tiang lurus yang memiliki ukuran panjang 120 cm ke atas kemudian diberi dua lengan yang terbuat dari *stick fiber* berguna sebagai alat ukur mengontrol bola, memvariasikan *dribble* maupun membantu memperbaiki posisi tubuh saat *dribble*. Pada bagian atas diberi tempat untuk meletakkan bola, kemudian di bagian bawah diberi penyangga yang cukup bisa menopang tongkat. Alat *stick dribble* ini dapat digunakan untuk latihan basket dalam bentuk teknik. Jadi peneliti tertarik untuk meneliti **“Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti mendapatkan rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Bagaimana pengembangan alat *Stick Dribble* sebagai alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket?
2. Bagaimana kelayakan alat *Stick Dribble* menurut ahli materi, ahli media dan pengguna?

## **1.3. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yaitu berupa alat *Stick Dribble* sebagai alat bantu latihan teknik dasar *dribble* yang memberikan keefektifan ketika berlatih dalam olahraga bola basket.

## **1.4 Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan melalui penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Hasil produk penelitian berupa alat *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket.
2. Tiang terbuat dari pipa berukuran 1,3 m.

3. Penopang tiang terbuat dari kaleng
4. Tempat meletakkan bola terbuat dari bahan plastik berdiameter 25 cm
5. Lengan tiang berupa stick terbuat dari *stick fiber*.

### **1.5. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan alat *Stick Dribble* untuk melatih *dribble* pada teknik dasar bola basket sehingga bermanfaat seperti berikut :

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Manfaat *Stick Dribble* adalah mampu memberikan keefektifan latihan secara mandiri.
- b. Alat *Stick Dribble* diharapkan dapat meningkatkan semangat latihan, agar mencapai kemampuan *dribble* yang sangat baik.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengguna, semoga alat ini dapat dimanfaatkan dalam proses latihan, baik mandiri maupun kelompok, sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan.
- b. Bagi Pelatih merupakan inovasi baru dan solusi dari pelatih untuk melatih atlet dalam latihan teknik dasar bola basket.
- c. Bagi Pengusaha dapat dijadikan sebagai sebuah produk baru dalam dunia bisnis olahraga sehingga meningkatkan produktifitas industri olahraga.
- d. Bagi Peneliti alat ini dapat berguna sebagai bahan penelitian rujukan lebih lanjut.

### **1.6 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket adalah:

1. Alat *stick dribble* dapat menjadi alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket.
2. Bagi pengguna dengan menggunakan alat *Stick Dribble* akan lebih nyaman dan mudah untuk mengikuti intruksi dari pelatih dalam program latihan.

Permasalahan pada penelitian ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun batasan-batasan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dilaksanakan di Lapangan Basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi  
Sasarannya adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket kelompok besar dan kecil.
- b. Pengembangan alat *Stick Dribble* ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa ekstrakurikuler basket SMA Negeri 1 Ma.Jambi untuk latihan teknik.
- c. Pengembangan alat *Stick Dribble* ini hanya dapat berfokus melatih *dribble*.

### **1.7 Definisi Istilah**

Untuk menghindari salah pengertian istilah maka dalam penelitian ini dijelaskan beberapa istilah yang terkait dengan penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan merupakan suatu proses guna untuk mendapatkan suatu hasil produk tertentu. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, tapi untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk.
2. Alat adalah benda yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan kita.
3. *Stick dribble* adalah alat yang dijadikan untuk mengontrol serta memvariasikan *dribble* yang dapat digunakan untuk latihan teknik dasar *dribble* bola basket agar lebih efektif dalam latihan.

4. Latihan teknik dalam olahraga bola basket yaitu : (a) penguasaan teknik dasar (*fundamentals*), (b) ketahanan fisik (*phisycal condition*), (c) kerjasama (pola dan strategi), (d) teknik dasar (*shooting, passing, lay-up, dribble, pivot*).
5. Olahraga Bola Basket merupakan permainan yang sederhana, mudah dipelajari dan kompleks gerakannya, karena terdiri dari gabungan unsur unsur gerak yang berkoordinasi yaitu gabungan dari jalan, lari, lompat, serta unsur kekuatan, kecepatan, daya tahan, kelentukan dan lain-lain. Permainan olahraga ini menuntut latihan fisik dan juga disiplin dalam rangka membentuk kerja sama tim yang solid dan handal.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **2.1. Hakikat Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2012:171), pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Dengan kata lain, untuk menghasilkan produk tertentu diperlukan analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut Punaji Setyosari (2013:222) pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Menurut Saputro (2017:8) *Research and Development (RnD)*, yaitu metode penelitian yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti produk sampingan tertentu serta memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas peneliti dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan memiliki makna suatu proses, cara, dan membuat suatu menjadi maju, baik sempurna dan berguna tentunya. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia (SDM). secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki sebuah alat.

### **2.1.1. Konsep Model-Model Penelitian Pengembangan**

Menurut Nadler (2011:12) bahwa model yang baik ialah model yang dapat menolong pengguna untuk mengerti dan memahami suatu proses secara mendasar dan menyeluruh. Selanjutnya ia menjelaskan manfaat model adalah model dapat menjelaskan beberapa aspek perilaku dan interaksi manusia, model dapat mengintegrasikan seluruh pengetahuan hasil observasi dan penelitian, model dapat menyederhanakan suatu proses yang bersifat kompleks, dan model dapat digunakan sebagai pedoman untuk melakukan kegiatan.

Menurut Zainal Abidin (2012: 137). Model atau konstruksi merupakan ulasan teoritis tentang suatu konsepsi dasar Dalam pengembangan kurikulum, model dapat merupakan ulasan teoritis tentang suatu proses kurikulum secara menyeluruh atau dapat pula merupakan ulasan tentang salah satu bagian kurikulum.

Menurut Maydiantoro (2021:3) *Research and Development (R&D)* merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, diantaranya :

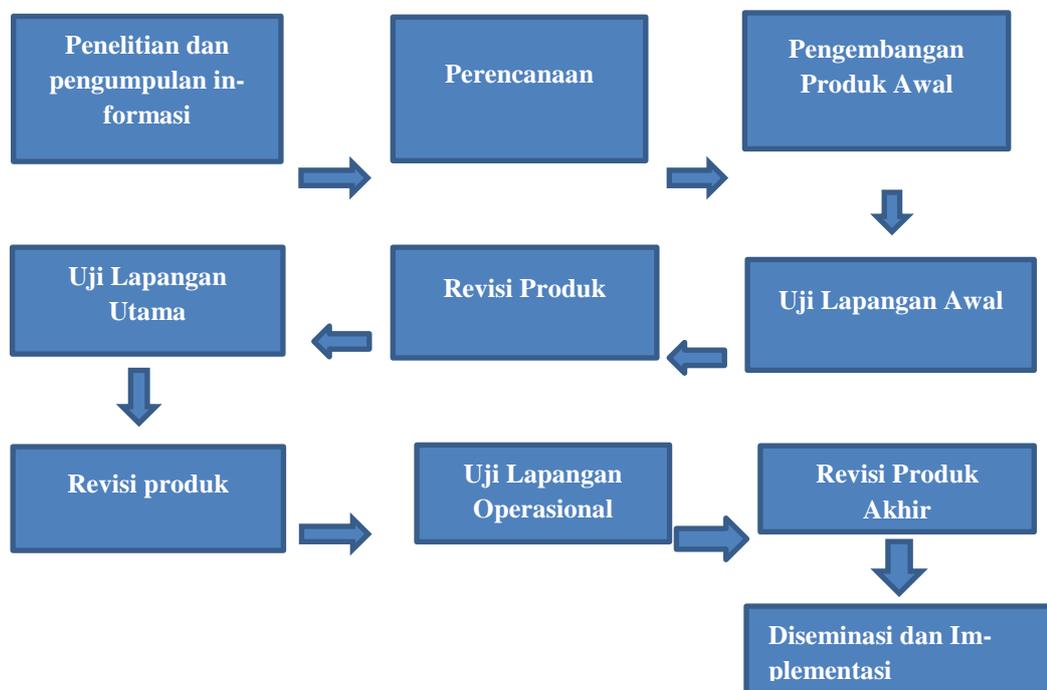
#### **1. Model Pengembangan Borg dan Gall**

Menurut Amali dkk (2019) Pengembangan Borg & Gall, model pengembangan ini menggunakan alur air terjun(waterfall) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan:

(1).Penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*),

(2).Perencanaan (*planning*),

- (3). Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*),
- (4). Uji coba lapangan (*preliminary field testing*),
- (5) penyempurnaan produk awal (*main product revision*),
- (6). Uji coba lapangan (*main field testing*),
- (7). Menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product drevision*),
- (8). Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*),
- (9). Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan
- (10). Diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*)



Gambar 2.1 Bagan Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)

Tahap yang dilaksanakan pada pengembangan penelitian ini secara rinci sebagai berikut :

- 1). *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melalui survei), termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan

dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian

- 2). *Planning* (perencanaan), termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas
- 3). *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4). *Preliminary field testing* (ujicoba awal lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan subjek sebanyak 6 – 12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi atau angket
- 5). *Main product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas, sehingga diperoleh draft produk (model) utama yang siap diujicobakan lebih luas.
- 6). *Main field testing* (uji coba lapangan), uji coba utama yang melibatkan seluruh peserta didik.
- 7). *Operational product revision* (revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk

yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi

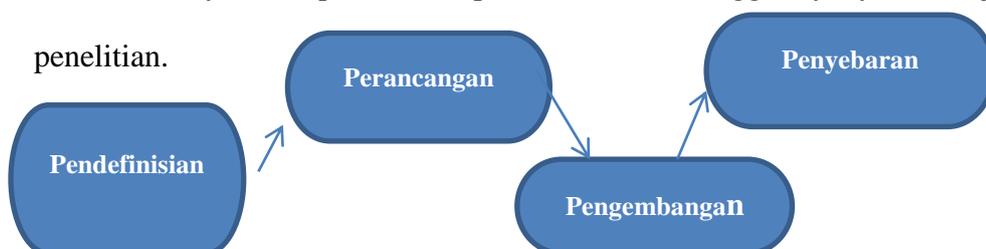
- 8). *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
- 9). *Final product revision* (revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final)
- 10). *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

Model pengembangan Borg & Gall yang akan digunakan dalam pengembangan alat stick dribble olahraga bola basket, karena sesuai dengan tahapan pengembangan alat.

## 2. Model Pengembangan 4D

Menurut Thiagarajan, (2011:103) terdiri dari empat tahap pengembangan:

1. Tahap pertama *Define* atau sering disebut juga tahap analisis kebutuhan
2. Adalah *Design* yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap
3. Ketiga *Develop*, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap
4. *Disseminate*, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.



Gambar 2.2 . Bagan Langkah-langkah Pengembangan 4D

Adapun rincian tahapan pengembangan sebagai berikut:

### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap awal dalam model *4D* ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembangan perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur. (Thiagarajan, 1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap *define*, yakni meliputi:

#### a). *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

#### b). *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

#### c). *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

d). *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

e). *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran)

Berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal).

a). *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes) Penyusunan

standar tes adalah langkah yang menghubungkan tahap pendefinisian dengan tahap perancangan. Penyusunan standar tes didasarkan pada hasil analisa spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisa peserta didik. Dari hal ini disusun kisi-kisi tes hasil belajar. Tes disesuaikan dengan kemampuan kognitif peserta didik

dan penskoran hasil tes menggunakan panduan evaluasi yang memuat panduan penskoran dan kunci jawaban soal.

- b). *Media Selection* (Pemilihan Media) Secara garis besar pemilihan media dilakukan untuk identifikasi media pembelajaran yang sesuai/relevan dengan karakteristik materi. Pemilihan media didasarkan kepada hasil analisa konsep, analisis tugas, karakteristik peserta didik sebagai pengguna, serta rencana penyebaran menggunakan variasi media yang beragam. Pemilihan media harus didasari untuk memaksimalkan penggunaan bahan ajar dalam proses pengembangan bahan ajar pada proses pembelajaran.
- c). *Format Selection* (Pemilihan Format) Pemilihan format dalam pengembangan perangkat pembelajaran bertujuan untuk merumuskan rancangan media pembelajaran, pemilihan strategi, pendekatan, metode, dan sumber pembelajaran.
- d). *Initial Design* (Rancangan Awal) Rancangan awal adalah keseluruhan rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum ujicoba dilakukan. Rancangan ini meliputi berbagai aktifitas pembelajaran yang terstruktur dan praktik kemampuan pembelajaran yang berbeda melalui praktik mengajar (*Microteaching*).

### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ketiga dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D adalah pengembangan (*develop*). Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu expert appraisal (penilaian ahli) yang disertai revisi dan developmental testing (uji coba pengembangan).

- a). *Expert Appraisal* (Penilaian Ahli) merupakan teknik untuk mendapatkan saran perbaikan materi. Dengan melakukan penilaian oleh ahli dan mendapatkan saran perbaikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya direvisi sesuai saran ahli. Penilaian ahli diharapkan membuat perangkat pembelajaran lebih tepat, efektif, teruji, dan memiliki teknik yang tinggi.
  - b). *Delopmental Testing* (Uji Coba Pengembangan) Uji coba pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan masukan langsung berupa respon, reaksi, komentar peserta didik, para pengamat atas perangkat pembelajaran yang sudah disusun. Uji coba dan revisi dilakukan berulang dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang efektif dan konsisten.
4. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan) dalam pengembangan perangkat pembelajaran model 4D ialah tahap penyebarluasan. Tahap akhir pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan. Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap disseminate yakni *validation testing*, *packaging*, serta *diffusion and adoption*.

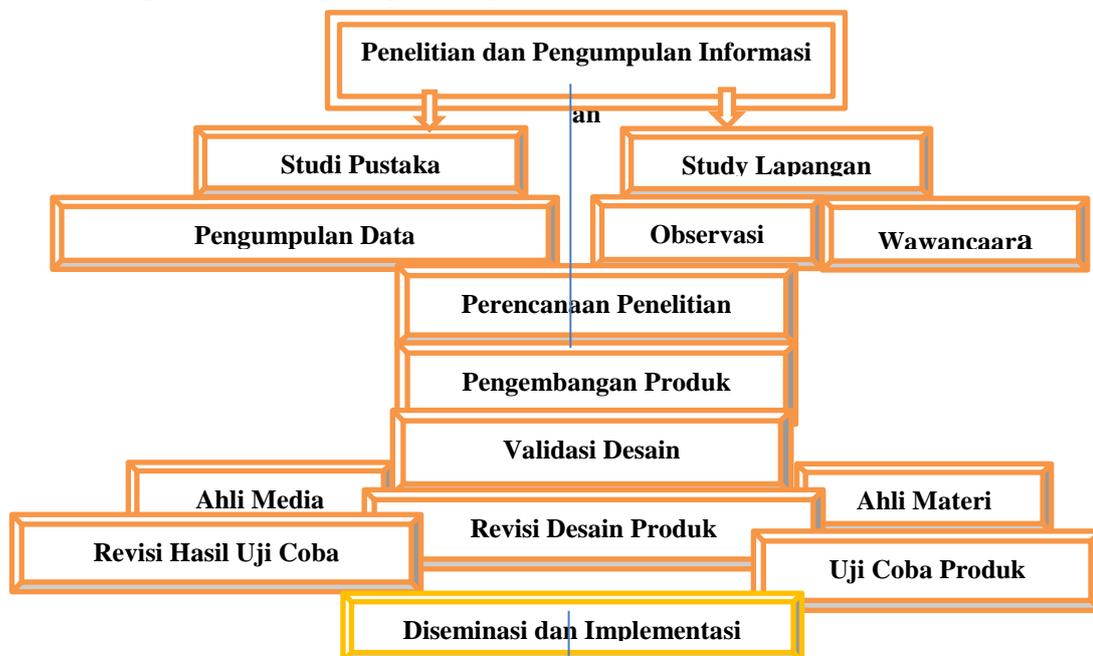
Dalam tahap *validation testing*, produk yang selesai direvisi pada tahap pengembangan diimplementasikan pada target atau sasaran sesungguhnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Selanjutnya setelah diterapkan, peneliti/pengembang perlu mengamati hasil pencapaian tujuan.

tujuan yang belum dapat tercapai harus dijelaskan solusinya agar tidak berulang saat setelah produk disebarluaskan. Pada tahap *packaging* serta *diffusion and adoption*, pengemasan produk dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan yang selanjutnya disebarluaskan agar dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan dapat digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

### 3. Model Pengembangan Sugiyono

Konsep pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015:407) pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut. Pemaparan dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Research and Development* adalah penelitian pada subjek tertentu untuk menghasilkan suatu produk baru yang dapat diuji keefektifannya.

Adapun alur rancangan model metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) akan di gambarkan seperti pada bagan berikut ini :



Gambar 2.3 Bagan Penelitian & Pengembangan  
Sumber : Sugiono (2015;4070)

Model pengembangan Sugiyono dalam langkah penelitiannya terdapat uji coba berlapis atau berulang sehingga kita dapat melakukan uji coba dengan maksimal. Selain itu dalam penelitian Sugiyono revisi produk yang dikembangkan terdapat 2 tahapan jadi kita dapat melakukan revisi dengan baik dan benar sesuai saran dari validator dan juga subjek penelitian. Langkah-langkah tersebut secara ringkas dijelaskan sebagai berikut :

1. Penelitian berawal dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila di dayagunakan akan memiliki nilai tambah. Masalah juga bisa dijadikan sebagai potensi, apabila dapat mendayagunakannya. Masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat diatasi melalui penelitian dan pengembangan dengan cara meneliti sehingga dapat ditemukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpadu yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam penelitian harus ditunjukkan dengan data empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.
2. Mengumpulkan Informasi, setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, selanjutnya dikumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoretis yang memperkuat suatu produk, khususnya yang digunakan atau diimplementasikan

secara optimal, serta keunggulan dan keterbatasannya. Studi literatur juga diperlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam pengembangan produk tersebut.

3. Desain Produk, produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ada banyak macamnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, harus dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap system kerja lama, sehingga dapat ditemukan kelemahan -Selain itu harus mengkaji referensi mutakhir yang terkait dengan sistem kerja yang modern berikut indikator sistem kerja yang baik. Hasil akhir dari kegiatan ini berupa desain produk baru yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain ini masih bersifat hipotetik karena efektivitasnya belum terbukti, dan akan dapat diketahui setelah melalui pengujian-pengujian. Desain produk harus diwujudkan dengan gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya, serta akan memudahkan pihak lain untuk memahaminya.
4. Validasi Desain, merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan

sikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, berikut keunggulannya.

5. Perbaiki Desain, setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut.
6. Uji Coba Produk, desain produk yang telah dibuat tidak bisa langsung diuji coba dahulu. Tetapi harus dibuat terlebih dahulu, menghasilkan produk, dan produk tersebut yang diujicoba. Pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan yang baru.
7. Revisi Produk, pengujian produk pada sampel yang terbatas tersebut menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik dari sistem lama. Perbedaan sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut dapat diberlakukan.
8. Uji coba Pemakaian, setelah pengujian terhadap produk berhasil, dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka selanjutnya produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang luas. Dalam operasinya sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.
9. Revisi Produk, ini dilakukan apabila dalam perbaikan kondisi nyata terdapat kekurangan dan kelebihan. Dalam uji pemakaian, sebaiknya pembuat produk

selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk dalam hal ini adalah sistem kerja.

10. Pembuatan produk masal, ini dilakukan apabila produk yang telah di uji coba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi masal. Sebagai contoh pembuatan mesin untuk mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, akan diproduksi masal apabila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek teknologi, ekonomi dan lingkungan memenuhi. Jadi untuk memproduksi pengusaha dan peneliti harus bekerja sama.

## **2.2 Hakikat Bola Basket**

Menurut Oliver (2007:65) Olahraga Bola basket sudah berkembang pesat sejak pertama kali diciptakan pada akhir abad ke-19. Dr. James A. Naismith, seorang guru pendidikan olahraga di *YMCA International Training School (Springfield College)*, menciptakan olahraga bola basket pada musim gugur tahun 1891. Naismith diberikan tugas oleh kepala departemen pendidikan, Luther H. Gulick, untuk menciptakan sebuah permainan dalam ruangan yang membantu para siswa untuk tetap aktif dan bugar selama bulan-bulan yang dingin pada musim dingin di Massachusetts. Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk dibelahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga Indonesia. Banyak kompetisi bola basket yang diselenggarakan setiap tahun seperti *British Basketball League (BBL)* di Inggris, *National Basketball Association* (Bolabasket merupakan olahraga permainan 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. Permainan dilakukan oleh dua regu masing-masing terdiri dari 5 (lima) pemain, setiap regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan menjaga (mencegah) keranjang sendiri ke masukkan sedikit mungkin. (*NBA*) di Amerika, dan *National Basketball League (NBL)* di Indonesia.

Menurut Apta Mylsidayu (2014: 36) “Bola basket adalah olahraga bola kelompok yang terdiri atas dua tim beranggotaan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak point dengan memasukkan bola kedalam keranjang lawan”. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola kekeranjang lawan sebanyak-banyaknya dan berusaha mempertahankan keranjang sendiri dari serangan lawan.

Menurut Danny Kosasih (2008:24) Permainan bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dalam waktu yang tepat. Hal tersebut harus dilatihkan saat mengembangkan serta melatih skill individu pemain, fisik, emosi dan team balance, baik dalam posisi *defense* maupun *offense*.

Menurut FIBA yang dialih bahasa oleh PERBASI yaitu: bola basket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka. Permainan bola basket dilakukan di sebuah lapangan berbentuk persegi panjang dengan dua ring basket yang terletak di papan pantul. Federasi Bola Basket Internasional (FIBA) telah menetapkan standar ukuran lapangan bola basket yaitu panjang 28 meter dan lebar 15 meter. Dalam bola basket terdapat aturan-aturan dasar.

Aturan-aturan Dasar Permainan Bola Basket Bola dapat dilemparkan ke segala arah dengan menggunakan salah satu atau kedua tangan. Bola hanya boleh

digerakkan dengan menggiring (memantulkan) bola atau mengoper bola. Setelah pemain meletakkan dua tangan pada bola (tidak termasuk menangkap bola), mereka tidak dapat menggiring bola. Bola harus ditembakkan. Bola harus dipegang di dalam atau di antara telapak tangan. Lengan atau anggota tubuh lainnya tidak diperbolehkan memegang bola. Pemain basket tidak boleh menahan, mendorong, memukul, atau menjegal pemain lawan dengan berbagai cara. Pelanggaran pertama akan dihitung sebagai kesalahan. Pelanggaran kedua adalah sanksi berupa diskualifikasi pemain pelanggar. Jika pelanggaran dilakukan untuk mencederai lawan, maka pemain pelanggar tidak boleh ikut bermain sepanjang pertandingan. Apabila salah satu pihak melakukan tiga kesalahan berturut-turut (dalam artian tanpa adanya pelanggaran balik oleh lawan), maka kesalahan itu akan dihitung sebagai gol untuk lawan. Setiap tim memiliki 24 detik untuk menembak bola. Tembakan baik masuk keranjang atau memukul tepi keranjang. Jika bola gagal masuk ke keranjang, maka waktu tembakan kembali selama 24 menit. Gol terjadi apabila bola yang dilemparkan atau dipukul dari lapangan masuk ke dalam keranjang, dalam hal ini pemain yang menjaga keranjang tidak menyentuh atau mengganggu gol tersebut. Apabila bola terhenti di pinggir keranjang atau pemain lawan menggerakkan keranjang, maka hal tersebut tidak akan dihitung sebagai sebuah gol. Bila bola keluar lapangan pertandingan, bola akan dilemparkan kembali ke dalam dan dimainkan oleh pemain pertama yang menyentuhnya. Pelempar bola diberi waktu 5 detik untuk melemparkan bola dalam genggamannya. Bila memegang lebih lama, maka kepemilikan bola berpindah. Wasit berhak untuk memperhatikan permainan para pemain dan mencatat jumlah pelanggaran dan memberi tahu wasit pembantu bila terjadi pelanggaran berturut-

turut. Wasit pembantu memperhatikan bola dan mengambil keputusan apabila bola dianggap telah keluar lapangan, pergantian kepemilikan bola, serta menghitung waktu.

Dari penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa basket adalah permainan yang menyenangkan, bisa dipelajari dan gerakan yang sangat kompleks dimana terdiri dari unsur-unsur gerakan yang saling berkoordinasi, seperti berlari, lompat, kekuatan, kecepatan, ketepatan dan kelentukan tangan.

