

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR  
BOLA BASKET DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK  
DASAR BOLA BASKET UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Metasari Dian Nursanti  
10602241022

**PRODI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bolabasket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola basket Untuk Anak Usia Dini” yang disusun oleh Metasari Dian Nursanti, NIM 10602241022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2014  
Pembimbing,



**CH Fajar Sri Wahyuniati, M.Or.**  
**NIP. 19711229 20000 3 2001**

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 12 Maret 2014  
Yang Menyatakan,



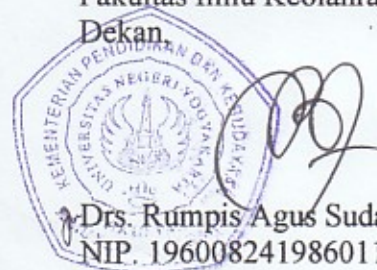
Metasari Dian Nursanti  
NIM 10602241022

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bolabasket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola basket Untuk Anak Usia Dini” yang disusun oleh Metasari Dian Nursanti, NIM 10602241022 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal, 21 Februari 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. CH. Fajar Sri Wahyuniati, M.Or	Ketua		7/3 2014
2. Danang Wicaksono, M.Or	Sekretaris / Anggota II		7/3/2014
3. Budi Aryanto, M.Pd	Anggota III		7/3/2014
4. Dr. Siswantoyo, M. Kes	Anggota IV		6-3-2014

Yogyakarta, Maret 2014  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 196008241986011001

## *MOTTO*

- ❖ *Selama masih memiliki keinginan, saya mempunyai alasan untuk hidup.*
- ❖ *Jangan pikirkan hal-hal yang besar, pikirkan hal-hal yang baik.*
- ❖ *Masa depan bukan terletak pada pekerjaan apapun, tetapi orang yang mengerjakannya.*
- ❖ *Nikmatilah hidup anda, jangan membanding-bandingkan dengan orang lain.*
- ❖ *Segala sesuatu pada awalnya sulit, namun ada kesulitan, ada akal, ada harapan.*
- ❖ *Karena semua yang kita usahakan, dan kita kerja tidak ada yang sia-sia, berikhtirlah.*

## *PERSEMBAHAN*

*Bismillaahirrahmaanirrahiim*

*Kupersembahkan karya ini untuk orang-orang yang penuh arti dalam hidupku*

*Ibu dan Alm Ayah tercinta*

*Yang dengan cinta, kasih sayang dan do'a mereka aku selalu optimis*

*untuk meraih kesuksesan yang gemilang dalam hidup ini*

*Adik-adik dan saudara-saudaraku tersayang*

*Yang sudah memberikanku dukungan dan membimbingku sampai saat ini*

*Guru-guruku*

*Yang memberi ilmunya kepadaku dengan penuh kesabaran dan ketelatenan*

*Calon suamiku, Teman-temanku, sahabat-sahabatku*

*Yang telah memberi semangat, motivasi dan membuat hidupku*

*lebih bermakna, semoga kita semua termasuk orang-orang yang*

*dapat meraih kesuksesan dan kebahagiaan dunia dan akhirat.*

*Amieen...*

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR BOLABASKET DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR BOLA BASKET UNTUK ANAK USIA DINI**

**Oleh:**

Metasari Dian Nursanti  
10602241022

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk usia dini dan dapat digunakan sebagai media pengajaran untuk guru atau pelatih serta siswa dalam melatih kemandirian pembelajaran.

Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan tujuh langkah dalam penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran kartu pintar bola basket, terlebih dahulu divalidasi oleh satu ahli materi, satu ahli media dan 4 peserta didik untuk uji subyek uji coba satu lawan satu, 10 peserta didik untuk uji coba kelompok kecil, 20 peserta didik untuk uji coba lapangan. Subyek dalam penelitian ini adalah klub bola basket Yuso DIY dan klub bola basket Putra Bangsa Klaten. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil penelitian dan pengembangan: menerangkan secara keseluruhan, media pembelajaran bola basket dengan pokok bahasan materi (*dribbling, shooting, passing, ballhandling, pivot, crossover*) ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran bolabasket untuk usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 65% dan dari segi kelayakan media sebesar 75,5%. Berdasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media pembelajaran pintar bola basket untuk peserta didik usia 6-12 tahun meliputi: Segi materi sebesar 90%, Segi desain kartu 93%, Segi desain buku pelaksanaan 91%, Segi desain kotak kartu 89%, Secara keseluruhan media pembelajaran kartu pintar bola basket ini layak digunakan dalam pengenalan teknik dasar bola basket untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba.

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Kartu Pintar, Teknik Dasar Bola basket

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola basket Untuk Anak Usia Dini” dapat selesai dengan lancar.

Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, terutama pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

### 1. Orang tuaku

**Ibu Endang Puji Rahayu** (Terimakasih atas doa dan yang selalu menyertaiku dan selalu mendukung dalam penyelesaian skripsi ini baik dalam segi moril dan materil, tempatku berkeluh-kesah dan menangis dalam segala hal. Maaf jika ananda pernah menyakiti hati ibu. Metta selalu berusaha membahagiakan ibu dan membuat ibu bangga.) **Almarhum ayahanda Ermawan** (Terimakasih selalu menjadi inspirasi dan penyemangatku, terimakasih atas didikan yang diberikan kepadaku dahulu, walaupun tanpa kehadiran ayah, aku buktikan bahwa aku anak ayah yang membanggakan. Salam sayang selalu buat ayah.)

### 2. Adik-adikku

**Ervan Hendy Fahmi Afriyanto** (Terima kasih bisa menjadi pendengar setia ketika dengan semua ceritaku, selalu semangat untuk menyelesaikan

sekolahmu, rajin belajar, jadi anak sholeh, tekuni selalu apa yang kamu lakukan pasti semua lancar.) **Chrisna Auditya Yoga Sasmita** (Dikurangi nakalnya yaa, semoga menjadi anak yang sukses dan sholeh.)

### 3. **Keluargaku**

**Eyanguti Sri Murtinah** (Terimakasih atas doa yang selalu menyertaiku dan mendukungku dalam mengerjakan skripsi ini, terimakasih selalu menenangkanku dalam keadaan apapun dan perhatian yang berlimpah, semoga uti sehat selalu. Maaf jika aku pernah menyakiti hati uti.) **Bulik Nina** (Terimakasih atas doa dan dukungan yang selalu diberikan dan memberikan nasehat-nasehatnya.) Semua keluarga yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas doa dan dukungan dari semuanya.

### 4. Calon Teman hidupku

**Faiq Fajar Nashrullah** (Terimakasih selalu mendoakan, mendukung, menemani dan mendengarkan keluh-kesahku, tempat curhat dan tempat menanggisku dalam segala hal, terimakasih sudah menjadi penyemangat dan motivasiku selama ini dan selamanya. Jadilah orang hebat buat diri sendiri dan orang disekeliling yang selalu menyayangimu. Satu lagi terimakasih selalu mengingatkan dan menasehatiku dalam segala hal.)

### 5. **Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA.** Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.

6. **Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.** Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
7. **Ibu Endang Rini Sukanti, M.S,** Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
8. **Ibu CH Fajar Sri Wahyuniati, M.Or** , Penasehat Akademik dan Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. **Bapak Budi Aryanto, M. Pd,** Dosen Kepelatihan Bola Basket serta Ahli materi, yang telah memberikan ilmu serta masukan-masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. **Bapak Dr. Siswantoyo, M.Kes.** selaku Ahli media, yang telah memberikan masukan-masukan dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.

#### **11. Orang-orang terdekatku**

**Sahabat-sahabatku Vivin Okdwi Jayanti, Eri Desvika Weny** (Maturnuwun sudah menjadi sahabat terbaikku selama kuliah di UNY, di jogja dan akan selamanya, terimakasih sudah menjadi teman curhat kegalauanku dalam suka maupun duka dan memberiku nasehat-nasehat saat aku lupa dengan prinsip hidupku. Salam sukses buat Vivin, Eri.) **Diyah, Kusri, Ranin, Diva, Mas Lukas,** semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu (Terimakasih atas doa dan dukungan demi kelancaran

skripsiku ini, menjadi teman curhat kegalauanku di jogja dan di klaten, pokoknya terimakasih banyak. Salam sukses dunia dan akherat buat kalian semua.)

12. **Dosen-dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta** yang telah memberikan saya ilmu dan pengalaman selama belajar di UNY.
13. **Pelatih UKM Bolabasket UNY (Pak Budi Aryanto, M. Pd) dan teman-teman UKM Bolabasket UNY**, baik tim putri maupun tim putra.
14. **Dosen Pembimbing (Ibu CH Fajar Sri Wahyuniati, M.Or)** yang selalu membantu dan membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. **Teman-teman Fakultas Ilmu Keolahragaan Pendidikan Keperawatan Olahraga angkatan 2010** terutama anak-anak Keperawatan Bolabasket.
16. **Anak-anak Club Bolabasket Yuso Jogja** yang membantu saya dalam kelancaran skripsi ini.
17. **Anak-anak Club Bolabasket Putra Bangsa Klaten** yang membantu saya dalam kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia olahraga khususnya kepelatihan.

Yogyakarta, Maret 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Pengembangan .....	5
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
F. Pentingnya Pengembangan .....	5
G. Asumsi Keterbatasan Pengembangan .....	6
H. Manfaat Pengembangan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teoritik .....	8
1. Pengembangan .....	8
2. Media .....	9
3. Media pembelajaran .....	9
4. Teknik Dasar Bolabasket .....	13
5. Kartu.....	21
6. Anak usia dini .....	22
7. Konsep belajar sambil bermain.....	25
8. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran .....	26

9. Produk- Produk Media Pembelajaran di Pasar .....	28
B. Hasil penelitian yang relevan.....	30
C. Kerangka Berfikir .....	31

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	33
B. Definisi Operasional .....	34
C. Prosedur pengembangan .....	34
D. Metode Penelitian .....	36
1. Identifikasi Potensi dan Masalah .....	37
2. Pengumpulan informasi .....	37
3. Desain Produk .....	37
4. Pembuatan Kerangka Materi .....	38
5. Penentuan Desain Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket.....	38
6. Penulisan Materi Buku Panduan Teknik Dasar Bola Basket.....	38
7. Penentuan Desain Kotak Kemasan .....	39
8. <i>Self Evaluation</i> Kelayakan Kartu, Buku dan Kotak Kemasan.....	39
9. Pembuatan Produk .....	39
10. Validasi Produk .....	40
11. Revisi Produk .....	40
12. Uji Coba Produk .....	41
E. Subyek uji coba.....	43
F. Instrumen pengumpulan data .....	43
G. Validitas instrumen .....	43
H. Reliabilitas instrumen .....	44
I. Teknik analisis data.....	45

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Penyajian data	
1. Studi Pendahuluan .....	47
2. Validasi Ahli Tahap Pertama .....	48
3. Revisi Produk .....	52
4. Uji Coba Produk.....	60
a. Uji Coba Satu Lawan Satu .....	61
b. Uji coba kelompok kecil.....	67
c. Uji coba lapangan .....	69
B. Analisis Data .....	71
C. Pembahasan .....	72
D. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan .....	78
E. Analisis Prespektif Media Pembelajaran .....	79

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	82
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	83
C. Keterbatasan Penelitian .....	83

D. Saran ..... 84

**DAFTAR PUSTAKA** ..... 86

**LAMPIRAN** ..... 88

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kategori Presentase Kelayakan .....	46
Tabel 2. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pertama .....	48
Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama .....	49
Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Kedua .....	56
Tabel 5. Data Hasil Penilaian Ahli Media Kedua .....	57
Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba Satu Lawan Satu .....	66
Tabel 7. Hasil Angket Uji coba Kelompok Kecil .....	68
Tabel 8. Hasil angket Uji Coba Lapangan .....	70

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Menggiring Bola ( <i>Dribbel</i> ).....	16
Gambar 2. Lemparan Dada ( <i>Chest Pass</i> ) .....	16
Gambar 3. Lemparan Pantulan ( <i>Bounce Pass</i> ).....	16
Gambar 4. Lemparan Diatas Kepala ( <i>Over Head</i> ) .....	17
Gambar 5. Lemparan Ayunan Bawah ( <i>Under Hand Pass</i> ) .....	17
Gambar 6. Lemparan Samping ( <i>Hook Pass</i> ) .....	18
Gambar 7. Menembak ( <i>Shooting</i> ) .....	18
Gambar 8. Tembakan <i>Lay Up</i> ( <i>Lay Up Shoot</i> ) .....	19
Gambar 9. Lemparan Kaitan ( <i>Hook shoot</i> ) .....	19
Gambar 10. Memoros ( <i>Pivot</i> ) .....	20
Gambar 11. Penguasaan Bola ( <i>Ballhandling</i> ) .....	20
Gambar 12. <i>Crossover</i> .....	20
Gambar 13. Skema Kerangka Berfikir .....	32
Gambar 14. Model Pengembangan .....	36
Gambar 15. Tampilan Revisi Materi Kartu .....	53
Gambar 16. Tampilan Revisi Rangkaian Gerakan .....	53
Gambar 17. Tampilan Revisi <i>Cover</i> Buku Depan .....	54
Gambar 18. Tampilan Revisi <i>Cover</i> Buku Belakang .....	54
Gambar 19. Tampilan Revisi Tulisan Kartu .....	55
Gambar 20. Tampilan Revisi Desain Kotak Kemasan .....	55

Gambar 21. Tampilan Revisi Isi Buku .....	56
Gambar 22. Tampilan Kartu Sesudah Revisi .....	58
Gambar 23. Tampilan Buku Sesudah Revisi .....	59
Gambar 24. Tampilan <i>Cover</i> Buku Depan dan Belakang .....	59
Gambar 25. Tampilan <i>Cover</i> Kotak Kemasan Sesudah Revisi .....	59
Gambar 26. Tampilan Ulartangga .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi .....	88
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	101
Lampiran 3. Sesi Latihan Uji Coba .....	103
Lampiran 4. Daftar Hadir .....	108
Lampiran 5. Tabel Hasil Penilaian Peserta Didik .....	111
Lampiran 6. Reliabilitas Uji Coba .....	112
Lampiran 7. Dokumentasi .....	115

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidup. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.

Proses pembelajaran yang terjadi di sekolah masih banyak menggunakan metode-metode lama. Metode yang digunakan masih bersifat tradisional dan belum banyak pengembangan, idealnya dalam pembelajaran metode, guru dapat meningkatkan motivasi anak tetapi kenyataannya dari observasi yang dilakukan di sekolah khusus olahraga cabang bola basket Yogyakarta ternyata masih banyak guru atau pelatih hanya menggunakan metode seperti intruksi, teori dan praktek lapangan. Kurangnya kreatifitas dan pengembangan dari guru maka peserta didik akan bosan dalam kegiatan belajar tentang permainan bola basket. Banyak macam metode-metode pengajaran baru yang bisa digunakan untuk menarik minat dan motivasi siswa seperti pembuatan kartu pintar.

Media pembelajaran adalah media yang mengandung dan membawa unsur atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Dengan media pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dalam memahami berbagai gerak dan membuat suatu unsur daya tarik bagi siswa tersebut

untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran juga bisa membangkitkan keinginan dan motivasi siswa serta membantu keefektifan proses pembelajaran. Selain itu dengan media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran, dan mendapatkan informasi lebih lengkap terutama tentang teknik dasar bola basket.

Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan mencetak angka dan yang mendapat angka terbanyak akan menjadi pemenangnya. Bola dapat dipindahkan melalui teknik dasar bola basket seperti: mengoper, *mendribble* dan sebagainya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Perkembangan bola basket sangat berkembang pesat sekarang ini dan menjadi salah satu olahraga populer khususnya dikalangan anak-anak dan remaja. Untuk anak-anak permainan bola basket sangat menarik untuk dimainkan. Banyak teknik dasar yang harus dikuasai agar dapat membantu mengembangkan motorik dan prestasi siswa seperti: *dribble*, *shooting*, dan *passing*. Untuk anak usia 6-12 tahun, masih senang dengan melihat berbagai macam gambar yang menarik dan berwarna. Dengan media gambar dapat membuat anak lebih tertarik dengan olahraga bola basket.

Menurut Wissel (1996:15), pra-syarat untuk melakukan setiap teknik dasar adalah keseimbangan dan kecepatan, keseimbangan berarti

dapat mengatur seluruh bagian tubuh dalam posisi siap untuk bergerak dengan cepat sedangkan kecepatan mengacu pada kecepatan gerakan dalam menampilkan keahlian.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002:14) macam-macam teknik dasar, yaitu: 1) Cara memegang bola, 2) Lemparan, 3) Menembak, 4) Menggiring, 5) Memoros. Dari macam-macam teknik dasar tersebut diatas masih banyak macam-macam gerak didalamnya.

Dengan berbagai teknik di atas siswa akan lebih mudah dan senang ketika sudah melihat gambar bentuk teknik dasar bola basket dan lebih mudah untuk mempraktekannya. Media yang dibuat oleh peneliti adalah media berbasis visual yaitu (*image atau perumpamaan*) yang bertujuan untuk memperkenalkan macam-macam teknik dasar pada olahraga bola basket. Ini dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Apalagi dengan dibuatnya permainan pada media ini akan melatih daya kreasi dan kreatif anak dalam memainkan permainan ular tangga.

Pada penelitian ini yang dilakukan peneliti adalah pembuatan kartu pintar karena berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada sekolah khusus bola basket di Yogyakarta, masih banyak anak-anak khususnya anak usia 6-12 tahun yang belum tahu apa saja teknik dasar dalam bola basket. Untuk memudahkan siswa dalam pengenalan terhadap berbagai teknik dasar pada olahraga bola basket.