### **2.2.1 Teknik Dasar Permainan Bola Basket**

Tujuan dari latihan adalah untuk mencapai sebuah prestasi yang di inginkan, tentunya atlet bola basket harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bola basket dengan baik secara individu. Permainan bola basket tidak hanya permainan tim saja, tetapi juga merupakan permainan yang membutuhkan ketrampilan individu, oleh karenanya atlet bola basket harus menguasai teknik dasar bola basket. Menurut Ahmed dalam Prasetyo, Sukarmin (2017:13) Menyatakan bahwa untuk mendapatkan suatu tim bola basket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi, yaitu penguasaan teknik dasar (fundamentals), ketahanan fisik (physical condition), dan kerja sama.

Menurut Kosasih (2008:9) Sebelum mempelajari teknik-teknik dasar permainan bola basket yang baik yang akan berpengaruh pada permainan, sangat dibutuhkan teknik dasar penguasaan bola seperti teknik ball handling yang umum digunakan pemain pada saat pertandingan bola basket. Ball handling merupakan kemampuan seorang pemain untuk menguasai bola dengan nyaman dalam suatu latihan yang akan menentukan seberapa baik teknik passing, catching, dribbling, dan shooting dari seorang pemain.

Menurut Nurul Ahmadi (2007: 13) untuk memiliki suatu tim bola basket yang handal, ada tiga faktor utama yang harus dipenuhi: 1) Penguasaan teknik dasar ( fundamentals) 2) Ketahanan fisik (physical condition) 3) Kerja sama (pola dan setrategi)

Menurut Dedy Sumiyarsono dalam (Wahid 2021:40) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: a.) cara memegang bola, b.) lemparan, c.) menembak, d.) menggiring, dan e.) memoros.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat di tarik suatu kesimpulan bahwa Teknik dasar bola basket merupakan fundamental atau gerak dasar permainan bola basket yang meliputi passing, shooting, dribbling, lay up dan pivot. Teknik dasar bola basket dimulai dari penguasaan bola, memegang bola dengan benar adalah modal utama dalam bermain bola basket.

### **2.2.1.1 Teknik dasar melempar dan menangkap (Passing & Catching)**

Passing sendiri adalah mengumpan atau mengoper kepada teman satu timnya. Pada umumnya, teknik passing adalah mengoper bola (tanpa menyentuh lantai) kepada rekan. Menangkap atau *catching* dalam permainan bola basket merupakan variasi gerakan manipulatif. Pengertian gerak manipulatif adalah gerakan yang melibatkan penguasaan pada sebuah objek atau benda. Menangkap dalam bola basket merupakan gerakan dasar yang perlu dikuasai oleh seorang pebasket satu timnya dengan menggunakan kedua tangan atau satu tangan.

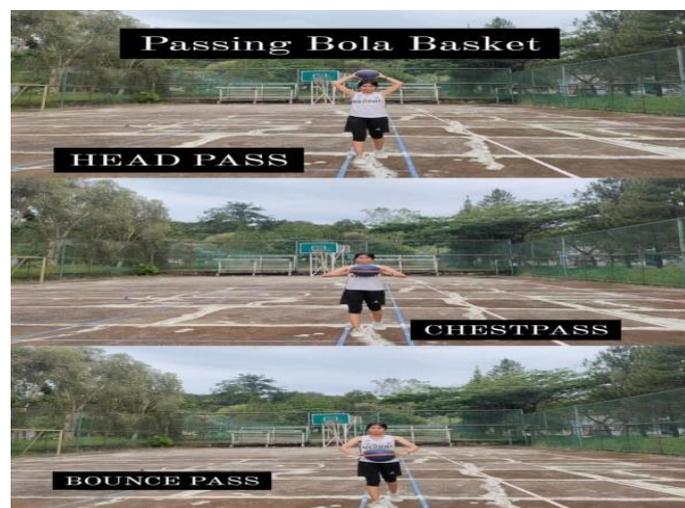
Langkah-langkah Melakukan Passing Dalam Permainan Bola Basket:

1. Sikap awal melakukan passing dalam bola basket adalah kaki dibuka selebar bahu.
2. Saat bola ingin dilemparkan, salah satu kaki dikedepankan agar menjadi kuat

3. Merendahkan posisi badan dengan cara sedikit menekuk lutut. sambil memegang bola di posisi depan badan atau dada.

Langkah-langkah Melakukan Catching Dalam Permainan Bola Basket :

1. Pandangan mata fokus ke depan.
2. Posisikan jari-jemari tangan terbuka ke atas.
3. Posisikan tangan terbuka agak lebar di atas kepala. Rilekskan tangan sebelum menangkap bola.



Gambar 2.4 .Teknik Dasar *Passing*

Sumber :Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.5 Teknik Dasar Catching

Sumber :Dokumentasi Pribadi

### 2.2.1.3 Teknik Dasar Menembak (Shooting)

Menembak atau *Shooting* adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Secara umum teknik dasar menembak (*shooting*) bola basket itu ada lima jenis, yaitu:

1. Tembakan satu tangan (*One-hand set shoot*),
2. Lemparan bebas (*Free throw*),
3. Tembakan sambil melompat (*Jump shoot*),
4. Tembakan tiga skor (*Three point shot*),
5. Tembakan *Lay-up*



Gambar 2.6 One Hand Set Shoot

Sumber Gambar :Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.7. Free Throw

(Sumber :Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.8. Jump Shoot  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.9 : Three Point  
Sumber :Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.10 : Lay-up Kiri  
( Sumber :Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.11 : Lay-up Kanan  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi)

#### 2.2.1.4 Teknik Dasar Pivot

Pivot atau gerakan berporos merupakan usaha seorang pemain bola basket untuk mengubah arah atau mempertahankan bola dari hadangan lawan dengan satu kaki tetap berpijak atau menempel pada lantai lapangan permainan.

Tujuan melakukan pivot pada permainan bola basket adalah sebagai bentuk pertahanan agar bola tidak direbut oleh lawan, karena pemain yang membawa bola melakukan dribble tidak diperkenankan untuk bergerak tanpa melakukan

dribble. Pivot berguna untuk *offense* bola. Ada dua macam cara melakukan pivot pertama forward pivot dimana kita bisa mendorong kedepan. Kedua, reverse pivot hampir sama hanya saja memutarnya kearah punggung.

Cara melakukan teknik pivot menurut Nuril Ahmadi (2007:22) Bila mendapat bola dengan posisi sejajar, boleh melangkahkan kaki ke segala arah dengan salah satu kaki sedangkan kaki yang satu tetap kontak dengan lantai sebagai poros. Bila mendapat bola saat posisi berlari dan berhenti dalam posisi kaki tidak sejajar maka yang menjadi poros adalah kaki belakang.



Gambar 2.12 : Pivot  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### 2.2.1.5 Teknik Dasar Dribble Bola Basket

Menurut Danny Kosasih dalam (Mahardika 2016:4) dribbling adalah suatu teknik fundamental yang menyenangkan dan mengagumkan, tetapi dribbling akan menjadi sesuatu yang menakutkan jika dipakai hanya untuk menunjukkan kemampuan personal.

Menurut Dinata (2008:132) menggiring bola dilakukan dengan cara pandangan kesegala arah, siap untuk mengoper atau menembak, jangan selalu melihat bola, bahkan tidak boleh menggiring bola dengan melihat bola tujuannya untuk

melindungi bola dari serangan lawan. Saat dribble, pemain menjaga bola tetap berada di sisi tubuhnya yang berada jauh dari pemain bertahan. Untuk melakukan dribble, bola didorong pelan kebawah dengan kondisi jari terbuka. “Semua pemain harus berlatih melakukan *dribble* dengan baik menggunakan tangan kanan atau kiri tanpa melihat bola”. *Dribble* dilakukan dengan kekuatan dari siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan dari bahu. Jari harus selalu rileks namun tegas menekan bola. *Dribble* yang legal adalah selama posisi tangan tidak berada di bawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (pivot foot) berpindah posisi.

Cara *mendribble* bola basket yaitu gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memperhatikan lapangan dan rekan-rekan setim, usahakan untuk tetap dapat merasakan bola, percayai tanganmu, jangan menundukkan pandangan untuk melihat bola, gunakan telapak jemari, bola harus bersentuhan dengan telapak jemari setiap kali memantul, jangan pernah *mendribble* bola dengan menggunakan telapak tangan, jaga bola agar tetap berada pada telapak jemari, sehingga dapat memberikan control yang lebih besar dan memperkecil kemungkinan melakukan pelanggaran *dribble* yang akan menyebabkan bola berpindah tangan.



Gambar 2.13. Dribble high, Medium, Low  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Menurut Kosasih (2008:37) keterampilan *dribble* di bagi menjadi beberapa macam, yaitu:

### 1. *Behind-the-back dribble*

Jenis *dribble* ini digunakan ketika pemain mengganti arah supaya terbebas dari pemain bertahan. Bola digerakkan dari satu sisi tubuh ke sisi lain dengan mengayunkannya ke belakang.



Gambar 2.14. Behind the-back dribble  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi)

### 2. *Between-the-legs dribble*

*Dribble* jenis ini adalah cara cepat untuk memindahkan bola dari tangan satu ke tangan lain melewati sela kaki. Dilakukan ketika pen-dribble dijaga dengan ketat atau ia ingin mengganti arah.



Gambar 2.15. Between the legs dribble  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi)

### 3. *Crossover dribble*

*Dribble* dengan satu tangan, yang kemudian saat mendekati pemain bertahan akan mendorong bola melewati tubuhnya ke arah tangan yang lain. Gerakan ini sangat bagus untuk memperdaya pemain belakang, namun bola bisa dicuri bila tidak dilakukan dengan baik karena bola tidak dijaga.



Gambar 2.16. Crossover dribble  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi)

#### 2.2.1.6 Teknik Dasar Tembakan lay-up

*Lay-up* merupakan tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, sehingga seolah-olah bola diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan gerak dua langkah (Nuril Ahmadi, 2007:19). Teknik ini merupakan salah satu cara termudah untuk mendapatkan poin. Secara garis besar, teknik ini dilatih dengan dribble bola dari garis tembakan bebas, kemudian melompat dengan satu kaki bergantian dan pada lompatan kedua dilakukan tembakan ke ring secara bersamaan. Saat melompat, bola dibawa dengan dua tangan, setelah itu dilepaskan ke arah ring dengan satu tangan. Sedangkan tangan lainnya membantu dan melindungi bola. Lay-up dilakukan dengan memantulkan bola ke bagian atas papan ring terlebih dahulu ataupun langsung memasukkan bola ke ring, Lay-up bisa dilakukan dengan tangan kanan ataupun tangan kiri.



Gambar 2.17. Lay-Up Kiri  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 2.18. Lay-up Kanan  
(Sumber :Dokumentasi Pribadi)

### 2.3 Hakikat Latihan

Menurut Dauly (2018:38) latihan yang berasal dari kata *training* adalah suatu proses penyempurnaan kemampuan berolahraga yang berisikan materi teori dan praktik, menggunakan metode, dan aturan pelaksanaan dengan pendekatan ilmiah, memakai prinsip-prinsip latihan yang terencana dan teratur, sehingga tujuan latihan dapat tercapai tepat pada waktunya. Salah satu ciri dari latihan baik yang berasal dari kata *practice*, *exercise*, dan *training* adalah beban latihan. Beban latihan

oleh pelatih maupun atlet untuk memperbaiki kualitas fungsional berbagai peralatan tubuh.

Menurut Giri Wiarto (2013:153), latihan adalah suatu proses untuk mencapai tingkat kemampuan yang lebih baik dalam berolahraga yang memerlukan waktu dan perencanaan yang tepat. Proses latihan harus teratur maksudnya latihan harus tetap, berkelanjutan dan bersifat progresif, latihan diberikan dari yang sederhana hingga yang kompleks.

Menurut Jonas Solissa (2016:12), pengertian latihan dalam terminologi asing sering disebut dengan *exercise*, *practice*, dan *training*, yang dapat mengandung beberapa makna. *Exercise* adalah aktivitas yang dilakukan dalam satu sesi latihan. *Practice* adalah aktivitas untuk meningkatkan ketrampilan teknik cabang olahraga. Sedangkan *training* merupakan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang, terprogram yang berlangsung beberapa hari atau bulan. bertahap dari bentuk maupun beban latihannya.