Sekarang ini karena belum ada pembuatan media pembelajaran tentang bola basket, peneliti ingin menciptakan suatu metode pembelajaran baru untuk menarik minat siswa melalui media kartu pintar. Maka dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran selain itu juga dapat memberikan inspirasi kepada guru atau pelatih untuk selalu memberikan metode pembelajaran yang baru karena masih banyak ide-ide untuk pengembangan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dapat membantu dalam proses pembelajaran dan terdapat contoh dengan foto atau gambar yang menarik anak sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar tentang bola basket.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa untuk melakukan permainan bola basket.
2. Belum adanya media pembelajaran kartu pintar tentang teknik dasar bola basket untuk siswa.
3. Masih banyaknya siswa yang belum mengetahui tentang gerak teknik dasar dalam bola basket.
4. Kurangnya cara pembelajaran dengan menggunakan metode baru.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan di atas, maka masalah dalam

penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk usia dini ?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan di atas, maka tujuan peneliti adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk usia dini.

#### **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran teknik dasar bolabasket dalam bentuk kartu beserta buku panduan dan dilengkapi dengan permainan ulartangga yang disebut dengan **Kartu Pintar Bola Basket**.

#### **F. Pentingnya Pengembangan**

Terciptanya pengembangan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk anak usia dini akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar memahami dan mempraktekkan teknik dasar bolabasket dengan efektif dan mandiri. Memudahkan guru atau pelatih dalam memberikan materi tentang teknik dasar bola basket.

## **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk anak usia dini adalah:

1. Media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk anak usia dini dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik di klub Yuso DIY dan Sekolah Dasar.
2. Peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar sambil bermain dalam proses pembelajaran bola basket dan dapat melatih kemandirian dalam belajar.

Permasalahan pada peneliti ini perlu dibatasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak terlalu luas. Adapun permasalahan peneliti ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk usia dini. Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk membatasi masalah apa yang akan diteliti.

## **H. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah pembendaharaan penelitian terbaru guna meningkatkan kualitas akademik.
2. Sebagai masukan bagi guru dan pelatih agar dalam proses belajar mengajar menggunakan cara-cara yang baru agar siswa lebih tertarik.

3. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan tercipta pengembangan pembelajaran bidang olahraga terbaru khususnya bola basket.
4. Untuk membangkitkan keinginan, motivasi, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.
5. Untuk membantu keefektifan proses pembelajaran serta pemahaman minat siswa
6. Siswa semarik tertarik dan termotivasi untuk belajar permainan bola basket.

## **BAB II** **LANDASAN TEORI**

### **A. Deskripsi Teori**

#### **1. Pengembangan**

Menurut Sukmadinata (2006) dalam Annafi (2012: 3-4) Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Menurut Borg & Gall (1983) "*Research and Development a process used to develop and validate educational product*". Menurut Gay (1990) "Penelitian dan pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif yang berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainnya dalam pembelajaran utk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori".

Pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan dari serangkaian uji coba, misalnya melalui perorangan, kelompok kecil, kelompok sedang dan uji lapangan kemudian dilakukan direvisi dan seterusnya untuk mendapatkan hasil atau produk yang memadai atau layak pakai.

Uraian di atas dapat kita pahami bahwa pengembangan suatu media pembelajaran sangat dituntut dalam proses pembelajaran. Jadi sudah suatu keharusan dalam pembelajaran atau pelatihan semua cabang

olahraga dapat mengembangkan media pembelajaran berakar pada produksi media.

## **2. Media**

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) (dalam Tejo Nurseto, 2001: 20) mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. Menurut pihak National Education Association “media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audi-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca”.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga proses belajar atau melatih dapat berjalan dengan baik.

## **3. Media Pembelajaran**

I Nyoman Sudana Degeng (1993) menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru/pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu: 1. Tujuan intruksional; 2. Keefektifan; 3. Siswa; 4. Ketersediaan; 5. Biaya pengadaan; 6. Kualitas teknis. Dalam pembuatan media hal-hal yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia. Penggunaan media

pembelajaran akan sangat membantu kelancaran, pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang berkualitas. Sesuai dengan pendapat Oemar Hamalik (2002: 63) dalam Chytra Mahanani (2013: 4) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur-unsur penunjang dalam proses pembelajaran agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2005: 2) dalam Desi Vuryanti (2012: 6) ada beberapa manfaat media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, antara lain:

- a. Adanya media dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pembelajaran yang dapat digunakan ada berbagai jenis menurut Sri Anifah Wiryawan dan Noorhadi, 1994 (dalam Sumantri dan Permana, 1998:183), bahwa jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi empat macam, yaitu:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Meliputi: media grafis, gambar, dan proyeksi.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang memiliki karakteristik pemanipulasian pesan hanya dilakukan melalui bunyi atau suara. Meliputi: radio, kaset, dan tape recorder.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati, tetapi juga dapat didengar. Meliputi: televisi, video, dan multimedia.

4. Media Benda Asli dan Orang

Media ini adalah merupakan benda sebenarnya. Meliputi: specimen, mocks-up, dan diorama.

Pembelajaran memerlukan perpaduan indera yang berbeda untuk menyerap materi atau informasi yang disampaikan. Menurut Dale (dalam Azhar Arsyad (2002:5) memperkirakan bahwa perolehan pembelajaran melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Media yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran kartu cerdas berbentuk gambar.

Beberapa dasar pertimbangan pengklasifikasian media pembelajaran antara lain berdasarkan bentuk dan ciri-ciri fisiknya, berdasarkan jenis dan tingkat keabstrakan pengalaman belajar yang disampaikan berdasarkan indera yang difungsikan sebagai berikut:

1. Klasifikasi berdasarkan bentuk dan ciri fisiknya:

Menurut Ch. Ismaniati (2001:30) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan bentuk yaitu:

a. Berdasarkan dimensinya:

- 1) Media dua dimensi.
- 2) Media tiga dimensi.

b. Berdasarkan penyajiannya:

- 1) Media tanpa diproyeksikan.
- 2) Media yang diproyeksikan:

- a) Media proyeksi diam.
- b) Media proyeksi bergerak.

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan ciri fisiknya menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (dalam Rena Kusuma Dewi, 2004:56) menjadi delapan tipe yaitu: (a) Benda sebenarnya, berbagai jenis media yang menampilkan pesan itu sendiri, ada beberapa macam seperti orang, kejadian, objek atau benda tertentu (b) Presentasi verbal (c) Presentasi grafis (d) Potret/gambar diam (*still picture*) (e) Film (*motion picture*) (f) Rekam suara (g) Program (h) Simulasi.

2. Berdasarkan tingkat pengalaman yang disampaikan:

Edgar Dale (dalam Rena Kusuma Dewi, 2004:58) mengklasifikasikan jenjang pengalaman dalam bentuk bagan yang terkenal dengan sebutan kerucut pengalaman (*cone of experiences*). Ch.Ismaniati (2001:30) mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan tingkat pengalaman yang disampaikan, sebagai berikut:

- a. Pengalaman langsung.
- b. Pengalaman tiruan.
- c. Pengalaman verbal.

3. Klasifikasi berdasarkan indera yang menerima menurut Ch, Ismaniati

(2001:30) sebagai berikut:

- a. Media audio.
- b. Media visual.
- c. Media audio-visual

4. Berdasarkan jumlah penggunaannya menurut Ch. Ismaniati (2001:30)

sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran individu.
- b. Media pembelajaran kelompok.
- c. Media pembelajaran masal.

Uraian di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran kartu cerdas termasuk ke dalam media pembelajaran visual yang berupa gambar. Oleh karena dalam pembelajaran yang efektif sering kali membutuhkan penyampaian pesan berupa pengalaman langsung, lengkap dan memiliki kesan yang mendalam.

#### **4. Teknik Dasar Bola Basket**

Menurut Djoko Pekik (2002:81) teknik dasar adalah gerakan yang dilakukan pada lingkungan atau sasaran yang sederhana atau diam, misalnya menendang bola ditempat. Menurut Josef Nossek “teknik dasar dipandang sebagai unsur penting dari keseluruhan penampilan olahraga disamping kesiapan kondisi fisik, teknik, dan persiapan kondisi psikologis”. Di dalam penampilan olahraga yang tinggi, suatu kontrol anak yang sempurna merupakan persyaratan bagi pencapaian prestasi puncak individu.

Menurut Hall Wissel (2000: 2) mencakup: *footwork* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan), *catching* (menangkap), bergerak tanpa bola, bergerak dengan bola dan bertahan. Olahraga bolabasket merupakan jenis olahraga yang membutuhkan keterampilan yang kompleks, sehingga memerlukan teknik dasar yang baik. Danny

Kokasih “Olahraga bolabasket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesigapan (keseluruh gerak tubuh) dalam waktu yang tepat”. Teknik dasar gerakan dalam bolabasket terdiri dari gabungan unsur-unsur gerak yang terkoordinasi dengan baik, sehingga apabila seseorang yang telah menguasai teknik dalam gerakan bolabasket dengan baik maka permainan basket pun akan lebih menarik.

Melihat keterbatasan desain pembelajaran yang akan dikemas dalam kartu cerdas dan dengan melihat karakteristik dan perkembangan motorik peserta didik usia dini teknik-teknik dasar Bola Basket di atas tidak secara keseluruhan dapat diajarkan untuk usia dini.

Teknik-teknik dasar Bola Basket untuk anak usia dini yang dapat dikemas dalam kartu cerdas berjumlah 10 teknik dasar Bola Basket sebagai berikut:

1. *Dribbling* (menggiring bola) dilakukan dengan kekuatan siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan bahu, jari harus selalu rileks namun tegas menekan bola.
2. *Passing* (mengoper bola), yang terdiri atas 3 sikap dalam mengoper bola :
  - a. *Chest Pass* (lemparan dada)
  - b. *Bounce Pass* (lemparan pantulan)
  - c. *Overhead Pass* (lemparan diatas kepala)
  - d. *Under Hand Pass* (Lemparan ayunan bawah dengan dua tangan)
  - e. *Hook Pass* (Lemparan samping)

3. *Shooting* (menembak), yang terdiri atas 3 sikap dalam menembak :
  - a. *Free throw shoot* (tembakan hukuman)
  - b. *Lay up shoot* (tembakan lay up)
  - c. *Hook shoot* (Lemparan Kaitan)
4. *Pivot* (memoros)
5. *Ballhandling* (penguasaan bola) dilakukan pegang bola dengan tangan kiri, pindahkan ke tangan kanan melalui belakang kedua kaki sampai kembali ke tangan kiri, lalu renggangkan kaki kiri dan pindahkan bola dari tangan kiri ke tangan kanan mengitari kaki kiri.
6. *Crossover* dilakukan dengan *dribble* bola menggunakan tangan kanan lalu lakukan tipuan kaki dengan melangkah kecil seperti *foot free step*: kanan-kiri-kanan-kiri, diikuti dengan gerakan bahu.

1. Menggiring Bola (*Dribble*)



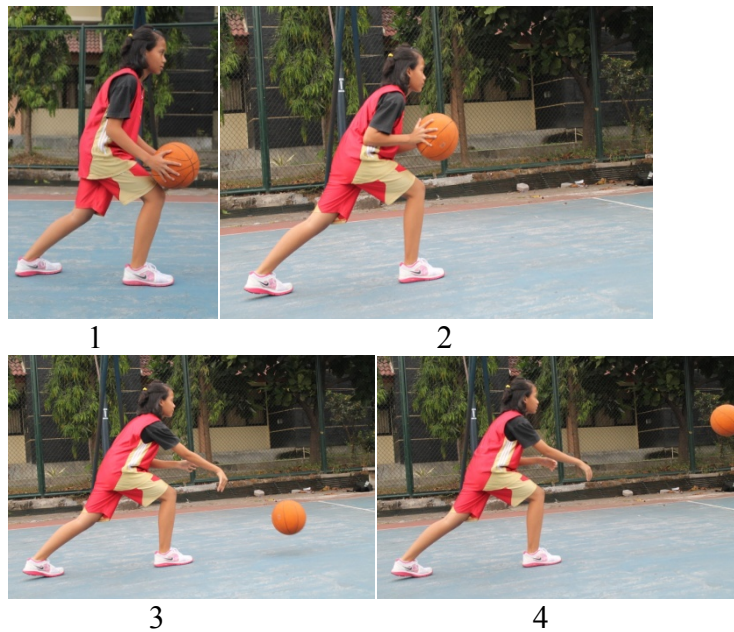
Gambar 1. Menggiring Bola *Dribble* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

2. Lemparan Dada (*Chest Pass*)



Gambar 2. Lemparan Dada *Chest Pass* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

3. Lemparan Pantulan (*Bounce Pass*)



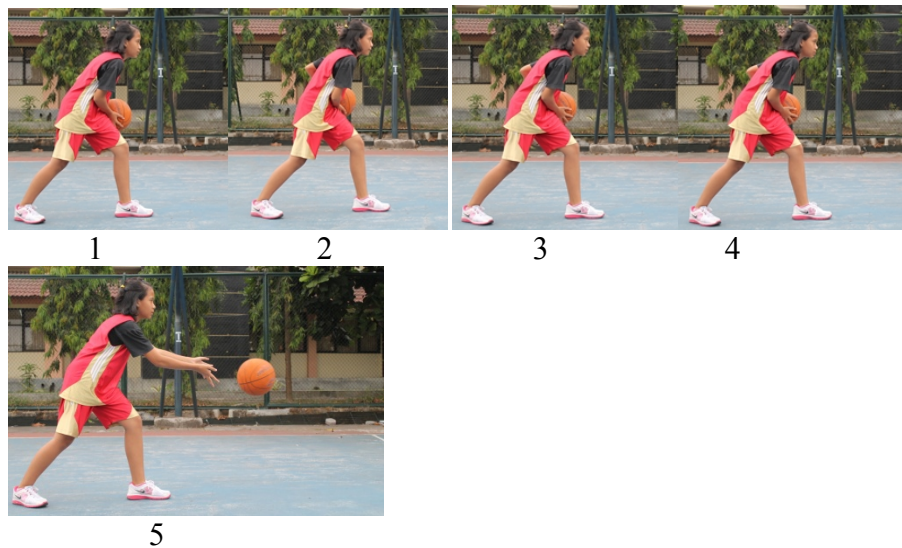
Gambar 3. Lemparan Pantulan *Bounce Pass* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

4. Lemparan Diatas Kepala (*Overhead Pass*)



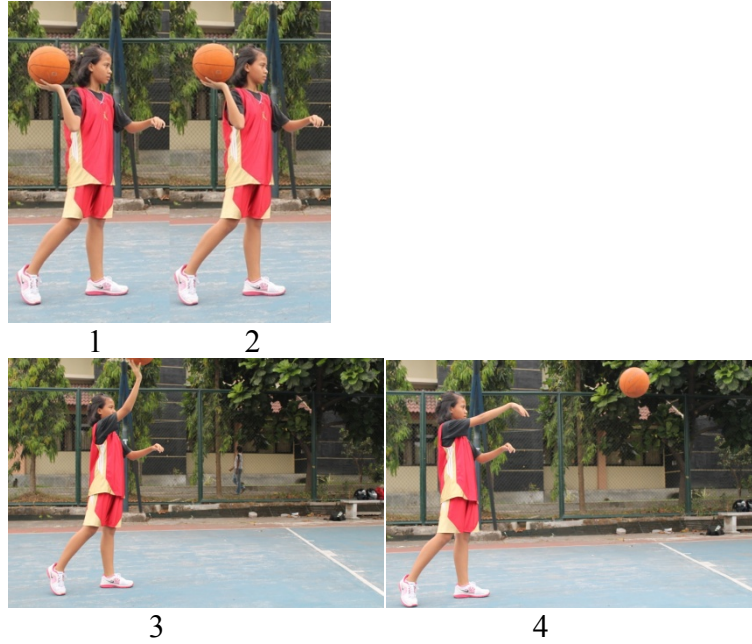
Gambar 4. Lemparan Diatas Kepala *Overhead Pass* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

5. *Under Hand Pass* (Lemparan Ayunan Bawah)



Gambar 5. Lemparan Ayunan Bawah Dengan dua Tangan *Under Hand Pass* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

6. *Hook Pass* (Lemparan Samping)



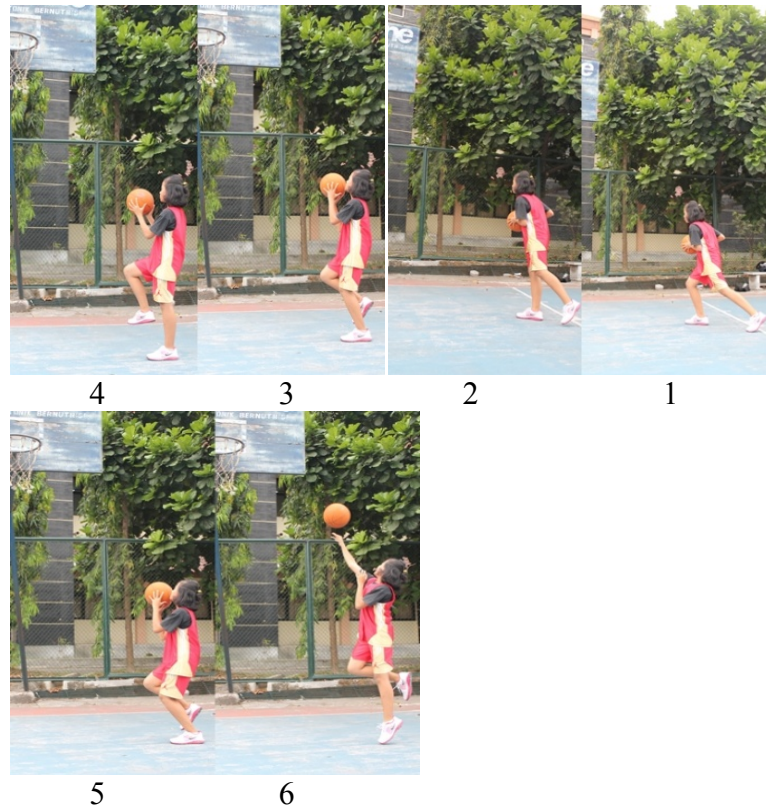
Gambar 6. Lemparan Samping *Hook Pass* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

7. Menembak (*Shooting*)



Gambar 7. Menembak *Shooting* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

8. Tembakan *Lay Up*



Gambar 8. Tembakan *Lay Up* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

9. *Hook Shoot* (Lemparan Kaitan)



Gambar 9. Lemparan Kaitan *Hook shoot* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

10. Teknik Memoros (*Pivot*)



Gambar 10. Teknik Memoros *Pivot* (Dedy Sumiyarsono: 2002)

11. *Ballhandling* (Penguasaan Bola)



Gambar 11. *Ballhandling* Penguasaan Bola (Danny Kosasih)

12. *Crossover*



Gambar 12. *Crossover* (Danny Kosasih)

## 5. Kartu

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1991 : 30) media kartu atau *flash cards* biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya, dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa. Kelebihan media kartu selain bentuknya sederhana, mudah dibuat, juga praktis (mudah disimpan, dibawa, dan dimainkan).

Tujuan penggunaan media kartu menurut Oemar Hamalik (1994 : 18-19) antara lain:

1. Membangkitkan keinginan dan minat baru pada siswa. Melalui alat/ media siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya lebih tepat, sehingga akan menimbulkan keinginan dan minat belajar yang baru.
2. Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.
3. Memberikan pengalaman yang menyeluruh, pengalaman yang konkrit berintegrasi menjadi pengertian/ kesimpulan yang abstrak.

Lebih lanjut John Latuheru menyatakan, keuntungan yang diperoleh dari media kartu adalah:

1. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
2. Dapat dengan mudah ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, dan surat kabar di perpustakaan.
3. Mudah digunakan.
4. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
5. Menghemat waktu dan tenaga guru.
6. Menarik perhatian siswa.

Menurut John D. Latuheru (1988 : 41) dalam Das Salirawati, media kartu adalah media pandang yang tidak diproyeksikan. Media ini antara lain berupa: gambar, grafik, model dan benda asli.

Kekurangan penggunaan media kartu adalah terkadang ukurannya terlalu kecil untuk kelompok siswa yang cukup besar dan tanggapan siswa bisa berbeda terhadap gambar yang sama. Karena keaktifan dari siswa masih banyak kekurangan dalam pembuatan media kartu sehingga anak senang untuk memainkannya. Namun demikian, bila dibandingkan dengan keuntungan yang diperoleh media kartu tetap baik digunakan dalam proses pembelajaran, minimal peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya dan juga terbantu imajinasinya Media kartu bergambar dapat melatih otak kanan anak untuk mengingat gambar yang nantinya mampu meningkatkan keterampilan dan memotivasi siswa dalam menguasai teknik dasar bola basket.

## **6. Anak Usia Dini**

Menurut Endang Rini S (2007: 64) anak usia 6-10 tahun merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang cepat terutama sistem saraf dan pertumbuhan otot. Pada usia ini anak dikenalkan dengan dasar-dasar seperti berjalan berlari, melempar, menendang, memanjat dan memukul melalui variasi gerakan yang menyenangkan, biasanya dalam bentuk permainan.

Usia anak SD yang berkisar antara 6-12 tahun menurut Seifert dan Haffung memiliki 3 jenis perkembangan :

- a. Perkembangan fisik anak SD. Mencakup pertumbuhan biologis misalnya pertumbuhan otak, otot, dan tulang.

- b. Perkembangan kognitif siswa SD. Hal tersebut mencakup perubahan-perubahan dalam perkembangan pola pikir.
- c. Perkembangan psikososial. Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan dan perubahan emosi individu.

Penelitian ini memfokuskan mengembangkan media pembelajaran yang cocok diterapkan pada usia dini. Usia dini yang dimaksud adalah usia sekolah dasar kelas 1, 2, dan 3 atau SD kelas bawah kelompok usia 6/7-8/9, maksudnya siswa kelas bawah adalah sebagai berikut:

a. Konsep kelas bawah

Soemardi (1991: 49) mengelompokkan bentuk-bentuk kegiatan belajar menurut tingkahnya:

- 1) Kelompok siswa kelas bawah yaitu kelas 1, 2, dan 3 yang diasumsikan belum menguasai keterampilan membaca dan teknik membaca dalam hati, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak dapat dikembangkan. Melalui model yang sebenarnya guru dapat menyampaikan pelajaran.
- 2) Kelompok siswa tinggi yaitu kelas 4, 5, dan 6 yang diasumsikan bahwa tingkatan ini telah menguasai keterampilan membaca dalam hati.

b. Karakteristik siswa kelas bawah

Masa sekolah dasar kelas bawah (1, 2, dan 3) peserta didik dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental maupun sosial, sehingga guru atau pelatih harus mengetahui karakteristik peserta didik.

Mochammad Moeslim menyatakan, (2000: 27) guru olahraga hanya akan berhasil dalam tugasnya sepanjang ia mengerti karakteristik anak-anak tersebut:

1) Karakteristik fisik

- a) Waktu reaksi lambat.
  - b) Aktif semangat menaruh perhatian.
  - c) Tulang-tulang masih lemah dan mudah berubah bentuk.
  - d) Jantung mudah terganggu.
  - e) Kesehatan umum tidak stabil.
- 2) Karakteristik kecerdasan
- a) Kemampuan pemusatan perhatian terbatas.
  - b) Berkembangnya kemampuan organ-organ bicara.
  - c) Kemampuan berfikir terbatas.
  - d) Hasrat ingin berkreasi.
- 3) Karakteristik sosial emosional
- a) Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama.
  - b) Suka bertengkar, berburu-memburu, dan memanjat.
  - c) Tidak suka memberi maaf.
  - d) Senang menjadi pusat perhatian.
  - e) Mempunyai sifat berani, individualisme, ingin bebas, dan ingin senang sendiri.

Anario dan Cowll, (dalam Sukintaka, 1992; 41) anak kelas I dan II sekolah dasar mempunyai karakteristik dari segi jasmani, mental:

- 1) Jasmani
- a) Waktu reaksi lambat, koordinasi jelek membutuhkan variasi otot-otot, senang memanjat, berkelahi, dan mengejar.
  - b) Aktif, enerjik dan senang pada suara berirama.
  - c) Tukang lembek dan mudah berubah bentuk.
  - d) Rasa untuk mempertimbangkan dan pemahaman berkembang.
  - e) Koordinasi mata dan tangan berkembang.
  - f) Kesehatan umum tidak tentu.
- 2) Psikologi atau mental
- a) Bentuk perhatian singkat.
  - b) Rasa ingin tahu besar, ingin menemukan dan mengetahui semua yang dilihat.
  - c) Ada perkembangan kemampuan untuk mengontrol organ untuk berbicara.
  - d) Ada peningkatan terhadap aktivitas yang disenangi.
  - e) Tertarik terhadap semuanya.
  - f) Menunjukkan keinginan berkreasi.

Anak memerlukan aktivitas fisik yang cukup agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Melakukan aktivitas gerak tubuh bukan hanya bermanfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik semata

melainkan juga sangat penting untuk perkembangan daya pikir dan kreatifitasnya. Menurut Husdarta (2000: 76-77) aktivitas yang diperlukan bagi anak usia 6-12 tahun adalah:

- 1) Aktivitas keterampilan yang ada tujuannya:
  - a) Bermain dalam situasi berlomba atau bertanding.
  - b) Aktivitas pengujian diri.
  - c) Aktivitas menggunakan alat-alat.
  - d) Pengenalan cabang-cabang olahraga.
- 2) Aktivitas beregu:
  - a) Aktivitas permainan atau perlombaan beregu.
  - b) Menari berkelompok membentuk formasi tertentu.
- 3) Aktivitas mencoba-coba:
  - a) Aktivitas menyesuaikan tugas dengan cara dan kemampuan sendiri.
  - b) Aktivitas gerak bebas dan tari kreatif.
- 4) Aktivitas latihan fisik dan latihan keberanian:
  - a) Latihan kemampuan fisik yang berunsur gerak: jalan, lari, lompat, lempar, dan tangkap.
  - b) Bermain kombatif perang-perangan, dan kejar-kejaran.
  - c) Latihan relaksasi.

## **7. Konsep Belajar Sambil Bermain**

Unsur ketertarikan dan kegembiraan sangat penting untuk dimunculkan dalam proses pembelajaran bola basket terutama bagi siswa sekolah dasar kelas bawah, disertai dengan permainan ular tangga akan membuat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran lebih terpacu. Diungkapkan oleh Sukintaka (1992: 1) bahwa rasa senang pada peserta didik merupakan modal utama untuk menimbulkan situasi yang kondusif untuk melaksanakan pendidikan atau proses belajar gerak.

Konsep belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran sudah saatnya dilakukan dalam proses pembelajaran dan latihan untuk semua cabang olahraga khususnya bola basket. Disamping

bisa memacu anak lebih semangat dalam belajar juga dapat memudahkan guru atau pelatih dalam proses pembelajaran. Tujuan konsep belajar sambil bermain adalah untuk memacu motivasi peserta didik supaya lebih aktif dalam proses pembelajaran bola basket.

## **8. Prinsip Desain Pesan Pembelajaran**

Menurut C. Asri Budiningsih (2003: 119) Pembuatan media pembelajaran yang baik adalah media yang memenuhi prinsip-prinsip desain pembelajaran. Dengan media pembelajaran “Kartu Cerdas” ini sebagai media pembelajaran berusaha untuk memenuhinya. Prinsip-prinsip yang mendukung media pembelajaran menurut C. Asri Budiningsih (2003: 119) adalah

- a. Prinsip kesiapan dan motivasi, jika dalam kegiatan pembelajaran siswa/peserta belajar memiliki kesiapan dan motivasi yang tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik.
- b. Prinsip menggunakan alat dan pemusatan perhatian, jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari, maka proses dan hasil belajar akan semakin baik.
- c. Prinsip keaktifan siswa, jika dalam proses belajar siswa/peserta belajar berpartisipasi aktif (Cara Belajar Siswa Aktif), maka proses belajar dan hasil belajar akan lebih baik.
- d. Prinsip umpan balik, jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan atau kelemahan dalam belajarnya, maka hasil belajarnya akan meningkat.
- e. Prinsip perulangan, jika dalam pembelajaran informasi di sajikan berulang-ulang, maka proses dan hasil belajar akan lebih baik.

Dari kelima prinsip tersebut di atas dapat dijelaskan sebagai acuan pembuatan media pembelajaran sehingga, dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Prinsip kesiapan dan motivasi

Pembelajaran teknik dasar bola basket menggunakan kartu cerdas dapat memberikan motivasi kepada peserta untuk mengenal bentuk-bentuk teknik dasar bola basket melalui penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh pelatih atau guru tentang betapa pentingnya mereka mengenal berbagai teknik dasar bola basket, tentu dengan bahasa dan contoh yang mereka pahami.

b. Prinsip pemusatan perhatian

Media ini dilengkapi dengan permainan *puzzle* dan ular tangga yang didalamnya terdapat gambar materi teknik-teknik dasar bola basket, peraturan, dan gambar lapangan bola basket yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Dilengkapi dengan warna-warna penarik perhatian peserta didik untuk menyusun *puzzle* dan memainkan permainan ular tangga sesuai dengan contohnya.

c. Prinsip partisipasi aktif siswa

Pembelajaran dengan menggunakan media kartu cerdas sangat dibutuhkan partisipasi aktif dari peserta didik. Pelatih atau guru disini hanya sebagai pembimbing dan mengarahkan peserta didik untuk memperkenalkan teknik-teknik dasar bola basket.

d. Prinsip umpan balik

Umpan balik sangat dibutuhkan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari peserta didik, apakah peserta didik sudah benar-benar paham pada materi yang disampaikan atau adakah kendala

yang menghambat peserta didik untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu media ini juga memerlukan prinsip umpan balik guna mengetahui seberapa jauh peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan.

e. Prinsip perulangan

Prinsip perulangan penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran. Peserta didik terkadang sulit untuk memahami pesan atau materi yang disampaikan. Untuk itu menggunakan media ini perulangan dapat dilakukan dengan cara pelatih atau guru memberikan pengarahan mengenai nama-nama teknik dasar bola basket dan peserta didik mempraktakkannya dengan baik serta mencari gambar yang diinstruksikan oleh pelatih atau guru.

## **9. Produk- Produk Media Pembelajaran di Pasaran**

Berdasarkan survei oleh peneliti pada 22 Maret 2008 tentang contoh produk-produk media pembelajaran yang sudah ada di pasaran yang berkonsep belajar sambil bermain, dengan bentuk media pembelajaran dua dimensi.

a. Gambar

Menurut Sudjana (2007: 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83), mengatakan bahwa

media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, katakata, simbol-simbol, maupun gambaran.

b. Sketsa

Sketsa selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya tak perlu dipersoalkan sebab media ini dapat dibuat langsung oleh guru. Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau *draft* kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.

Menggambar sketsa adalah setiap bentuk dengan garis-garis saja dengan singkat. Jenis-jenis sketsa antara lain :

- a) Gambar garis besar yaitu sketsa yang membuat garis-garis bentuk sederhana tanpa rincian dan tidak selesai.
- b) Sketsa cepat yaitu sketsa yang menggunakan beberapa garis saja untuk menampilkan citra suatu sketsa yang sudah selesai.
- c) Studi citra yaitu sketsa yang berupa coretan dengan cepat dan kurang terperinci hanya menunjukkan bentuk global.

c. Poster

Dalam dunia pendidikan dewasa ini poster telah mendapat perhatian yang cukup besar sebagai media untuk menyampaikan informasi, seruan, saran (himbauan), peringatan dan ide-ide yang lain. Para dokter, ahli kesehatan masyarakat, apoteker, petugas pertanian, polisi lalulintas dan guru telah mulai memakai poster sebagai media untuk penyampaian pesan kepada masyarakat dan peserta didik-peserta didik.

Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang di gantung atau ditempel di dinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu, sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Selain itu, poster juga dipergunakan secara perorangan sebagai sarana dekorasi yang murah meriah terutama bagi anak muda

## **5. Hasil Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan sebagai acuan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Farittodi Barri Arrohhim (2008) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Stempel “Si Cerdas” (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini dan Agnes Mawarsih (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Usia Dini. Adapun hasilnya adalah hasil penelitian ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran materi teknik dasar pencak silat untuk usia dini. Pengembangan media pembelajaran stempel “Si Cerdas” ditekankan pada 4 unsur, yaitu segi materi, segi desain buku kerja dan evaluasi, segi desain stempel, dan segi desain tas yang dinilai baik oleh subyek uji coba, sesuai dengan aspek-aspek penilaian. Media pembelajaran stempel “Si

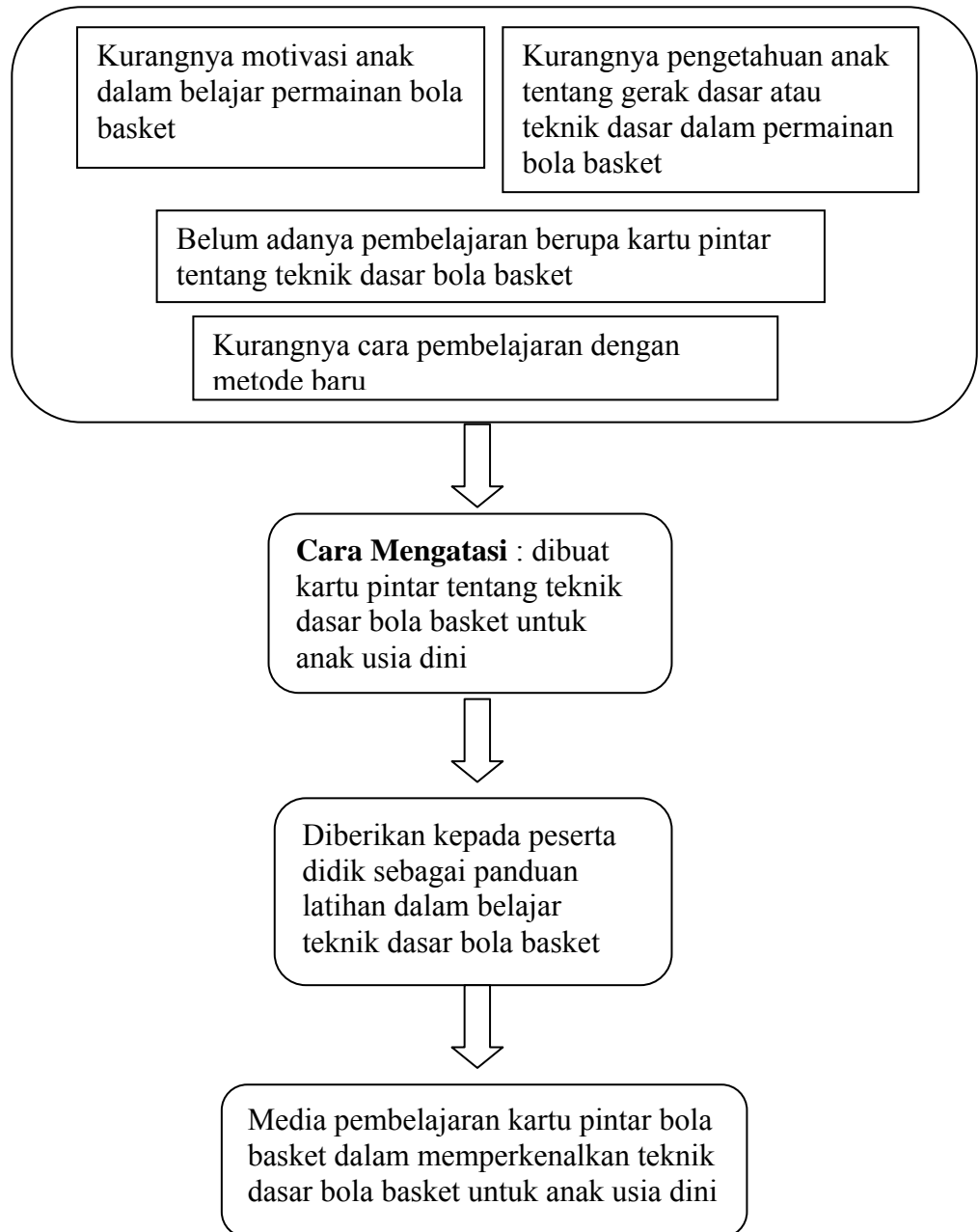
Cerdas” layak digunakan untuk memperkenalkan teknik dasar pencak silat untuk usia dini.