Dari uraian pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa latihan adalah suatu proses untuk mencapai tingkat kemampuan yang lebih baik. memakai prinsip-prinsip latihan yang terencana dan teratur, sehingga tujuan latihan dapat tercapai tepat pada waktunya. Selain itu latihan juga merupakan suatu proses sistematis secara berulang yang menghasilkan perkembangan secara progresif.

#### **2.4 Hakikat *Stick Dribble***

*Stick Dribble* merupakan alat bantu latihan dalam bola basket. Alat ini sangat memungkinkan seseorang untuk melatih keterampilan penguasaan bola yang baik, alat ini pun cukup mudah untuk dibawa. *Stick dribble* ini memiliki tubuh ber-

bentuk tongkat yang dapat di atur ketinggiannya menyesuaikan keperluan seorang atlet atau siswa pada saat berlatih, begitupun juga dengan dua lengan yang dapat dilepas pasang dari tongkat tersebut yang juga dapat di sesuaikan ketinggiannya. Alat *Stick Dribble* dimanfaatkan sebagai alat bantu meningkatkan keterampilan koordinasi dan kelincahan dalam *dribble* bola basket.

Alat *Stick Dribble* ini menjadi harapan bagi peneliti untuk dapat mencapai tujuan-tujuan seorang atlet atau siswa maupun pelatih dalam melatih teknik dasar *dribble* permainan bola basket. Selain itu alat ini merupakan inovasi baru dari latihan sebelumnya yang hanya menggunakan alat seperti cone dan kursi. Peneliti berharap agar latihan menggunakan alat khusus baru ini dapat menjadi efektif nantinya. Ada berbagai macam variasi *dribble* juga yang dapat dilatih menggunakan alat *stick dribble* ini.

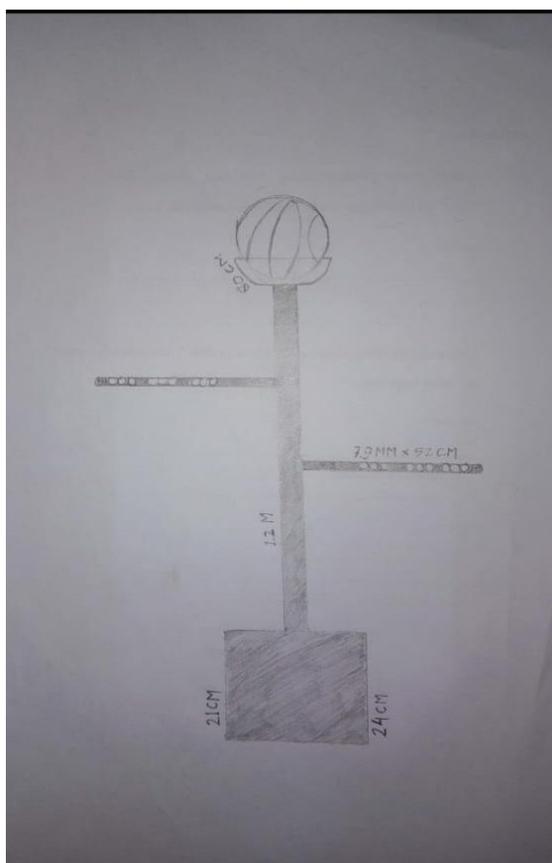
Menurut Nuril Ahmadi (2007:17) kegunaan menggiring bola (*dribble*) adalah mencari peluang serangan menerobos pertahanan lawan ataupun memperlambat tempo permainan.

Menurut Jon Oliver (2007:58) Beberapa tujuan *dribble*:

- (1). *Dribble crossover* efektif digunakan ketika seorang pemain harus mengubah arah dengan cepat.
- (2) *Dribble* di antara dua kaki efektif digunakan seorang pemain perlu mengubah arah dengan cepat tetapi tidak ingin mendribble bola di depan pemain bertahan.
- (3) *Dribble behind-the back* efektif digunakan ketika seorang pemain perlu mengganti tangan yang melakukan *dribble* dengan cepat saat bergerak ke daerah lawan dengan kecepatan penuh.

## 2.4 Konsep Pengembangan Alat

Berdasarkan survey yang telah dilakukan peneliti, peneliti akan membuat sebuah alat olahraga bola basket berupa alat latihan teknik dasar *dribble* bola basket yaitu *stick dribble* seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2.19 : Stick Dribble  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Alat stick dribble ini tentunya diharapkan dapat membantu latihan teknik dasar olahraga bola basket terutama dribble secara efektif. Pengembangan alat Stick Dribble yang dilakukan peneliti memiliki kelebihan

1. Alat ini lebih ekonomis dalam biaya pembuatannya
2. Komponen alat yang digunakan mudah didapatkan..
3. Pembuatan alat tidak dalam jangka waktu yang lama.
4. Memotivasi pengguna untuk mengembangkan alat untuk latihan teknik

Tabel 2.1 Biaya Pembuatan Alat Stick Dribble

<b>Biaya Pembuatan Alat</b>	
1,Tempat Bola	Rp. 5.000
2. Tiang Stick Dribble	Rp. 15.000
3.Stick Fiber	Rp.14.000
5.Penyangga/Kaleng	Rp.5.000
6.Semen, Pasir,Krikil	Rp.10.000
7.Cat	Rp.25.000
8.Kabel Tie	Rp.5.000
<b>Total</b>	<b>Rp.79.000</b>

## 2.5 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan pada penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengembangan alat ini, maka peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu diantaranya :

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Rofi Hansyah (2013) dengan judul “Pengembangan Target Ring Sebagai Alat Pembelajaran Chest Pass Dalam Permainan Bolabasket di Sma N 1 Bantul. Hasil tahap validasi I, ahli alat melakukan penilaian pada aspek kualitas alat pembelajaran target ring dengan hasil 33.33% dari bagian alat termasuk kategori “Baik”, 33.33% dari bagian alat termasuk kategori “Cukup Baik” dan 33.33% dari bagian alat termasuk kategori “Baik”. Pada tahap II ahli alat menilai bahwa kualitas alat pembelajaran target ring memiliki presentase 6.67% dari bagian alat termasuk kategori “Cukup Baik” termasuk kategori “Cukup baik”, 26.67% dari bagian alat termasuk kategori “Baik”, dan 66.67% dari bagian alat termasuk kategori “sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam kategori baik memiliki persentase tertinggi.
2. Penelitian ini oleh Ilham Raup Pammuji (2018) dengan judul “Pengaruh modifikasi alat bantu pembelajaran terhadap kemampuan free throw bola basket pa-

da siswa putri ekstrakurikuler bola basket smk negeri 1 wonogiri” diperoleh hasil pengaruh modifikasi alat bantu pembelajaran terhadap kemampuan free throw bola basket pada siswa putri ekstrakurikuler bola basket SMK Negeri 1 Wonogiri tahun ajaran 2015/2016 secara signifikan, yakni sebesar  $6,11 > t_{tabel} = 2,064$ , dengan peningkatan skor rata-rata 1,36 atau 45,33% dari hasil tes awal 3 menjadi 4,36 pada tes akhir. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa melalui penggunaan modifikasi alat bantu pembelajaran (bola ukuran 3) dapat meningkatkan kemampuan free throw bola basket pada siswa putri ekstrakurikuler bola basket SMK Negeri 1 Wonogiri tahun ajaran 2015/2016, dengan  $t_{hitung} = 6,11 > t_{tabel} = 2,064$

3. Penelitian yang dilakukan Dedi Wahyu Prasetyo dan Yustinus Sukarmin (2017) dengan judul “Pengembangan Model Permainan untuk Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket di SMP” Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan, sesuai dengan pendapat Gall, Gall, & Borg (2007:772). Dari hasil model permainan yang dikembangkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMP N 3 panduk dengan frekuensi berkategori “sangat baik” tidak ada (0%), dalam kategori baik 10 orang (33,3%), dalam kategori cukup 12 orang (40%), dalam kategori kurang 5 orang (16,7%), dalam kategori kurang sekali 3 orang (10,0%) jadi dapat disimpulkan bahwa hasil model permainan yang dikembangkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di SMP N 3 panduk dengan frekuensi berkategori cukup jauh lebih dominan.

## **2.6 Kerangka Berfikir**

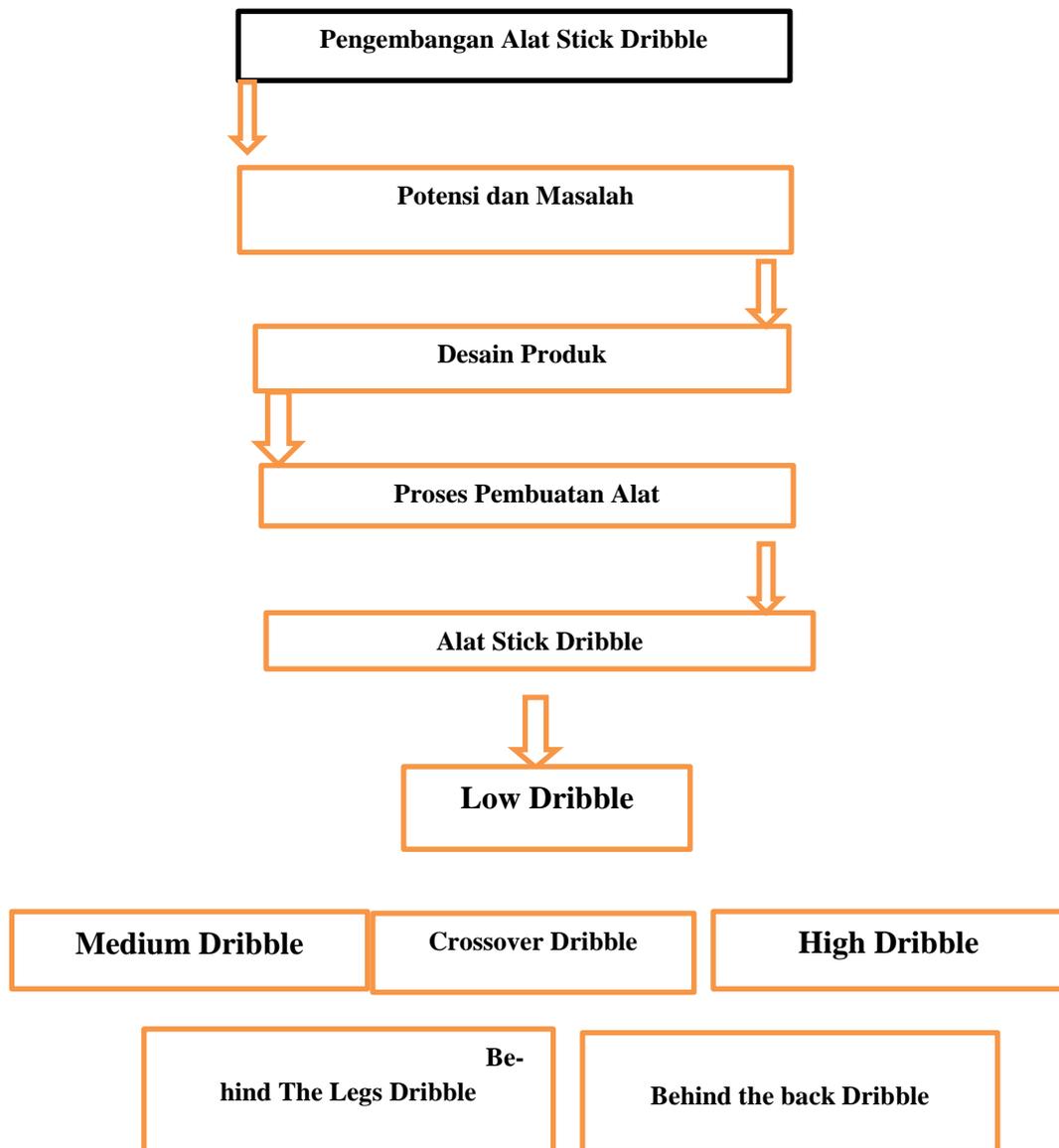
Dalam proses latihan seorang atlet bola basket harus ditunjang dengan unsur fisik, teknik, taktik, mental dan sarana pra sarana yang bagus. Atlet basket ju-

ga harus melakukan proses latihan supaya unsur-unsur tersebut dapat tercapai. Di-tengah IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang semakin berkembang pesat kian memberi pengembangan dan inovasi untuk bersaing dalam mengembangkan sebuah alat untuk menunjang keefektifan di lapangan. Maka penulis mempunyai gagasan bahwa perlu adanya inovasi baru untuk mengembangkan alat Stick Dribble dengan memanfaatkan teknologi IPTEK.

Alat *Stick Dribble* ini berguna untuk latihan mandiri. Pada perkembangannya banyak alat untuk berlatih yang dimodifikasi sesuai kebutuhan latihan atlet. Dalam menggunakan alat yang dimodifikasi sesuai kebutuhan dapat membantu proses latihan dalam bentuk teknik ataupun fisik yang berpotensi meningkatkan kualitas atlet dalam bertanding. Karenanya, peneliti mempunyai gagasan bahwa perlu adanya inovasi baru untuk melatih atlet menjadi maksimal dan efektif.

Peneliti terinspirasi untuk mengembangkan alat Stick Dribble olahraga bola basket. Untuk menghasilkan produk-produk tertentu memerlukan penelitian yang bersifat nyata dan mendasarkan pada analisis kebutuhan. Selain itu, penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya produk tersebut dapat berfungsi dan bermanfaat bagi atlet. Berdasarkan kajian teori pengembangan memiliki makna suatu proses, cara, dan membuat suatu menjadi maju, baik sempurna dan berguna tentunya. Selain itu, dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan SDM. Secara sadar, terencana, terarah untuk membuat atau memperbaiki produk.

Gambar 20. Bagan Kerangka Berpikir



## **BAB III METODE PENELITIAN**

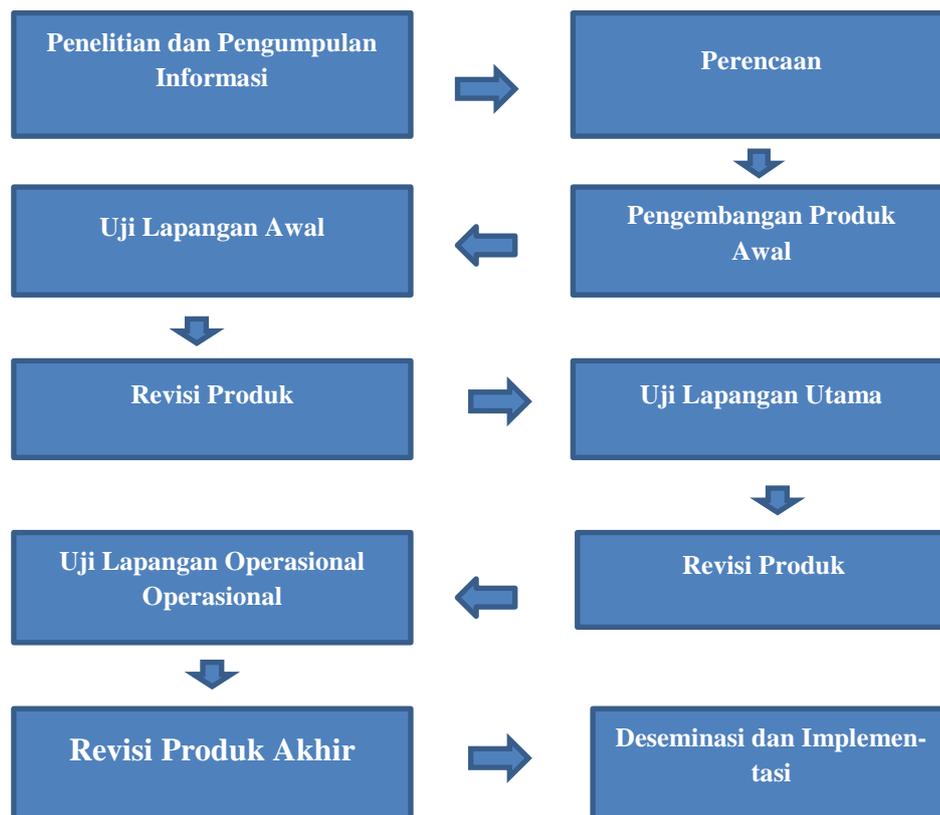
### **3.1 Model Pengembangan**

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata, Nana Syaodih (2009: 164), penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah pengembangan alat stick dribble olahraga bola basket. pengembangan ini dilaksanakan dengan penelitian yang bertahap.

### **3.2 Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *research and Development (R&D)*. Menurut Borg dan Gall dalam Emzir(2013:271) mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan.



Bagan 3.1: Langkah Penggunaan Metode R&D

Menurut Borg dan Gall dalam Emzir (2013: 271) mengemukakan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan prosedur penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*) yaitu proses pengumpulan informasi diawali dengan melakukan studi pendahuluan dalam dua bentuk yaitu, studi pustaka dan studi lapangan. Penelitian dan pengembangan merupakan kegiatan yang bermula dari adanya potensi masalah yang butuh pemecahan. Dalam penelitian ini potensi masalah yang belum terpecahkan adalah belum adanya pengembangan alat Stick Dribble dalam olahraga bola basket. Observasi dan studi pendahuluan, kegiatan ini adalah mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah. Informasi dalam

penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dilapangan berupa pengamatan dan wawancara kepada siswa/i yang mengikuti ekstrakurikuler olahraga bola basket di SMA Negeri 1 Muaro Jambi, pelatih, serta Pembina ekstrakurikuler bola basket.

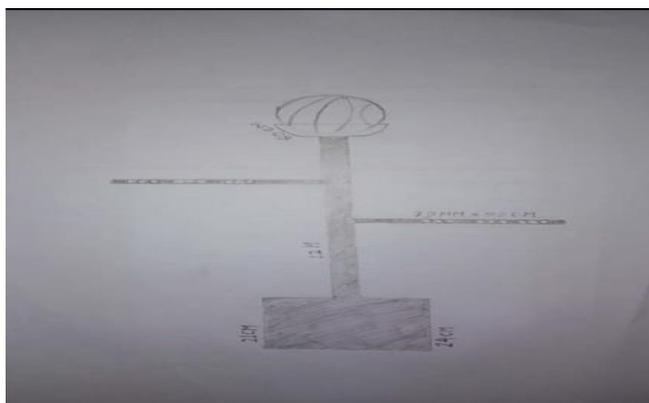


Gambar 3.2 Observasi  
(Dokumentasi Pribadi)

2. Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian setelah alat ini dinyatakan layak oleh pembimbing serta penguji., meliputi bahan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian untuk mengembangkan produk yaitu berupa alat Stick Dribble sebagai alat bantu latihan teknik dasar dribble yang memberikan keefektifan ketika berlatih dalam olahraga bola basket..

3. Pengembangan produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan alat, desain produk, proses pembuatan alat.

a. Desain Produk



Gambar 3.3 Desain Produk  
(Dokumentasi Pribadi)

### b. Proses Pembuatan Alat

Pipa paralon yang di potong dengan ukuran 1,3 meter dan membuat beberapa lubang untuk dapat memasukkan stick, kemudian mencor tiang stick dribble yang telah dicat bersamaan dengan kaleng dan terakhir proses mengeringkan cat dan coran stick dribblenya.



Gambar 3.4. Proses Pembuatan Alat  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

4. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan akan diuji oleh pelatih basket ekstrakurikuler basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Selama uji coba dilakukan pengamatan dan wawancara.
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Pada tahap ini, revisi akan dilakukan oleh validasi untuk mendapatkan masukan yang kemudian direvisi dan draft produk yang telah dibuat untuk digunakan sebagai panduan untuk mengembangkan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. Dalam hal ini, validasi yang dibutuhkan peneliti meliputi validasi ahli media dan validasi ahli materi. kemudian validator diminta untuk menilai desain yang sudah dibuat untuk dapat diketahui kelemahan dan kelebihan nya.

6. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada siswa ekstrakurikuler basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi dengan metode purposive sampling yaitu teknik penentuan sample dengan kriteria yang ditentukan.
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). Setelah dilakukan uji coba, selanjutnya penyempurnaan produk dengan dianalisis bagian-bagian mana yang perlu untuk dilakukan perbaikan terhadap produk yang dibuat.
8. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada siswa ekstrakurikuler basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi dengan kelompok usia (15-19 tahun) dengan metode purposive sampling untuk mengetahui kelayakan dari produk yang divalidasikan sebelumnya dan untuk mendapatkan masukan-masukan dari pelatih sebagai pengamat saat melakukan uji coba dilapangan.
9. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). Produk akhir ini merupakan produk yang dihasilkan setelah melalui tahapan studi lapangan, studi pustaka, desain produk, produk jadi, produk yang divalidasikan sekaligus revisi tahap
  - a). Uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dan sekaligus revisi tahap.
  - b). Produk pembuatan akhir. Produk akhir bisa dibuat setelah dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian untuk dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh para pelatih maupun instansi yang membutuhkan.
10. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Dari hasil produk diseminasi tersebut nantinya dapat diimplementasikan secara luas

oleh pelatih bola basket SMA Negeri 1 Ma.Jambi maupun pelatih-pelatih yang ingin menggunakan alat Stick Dribble tersebut.

### 3.3 Desain Produk.

#### 1.Stick

Tiang atau *stick* dari alat *dribble* ini terbuat dari pipa, dan memiliki ukuran yang dapat disesuaikan untuk latihan.



Gambar 3.5 Stick atau Tiang  
(Sumber Gambar :Dokumentasi Pribadi)

#### 2.Tempat Meletakkan bola

Tempat meletakkan bola ini dibuat dari Bahan plastik yang di desain seperti lingkaran menyesuaikan bentuk bola basket, agar pengguna lebih nyaman dalam meletakkan bola.



Gambar 3.6. Tempat meletakkan bola  
(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

### 3. Lengan *Stick Fiber*

Lengan dari *stick dribble* terbuat dari fiber pancing yang sengaja dimanfaatkan agar lebih elastis dan tidak beresiko melukai penggunaannya. Ukuran yang menyesuaikan kebutuhan pengguna.



Gambar 3.7: Lengan Stick Fiber  
(Sumber Gambar : Dokumentasi Pribadi)

### 4. Pegangan Stick

Pegangan stick yang di buat beberapa lubang ditiang dribble berguna untuk bisa mengatur tinggi rendahnya stick agar penggunaanya bisa menyesuaikan kebutuhan latihan dribble. Selain itu juga, alat ini bisa dilepas saat sudah selesai berlatih sehingga mudah untuk di simpan.



Gambar 3.8: Pegangan Stick  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

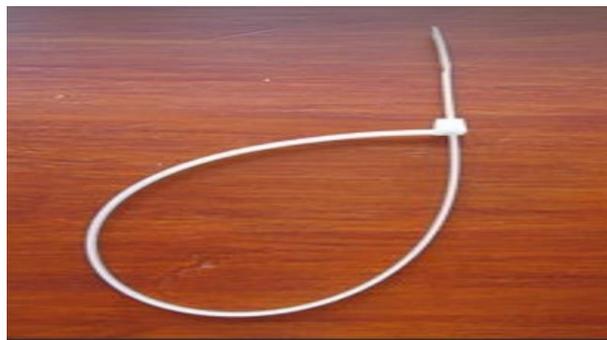
### 5. Penyangga *Stick Dribble*

Hasil analisis dapat di jadikan acuan dalam pembuatan produk ini, penyangga *stick dribble* ini sudah memberi keefektifan dan keefisienan untuk dapat membuat *stick* bisa berdiri dengan baik. .



Gambar 3.9 :Penyangga Stick  
(Sumber Gambar: Dokumentasi Pribadi)

### 6. Kabel tie



Gambar 3.10 :Kabel Tie  
(Sumber; Dokumentasi Pribadi)

### **3.4 Subjek Uji Coba**

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subjek uji coba menjadi dua, yaitu:

#### **1. Subjek Uji Coba Ahli**

##### **a. Ahli Media**

Ahli media yang dimaksud adalah pelatih/pakar Muhammad Rabbil Tyas Rabbani yang biasa menangani dalam hal teknologi olahraga. Validasi dilakukan dengan konsultasi dan revisi selama bimbingan pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket.

##### **b. Ahli Materi**

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar Bapak Prof.Dr.Drs. Sukendro, M.Kes., AIFO untuk menentukan apakah alat *Stick Dribble* dapat membantu keefektifan pada saat proses latihan. Validasi dilakukan dengan konsultasi dan revisi selama bimbingan pengembangan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket.