## **6. Kerangka Berfikir**

Bola basket merupakan salah satu olahraga permainan yang dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing terdiri dari 5 orang dengan tujuan mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lawan mencetak angka dan yang mendapat angka terbanyaklah pemenangnya. Dengan memperkenalkan macam-macam teknik dasar diharapkan peserta didik dapat mencapai prestasi puncak dengan optimal.

Melihat dan mempertimbangkan karakteristik anak usia dini penulis tertarik untuk mengembangkan suatu metode dengan mengembangkan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam memperkenalkan teknik dasar permainan bola basket untuk anak usia dini sehingga diharapkan dapat membantu proses pembinaan olahraga dicabang bola basket.

Secara skematis dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 13.  
Skema Kerangka Berfikir

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 297). Penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang berorientasi pada produk.

Produk-produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan antara lain materi-materi pelatihan untuk guru atau pelatih, materi pembelajaran untuk peserta didik, media pembelajaran untuk memudahkan belajar, meningkatkan kualitas akademik dan lain-lain. Uraian beberapa pakar di atas dapat disimpulkan, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses secara sistematis yang digunakan untuk memperlancar dengan menggunakan metode baru dalam pendidikan dan pengajaran.

Media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media sederhana dua dimensi yang menyajikan gambar-gambar materi teknik dasar dalam berlatih permainan bola basket didesain agar peserta didik tertarik dan senang dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta dalam proses belajar atau latihan. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa media pembelajaran dalam bentuk kartu.

## **B. Desain Operasional**

Media pembelajaran kartu pintar dalam pengembangan ini adalah media sederhana yang disajikan dengan materi teknik-teknik dasar bola basket, didesain agar peserta didik tertarik dan termotivasi dengan konsep belajar dan bermain. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa kartu bagian depan dan di bagian belakang ada permainan *puzzle* dan ular tangga dengan gambar lapangan bola basket beserta peraturan permainan bola basket di dalam ular tangga tersebut. Penggunaan media pembelajaran kartu pintar ini cukup mudah dan praktis, guru atau pelatih maupun peserta didik dapat menggunakannya. Peserta didik yang dituju adalah anak usia dini yaitu anak usia 6-12 tahun. Diharapkan media ini dapat dikatakan layak dan efektif dalam penggunaan dalam proses pembelajaran.

## **C. Prosedur pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Menurut Sugiyono (2013: 297) Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah (1) Identifikasi Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Bahan,

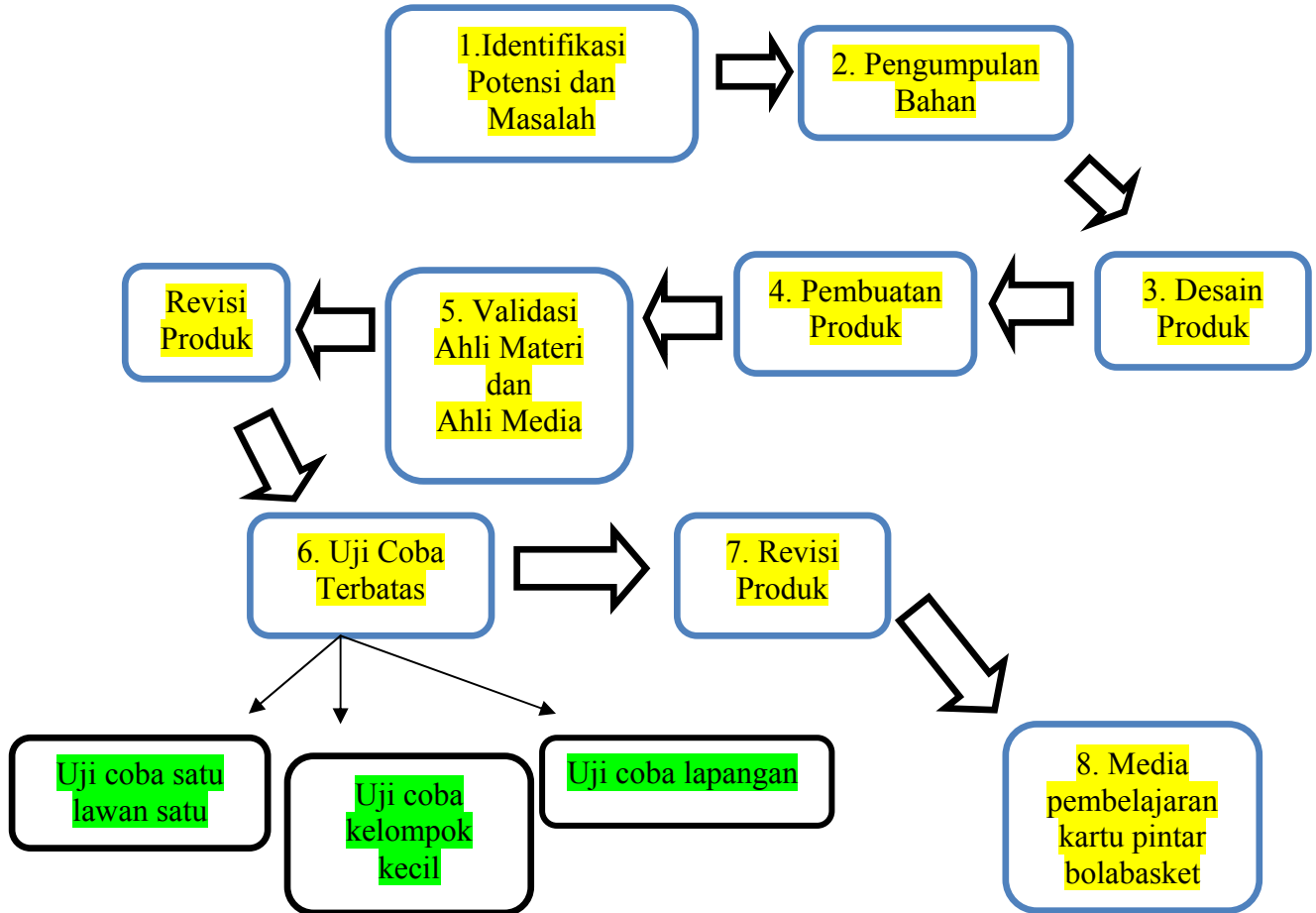
(3) Desain Produk, (4) Pembuatan Produk, (5) Validasi Produk, (6) Ujicoba Terbatas, (7) Revisi Produk.

Pada awal penelitian, peneliti melakukan identifikasi potensi dan masalah dari materi yang akan diteliti dan dinyatakan secara faktual. Setelah memperoleh potensi dan masalah seputar materi, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan produk yang dapat memecahkan masalah yang ada.

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam pengembangan ini hanya memilih beberapa langkah dikarenakan dalam penelitian ini sudah memiliki prototipe produk yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari identifikasi potensi dan masalah kemudian dilanjutkan ke tahap pengumpulan informasi, peneliti kemudian membuat rancangan dan desain produk yang berupa media pembelajaran kartu pintar bolabasket untuk anak usia dini. Sebelum diuji cobakan, produk harus *direview* terlebih dahulu dan harus melewati tahap validasi desain. Setelah produk dinyatakan valid dan reliabel, buku saku kemudian di uji coba secara terbatas namun jika ada revisi maka produk harus direvisi terlebih dahulu kemudian diuji cobakan

Berikut ini adalah diagram alur jalannya dan langkah-langkah dalam penelitian ini:



**Gambar 14. Model Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket**

#### **D. Metode Penelitian**

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013: 298) maka prosedur penelitian pengembangan ini dapat diringkas ke dalam tahap-tahap berikut ini:  
diringkas ke dalam tahap-tahap berikut ini:

### 1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dengan mencari referensi-referensi melalui berbagai macam sumber diantaranya adalah teknik dasar bola basket melalui buku dan internet dan melakukan pengamatan di klub bola basket Yuso DIY. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan penulis tentang materi yang akan dibahas dapat lebih bertambah dan mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi. Informasi yang didapatkan dari tahap ini kemudian dianalisis oleh penulis dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

### 2. Pengumpulan Informasi

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan informasi melalui beberapa cara diantaranya dengan melakukan *survey* dan studi lapangan di klub bola basket Yuso DIY untuk mengetahui faktor apa yang mendasari terjadinya masalah.

### 3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang *draft* desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan

desain produk. Penyusunan *draft* desain produk terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

a. Penyusunan Indikator Keberhasilan Desain

Tahap pertama adalah dengan menyusun indikator keberhasilan desain yang dilakukan oleh peneliti sendiri dengan menetapkan standar penilaian yang harus dicapai.

4. Pembuatan Kerangka Materi

Tahap yang kedua adalah membuat kerangka materi yang nantinya akan dibahas. Pada tahap ini peneliti menentukan pokok-pokok materi berdasarkan teknik-teknik dasar yang akan diajarkan atau dilatihkan kepada peserta didik. Setelah itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan. Pada tahapan ini peneliti juga mengumpulkan materi dengan melakukan kajian dan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui akses internet.

5. Penentuan Desain Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket

Tahap selanjutnya adalah menentukan desain media pembelajaran kartu pintar bola basket. Pembuatan desain ini meliputi desain kartu pintar, warna *background*, motif *background*, ukuran buku, jenis tulisan, warna tulisan dan tampilan buku. Proses pembuatan desain tersebut menggunakan *photoschape*, *photoshop CS6*, dan *corel draw*.

6. Penulisan Materi Buku Panduan Teknik Dasar Bola Basket

Tahap berikutnya adalah penulisan buku panduan teknik dasar bola basket. Penulisan materi disesuaikan dengan kebutuhan yang telah

ditentukan. Materi ditulis dengan penyajian yang menarik dan menggunakan bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk lebih mempermudah pembaca dalam memahami materi maka disajikan pula ilustrasi gambar. Ilustrasi gambar dibuat menggunakan *photoschape, photoshop CS6, dan corel draw*. Dalam penulisan materi buku panduan teknik dasar bola basket ini disertai pula pembuatan *cover* buku.

#### 7. Penentuan Desain Kotak Kemasan

Tahap berikutnya adalah pembuatan desain kotak kemasan untuk kartu pintar dan buku panduan media pembelajaran kartu pintar bola basket. Penentuan desain ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar ketika melihat gambar kotak kemasan peserta didik mempunyai rasa penasaran untuk mempelajarinya. Desain gambar ini dibuat menggunakan *photoschape, photoshop CS6, dan corel draw*.

#### 8. *Self Evaluation* Kelayakan Kartu, Buku dan Kotak Kemasan

*Self evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas dari kartu, buku panduan, dan kotak kemasan sebelum masuk ke tahap pencetakan buku, penilaian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh pembimbing.

#### 9. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk yang berupa kartu pintar bola basket, buku panduan dan kotak kemasan. Semua dicetak sesuai ukuran yang telah ditentukan yaitu panjang 10 cm dan lebar 8

cm. hasil cetakan buku saku ini menggunakan warna penuh (*full colour*).

#### 10. Validasi Produk

Setelah tahap penyusunan desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain dan materi mengenai produk media pembelajaran kartu pintar bola basket. Produk berupa media pembelajaran kartu pintar bola basket yang akan dikembangkan dilakukan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

##### a. Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari media pembelajaran kartu pintar bola basket, untuk mengetahui kualitas materi yang ada didalam media pembelajaran kartu pintar bola basket.

##### b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek desain kulit kartu, buku dan desain isi buku serta kotak kemasan.

#### 11. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik selanjutnya.

## 12. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Peneliti menggunakan 3 kali uji coba yaitu uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media pembelajaran kartu pintar bola basket yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran kartu pintar bola basket yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukan uji coba ini kualitas buku saku yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

### **E. Subyek uji coba**

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

1. Subyek uji coba ahli
  - a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen, pelatih atau pakar bola basket yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar dalam latihan bola basket yang dikemas dalam media

pembelajaran “kartu pintar berlatih bola basket” sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

b. Ahli media pembelajaran

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran.

2. Subyek uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan lapangan

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik klub Yuso Yogyakarta. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba satu lawan satu dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 4 peserta didik, tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 10 peserta didik, dan tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 20 peserta didik.

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2011:218) *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel atau subyek yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subyek.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Menurut Mardalis (2004: 67) menyatakan bahwa kuisisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan peneliti. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011:142).

Suharsimi Arikunto (1993:140) menyatakan, jenis-jenis angket menurut bentuknya dibagi menjadi empat, yaitu:

1. Angket pilihan ganda
2. Angket isian
3. *Check list*
4. Skala bertingkat (*rating scale*)

Kemudian membedakan cara memberikan respon menjadi dua, yaitu:

1. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaan.
2. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai.

## **G. Validasi Instrumen**

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 144) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat atau kesahihan suatu *instrument*. Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validitas *instrument* ditambahkan dengan menggunakan angket, dimana ahli materi dan ahli

media hanya mengisi sesuai dengan pertanyaan yang disediakan. Validasi instrumen untuk ahli materi dan ahli media dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian tentang materi yang akan diuji dan kriteria media pembelajaran. Setelah konsultasi dengan ahli dikarenakan bahasanya masih belum jelas dan kurang spesifik sehingga harus diperbaiki hingga item dapat dikatakan valid dan dapat digunakan.

#### **H. Reliabilitas Instrumen**

Reliabilitas mengacu kepada konsisten atau keterpercayaan hasil ukur yang mengandung makna kecermatan pengukuran (Saifuddin Anwar, 2008: 83). Sama halnya dengan Suharsimi Arikunto (2006: 178) mengatakan bahwa reliabilitas adalah tingkat keterandalan atau terpercayanya suatu instrumen. Setiap alat pengukuran seharusnya memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran relative konsisten dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas alat ukur tentang hasil pengembangan media pembelajaran kartu pintar bola basket untuk memperkenalkan teknik dasar bola basket untuk anak usia dini adalah dengan *Alpha cronbach*. Reliabilitas dianggap memuaskan apabila koefisiennya mencapai 0.900, namun demikian, terkadang suatu koefisien yang tidak setinggi itu masih bisa digunakan bersama-sama dengan skala lain dalam suatu perangkat pengukuran.

Setelah dilakukan uji reliabilitas menggunakan *SPSS 16.0 Version* diperoleh koefisien *Alpha cronbach*. Pada uji coba satu lawan satu diperoleh koefisien sebesar 0,834, uji coba kelompok kecil diperoleh koefisien sebesar 0,852 dan uji coba lapangan diperoleh koefisien sebesar 0,761.

Tujuan dilakukan uji validitas dan reliabilitas adalah untuk syarat mutlak dalam penelitian untuk mendapatkan data dari instrumen yang telah teruji dan mampu mengukur data yang hendak diukur.

#### **I. Teknik Analisis Data**

Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. Setelah data terkumpul, maka data tersebut diklarifikasi menjadi dua kelompok data, yaitu kualitatif dan kuantitatif Suharsimi Arikunto, (1996: 244). Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuesioner uji coba produk, pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif. Persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase. Sesudah sampai ke persentase lalu ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban “SANGAT TIDAK SETUJU”, “TIDAK SETUJU”, “SETUJU” dan “SANGAT SETUJU”.

Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan:  
P= Persentase

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam penelitian pengembangan ini digolongkan ke dalam empat dikategori kelayakan sebagai berikut:

**Tabel 1. Kategori Prosentase Kelayakan**

No	Skor dalam persentase (%)	Kategori kelayakan
1	0% - 25%	Tidak layak
2	26% - 50%	Kurang layak
3	51% - 75%	Cukup layak
4	76% - 100%	Layak

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penyajian Data**

##### **1. Studi Pendahuluan**

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan observasi, wawancara kepada responden (pelatih klub bola basket Yuso DIY), mencari buku-buku sebagai referensi, mencari hasil relevan sebagai acuan peneliti, mengambil foto-foto dari peserta didik untuk disatukan dalam produk yang akan dikembangkan. Dari penelitian pendahuluan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Pelatih menyatakan karakteristik peserta didik yang lebih menyukai model pembelajaran dengan permainan.
- b. Pelatih menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran supaya peserta didik dapat melakukan gerak dengan efektif dan efisien serta dapat memacu kreatifitas peserta didik.
- c. Pelatih menyatakan bahwa peserta didik lebih antusias pada waktu pembelajaran dengan memberikan permainan di dalamnya.
- d. Pelatih menyatakan perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memperjelas materi pembelajaran serta dapat memperlancar proses pembelajaran.

## 2. Validasi Ahli Tahap Pertama

Pengembangan media pembelajaran dan latihan kartu pintar bola basket ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu seorang ahli media pembelajaran dan ahli materi bola basket. Tinjauan ahli ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut:

### a. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Siswantoyo, M. Kes. yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.

Petunjuk permainan atau penggunaan sebaiknya diletakkan di halaman depan pada buku. Gerakan gambar dibuat dari awal sampai gerakan akhir dan diberi keterangan sesuai pada nomor gambar. Sudut pandang gambar akan lebih jelas jika diambil dari samping.