#### **2. Subjek Uji Coba Produk**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa/i SMA Negeri 1 Muaro.Jambi yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket. Kemudian di kelompokkan menjadi subjek uji coba kelompok kecil 6 (enam) siswa dan kelompok besar 12 (dua belas) siswa. Objek uji coba dalam penelitian ini adalah alat *Stick Dribble*. Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini dengan metode purposive sampling. Menurut Suharsimi Arikunto (2004: 84) purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan.

### 3.4 Jenis dan Sumber Data

Data yang diperoleh dalam pengembangan alat *Stick Dribble* ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan, kritik, dan saran dari para ahli, dan siswa/i SMA Negeri 1 Muaro Jambi terhadap alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. Data kuantitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang baik (KB), dan sangat kurang baik (SK). Kemudian kritik dan saran tersebut dijadikan sebagai bahan revisi produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji lapangan yang berupa penilaian secara umum mengenai alat *Stick Dribble* dalam olahraga bola basket.

Data kuantitatif berupa skor penilaian ( SB=5, B=4, C=3, K=2, SK=1 ). Seluruh data baik data kualitatif maupun kuantitatif yang diperoleh akan digunakan untuk merevisi alat *Stick Dribble* olahraga bola basket yang dikembangkan agar dapat menghasilkan produk yang berkualitas serta efisien.

### 3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah Metode kuesioner (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Sugiyono (2012:199). Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan alat *Stick Dribble* olahraga bola basket. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas produk. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Muaro Jambi.

Tabel 3.1 Angket Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Bentuk alat Stick Dribble dengan kebutuhan latihan					
2.	Warna alat Stick Dribble.					
3.	Besi tegak dapat diatur tinggi dan rendahnya					
4.	Ukuran alat <i>Stick Dribble</i> .					
5.	Desain model alat latihan					
6.	Ukuran lengan Stick Dribble					
7.	Memberi keefektifan pengguna.					
8.	Membuat latihan lebih efektif dan efisien.					
9.	Membantu pelatih untuk melatih atlet.Kesesuaian bahan.					
10.	Kesesuaian bahan					

Sumber :Susilana C 2009 Media Pembelajaran:Hakikat Pengembangan

Tabel 3.2 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No	Rentang	Kategori
1.	10-17	Sangat Kurang
2.	18-25	Kurang
3.	26-33	Cukup Baik
4.	34-41	Baik
5.	42-50	Sangat Baik

(Sumber Sugiyono 2015:93)

Tabel 3.3 Angket Ahli Media

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian fungsi alat Stick Dribble dengan kebutuhan latihan.					
2.	Bentuk alat Stick Dribble sesuai dengan kebutuhan latihan teknik dribble olahraga bola basket.					
3.	Alat Stick Dribble sesuai dengan kegunaan di lapangan saat latihan teknik.					
4.	Alat Stick Dribble tepat digunakan sebagai alat untuk membantu latihan dalam teknik dasar bola basket.					
5.	Alat Stick Dribble tepat sebagai alat bantu pelatih dalam menjalankan proses latihan.					
6.	Alat Stick Dribble tepat digunakan untuk membantu latihan mandiri maupun tim.					
7.	Desain Alat yang praktis.					
8.	Membuat latihan lebih efektif dan efisien.					
9.	Membantu pelatih untuk melatih atlet. Kesesuaian bahan.					
10.	Kesesuaian bahan					

(Sumber : Donny April Krismanto 2016)

Tabel 3.4 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No	Rentang	Kategori
1.	10-17	Sangat Kurang
2.	18-25	Kurang
3.	26-33	Cukup Baik
4.	34-41	Baik
5.	42-50	Sangat Baik

(Sumber Sugiyono 2015:93)

Tabel 3.5 Angket Uji Coba Kelompok Besar dan Kelompok Kecil

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Alat Stick Dribble nyaman untuk digunakan untuk kebutuhan latihan.					
2.	Alat Stick Dribble olahraga bola basket dapat membantu latihan teknik					
3.	Alat Stick Dribble memudahkan proses latihan.					
4.	Alat Stick Dribble yang digunakan tidak membingungkan untuk digunakan.					
5.	Alat Stick Dribble aman untuk digunakan dalam proses latihan.					
6.	Alat Stick Dribble dapat di gunakan oleh putra maupun putri					
7.	Meningkatkan minat dan motivasi dalam latihan.					
8.	Alat Stick Dribble digunakan untuk latihan teknik secara mandiri maupun tim.					
9.	Latihan lebih efektif dan efisien .					
10	Alat Stick Dribble digunakan untuk berbagai kegunaan saat melakukan proses latihan dalam olahraga bola basket.					

(Sumber: Angket Modifikasi dari Donny April Krismanto 2016)

Tabel 3.6 Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No	Rentang	Kategori
1.	10-17	Sangat Kurang
2.	18-25	Kurang
3.	26-33	Cukup Baik
4.	34-41	Baik
5.	42-50	Sangat Baik

(Sumber Sugiyono 2015:93)

### 3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengetahui hasil penelitian yang dilakukan. Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh ahli media, ahli materi, dan siswa SMA Negeri 1 Muaro Jambi yang mengikuti ekstrakurikuler basket. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

Dengan aturan penskoran sebagai berikut :

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Penelitian Pengembangan

Produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” divalidasi oleh para ahli dalam bidangnya yaitu seorang ahli materi dan ahli media. Tinjauan ahli ini menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

#### 4.1.1 Validasi Ahli Materi Tahap I

Ahli materi yang menjadi validator adalah Dosen Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Bapak Prof.Dr.Drs.,Sukendro, M,Kes., AIFO Peneliti memilih beliau menjadi validator karena kompetensinya dibidang olahraga. Uji validasi ahli materi tahap I dilakukan pada tanggal 9 Maret 2023 diperoleh dengan cara memberikan produk berupa alat Stick Dribble olahraga bola basket yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

Tabel 4.1 Kategori Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi (%)	Kategori
	Materi	44	50	88	Sangat Baik
	Skor Total	44	50	88	Sangat Baik

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- 1.Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
  2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran. (√)
- (Ceklis salah satu option penilaian yang dipilih).

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan sebanyak 88% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi pertama “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” mendapat kategori “sangat baik” dinyatakan sangat layak untuk di uji cobakan dengan revisi .

Tabel 4.2 Kategori Hasil Penilaian Materi Tahap II

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi (%)	Kategori
	Materi	50	50	100	Sangat Baik
	Skor Total	50	50	100	Sangat Baik

#### 4.1.2 Validasi Ahli Materi Tahap II

Pengambilan data ahli materi tahap II dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023. Ahli materi memberikan penilaian dengan persentase 100% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi ahli materi tahap II “Pengembangan Alat Stick Dribble olahraga bola basket” dinyatakan Sangat layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- 1.Layak digunakan untuk uji coba lapangan Tanpa Revisi (√)
- 2.Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran. (Ceklis salah satu penilaian yang dipilih)

#### 4.1.3 Validasi Ahli Media Tahap I I

Ahli media yang menjadi validator adalah seorang pelatih olahraga bola basket Muhammad Rabil Tyas Rabbani. Peneliti memilih beliau menjadi validator karena kompetensinya dibidang olahraga bola basket khususnya media berlatih dan sarana prasarana sangat memadai. Uji validasi ahli media (sarana dan prasarana) tahap I dilakukan pada tanggal 9 Maret 2023 diperoleh dengan cara memberikan produk berupa alat Stick Dribble olahraga bola basket yang telah dibuat beserta lembaran penilaian yang berupa angket atau kuesioner.

**Tabel 4.3 Kategori Validasi Ahli Media Tahap 1**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentasi(%)	Kategori
1.	Media	49	50	90 %	Baik
	Skor Total	49	50	90 %	Baik

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- 1.Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
- 2.Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran. (√)  
(Ceklis salah satu penilaian yang dipilih).

Pada validasi tahap pertama persentase yang didapatkan sebanyak 90% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media pada tahap validasi pertama

“Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” mendapat kategori

“sangat baik” dinyatakan Sangat layak untuk di uji cobakan dengan revisi.

**Tabel 4.4 Kategori Validasi Ahli Media Tahap 2**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Di-peroleh	Skor Maksimal	Presentasi %	Kategori
1.	Media	50	50	100	Sangat Baik
	Skor Maksimal	50	50	100	Sangat Baik

Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

- 1.Layak digunakan untuk uji coba lapangan Tanpa Revisi (√)
- 2.Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai sasaran.  
(Ceklis salah satu option penilaian yang dipilih).

Pengambilan data ahli media tahap II dilakukan pada tanggal 11 Maret 2023. Ahli media memberikan penilaian dengan persentase 100% dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil validasi ahli media tahap II “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” dinyatakan Sangat layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

#### **4.1.5 Revisi Produk**

“Pengembangan Alat Stick Dribble olahraga bola basket” dinyatakan alat yang layak digunakan dalam olahraga bola basket/ alat tanpa revisi.

##### **1.Ahli Materi**

Revisi dilakukan mengacu pada saran dan komentar, adapun revisi yang dilakukan adalah :

a.Penggunaan tata bahasa di angket/kuisisioner lebih sederhana.

##### **2.Ahli Media**

Revisi dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari validator, adapun revisi yang dilakukan adalah :

a.Penopang dari kaki kipas diganti menjadi kaleng

b.Alat yang dibuat bukan dari besi, dibuat menjadi lebih ekonomis seperti dari pipa

#### **4.2 Uji Coba Produk**

Uji coba produk pada penelitian pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket dilakukan pada siswa/siswi SMA Negeri 1 Muaro Jambi. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang, dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 12 orang siswa/i yang mengikuti ekstrakurikuler basket di SMA Negeri 1

Muaro Jambi. Pada siswa juga ditunjuk untuk menjadi responden guna menilai kelayakan alat Stick Dribble olahraga bola basket yang telah dikembangkan. Kemudian siswa mengisi angket yang telah disediakan untuk mengetahui data hasil penilaian kelayakan alat Stick Dribble olahraga bola basket.

#### 4.2.1 Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4.9 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Di-peroleh	Skor Maksimal	Presentasi %	Kategori
1.	Media dan Materi	243	300	81%	Sangat Baik
Skor Total		243	300	81%	Sangat Baik

Hasil angket uji coba kelompok kecil dari 6 siswa mengenai “Pengembangan Alat Stick Dribble olahraga bola basket” menunjukkan bahwa pada penilaian keseluruhan aspek mulai dari media sampai materi didapatkan persentase sebesar 81% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

#### 4.2.2 Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 4.10 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang Di-peroleh	Skor Maksimal	Presentasi %	Kategori
1	Media dan Materi	526	600	88%	Sangat Baik
Skor Total		243	300	88%	Sangat Baik

Hasil angket uji coba kelompok besar dari 12 siswa mengenai “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” menunjukkan bahwa pada penilaian kese-

luruhan aspek mulai dari media sampai materi didapatkan persentase sebesar 88% sehingga dapat dikategorikan “Sangat Baik”.

### **4.3 Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa alat Stick Dribble olahraga bola basket. diawali dengan tahap analisis yaitu melakukan studi pustaka dan studi lapangan mengenai teknik dasar olahraga bola basket. kemudian dilanjutkan dengan melakukan perencanaan pengembangan alat Stick Dribble untuk latihan teknik dalam olahraga bola basket. Setelah itu peneliti melakukan pengembangan produk yang prosesnya diawali dengan pembuatan tiang untuk stick dribble, kemudian dilanjutkan pada proses pembuatan penopang dari stick dribble.

Kelayakan produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” diketahui melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Proses validasi ahli materi dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap I dan II. Data validasi materi tahap I, produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” didapatkan presentase “88%” yang berarti produk “Sangat Baik” digunakan dengan revisi. Setelah revisi tahap pertama produk divalidasi kembali melalui tahap kedua dan persentase yang didapatkan 100% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi kedua “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” “Sangat Baik” sangat layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa perlu direvisi.

Validasi dilanjutkan ke ahli media. Dalam proses validasi media peneliti melalui dua tahap yaitu tahap I dan II. Data validasi media tahap I, produk “Pengem-

bangun alat Stick Dribble olahraga bola basket” didapatkan presentase “90%” yang berarti produk “Sangat Baik” digunakan dengan revisi. Setelah tahap pertama, produk divalidasi kembali melalui tahap kedua dan persentase yang didapatkan 100% dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” mendapat kategori “Sangat Baik” sangat layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa perlu direvisi.

Validasi untuk responden, dalam proses validasi peneliti melalui dua tahap yaitu uji coba tahap kecil dan uji coba tahap besar. Data validasi tahap kecil, produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” didapatkan persentasi “81%”, setelah uji coba tahap kecil peneliti melakukan uji coba tahap besar yang mendapatkan persentase “88%” dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut responden terhadap “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” mendapatkan kategori “Sangat Baik” sangat layak tanpa revisi.

Kualitas produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” dikategorikan dalam kriteria “Sangat Baik” pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil analisis penilaian dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, serta dalam penilaian uji coba kepada atlet. Hal tersebut terlihat dari pemberian poin untuk pertanyaan-pertanyaan angket yang diberikan dari poin 1 sampai 5, poin yang sering muncul adalah poin 4 dan 5.

Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini :

1. Pengujian kepada ahli materi

Hasil uji angket kepada ahli materi menunjukkan tingkat relevansi ke dalam materi sebesar 100% yang berarti bahwa materi yang terdapat pada pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket untuk latihan teknik ini “Sangat Baik”.

2. Pengujian kepada ahli media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 100% yang berarti bahwa pada pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket untuk latihan teknik ini “Sangat Baik”.

3. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji angket dari siswa/I ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi secara umum mengenai produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket untuk latihan teknik ini “Sangat Baik” ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek media dan materi sebesar 81% yang dikategorikan “Sangat Baik”.

4. Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji angket dari siswa/I ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi bola basket secara umum mengenai produk “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket untuk latihan teknik ini “Sangat Baik”. ini menunjukkan bahwa skor untuk penilaian dari aspek media dan materi sebesar 88% yang dikategorikan “Sangat Baik”.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah alat untuk latihan teknik dasar dalam olahraga bola basket yaitu alat Stick Dribble olahraga bola basket. Data hasil validasi dari penelitian Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket menunjukkan persentase yaitu 100% dari ahli materi dan 100% dari ahli media serta berdasarkan uji coba kelompok kecil didapatkan persentase sebesar 81%, dan uji coba kelompok besar sebesar 88%. Kesimpulan penilaian alat “Stick Dribble Olahraga” secara keseluruhan adalah “sangat baik” sebagai alat latihan teknik dalam olahraga bola basket.

#### **5.2 Implikasi Hasil Penelitian**

Pada penelitian “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Alat Stick Dribble dapat menjadi alat bantu latihan teknik dalam olahraga bola basket.
2. Alat Stick Dribble tepat untuk digunakan sebagai alat yang dapat membantu pelatih dalam menjalankan proses latihan..
3. Alat Stick Dribble tepat digunakan untuk latihan teknik secara mandiri maupun tim untuk atlet putra maupun putri.
4. Penelitian “Pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket” dapat menjadi motivasi kepada mahasiswa/i untuk meneliti alat-alat olahraga guna membantu proses latihan.

### 5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket sudah layak dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi pada bidang olahraga, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Pada pembinaan siswa/i ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi, pelatih dapat memanfaatkan pengembangan alat Stick Dribble sebagai alat yang dapat membantu dalam proses latihan.

2. Siswa/i ekstrakurikuler bola basket SMA Negeri 1 Muaro Jambi, dapat memanfaatkan alat Stick Dribble untuk berlatih mandiri maupun tim semaksimal mungkin.

3. Mahasiswa Pendidikan Olahraga pada cabang olahraga bola basket diharapkan dapat mengembangkan penelitian pengembangan alat Stick Dribble olahraga bola basket lebih menarik dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adang Suherman, (2009). Revitalisasi pengajar dalam pendidikan jasmani. Bandung : FPOK UPI
- Ahmadi, Nuril. (2007). Permainan Bola Basket. Surakarta : intermedia.
- Alat Pembelajaran Chest Pass Dalam Permainan Bolabasket Di Sma N 1 Bantul”.
- Alessi & Trollip (2001). Multimedia for learning: Methods and development.
- Badriah, dewi laelatul (2013:13). Prinsip beban berlebih. Pt : Rafika Aditama  
Basket di SMP”
- David Iqroni Model Tes Keterampilan Dasar dan Kondisi Fisik untuk Mengidentifikasi Bakat Calon Atlet Bola basket Jurnal Keolahragaan 5 (2), September 2017-144
- Danny kosasih (2008:2). Fundamental Basketball. Semarang : Karangfuri.
- Dedi Wahyu Prasetyo dan Yustinus Sukarmin (2017), skripsi tentang
- Dedy Sumiyarsono.(2002:12). Keterampilan Bolabasket. Yogyakarta: FIK UNY.
- Emzir (2013). Metodologi penelitian pendidikan. Depok:PT. raja grafindo
- Gall, M.D.Gall,J. P & Borg, W. R. (2007). Educational research : An introduction.
- Harsono. (2015 : 64-76). Coaching dan Aspek-aspek Psikologis Dalam Coaching
- Ilham Raup Pammuji (2018) Skripsi dengan judul “Pengaruh modifikasi alat bantu pembelajaran terhadap kemampuan free throw bola basket pada siswa putri ekstrakurikuler bola basket smk negeri 1 wonogiri”
- Panduan Skripsi FKIP Universitas Jambi (2018)
- Soegiarto,Tjalik (2002). Fisiologi Olahraga. Yogyakarta: FIK UNY. Sugiyono
- Soegiarto,Tjalik (2002). Fisiologi Olahraga. Yogyakarta: FIK UNY. Sugiyono, (2011 : 407). Hakekat Pengembangan Bandung : Alfabeta
- Sukadiyanto. (2011). Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik. Bandung: Lu-  
buk Agung.

## LAMPIRAN

### 1. Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS JAMBI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Kampus Pinang Masak Jl. Raya Jambi – Ma. Balian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi Kode Pos. 36361, Telp. (0741) 583453 Laman. <a href="http://www.fkip.unja.ac.id">www.fkip.unja.ac.id</a> Email. <a href="mailto:fkip@unja.ac.id">fkip@unja.ac.id</a></p>	
	<p>Nomor : 1110 /UN21.3/KM.05.01/2023 Hal : Permohonan Izin Penelitian.</p>	<p>14 Maret 2023</p>
<p>Yth. Pelatih Basket Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Muaro Jambi 2023</p> <p>Jambi</p> <p>Dengan hormat,</p> <p>Dengan ini disampaikan kepada Saudara, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jambi atas nama :</p> <p>Nama : <b>NOFITA SARI SIBARANI</b> NIM : KIA119083 Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Jurusan : Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan Pembimbing Skripsi : 1. Dr. Drs. Ilham, M.Kes. 2. Mhd. Usni Zamzami Hasibuan, S.Pd., M.Pd.</p> <p>Mahasiswa yang bersangkutan akan melaksanakan penelitian dalam rangka penyelesaian tugas akhir yang berjudul : <b>"Pengembangan alat stick dribble olahraga bola basket"</b>.</p> <p>Sehubungan dengan itu, mohon perkenan Bapak memberikan izin penelitian yang akan dilaksanakan pada tanggal <b>17 s.d 30 Maret 2023</b></p> <p>Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.</p>		
<p style="text-align: right;">             Dekan            Wakil Dekan BAKSI,            Dita Sariika, Ph.D.            NIM 198110232005012002         </p>		
<p style="text-align: right;">  </p>		

## 2.Surat Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH PROVINSI JAMBI**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMA NEGERI 1 MUARO JAMBI**  
AKREDITASI : A  
Jalan Jambi-Ma, Bulian Km. 20, Kel. Pijosa, Kec. Jambi Luar Kota, Kab. Muaro Jambi, Kode Pos 36363  
Laman : www.sman1muarojambi.sch.id, Posel : sman1muarojambi@gmail.com

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 421.3/115-SMAN.1 MJ/VII/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Muaro Jambi dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Nofita Sari Sibarani
NIM	: K1A119083
Prodi	: Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Jurusan	: Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan

Memang benar telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Muaro Jambi, Mulai dari tanggal 17 s.d 30 Maret 2023.

Penelitian tersebut dilaksanakan dalam rangka penyelesaian tugas akhir oleh mahasiswa tersebut di atas yang berjudul : **"Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat di gunakan sebagaimana mestinya.

  
Kepala  
Edy, S.Pd, M.Pd  
NIP. 197805192006041010

### 3.Surat Pengantar Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS JAMBI

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KEPERLATIHAN**

Jalan Raya Jambi-Ma.Bulian, KM. 15 Mendalo Indah, KodePos 36361  
Laman: www.unja.ac.id

---

Nomor : 386 /UN21.3.7/KM/2023 Jambi, 13 Juni 2023  
 Lampiran : 1 (satu) berkas  
 Hal : Pengantar Validasi Ahli Angket

Yth,  
 Bapak Prof. Dr. Drs. Sukendro, M.Kes., AIFO  
 Dosen JPOK FKIP Universitas Jambi  
 Di Jambi

Dengan Hormat,

Dengan Ini Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Keperlatihan FKIP Universitas Jambi Menyampaikan surat penunjukan Bapak Validator Ahli Angket mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Nofita Sari Sibarani  
 Nim : K1A119083  
 Prodi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
 Judul : Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket

Dimohon Bapak berkenan dapat memproses permohonan ini lebih lanjut.

Demikianlah surat permohonan ini dibuat, atas perkenan Bapak diucapkan terimakasih.

Ketua Jurusan Pendidikan  
 Olahraga dan Keperlatihan,  
  
 Dr. Palmizal A, S.Pd., M.Pd  
 NIP.197404082005011001




#### 4. Kuisiener Validasi Ahli Materi Tahap 1 dan 2

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Alat *Stick Dribble* Olahraga Bola Basket

**Identitas Ahli Materi**

Nama : Prof. Dr. Drs. Sukendro, M.Kes.,AIFO

Jenis kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

**Petunjuk penilaian instrumen :**

- Berilah tanda check list (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pernyataan.
- Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
- Keterangan penilaian
  - (1) : Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak
  - (2) : Tidak sesuai / Tidak layak
  - (3) : Cukup layak
  - (4) : Sesuai / Layak
  - (5) : Sangat sesuai / Sangat layak

**Berilah tanda check list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia !**

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Bentuk alat <i>Stick Dribble</i> dengan kebutuhan latihan					✓
2.	Warna alat <i>Stick Dribble</i>					✓
3.	Tiang yang didesain dengan berapa lobang untuk <i>stick</i> menyesuaikan kebutuhan					✓
4.	Ukuran alat <i>Stick Dribble</i> .					✓
5.	Desain model alat latihan					✓
6.	Ukuran lengan <i>Stick Dribble</i>					✓
7.	Penopang <i>Stick Dribble</i>		✓			
8.	Membuat latihan lebih efektif dan efisien					✓
9.	Membantu pelatih untuk melatih					✓
10.	Kesesuaian bahan		✓			

**Keterangan penilaian :**

- (1) : Sangat tidak layak
- (2) : Tidak layak
- (3) : Cukup layak
- (4) : Layak
- (5) : Sangat layak

RISET DAN TEKNOLOGI

**Pertanyaan :**

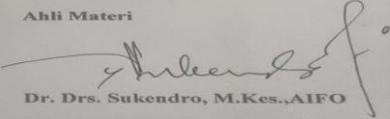
1. Apakah produk "Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket" ini sudah layak disebut alat bantu dribble bola basket ?