**Tabel 2. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Oleh Ahli Media**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan desain	42	60	70	Cukup Layak
Skor Total		42	60	70	Cukup Layak

## b. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Budi Aryanto, M.Pd yang memiliki keahlian di bidang kepelatihan cabang olahraga bola basket.

Penyempurnaan materi pada buku saku dan kartu pintar dibuat lebih sederhana dan *simple* sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik. Dibuat satu rangkaian dari gerakan awal sampai gerakan akhir dan diberi keterangan. Penambahan pengertian istilah-istilah dalam buku saku dan kartu pintar agar peserta didik tidak bingung dengan bahasa asing yang terdapat didalamnya.

**Tabel 3. Data Hasil Penilaian Materi Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Oleh Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan isi materi	29	48	60	Cukup Layak
Skor Total		29	48	60	Cukup Layak

Tahapan ini kartu pintar mengalami revisi tiga kali, setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada produk ketiga, kartu pintar bolabasket dinyatakan layak dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba di klub bola basket Yuso. Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

## **1) Segi Fisik**

### **a) Fisik Kartu**

- (1). Jenis kertas yang digunakan
- (2). Ukuran kartu
- (3). Ketebalan kartu

### **b) Fisik Buku Petunjuk Pelaksanaan**

- (1). Jenis kertas cover
- (2). Jenis kertas isi
- (3). Ukuran buku petunjuk pelaksanaan

### **c) Fisik Kotak Kartu**

- (1). Jenis kertas yang digunakan
- (2). Ukuran kotak kartu
- (3). Bentuk kotak kartu
- (4). Warna tulisan

## **2) Aspek Desain dan Warna Tulisan**

### **a) Kartu**

- (1). Ukuran tulisan
- (2). Jenis tulisan (*font*)
- (3). Warna tulisan

### **b) Buku Petunjuk Pelaksanaan**

- (1). Ukuran buku petunjuk pelaksanaan
- (2). Jenis tulisan (*font*) buku petunjuk pelaksanaan
- (3). Warna sampul buku petunjuk pelaksanaan

(4). Gambar buku petunjuk pelaksanaan

**c) Kotak Kartu**

(1). Warna kotak kartu

(2). Jenis tulisan (*font*)

(3). Tata letak tulisan dan gambar

**3) Aspek Penggunaan**

**a) Kartu**

(1). Menarik perhatian peserta didik

(2). Pembelajaran dan latihan lebih bervariasi

(3). Membantu meningkatkan motivasi peserta didik

**b) Buku Petunjuk Pelaksanaan**

(1). Membantu memperjelas materi

(2). Mempermudah mempelajari materi

Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian media pembelajaran pada umumnya. Kemudian kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

1. Apakah materi media pembelajaran “Kartu Pintar Belajar bola basket” sudah sesuai dengan teori dasar bola basket ?
2. Apakah materi yang disajikan media pembelajaran “Kartu Pintar Bola Basket” mudah dipahami oleh anak usia dini ?
3. Apakah materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik ?

4. Apakah materi yang disajikan dapat digunakan untuk memperkenalkan teknik dasar bola basket ?
5. Apakah ukuran kartu sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik ?
6. Apakah warna desain buku petunjuk sudah menarik ?
7. Apakah gambar teknik dasar bola basket dan permainan ular tangga sudah menarik ?
8. Apakah penampilan gambar depan dan belakang buku sudah menarik ?
9. Apakah penataan gambar pada kotak kemasan sudah menarik ?
10. Apakah pemilihan kertas untuk kotak kemasan sudah baik ?

### **3. Revisi Produk**

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media, serta berdasarkan penilaian dari peserta didik saat uji coba. Revisi dilakukan sebanyak dua kali, revisi pertama dilakukan setelah mendapatkan saran dari ahli materi dan ahli media. Revisi kedua dilakukan setelah mendapatkan penilaian dari peserta didik saat uji.

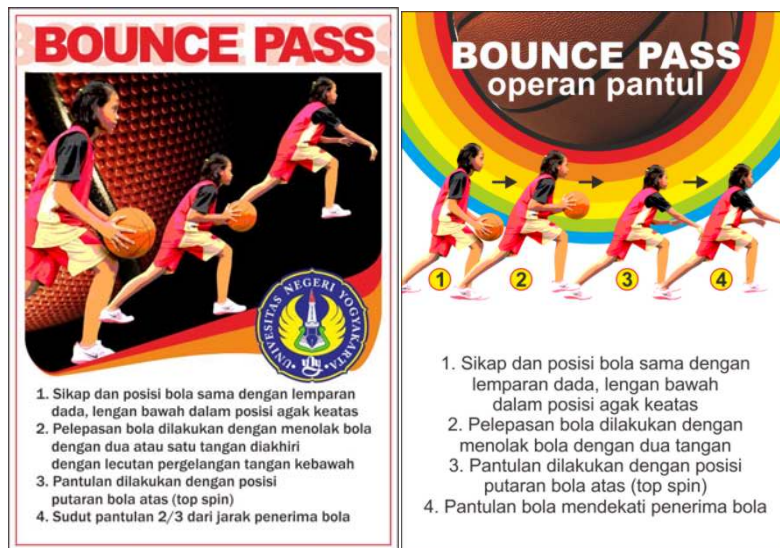
#### **a. Revisi Tahap Pertama**

##### **1) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Materi**

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa media pembelajaran kartu pintar bola basket divalidasi ke ahli materi. Hasil validasi yang berupa penilaian, saran dan kritikan terhadap materi yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman

dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

a) **Penyampaian Materi Lebih Diperjelas dan Dipersingkat.**



Sebelum revisi

Sesudah revisi

Gambar 15. Tampilan Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

b) **Rangkaian Gerakan Awal Sampai Gerakan Akhir**



Sebelum revisi

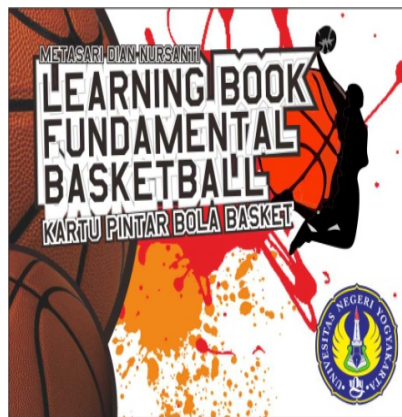
Sesudah revisi

Gambar 16. Tampilan Rangkaian Gerakan Awal Sampai Gerakan akhir

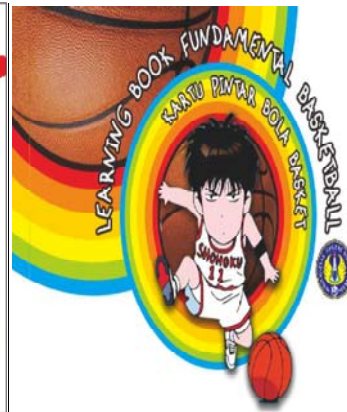
## 2) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

Revisi dilakukan setelah produk yang berupa buku saku pintar penilaian, saran dan kritikan terhadap kualitas media pada buku yang dikembangkan, akan dijadikan sebagai pedoman dalam melakukan revisi. Pada tahap revisi ini, perbaikan yang dilakukan yaitu pada hal-hal sebagai berikut:

### a) Mengubah desain cover buku depan



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 17. Tampilan Cover Depan Sebelum dan Sesudah Revisi

### b) Mengubah desain cover buku belakang



Sebelum revisi

### FBLB Fundamental of Basketball Learning Book

Buku ini menyajikan tentang teknik gerak dasar Bola Basket untuk anak usia 6-12 tahun. Melalui buku ini dapat melatih anak untuk belajar sambil bermain sehingga anak dapat termotivasi untuk belajar tentang teknik Bola Basket. Semoga buku ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan teknik gerak dasar Bola Basket kepada anak usia 6-12 tahun. Salam sukses untuk Raket Indonesia

Sesudah revisi  
Gambar 18. Tampilan Cover Belakang Sebelum dan Sesudah Revisi

c) Menyamakan desain tulisan teknik dasar pada kartu

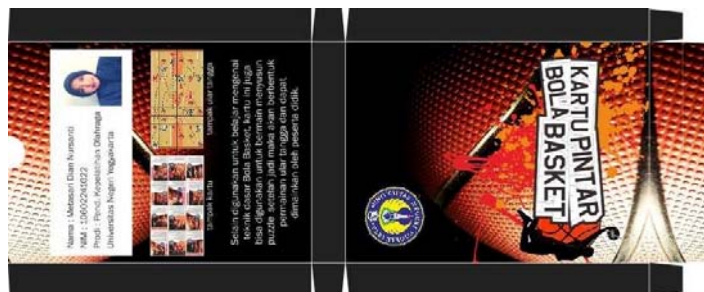


Sebelum revisi

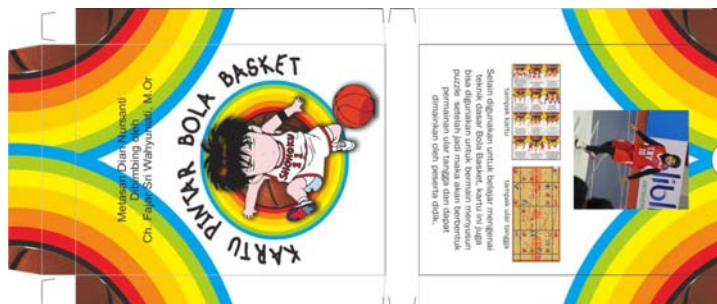
Sesudah revisi

Gambar 19. Tulisan Teknik Dasar Pada Kartu Sebelum dan Sesudah Revisi

d) Mengubah desain kotak kemasan depan dan belakang



Sebelum revisi



Sesudah revisi

Gambar 20. Tampilan Desain Kotak Kemasan Depan Belakang Sebelum dan Sesudah Revisi

e) Mengubah desain isi buku pintar bola basket



Sebelum revisi



Setelah revisi

Gambar 21. Tampilan Isi Buku Sebelum dan Sesudah Revisi

**B. Data Hasil Validasi Tahap Kedua**

**1. Data Hasil Evaluasi Produk oleh Ahli Materi Tahap Kedua**

**Tabel 4. Data Hasil Penilaian Materi Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket oleh Ahli Materi Tahap Kedua.**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Kelayakan Isi Materi	34	48	70	Cukup Layak
Skor Total		34	48	70	Cukup Layak

Pada validasi tahap kedua presentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 60% menjadi 70% dari skor maksimal.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli materi, pada tahap validasi kedua media pembelajaran kartu pintar bola basket yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “cukup layak”.

## 2. Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media Tahap Kedua

**Tabel 5. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket oleh Ahli Media Tahap Kedua.**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	65	80	81	Layak
Skor Total		65	80	81	Layak

Pada validasi tahap kedua presentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 70% menjadi 81% dari skor maksimal.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi kedua media pembelajaran kartu pintar bola basket yang dikembangkan dari aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “cukup layak”.

### 3. Hasil Produk Setelah Revisi

#### a. Kartu Pintar Bola Basket



Gambar 22. Tampilan Kartu Setelah Revisi Akhir

#### b. Buku Panduan





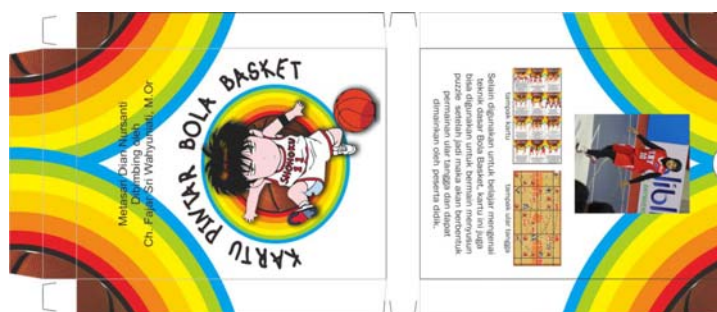
Gambar 23. Tampilan Buku Setelah Revisi Akhir

c. Cover Buku Depan Belakang



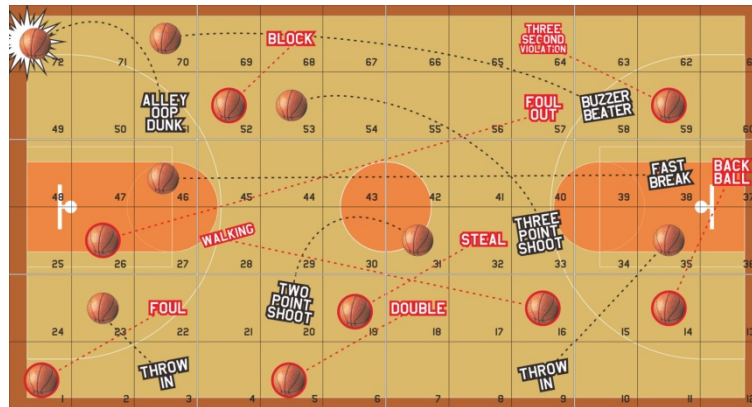
Gambar 24. Tampilan Cover Buku Depan Belakang Setelah Revisi Akhir

d. Tampilan Kotak Kemasan Depan Belakang



Gambar 25. Tampilan Kotak Kemasan Depan Belakang Setelah Revisi Akhir

### e. Tampilan Ulartangga Setelah Revisi



Gambar 26. Tampilan Desain Permainan Ulartangga Setelah Revisi Akhir

## 4. Uji Coba Produk

### a. Uji Coba satu lawan satu

#### 1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba satu lawan satu dilakukan kepada empat peserta didik di klub bola basket Yuso DIY. Uji coba satu lawan satu dilakukan dalam 1 sesi, setiap sesi dengan waktu 80 menit. Kondisi selama uji coba satu lawan satu secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan pembelajaran peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang diberikan. Terutama untuk anak kelas 5 SD sangat antusias dalam bertanya dan membantu teman-temannya pada saat

melakukan permainan. Penjelasan pembelajaran pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

- b) Kondisi penggunaan kartu pintar bola basket dalam pembelajaran peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu pintar bola basket yang dilengkapi dengan menyusun *puzzle* dan permainan ular tangga. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media.
- c) Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik mengisi angketnya, walaupun sesekali ada berapa peserta didik yang membaca pertanyaan dengan volume suara yang tinggi namun tidak mengganggu peserta didik lain bahkan membuat peserta didik lain lebih bersemangat.

## **2) Hasil Angket Uji Coba Satu Lawan Satu**

### **a) Segi Materi**

Segi materi yang dinilai dalam uji coba satu lawan satu disesuaikan dengan teknik dasar bola basket. Diharapkan media pembelajaran kartu pintar bola basket ini dapat bermanfaat dalam pembelajaran. Hasil penilaian uji coba perseorangan dari segi materi adalah:

- (1) Kesesuaian dengan materi teknik dasar bola basket yang diajarkan. Keempat peserta didik selaku subyek uji coba menilai bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran kartu pintar bola basket sudah sesuai dengan apa yang didapat, sehingga peserta didik hanya mengulang materi yang sudah diberikan dengan permainan yang menyenangkan.
- (2) Materi yang terdapat dalam media pembelajaran bola basket mudah dipahami oleh peserta didik, karena mereka dengan mudah langsung bisa mempermainkan kartu pintar bola basket beserta *puzzle* dan ular tangganya.
- (3) Media pembelajaran kartu pintar bolabasket sesuai untuk mengetahui teknik dasar bola basket. Media pembelajaran kartu pintar bola basket yang menyajikan bentuk-bentuk teknik dasar bola basket sangat sesuai bila dijadikan sumber belajar untuk mengenal teknik dasar bola basket untuk anak usia dini.
- (4) Media pembelajaran bola basket membuat peserta didik sangat antusias dalam memperagakan teknik dasar yang ada dalam kartu pintar bola basket.
- (5) Media pembelajaran kartu pintar bola basket memotivasi peserta didik memperagakan teknik dasar bola basket. Media pembelajaran kartu pintar bola basket dapat

membangkitkan motivasi peserta didik untuk memperagakan teknik dasar bola basket karena, terdorong keinginan peserta didik untuk segera memainkan kartu *puzzle* dan ular tangga.

**b) Desain Buku Pelaksanaan**

Buku pelaksanaan media pembelajaran pintar bola basket merupakan salah satu daya tarik tersendiri yang harus dibuat semenarik mungkin sehingga peserta didik merasa tertarik untuk menggunakannya. Penilaian utamanya adalah warna, gambar dan permainan yang digunakan sehingga terlihat menarik dan sesuai. Melalui tahapan uji validitas ahli, setelah dinyatakan layak oleh para ahli, kemudian diujikan secara satu lawan satu dengan subyek penelitian sebanyak 4 peserta didik.

Hasil penelitian uji coba satu lawan satu dari segi desain buku pelaksanaan sebagai berikut:

(1) Warna buku pelaksanaan sudah menarik

Buku pelaksanaan dan penjelasan yang dibuat dengan perpaduan warna dengan gambar yang kontras dan cocok. Disukai oleh peserta didik dan termotivasi untuk mempelajari buku pelaksanaan tersebut.

(2) Gambar buku pelaksanaan sudah menarik

Penggunaan gambar yang disesuaikan warna buku pelaksanaan disukai oleh peserta didik karena serasi dengan warna dan tulisan.

(3) Tampilan huruf pada buku pelaksanaan

Jenis huruf yang mudah dibaca dengan warna yang kontras dengan buku disukai oleh subyek uji coba.

(4) Ukuran buku pelaksanaan sudah sesuai

Ukuran buku pelaksanaan sudah sesuai dan sangat menarik bagi peserta didik.

(5) Penjelasan buku pelaksanaan mudah dipahami.

Penjelasan yang terdapat dalam buku pelaksanaan mudah dipahami oleh peserta didik.

**c) Desain kartu**

Desain kartu media pembelajaran ini sangatlah penting dalam membantu peserta didik dalam memahami materi yang ada. Ketepatan bentuk, ukuran, permainan, warna tulisan, gambar lapangan bola basket yang sesuai diharapkan dapat menarik peserta didik dalam pembelajaran teknik dasar bola basket. Segi desain kartu ini telah mengalami perbaikan dan pengembangan dari produk awalnya setelah melalui tahapan uji validitas ahli. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diujikan secara satu lawan satu dengan subyek penelitian sebanyak 4 peserta didik, dan hasilnya sebagai berikut:

- (1) Permainan menyusun kartu sudah menarik, karena subyek uji coba sangat menikmati dan sangat antusias dalam memainkan *puzzle* dan ular tangga pada kartu pintar bola basket.
- (2) Ukuran kartu sudah sesuai
- (3) Warna tulisan pada kartu sudah sesuai
- (4) Ukuran huruf pada kartu sudah sesuai
- (5) Gambar lapangan basket pada bagian belakang kartu sudah menarik

**d) Desain kotak kartu**

Desain kotak kartu juga penting dalam media pembelajaran kartu pintar bola basket, karena penampilan pertama dari desain kotak kartu ini yang akan menarik perhatian dan membuat penasaran peserta didik. Segi desain kotak kartu ini telah mengalami perbaikan dan pengembangan dari produk awalnya setelah melalui tahapan uji validitas ahli. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diujikan secara satu lawan satu dengan subyek penelitian sebanyak 4 peserta didik, dan hasilnya sebagai berikut:

- (1) Bentuk kotak kartu sudah menarik peserta didik
- (2) Ukuran kotak kartu sudah sesuai dengan kartu dan buku pelaksanaan
- (3) Warna kotak kartu sudah menarik perhatian peserta didik

(4) Tampilan kotak kartu membuat peserta didik penasaran

(5) Penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai dan bagus

e) Hasil Angket Uji Coba Satu Lawan Satu

Tabel 6. Hasil Angket Uji Coba Satu Lawan

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	64	80	80	Layak
2	Desain kartu	66	80	83	Layak
3	Desain buku petunjuk pelaksana	60	80	75	Cukup Layak
4	Desain kotak kartu	59	80	74	Cukup Layak
Skor Total		249	320	78	Layak

Hasil uji angket peserta didik klub bola basket Yuso DIY untuk anak usia dini mengenai media pembelajaran kartu pintar bola basket menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 80% yang dikategorikan layak untuk segi buku petunjuk pelaksanaan sebesar 83% yang dikategorikan layak, segi desain kartu sebesar 75% yang dikategorikan cukup layak dan untuk segi desain kotak kartu sebesar 74% yang dikategorikan cukup layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran kartu pintar menurut responden peserta didik usia dini sebesar 78% dikategorikan layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya.

### 3) Uji Coba Kelompok Kecil

#### a) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 10 peserta didik klub Yuso DIY. Uji coba kelompok kecil dilakukan dalam 2 sesi, setiap sesi dengan waktu 80 menit. Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- (1) Kondisi penjelasan pembelajaran peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang diberikan. Terutama untuk anak kelas 4 dan 5 SD sangat antusias dalam bertanya dan membantu teman-temannya pada saat melakukan permainan. Penjelasan pembelajaran pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
- (2) Kondisi penggunaan kartu pintar bola basket dalam pembelajaran peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu pintar bola basket yang dilengkapi dengan menyusun *puzzle* dan permainan ular tangga. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media.
- (3) Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik mengisi angketnya, walaupun sesekali ada berapa peserta didik

yang membaca pertanyaan dengan volume suara yang tinggi namun tidak mengganggu peserta didik lain bahkan membuat peserta didik lain lebih bersemangat.

**b) Hasil angket Uji Coba Kelompok Kecil**

**Tabel 7. Hasil Angket uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	166	200	83	Layak
2	Desain kartu	163	200	80	Layak
3	Desain buku petunjuk pelaksana	154	200	77	Layak
4	Desain kotak kartu	160	200	80	Layak
Skor Total		643	800	80	Layak

Hasil angket peserta didik usia dini mengenai media pembelajaran kartu pintar bola basket menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 83% yang dikategorikan layak, segi desain kartu sebesar 80% yang dikategorikan layak, untuk segi desain buku pelaksanaan sebesar 77% yang dikategorikan layak dan untuk segi desain kotak kartu sebesar 80% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran kartu pintar bolabasket menurut responden peserta didik usia 6-12 tahun sebesar 80% dikategorikan layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

#### 4) Uji Coba Lapangan

##### a) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 peserta didik Putra Bangsa Klaten kelas 4 dan 5 SD. Uji coba lapangan dilakukan dalam 2 sesi, waktu setiap sesi 80 menit. Kondisi selama uji coba lapangan secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kondisi penjelasan pembelajaran peserta didik tampak antusias, penasaran dan bertanya-tanya pada pelatih ketika diberikan penjelasan awal mengenai pembelajaran yang diberikan. Terutama untuk anak kelas 4 dan 5 SD sangat antusias dalam bertanya dan membantu teman-temannya pada saat melakukan permainan. Penjelasan pembelajaran pada sesi 1 sudah terbiasa dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
- 2) Kondisi penggunaan kartu pintar bola basket dalam pembelajaran peserta didik tampak konsentrasi, semangat dan kompak antar teman ketika melihat dan menggunakan media pembelajaran dan latihan kartu pintar bola basket yang dilengkapi dengan menyusun *puzzle* dan permainan ular tangga. Beberapa peserta didik bertanya mengenai materi yang belum jelas dan prosedur permainan media.
- 3) Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik

mengisi angketnya, walaupun sesekali ada berapa peserta didik yang membaca pertanyaan dengan volume suara yang tinggi namun tidak mengganggu peserta didik lain bahkan membuat peserta didik lain lebih bersemangat.

**b. Hasil Angket Uji Coba Lapangan**

**Tabel 8. Hasil Angket Uji Coba Lapangan**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase (%)	Kategori
1	Materi	363	400	90	Layak
2	Desain kartu	371	400	93	Layak
3	Desain buku petunjuk pelaksana	365	400	91	Layak
4	Desain kotak kartu	355	400	89	Layak
Skor Total		1454	1600	91	Layak

Hasil uji angket peserta didik putra bangsa klaten mengenai media pembelajaran kartu pintar bola basket menunjukkan penilaian tentang aspek materi sebesar 90% yang dikategorikan layak, untuk segi desain kartu sebesar 93% yang dikategorikan layak, segi desain buku pelaksanaan sebesar 91% yang dinyatakan layak , dan untuk segi kotak kartu sebesar 89% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran kartu pintar bola basket menurut responden peserta didik usia 6-12 tahun sebesar 91% dikategorikn layak.

### **C. Analisis Data**

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara cermat dan teliti dengan analisis data yang diperoleh ini menghasilkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan catatan dari ahli media dan ahli materi, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu pada materi lebih disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan gambar dibuat beberapa tahap agar memudahkan anak dalam melakukan gerakan.
2. Setelah dilakukan revisi dan uji coba satu lawan satu, maka diputuskan untuk tidak melakukan revisi dikarenakan tidak terdapat kekurangan dalam media pembelajaran kartu pintar bolabasket dan melanjutkan uji coba kelompok kecil terhadap 10 peserta didik klub bola basket Yuso DIY usia 6-12 tahun. Penyempurnaan gambar dan penjelasan pada buku dan kartu karena pada penjelasan dan gambar peserta didik masih kurang dapat memahami maksud yang ditujukan.
3. Setelah mempertimbangkan hasil uji coba satu lawan satu dan kelompok kecil, maka diputuskan untuk melakukan revisi buku dan kartu karena pada penjelasan dan gambar peserta didik masih kurang dapat memahami maksud yang ditujukan pada kartu pintar bola basket.
4. Berdasarkan uji coba lapangan serta akumulasi data uji coba satu lawan satu, serta uji coba kelompok kecil menunjukkan masih terdapat kekurangan, maka dilakukan revisi pada kekurangan tersebut yang merupakan produk akhir.

5. Berdasarkan tes uji coba satu lawan satu, kelompok kecil dan lapangan menunjukkan hasil tes dalam kategori layak.

Hasil data yang diperoleh diinterpretasikan menurut kategori yang telah ditentukan. Kategori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu untuk nilai 0-25% dikategorikan tidak layak, 26-50% dikategorikan kurang layak, 51-75% dikategorikan cukup layak, dan 76-100% dikategorikan layak.

#### **D. Pembahasan**

Pada awal pengembangan kartu pintar ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa kartu pintar untuk memperkenalkan teknik dasar bola basket bagi siswa-siswi Sekolah Dasar usia 6-12 tahun. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan bantuan *photoschape*, *photoshop CS6*, dan *corel draw*, setelah produk awal dihasilkan maka perlu dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diuji cobakan kepada siswa. Tahap evaluasi dilakukan pada ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba produk satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang dapat digunakan untuk revisi produk awal. Dalam proses validasi ahli materi ini peneliti menggunakan tiga tahap yaitu tahap I, tahap II dan tahap III. Data validasi

tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk yang kedua. Setelah selesai revisi yang kedua divalidasi lagi hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Setelah selesai validasi ahli materi, maka dengan segera validasi validasi ke ahli media. Dari ahli media didapat data, saran dan masukan untuk memperbaiki kualitas kartu pintar bola basket yang sedang dikembangkan. Dalam proses validasi media peneliti melalui tiga tahap yaitu tahap I, tahap II, dan tahap III Data validasi ahli media tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk kedua. Setelah selesai revisi yang kedua divalidasi lagi hingga produk siap digunakan untuk uji coba. Uji coba dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan siswa untuk media pembelajaran dalam belajar teknik dasar bola basket dan belajar dengan secara mandiri serta membantu guru atau pelatih dalam memberikan informasi kepada peserta didik khususnya belajar permainan bola basket.

Kualitas kartu pintar bolabasket ini termasuk dalam kriteria “Layak” pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Layak” dari kedua ahli baik itu ahli materi dan ahli media, serta dalam penilaian uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Siswa merasa senang dengan adanya produk ini karena mereka tertarik untuk belajar dan berharap produk ini dapat disebar luaskan untuk siswa lainnya. Permainan *puzzle* dan ulartangga pada media belajar ini untuk menarik motivasi peserta untuk belajar permainan bola basket. Cara melakukan

permainan *puzzle* dan ulartangga tergolong dalam permainan tingkat sedang sehingga peserta didik dapat bermain bersama teman-teman setelah melakukan atau belajar tentang teknik dasar bola basket.

Ada beberapa hal yang menurut pendapat siswa menjadi kelebihan produk ini. Diantaranya yaitu tampilan yang menarik, adanya permainan:

#### 1. Tepuk Kartu

- a. permainan kartu berpasangan
- b. bagi kartu secara rata
- c. kedua anak bersamaan menepukkan kartu
- d. lihat posisi jatuhnya kartu
- e. kartu posisi tampak belakang kalah
- f. kartu posisi tampak depan menang
- g. bagi yang kalah melakukan gerakan sesuai kartu yang dipegangnya

#### 2. Demonstrasi Kartu

- a. permainan kartu berkelompok
- b. bagi anak beberapa kelompok
- c. tiap kelompok terdiri dari 4-5 anak
- d. bagi kartu merata ke setiap kelompok
- e. anak mempelajari kartu tersebut secara berkelompok
- f. jika sudah siap demonstrasikan dan presentasikan gerakan sesuai kartu yang diterima

### 3. *Puzzle*

- a. permainan kartu bisa berpasangan atau mandiri
- b. kartu diacak secara merata, jika dimainkan berpasangan bagikan kartu secara merata
- c. pasang susunan kartu hingga membentuk ulartangga

### 4. Kelompok Warna

- a. bagi 5 kelompok, per-kelompok 4 orang
- b. acak kartu secara merata
- c. ambil kartu sesuai dengan warna kelompok bergantian

### 5. Permainan Ular Tangga

- a. satukan 12 kartu pintar bolabasket menjadi 1 permainan ulartangga
- b. semua siswa hompimpah untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu
- c. setiap siswa melempar dadu sesuai dengan urutannya, kemudian menjalankan pion sesuai hasil lemparan dadu, apabila dalam melempar keluar angka 6 maka siswa tersebut diperbolehkan melempar dadu lagi
- d. apabila jatuh pada tanda tulisan hitam maka pion siswa langsung naik sesuai garis hitam, apabila pion siswa tepat pada tulisan merah maka pion siswa turun mengikuti garis merah
- e. siswa yang selesai lebih dulu dinyatakan menang

Adanya petunjuk pelaksanaan, serta banyak jenis permainan yang dapat dimainkan. Sajian tersebut membuat kartu pintar bola basket menjadi menarik dan disenangi oleh siswa. Ketertarikan siswa terhadap

media pembelajaran bolabasket merupakan gejala yang dapat meningkatkan proses pembelajaran. Produk ini juga sangat memungkinkan siswa untuk termotifasi untuk belajar secara aktif dan mandiri karena produk ini mudah untuk digunakan.

Selain dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, adapun kelemahan dalam produk ini, diantaranya tingkat keaktifan siswa dalam permainan kurang baik, seharusnya untuk jenis permainan tepuk kartu, dan lempar kartu kedua siswa harus saling aktif, bukan hanya pasif, dan aktif. Ini dilakukan agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran teknik dasar bola basket.

Dengan adanya beberapa kelemahan tersebut, perhatian dan upaya pengembangan selanjutnya dapat dilakukan untuk memperoleh hasil produk yang lebih baik. kenyataan ini akan semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya.

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 65 % yang berarti bahwa materi yang ada dalam media pembelajaran dan latihan kartu pintar bolabasket ini cukup layak digunakan dalam pembelajaran di lapangan.

## 2. Pengujian kepada ahli media

Hasil uji angket yang dilakukan kepada ahli media menunjukkan tingkat kelayakan media sebesar 75,5% yang berarti media pembelajaran dan latihan kartu pintar bola basket ini layak digunakan dalam pembelajaran bolabasket dengan revisi yang disertakan yaitu pada segi tulisan dan gambar.

## 3. Pengujian kepada peserta didik

### a. Uji coba satu lawan satu

Hasil uji angket peserta didik klub bola basket Yuso DIY untuk anak usia dini mengenai media pembelajaran kartu pintar bolabasket menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 80% yang dikategorikan layak untuk segi buku petunjuk pelaksanaan sebesar 83% yang dikategorikan layak, segi desain kartu sebesar 75% yang dikategorikan cukup layak dan untuk segi desain kotak kartu sebesar 74% yang dikategorikan cukup layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran kartu pintar menurut responden peserta didik usia dini sebesar 78% dikategorikan layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diuji cobakan ke tahap berikutnya

### b. Uji coba kelompok kecil

Hasil angket peserta didik usia dini mengenai media pembelajaran kartu pintar bola basket menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 83% yang dikategorikan

layak, segi desain kartu sebesar 80% yang dikategorikan layak, untuk segi desain buku pelaksanaan sebesar 77% yang dikategorikan layak dan untuk segi desai kotak kartu sebesar 80% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran kartu pintar bola basket menurut responden peserta didik usia 6-12 tahun sebesar 80% dikategorikn layak yang dapat diartikan bahwa media tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

c. Uji coba lapangan

Hasil uji angket pesrta didik putra bangsa klaten mengenai media pembelajaran kartu pintar bola basket menunjukkan penilaian tentang aspek materi sebesar 90% yang dikategorikan layak, untuk segi desain kartu sebesar 93% yang dikategorikan layak, segi desain buku pelaksanaan sebesar 91% yang dinyatakan layak , dan untuk segi kotak kartu sebesar 89% yang dikategorikan layak. Total penilaian uji kelayakan media pembelajaran kartu pintar bola basket menurut responden peserta didik usia 6-12 tahun sebesar 91% dikategorikn layak.

#### **D. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Media**

Setelah melalui uji coba produk (satu lawan satu, kelompok kecil, lapangan) maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran kartu pintar bola basket.

1. Kelebihan media:

- a. Dapat lebih memotivasi peserta didik sehingga latihan menjadi semangat
- b. Mengasah kreativitas anak untuk dapat menyusun *puzzle* dan ulartangga
- c. Sangat menarik perhatian anak untuk berlatih sambil bermain.
- d. Lebih meringankan tugas pelatih dalam melatih.
- e. Anak jadi lebih aktif dalam proses latihan.

2. Kekurangan media:

- a. Kekurangan dalam media ini adalah gambar yang tidak bergerak yang terkadang membuat peserta didik masih harus bertanya-tanya untuk meminta bimbingan pelatih.
- b. Pengadaan kartu pintar bola basket masih relatif mahal dalam hal produksi media.

**E. Analisis Prespektif Media Pembelajaran**

Pengenalan teknik dasar bola basket untuk usia dini sebelum menggunakan media pembelajaran kartu pintar bola basket masih bersifat klasik cenderung membosankan bagi anak usia dini selama pembelajaran. Media pembelajaran kartu pintar bola basket di desain dengan konsep belajar sambil bermain sehingga diharapkan peserta didik tidak merasakan kebosanan dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar permainan bola basket.

Dari hasil analisis media pembelajaran kartu pintar bola basket selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa atau peserta didik:

- a. Peserta didik lebih termotivasi dan tidak mengalami kebosanan melalui permainan media pembelajaran kartu pintar bola basket, materi dasar bola basket lebih mudah dipahami, keinginan peserta didik untuk mendemonstrasikan gerakan teknik dasar bola basket dalam bentuk permainan dan keinginan untuk menyusun *puzzle* dan bermain ulartangga.
- b. Peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan kartu pintar bola basket dengan bentuk permainan yang sangat menarik bagi mereka.