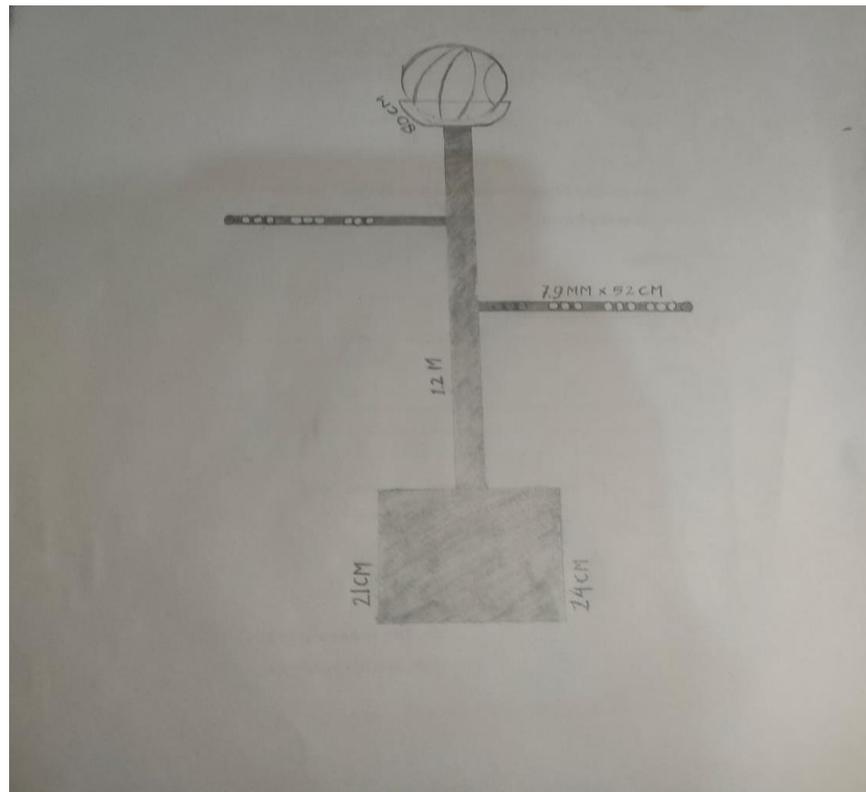
Jawaban : Layak, akan tetapi ada sedikit revisi untuk lebih baik

2. Apakah produk "Pengembangan Alat Stick Dribble " ini sudah layak untuk dicobakan tanpa revisi ?

Jawaban : Belum, direvisi dari kesesuaian dan penopang lebih ada bareng pengaman diangkat

Saran : Sebaiknya angkat/kurirator yang diberi lebih adukana dan keru mengembangkan alat

Jambi, Maret 2023  
Ahli Materi  
  
Dr. Drs. Sukendro, M.Kes., AIFO  
NIP: 196509141992031011



Berilah tanda check list (√) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia !

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Bentuk alat Stick Dribble dengan kebutuhan latihan					✓
2.	Warna alat Stick Dribble					✓
3.	Tiang yang didesain dengan berapa lobang untuk stick menyesuaikan kebutuhan					✓
4.	Ukuran alat <i>Stick Dribble</i> .					✓
5.	Desain model alat latihan					✓
6.	Ukuran lengan <i>Stick Dribble</i>					✓
7.	Penopang <i>Stick Dribble</i>					✓
8.	Membuat latihan lebih efektif dan efisien					✓
9.	Membantu pelatih untuk melatih					✓
10.	Kesesuaian bahan					✓

**Keterangan penilaian :**

- (1) : Sangat tidak layak  
 (2) : Tidak layak  
 (3) : Cukup layak  
 (4) : Layak  
 (5) : Sangat layak

**Pertanyaan :**

1. Apakah produk "Pengembangan Alat *Stick Dribble*" ini sudah layak disebut alat bantu latihan dribble ?

Jawaban :

Sudah layak disebut alat bantu latihan dribble

2. Apakah produk "Pengembangan Alat *Stick Dribble*" ini sudah layak untuk dicobakan tanpa revisi ?

Jawaban :

Sudah layak dicobakan tanpa revisi

Saran :

Terus dikembangkan

Jambi, Maret 2023

Ahli Media



Muhammad Tyas Ribbani

## 5. Kuisiener Validasi Ahli Media Tahap 1 dan 2

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA**

Judul : Pengembangan Alat *Stick Dribble Olahraga Bola Basket*

**Identitas Ahli Media**

Nama : Muhammad Tyas Ribbani

Jenis kelamin : Laki-Laki

Pekerjaan : Pelatih Bola Basket

**Petunjuk penilaian instrumen :**

- Berilah tanda check list (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pernyataan.
- Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
- Keterangan penilaian
  - (1) : Sangat tidak setuju / Sangat tidak layak
  - (2) : Tidak sesuai / Tidak layak
  - (3) : Cukup layak
  - (4) : Sesuai / Layak
  - (5) : Sangat sesuai / Sangat layak

Berilah tanda check list (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia !

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian fungsi alat <i>Stick Dribble</i> dengan kebutuhan latihan.					✓
2.	Bentuk alat <i>Stick Dribble</i> sesuai dengan kebutuhan latihan teknik dribble olahraga bola basket.				✓	
3.	Alat <i>Stick Dribble</i> sesuai dengan kegunaan di lapangan saat latihan teknik.					✓
4.	Alat <i>Stick Dribble</i> tepat digunakan sebagai alat untuk membantu latihan dalam teknik dasar bola basket.					✓
5.	Alat <i>Stick Dribble</i> tepat sebagai alat bantu pelatih dalam menjalankan proses latihan.					✓
6.	Alat <i>Stick Dribble</i> tepat digunakan untuk membantu latihan mandiri maupun tim.					✓
7.	Desain Alat yang praktis.					✓
8.	Membuat latihan lebih efektif dan efisien.					✓
9.	Membantu pelatih untuk melatih atlet.					✓
10.	Kesesuaian bahan					✓

**Keterangan penilaian :**

- (1) : Sangat tidak layak
- (2) : Tidak layak
- (3) : Cukup layak
- (4) : Layak
- (5) : Sangat layak

**Pertanyaan :**

1. Apakah produk "Pengembangan Alat Stick Dribble Olahraga Bola Basket" ini sudah layak disebut alat bantu dribble bola basket ?

Jawaban :

Layak, namun lebih baik jika dibuat dari bahan yang lebih mudah ditemukan

2. Apakah produk "Pengembangan Alat Stick Dribble" ini sudah layak untuk dicobakan tanpa revisi ?

Jawaban :

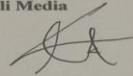
Belum, dengan revisi

Saran :

Alat ini dibuat dengan alat/bahan yang lebih ekonomis

Jambi, Maret 2023

Ahli Media



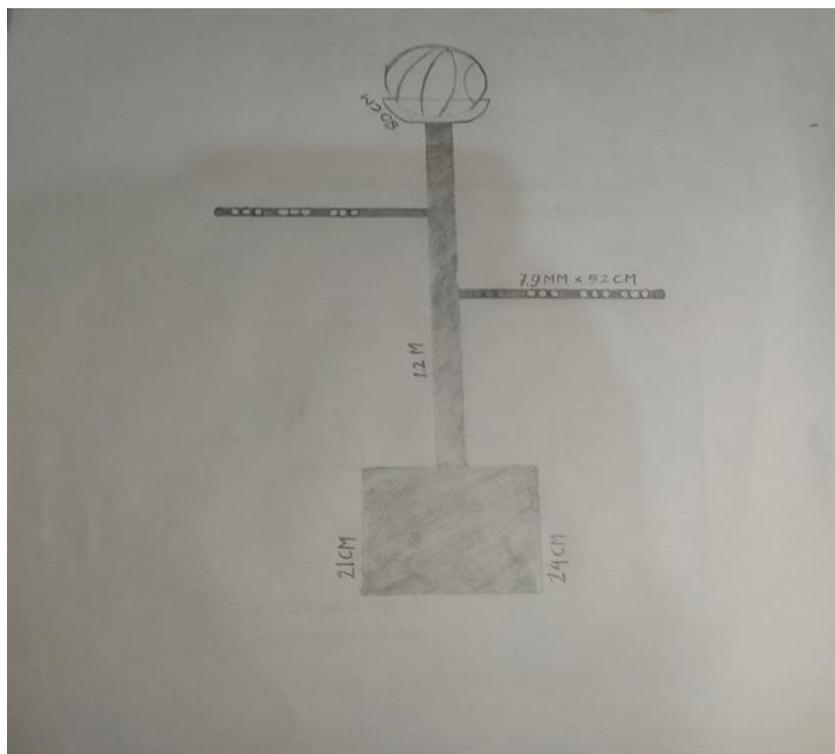
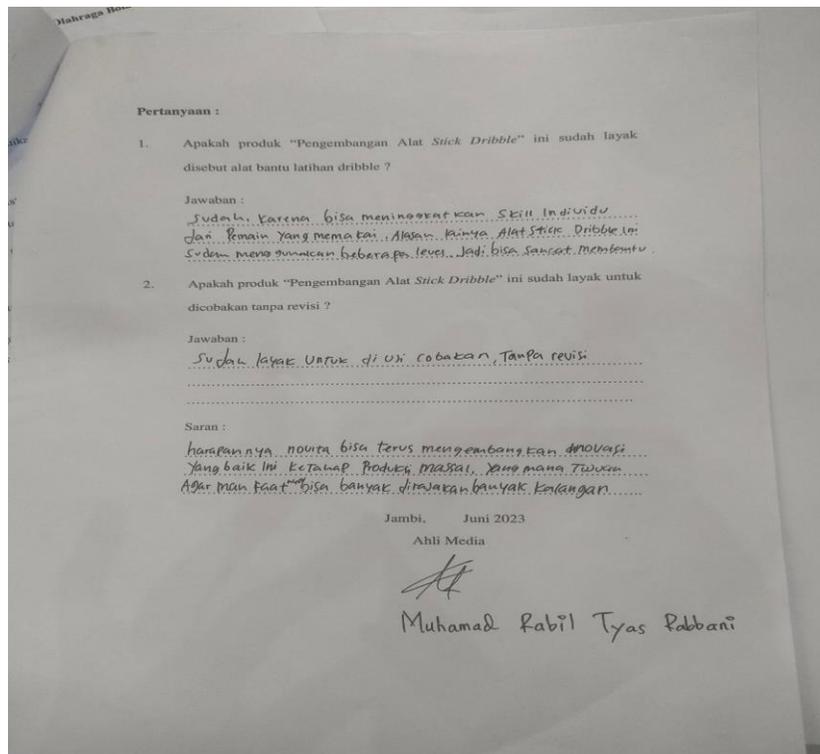
Muhammad Rabil Tyas Rabbani

Berilah tanda check list (✓) dan komentar atau saran pada kolom penilaian dan kolom keterangan yang tersedia !

NO	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1.	Kesesuaian fungsi alat <i>Stick Dribble</i> dengan kebutuhan latihan.					✓
2.	Bentuk alat <i>Stick Dribble</i> sesuai dengan kebutuhan latihan teknik dribble olahraga bola basket.					✓
3.	Alat <i>Stick Dribble</i> sesuai dengan kegunaan di lapangan saat latihan teknik.					✓
4.	Alat <i>Stick Dribble</i> tepat digunakan sebagai alat untuk membantu latihan dalam teknik dasar bola basket.					✓
5.	Alat <i>Stick Dribble</i> tepat sebagai alat bantu pelatih dalam menjalankan proses latihan.					✓
6.	Alat <i>Stick Dribble</i> tepat digunakan untuk membantu latihan mandiri maupun tim.					✓
7.	Desain Alat yang praktis.					✓
8.	Membuat latihan lebih efektif dan efisien.					✓
9.	Membantu pelatih untuk melatih atlet.					✓
10.	Kesesuaian bahan					✓

**Keterangan penilaian :**

- (1) : Sangat tidak layak
- (2) : Tidak layak
- (3) : Cukup layak
- (4) : Layak
- (5) : Sangat layak



## 6. Tabel Tabulasi Kelompok Kecil Dan Kelompok besar

No	Nama	Aspek Yang Dinilai (Media & Materi)										Rentang	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Devina	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	Baik
2	Jhon Depis	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	43	5	Sangat Baik
3	Ridho Sukma	3	4	4	5	4	5	4	4	3	3	39	4	Baik
4	M.Rifky	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	43	5	Sangat Baik
5	Nando Satrio	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	36	4	Baik
6	Dana Raka	5	4	5	4	5	5	4	5	3	5	42	5	Sangat Baik
												Skor Yang Diperoleh =243		
												Persentase : 97%		
												Total Responden 6		

No	Nama	Aspek Yang Dinilai (Media & Materi)										Rentang	Nilai	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	Eko Saputra	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	41	4	Baik
2	Nadia Meilasari	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	45	5	Sangat Baik
3	Rts. Ria	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	44	5	Sangat Baik
4	Dika Saputra	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	46	5	Sangat Baik
5	Kaisar	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	44	5	Sangat Baik
6	Ibrani	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	41	5	Baik
7	Bernard Kataren	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	44	5	Sangat Baik
8	M.Falah	4	4	4	5	5	4	5	5	5	5	46	5	Sangat Baik
9	Eriko	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	45	5	Sangat Baik
10	Martin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	5	Sangat Baik
11	Damar Saka	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	Baik
12	Andika	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4	Baik
												526	600	
												Total Responden 15		
												Skor Yang Diperoleh =526		
												Persentase = 88%		

## 7. Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil dan Kelompok Besar







### 8. Dokumentasi Alat dan Bahan



## 9. Dokumentasi Saat Pengisian Angket