2. Pelatih atau guru :

- a. Pelatih atau guru lebih efisien waktu dalam pelatihan, media ini di desain peserta didik dapat mempelajari bola basket secara mandiri dirumah.
- b. Pelatih atau guru lebih mudah mengelola peserta didik, dengan media ini pelatih atau guru lebih mudah untuk mengelola latihan dengan karakteristik anak yang aktif dan gemar bermain.

Pemanfaatan media pembelajaran kartu pintar bola basket dalam pengenalan teknik dasar bola basket usia dini masih mengalami hambatan. Gambar yang belum bergerak terkadang membuat siswa masih meminta

pelatih untuk dibimbing. Ke depannya media pembelajaran kartu pintar bola basket diharapkan dapat lebih disempurnakan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Media pembelajaran kartu pintar bolabasket yang telah dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media peningkatan pengetahuan tentang teknik dasar bola basket untuk anak usia dini (6-12 tahun) dengan prosedur (1) Identifikasi Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Bahan, (3) Desain Produk, (4) Pembuatan Produk, (5) Validasi Produk, (6) Uji coba Terbatas, (7) Revisi Produk. Selain itu ditinjau dari hasil penilaian media pembelajaran kartu pintar bola basket :

1. Secara keseluruhan, media pembelajaran kartu pintar bola basket dengan pokok bahasan materi (*dribbling, shooting, passing, ballhandling, pivot, crossover*) ini dikategorikan cukup layak digunakan dalam pembelajaran bolabasket untuk usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 65%. Secara keseluruhan dari ahli media dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran bola basket untuk anak usia dini dengan tingkat kelayakan sebesar 75,5%.
2. Berdasarkan uji coba lapangan, kelayakan dari media pembelajaran kartu pintar bolabasket untuk peserta didik usia 6-12 tahun meliputi:
  - a. Segi materi sebesar 90%
  - b. Segi desain kartu 93%
  - c. Segi desain buku pelaksanaan 91%
  - d. Segi desain kotak kartu 89%

Secara keseluruhan media pembelajaran kartu pintar bolabasket ini layak digunakan dalam pengenalan kartu pintar bolabasket untuk usia dini setelah melalui beberapa tahap uji coba. Penelitian pengembangan ini sudah tercapai untuk digunakan oleh guru atau pelatih dalam mengajarkan teknik dasar bola basket kepada peserta didik.

## **B. Implikasi**

Pada penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Semakin bervariasinya pembelajaran bolabasket khususnya pembinaan untuk usia dini
2. Sebagai motivasi pelatih untuk menghasilkan media-media pelatihan, guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam proses pembelajaran dan pelatihan.
3. Sebagai media promosi pengenalan dan pengembangan bola basket.
4. Memudahkan guru atau pelatih dalam memberikan informasi kepada peserta didik.

## **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas pada dua tempat latihan, dikarenakan keterbatasan waktu, peserta didik dan biaya penelitian.
2. Gambar yang dihasilkan tidak bergerak, hanya terdapat potongan-potongan gerakan.

3. Kemasan kartu kurang tebal dan mudah rusak saat terkena air, karena keterbatasan biaya penelitian.
4. Peneliti memakai uji coba *one shoot* bukan uji coba awal.

#### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan bahwa media pembelajaran kartu pintar bola basket dengan pokok materi teknik dasar bola basket (*dribbling, shooting, passing, ballhandling, pivot, crossover*) untuk usia dini sudah layak dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi bola basket, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi pelatih atau guru bolabasket yang mengacu pada pembinaan anak usia dini, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran kartu pintar bola basket sebagai variasi dalam penyampaian materi dalam bentuk permainan dan mengatasi kejenuhan atau rasa bosan peserta didik.
2. Bagi peserta didik, agar lebih berfikir kreatif dalam menggunakan permainan kartu pintar bola basket, agar memanfaatkan media pembelajaran bola basket untuk memudahkan bermain bola basket.
3. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan latihan dengan melakukan penelitian-penelitian terhadap media pembelajaran kartu pintar bola basket dan membuat media pembelajaran yang lebih bervariasi.
4. Bagi mahasiswa pendidikan kepelatihan olahraga, jangan ragu untuk menganbil judul skripsi tentang pengembangan media. Suatu media layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana mengemasnya atau

mengembangkannya dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

## Daftar Pustaka

- Arsyad, Ashar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bompa, Tudor. O. (1990). *Theory and Methodology of Training*. Toronto: Mozaic Press.
- Djoko pekik Irianto. (2002). "Dasar Keplatihan". Yogyakarta. FIK.UNY.
- Endang Rini Sukamti. (2007). "Diktat Perkembangan Motorik Yogyakarta. FIK. UNY.
- Farittodi Barri Arrohhim. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Stempel "Si Cerdas" (Silat Ceria dan Tangkas) Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Pencak Silat Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi. FIK UNY.
- Harmoko. (1990). *Pedoman Pelatih Bolabasket Modern*. Jakarta: Perbasi.
- [Http://paud.unnes.ac.id/v3/download/BUKU\\_AJAR\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://paud.unnes.ac.id/v3/download/BUKU_AJAR_MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf). (diakses pada tanggal 14 Januari 2014 pukul 20.00).
- Irawan Andri (2012). *Modul My Coacing Clinic*. Jakarta: My Futsal
- Kosasih, Danny. (2008). *Fundamental Bolabasket First Step to Win*. Semarang: CV. Elwas Offset.
- Mawarsih, Agnes. (2013). *Media Pembelajaran dan Latihan Kartu Cerdas Taekwondo Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Taekwondo Untuk Anak Usia Dini*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Marilia, Arifanti. (2012). *Perbandingan Tingkat Ketrampilan Dasar Bermain bolabasket Siswa Putra Menggunakan Aahperd Basketball Test dan Test STO yang Mengikuti Ekstrakulikuler di SMK Negeri 1 Bantul*. Skripsi (Tidak diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Mochammad Moeslim. (2000). *Pedoman Mengajar Olahraga Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Bandung.

- Sanafiah Faizal. (1981). *Dasar dan Teknik Menyusun Angket*. Surabaya : P3T IKIP. Rajawali Pers.
- Sarwiko, Dwi. (2007). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Director MX*. Jurnal IPTEK. Hlm. 1-12.
- Siswantoyo, dkk. (2012). *Pengembangan Media Kartu Cerdas Olahraga One Pack Smart Card Untuk Usia Dini*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sugianto. (2011). *Karakteristik Anak SD*. Diakses pada tanggal 24 Desember 2013, Jam 15.00 WIB.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto. (2010). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sumiyarsono, Dedy. (2002). *Ketrampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Tim Penyusun. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wayan, I., Santyasa. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Penelitian. UPG.

Lampiran 1.

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Usia Dini

Materi : Teknik Gerak Dasar Bola Basket

**Identitas Ahli Materi**

Nama : Budi Aryanto, M.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

**Petunjuk Penilaian Instrumen :**

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:
  - 1 : Sangat tidak setuju/ Sangat tidak layak
  - 2 : Tidak Sesuai / Tidak Layak
  - 3 : Sesuai/ Layak
  - 4 : 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				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Materi media pembelajaran "Kartu Pintar Belajar Bolabasket" sudah sesuai dengan teori dasar Bolabasket.			✓		
2.	Materi yang disajikan media pembelajaran "Kartu Pintar Bola Basket" mudah dipahami oleh anak usia 6-12 tahun.		✓			
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak usia 6-12 tahun.		✓			
4.	Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teknik gerak dasar bola basket.				✓	
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik.			✓		
6.	Penulisan nama teknik sudah sesuai dengan teori teknik gerak dasar bola basket.				✓	
7.	Kata-kata dan bahasa yang digunakan tidak praktis sehingga sulit dipahami oleh anak-anak usia 6-12 tahun.			✓		
8.	Materi yang disajikan belum bisa digunakan untuk memperkenalkan teknik gerak dasar bola basket.			✓		
9.	Materi yang disajikan kurang optimal dalam memperkenalkan teknik gerak dasar bola basket kepada peserta didik.		✓			
10.	Gambar yang disajikan kurang bisa dipahami oleh anak-anak usia 6-12 tahun.			✓		
11.	Gambar yang disajikan belum sesuai dengan teknik gerak dasar bola basket.	✓				
12.	Penggunaan nama teknik gerak dasar bola basket belum sesuai dengan teori teknik gerak dasar bola basket.	✓				

85  
23  
8  
311

**Pertanyaan :**

1. Apakah media pembelajaran "Kartu Pintar Bola Basket" ini sudah layak disebut media atau sumber belajar sambil bermain bagi anak usia 6-12 Tahun ?

Jawaban :

Belum bisa karena harus di revisi dahulu  
agar cocok digunakan untuk anak usia 6-12 ths.

2. Apakah media pembelajaran "Kartu Pintar Bola Basket" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi ?

Jawaban :

Belum, harus di revisi dulu

**Komentar atau Saran**

1. Gambar di buat dgn tanda - tanda tertentu agar lebih jelas.
2. Gambar di buat relatif lebih besar dan berurut 1, 2, dan 3.
3. Bahasa di sederhanakan.

Yogyakarta, 19 Desember 2013

Ahli Materi



Budi Aryanto, M.Pd

NIP. 19690215200121001

**INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Usia Dini

Materi : Teknik Gerak Dasar Bola Basket

**Identitas Ahli Materi**

Nama : Budi Aryanto, M.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

**Petunjuk Penilaian Instrumen :**

1. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
2. Jika perlu berilah komentar, pendapat atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian:

**1 : Sangat tidak setuju/ Sangat tidak layak**

**2 : Tidak Sesuai / Tidak Layak**

**3 : Sesuai/ Layak**

**4 : Sangat sesuai/ Sangat layak**

30

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

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Materi media pembelajaran "Kartu Pintar Belajar Bolabasket" sudah sesuai dengan teori dasar Bolabasket.				✓	
2.	Materi yang disajikan media pembelajaran "Kartu Pintar Bola Basket" mudah dipahami oleh anak usia 6-12 tahun.			✓		
3.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak usia 6-12 tahun.			✓		
4.	Gambar yang disajikan sudah benar sesuai dengan teknik gerak dasar bola basket.			✓		
5.	Materi yang disajikan memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran peserta didik.				✓	
6.	Penulisan nama teknik sudah sesuai dengan teori teknik gerak dasar bola basket.				✓	
7.	Kata-kata dan bahasa yang digunakan tidak praktis sehingga sulit dipahami oleh anak-anak usia 6-12 tahun.		✓			
8.	Materi yang disajikan belum bisa digunakan untuk memperkenalkan teknik gerak dasar bola basket.		✓			
9.	Materi yang disajikan kurang optimal dalam memperkenalkan teknik gerak dasar bola basket kepada peserta didik.		✓			
10.	Gambar yang disajikan kurang bisa dipahami oleh anak-anak usia 6-12 tahun.		✓			
11.	Gambar yang disajikan belum sesuai dengan teknik gerak dasar bola basket.	✓				
12.	Penggunaan nama teknik gerak dasar bola basket belum sesuai dengan teori teknik gerak dasar bola basket.				✓	

9  
18  
6  
v

**Pertanyaan :**

1. Apakah media pembelajaran “Kartu Pintar Bola Basket” ini sudah layak disebut media atau sumber belajar sambil bermain bagi anak usia 6-12 Tahun ?

Jawaban :

Sudah layak meskipun masih bisa dikembangkan lebih layak lagi.

2. Apakah media pembelajaran “Kartu Pintar Bola Basket” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi ?

Jawaban :

Sudah layak di uji. Cobakan

**Komentar atau Saran**

Perlu di uji. Cobakan di lapangan untuk melihat kesesuaian media ini di masyarakat.

**Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan :

1. Layak digunakan / uji coba lapangan tanpa revisi  
 2. Layak untuk digunakan / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
 3. Tidak layak untuk digunakan/ uji coba

Yogyakarta, 10 Januari 2014

Ahli Materi



Budi Aryanto, M.Pd

NIP. 196902152000121001

Catatan

Kenapa pertanyaan ke ahli ke-1 berangus (-) ? tujuannya apa ?

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

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Permainan menyusun kartu sudah menarik untuk anak-anak usia 6-12 tahun.			✓		
2.	Warna tulisan pada kartu sudah sesuai dan sudah menarik.			✓		sesuai & dipisah menarik
3.	Ukuran kartu sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik.			✓		
4.	Ukuran huruf pada kartu sudah sesuai.				✓	
5.	Gambar teknik gerak dasar Bola Basket dan permainan ular tangga sudah menarik.			✓		
6.	Penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku mudah dipahami.			✓		
7.	Ukuran buku petunjuk sudah sesuai.			✓		
8.	Penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah sesuai dan menarik.			✓		
9.	Warna desain buku petunjuk sudah menarik.			✓		
10.	Tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik.			✓		
11.	Penggunaan jenis kertas kotak kartu sudah sesuai.		✓			
12.	Warna pada kotak kartu sudah menarik.			✓		
13.	Ukuran kotak kartu dan huruf sudah sesuai.			✓		
14.	Tampilan kotak menarik.			✓		
15.	Penampilan gambar pada depan dan belakang kartu sudah menarik.				✓	
<del>16.</del>	<del>Permainan menyusun kartu kurang menarik untuk anak-anak usia 6-12 tahun.</del>			✓		
<del>17.</del>	<del>Warna tulisan pada kartu kurang sesuai dan kurang menarik.</del>			✓		
<del>18.</del>	<del>Ukuran kartu belum sesuai sehingga masih sulit untuk dimainkan peserta didik.</del>		✓			

layak

19.	Ukuran huruf pada kartu belum sesuai.				
20.	Gambar teknik gerak dasar Bola Basket dan permainan ular tangga kurang menarik.		✓		
21.	Penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku sulit dipahami.		✓		
22.	Ukuran buku petunjuk belum sesuai.		✓		
23.	Penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk belum sesuai dan kurang menarik.		✓		
24.	Warna desain buku petunjuk sudah menarik.			✓	
25.	Tampilan huruf buku petunjuk kurang menarik.		✓		
26.	Penggunaan jenis kertas kotak kartu belum sesuai.		✓		
27.	Warna pada kotak kartu kurang menarik.		✓		
28.	Ukuran kotak kartu dan huruf belum sesuai.		✓		
29.	Tampilan kotak kartu kurang menarik sehingga terkesan masih biasa.		✓		
30.	Penampilan gambar pada depan dan belakang kartu kurang menarik.		✓		

**Pertanyaan :**

1. Apakah media pembelajaran "Kartu Pintar Bola Basket" ini sudah layak disebut media ~~atau~~ <sup>369</sup> sumber belajar sambil bermain bagi anak usia 6-12 Tahun ?

Jawaban :

Ya! catk: & revisi gambar

2. Apakah media pembelajaran "Kartu Pintar Bola Basket" ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi ?

Jawaban :

Perlu Revisi

**Komentar atau Saran**

- ✓ - Petunjuk permainan / penggunaan selengkapnya  
ditaruh di awal.
- gambar dsb no 1 2 3. tetapi petunjuk  
no 1 2 3 4 ... bgm? hanya sesuai
- ✓ - Sifat pada gambar ring yang pay (di samping letak julus tetapi  
foto nya dari depan)
- Penomoran & ulas tugas - sangat membingungkan  
mencari puzzle nya (tapi ada komentar)

Yogyakarta, 17 Jan 2014

Validator



Dr. Siswantoyo, M.Kes.  
NIP. 19720310 199903 1 002

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

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian				Keterangan
		1	2	3	4	
<b>A.</b>	<b>Desain Kartu</b>					
1	Permainan menyusun kartu sudah menarik untuk anak-anak usia 6-12 tahun.			✓		
2	Warna tulisan pada kartu sudah menarik.			✓		
3	Ukuran kartu sudah sesuai sehingga mudah untuk dimainkan peserta didik.			✓		
4	Ukuran huruf pada kartu sudah sesuai.				✓	
5	Gambar teknik gerak dasar Bola Basket dan permainan ular tangga sudah menarik.				✓	
6	Penampilan gambar depan dan belakang kartu sudah menarik.				✓	
<b>B</b>	<b>DESAIN BUKU</b>					
7	Penjelasan petunjuk pelaksanaan dalam buku mudah dipahami.			✓		
8	Ukuran buku petunjuk sudah sesuai.			✓		
9	Penataan gambar dan tulisan pada cover buku petunjuk sudah menarik.			✓		
10	Tampilan huruf buku petunjuk sudah menarik.			✓		
11	Warna desain buku petunjuk sudah menarik.			✓		
12	Penampilan gambar depan dan belakang buku sudah menarik.			✓	✓	
13	Pemilihan kertas untuk buku sudah baik			✓		
<b>C</b>	<b>DESAIN KOTAK KARTU</b>					
14	Tampilan kotak menarik.			✓		
15	Tulisan pada kotak kemasan sudah menarik.			✓		
16	Warna desain pada kotak kemasan sudah menarik.			✓		
17	Penataan gambar pada kotak kemasan sudah menarik.			✓		

18	Ukuran kotak kartu dan huruf sudah baik.			✓	
19	Penampilan gambar depan dan belakang kotak kemasan sudah menarik.			✓	
20	Pemilihan kertas untuk kotak kemasan sudah baik			✓	

**Pertanyaan :**

1. Apakah media pembelajaran “Kartu Pintar Bola Basket” ini sudah layak ~~disebut~~ *digunakan* ~~media~~ sebagai sumber belajar ~~sambil bermain~~ bagi anak usia 6-12 Tahun ?

Jawaban :

.....*Ya*.....  
 .....  
 .....

2. Apakah media pembelajaran “Kartu Pintar Bola Basket” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi ?

Jawaban :

.....*Ya*.....  
 .....  
 .....

*Jayakarta,*  
*1 februari 2014*

Validator



Dr. Siswantoyo, M.Kes.  
 NIP. 19720310 199903 1 002

**PERNYATAAN JUDGEMENT**

Setelah membaca instrumen dari penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Usia Dini**” yang disusun oleh:

Nama : Metasari Dian Nursanti  
NIM : 10602241022  
Program Studi : Pendidikan Keperawatan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan – Universitas Negeri Yogyakarta  
Dengan ini saya :  
Nama : Budi Aryanto, M.Pd  
NIP : 196902152000121001  
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Keperawatan

Menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta, 10 Januari 2014

Validator



Budi Aryanto, M.Pd  
NIP. 196902152000121001

**PERNYATAAN JUDGEMENT**

Setelah membaca instrumen dari penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Usia Dini**” yang disusun oleh:

Nama : Metasari Dian Nursanti  
NIM : 10602241022  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan – Universitas Negeri Yogyakarta  
Dengan ini saya :  
Nama : Dr. Siswantoyo, M.Kes.  
NIP : 19720310 199903 1 002  
Jabatan : Dosen/ Staf Pengajar FIK UNY

Menyatakan bahwa instrumen tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan:

*lakukan pembenahan sesuai dg  
masukan dan cara pd form  
sebelumnya.*

Yogyakarta, 12 Februari 2014

Validator



Dr. Siswantoyo, M.Kes.  
NIP. 19720310 199903 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 574/UN.34.16/PP/2013 2 November 2013  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian  
Yth. : Pengelola Club bola Basket  
Yuso, Sleman

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Metasari Dian Nursanti  
NIM : 10602241022  
Jurusan : PKO

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 4 November 2013 s.d. 8 November 2013  
Tempat/obyek : Club Bola Basket Yuso Sleman  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket Untuk Anak Usia Dini.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan  
  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :  
1. Kajur. PKO  
2. Pembimbing TAS  
3. Mahasiswa ybs.



PERKUMPULAN BOLABASKET  
**YUWANA SARANA OLAH RAGA**  
**(YUSO)**  
**YOGYAKARTA**

SEKRETARIAT : Jl. Kalisahak No. 26 Balapan Yogyakarta Telp. 085648230561

Nomor : 025/YUSO JOG/XI/2013

3 November 2013

Kepada :  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
di Yogyakarta

**Perihal : Ijin Melakukan Penelitian**

Salam Olahraga,

Menanggapi surat dari Dekan FIK UNY nomor 574/UN.34.16/PP/2013 tanggal 2 November 2013 perihal Permohonan Ijin Penelitian, dengan ini kami memberikan ijin kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama Mahasiswa : Metasari Dian Nursanti  
Nomor Mahasiswa : 10602241022  
Program Studi : S-1 Pendidikan Keperawatan Olahraga (PKO)

Untuk melakukan penelitian :

Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Bola Basket dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Bola Basket untuk Anak Usia Dini"  
Tempat / Obyek : Sport Hall Kridosono  
Waktu : 4 – 8 November 2013

Demikian agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.



### LAMPIRAN 3.

#### SESI LATIHAN UJI COBA SATU LAWAN SATU

<b>Cabang Olahraga : Bola Basket</b> <b>Hari/Tanggal : Jumat, 27 Desember 2013</b> <b>Waktu : 15.00 – 17.40</b> <b>Jumlah Anak Latih : 4</b>				<b>No. Urut Sesi Latihan : 1</b>	
<b>Sasaran :</b> <b>1. Perkenalan</b> <b>2. Penjelasan cara menggunakan kartu dan permainan ulartangga</b> <b>3. Melatih kemandirian siswa</b>		<b>Perlengkapan :</b> <b>1. Alat tulis (Bolpoin)</b> <b>2. 1 paket kartu pintar bolabasket</b>			
No.	Materi latihan	Dosis	Keterangan		
1.	a. Perkenalan dengan peserta didik	5 mnt	Usahakan semua mengerti cara dan tujuan menggunakan kartu pintar bolabasket ini		
2.	a. Menjelaskan cara menggunakan kartu pintar	10 menit	Memberikan penjelasan cara belajar menggunakan kartu pintar bolabasket dan mengarahkan cara belajar mandiri menggunakan kartu tersebut dengan cara mempraktekan dengan contoh 1 peserta didik.		
	b. Menjelaskan cara bermain belajar sambil bermain	10 menit	Dengan adanya permainan dalam media pembelajaran kartu pintar bolabasket ini peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain dengan memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga supaya peserta didik tambah termotivasi untuk belajar bolabasket		
3.	a. Mempraktekan permainan <i>puzzle</i> dan ulartangga	35 menit	Peserta didik mempraktekan cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga bersama sampai menemukan siapa yang menjadi pemenang, peserta didik sangat antusias.		
4.	a. Mengisi angket ujicoba	15 menit	Setelah permainan selesai peserta didik harus mengisi angket yang disediakan oleh peneliti, sebelum mengerjakan angket, peneliti memberikan penjelasan cara mengerjakan angket tersebut		
5.	b. Penutup	5 menit	Sebelum sesi latihan ujicoba diakhiri, peneliti mengucapkan terimakasih dan memberikan pesan-pesan kepada peserta didik, dan berdoa bersama.		

**SESI LATIHAN UJI COBA KELOMPOK KECIL**

<b>Cabang Olahraga : Bola Basket</b> <b>Hari/Tanggal : 3 Januari 2014</b> <b>Waktu : 12.00 – 14.40</b> <b>Jumlah Anak Latih : 5</b>		<b>No. Urut Sesi Latihan : 1</b>	
<b>Sasaran :</b> 1. Perkenalan 2. Penjelasan cara menggunakan kartu dan permainan ulartangga 3. Melatih kemandirian siswa		<b>Perlengkapan :</b> 1. Alat tulis (Bolpoin) 2. 1 paket kartu pintar bolabasket	
No.	Materi latihan	Dosis	Keterangan
1.	a. Perkenalan dengan peserta didik	5 mnt	Usahakan semua mengerti cara dan tujuan menggunakan kartu pintar bolabasket ini
	b. Menjelaskan cara menggunakan kartu pintar	10 menit	Memberikan penjelasan cara belajar menggunakan kartu pintar bolabasket dan mengarahkan cara belajar mandiri menggunakan kartu tersebut dengan cara mempraktekan dengan contoh 1 peserta didik.
2.	a. Menjelaskan cara bermain belajar sambil bermain	10 menit	Dengan adanya permainan dalam media pembelajaran kartu pintar bolabasket ini peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain dengan memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga supaya peserta didik lebih termotivasi untuk belajar bolabasket
3.	a. Mempraktekan permainan <i>puzzle</i> dan ulartangga	35 menit	Peserta didik mempraktekan cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga bersama sampai menemukan siapa yang menjadi pemenang, peserta didik sangat antusias.
4.	a. Mengisi angket ujicoba	15 menit	Setelah permainan selesai peserta didik harus mengisi angket yang disediakan oleh peneliti, sebelum mengerjakan angket, peneliti memberikan penjelasan cara mengerjakan angket tersebut
5.	a. Penutup	5 menit	Sebelum sesi latihan ujicoba diakhiri, peneliti mengucapkan terimakasih dan memberikan pesan-pesan kepada peserta didik, dan berdoa bersama.

**SESI LATIHAN UJI COBA KELOMPOK KECIL**

<b>Cabang Olahraga : Bola Basket</b> <b>Hari/Tanggal : 3 Januari 2014</b> <b>Waktu : 15.00-17.40</b> <b>Jumlah Anak Latih : 10</b>		<b>No. Urut Sesi Latihan : 2</b>	
<b>Sasaran :</b> 1. Perkenalan 2. Penjelasan cara menggunakan kartu dan permainan ulartangga 3. Melatih kemandirian siswa		<b>Perlengkapan :</b> 1. Alat tulis (Bolpoin) 2. 1 paket kartu pintar bolabasket	
No.	Materi latihan	Dosis	Keterangan
1.	a. Perkenalan dengan peserta didik	5 mnt	Usahakan semua mengerti cara dan tujuan menggunakan kartu pintar bolabasket ini
	b. Menjelaskan cara menggunakan kartu pintar	10 menit	Memberikan penjelasan cara belajar menggunakan kartu pintar bolabasket dan mengarahkan cara belajar mandiri menggunakan kartu tersebut dengan cara mempraktekan dengan contoh 1 peserta didik.
2.	a. Menjelaskan cara bermain belajar sambil bermain	10 menit	Dengan adanya permainan dalam media pembelajaran kartu pintar bolabasket ini peneliti memberikan penjelasan tetang cara bermain dengan memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga supaya peserta didik tembih termotivasi untuk belajar bolabasket
3.	a. Mempraktekan permainan <i>puzzle</i> dan ulartangga	35 menit	Peserta didik mempraktekan cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga bersama sampai menemukan siapa yang menjadi pemenang, peserta didik sangat antusias.
4.	a. Mengisi angket ujicoba	15 menit	Setelah permainan seleseai peserta didik harus mengisi angket yang disediakan oleh peneliti, sebelum mengerjakan angket, peneliti memberikan penjelasan cara mengerjakan angket tersebut
5.	a. Penutup	5 menit	Sebelum sesi latihan ujicoba diakhiri, peneliti mengucapkan terimakasih dan memberikan pesan-pesan kepada peserta didik, dan berdoa bersama.

**SESI LATIHAN UJI COBA LAPANGAN**

<b>Cabang Olahraga : Bola Basket</b> <b>Hari/Tanggal : 21 Januari 2014</b> <b>Waktu : 10.00-12.40</b> <b>Jumlah Anak Latih : 10</b>		<b>No. Urut Sesi Latihan : 1</b>	
<b>Sasaran :</b> <b>1. Perkenalan</b> <b>2. Penjelasan cara menggunakan kartu dan permainan ulartangga</b> <b>3. Melatih kemandirian siswa</b>		<b>Perlengkapan :</b> <b>1. Alat tulis (Bolpoin)</b> <b>2. 1 paket kartu pintar bolabasket</b>	
No.	Materi latihan	Dosis	Keterangan
1.	a. Perkenalan dengan peserta didik	5 mnt	Usahakan semua mengerti cara dan tujuan menggunakan kartu pintar bolabasket ini
	b. Menjelaskan cara menggunakan kartu pintar	10 menit	Memberikan penjelasan cara belajar menggunakan kartu pintar bolabasket dan mengarahkan cara belajar mandiri menggunakan kartu tersebut dengan cara mempraktekan dengan contoh 2 peserta didik.
2.	a. Menjelaskan cara bermain belajar sambil bermain	10 menit	Dengan adanya permainan dalam media pembelajaran kartu pintar bolabasket ini peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain dengan memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga supaya peserta didik lebih termotivasi untuk belajar bolabasket
3.	b. Mempraktekan permainan <i>puzzle</i> dan ulartangga	35 menit	Peserta didik mempraktekan cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga bersama dibagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri atas 5 anak sampai menemukan siapa yang menjadi pemenang, peserta didik sangat antusias.
4.	a. Mengisi angket ujicoba	15 menit	Setelah permainan selesai peserta didik harus mengisi angket yang disediakan oleh peneliti, sebelum mengerjakan angket, peneliti memberikan penjelasan cara mengerjakan angket tersebut
5.	a. Penutup	5 menit	Sebelum sesi latihan ujicoba diakhiri, peneliti mengucapkan terimakasih dan memberikan pesan-pesan kepada peserta didik, dan berdoa bersama.

**SESI LATIHAN UJI COBA LAPANGAN**

<b>Cabang Olahraga : Bola Basket</b> <b>Hari/Tanggal : 21 Januari 2014</b> <b>Waktu : 13.00-15.40</b> <b>Jumlah Anak Latih : 10</b>		<b>No. Urut Sesi Latihan : 2</b>	
<b>Sasaran :</b> <b>1. Perkenalan</b> <b>2. Penjelasan cara menggunakan kartu dan permainan ulartangga</b> <b>3. Melatih kemandirian siswa</b>		<b>Perlengkapan :</b> <b>1. Alat tulis (Bolpoin)</b> <b>2. 1 paket kartu pintar bolabasket</b>	
No.	Materi latihan	Dosis	Keterangan
1.	c. Perkenalan dengan peserta didik	5 mnt	Usahakan semua mengerti cara dan tujuan menggunakan kartu pintar bolabasket ini
	d. Menjelaskan cara menggunakan kartu pintar	10 menit	Memberikan penjelasan cara belajar menggunakan kartu pintar bolabasket dan mengarahkan cara belajar mandiri menggunakan kartu tersebut dengan cara mempraktekan dengan contoh 2 peserta didik.
2.	b. Menjelaskan cara bermain belajar sambil bermain	10 menit	Dengan adanya permainan dalam media pembelajaran kartu pintar bolabasket ini peneliti memberikan penjelasan tentang cara bermain dengan memberikan contoh cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga supaya peserta didik tambah termotivasi untuk belajar bolabasket
3.	c. Mempraktekan permainan <i>puzzle</i> dan ulartangga	35 menit	Peserta didik mempraktekan cara bermain <i>puzzle</i> dan ulartangga bersama dibagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok terdiri atas 5 anak sampai menemukan siapa yang menjadi pemenang, peserta didik sangat antusias.
4.	b. Mengisi angket ujicoba	15 menit	Setelah permainan selesai peserta didik harus mengisi angket yang disediakan oleh peneliti, sebelum mengerjakan angket, peneliti memberikan penjelasan cara mengerjakan angket tersebut
5.	b. Penutup	5 menit	Sebelum sesi latihan ujicoba diakhiri, peneliti mengucapkan terimakasih dan memberikan pesan-pesan kepada peserta didik, dan berdoa bersama.

**LAMPIRAN 4.**

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK  
UJI COBA SATU LAWAN SATU**

NO.	NAMA	UMUR	TTD
1	ALDO	10 th	1
2	GANI RAMADHAN	12 th	2
3	NAUFAL R	11 th	3
4	SALFA	12 th	4

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK  
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

<b>NO</b>	<b>NAMA</b>	<b>UMUR</b>	<b>TTD</b>
<b>1</b>	LELI	10 th	1
<b>2</b>	NUR ARISKA DEWI	9 th	2
<b>3</b>	INGGA SANKA SADEWI	10 th	3
<b>4</b>	ANISA K	11 th	4
<b>5</b>	LILIANA	10 th	5
<b>6</b>	DIYAH AMBAR BERLITA	10 th	6
<b>7</b>	HIDA	9 th	7
<b>8</b>	ANIF SETIAWATI	11 th	8
<b>9</b>	MONIEK VIDIA PRAMESTRI	11 th	9
<b>10</b>	WIDIA SARI D	10 th	10

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK  
UJI COBA LAPANGAN**

<b>NO.</b>	<b>NAMA</b>	<b>UMUR</b>	<b>TTD</b>
1	RIVALDO PUTRA PRAMONO	11 th	1
2	BAGAS FEBRIAN SETIADI	10 th	2
3	V. CHRISTIAN.F.A	11 th	3
4	V. HARLI.S.A	12 th	4
5	FERNANDO DERIGO PUTRA	11 th	5
6	AGUSTINUS DAVIN	9 th	6
7	ERVAN HENDY	10 th	7
8	IGNATIUS DION	11 th	8
9	IVAN	9 th	9
10	ERISTA MAWAR	9 th	10
11	PRAYOGI	10 th	11
12	IMANUEL LUKAS	9 th	12
13	RENATA SAPHIRA D	10 th	13
14	VITTA	10 th	14
15	RIFQI	10 th	15
16	KAYLA M.	11 th	16
17	TAQIYYA ZULFA	11 th	17
18	ALICE	9 th	18
19	SENO F.	11 th	19
20	NADIA SALFARA	10 tn	20

**LAMPIRAN 5.**

**Tabel Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Kartu Pintar  
Bolabasket**

No.	Nama	Aspek Materi	Aspek Tampilan	Total Skor yang Diperoleh
<b>A Ujicoba Satu Lawan Satu</b>				
1	Naufal	15	44	59
2	Gani Ramadhan	16	47	63
3	Aldo	15	43	58
4	Salfa	18	51	69
<b>B Ujicoba Kelompok Kecil</b>				
5	Widya Sari D	17	50	67
6	Anif Setiawati	18	44	62
7	Hida	18	39	57
8	Dyah Ambar Berlita	18	48	66
9	Liliana	14	55	69
10	Anisa K	15	43	58
11	Ingga Sanka Sadewi	16	45	61
12	Nur Ariska Dewi	19	60	79
13	Leli	13	46	59
14	Moniek Vidia Prametri	18	47	65
<b>C Ujicoba Lapangan</b>				
15	Agustinus Davin	17	53	70
16	Fernando Derigo Putra	19	56	75
17	V.Haris.S.A	17	47	64
18	F.Christian F.A	18	47	65
19	Bagas Fenrian Setiadi	17	52	69
20	Rivaldo Putra Pramono	16	48	64
21	Ervan Hendy	19	58	77
22	Ignatius Dion	19	56	75
23	Ivan	19	59	78
24	Erista Mawar	19	55	74
25	Prayogi	18	58	76
26	Immanuel Lukas	18	57	75
27	Renata Saphira D	18	53	71
28	Vitta	18	56	74
29	Rifqi	18	56	74
30	Kayla M.	18	56	74
31	Taqiyya Zulfa	19	55	74
32	Alice	19	56	75
33	Seno F.	18	56	74
34	Nadia Salfara	19	57	76
n=34		Skor yang diperoleh = 594	Skor yang diperoleh = 1690	Skor yang diperoleh = 2346

## Lampiran 6.

### Reliabilitas Uji Coba Satu Lawan Satu

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	4	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	4	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.834	20

## Reliabilitas Uji Coba Kelompok Kecil

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.852	20

## Reliabilitas Uji Coba Lapangan

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.761	20

## LAMPIRAN 7.

### DOKUMENTASI

#### 1. Ujicoba Satu Lawan Satu



#### 2. Ujicoba Kelompok Kecil



### 3. Ujicoba Lapangan

