

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
PENGENALAN SINYAL WASIT DALAM PERMAINAN BOLABASKET
UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Wahyu Rajasa
11601244146

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” yang disusun oleh Wahyu Rajasa, NIM 111601244146 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 17 Maret 2015
Pembimbing,



Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
NIP. 19751018 200501 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya nyatakan 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, 17 Maret 2015
Yang Menyatakan,



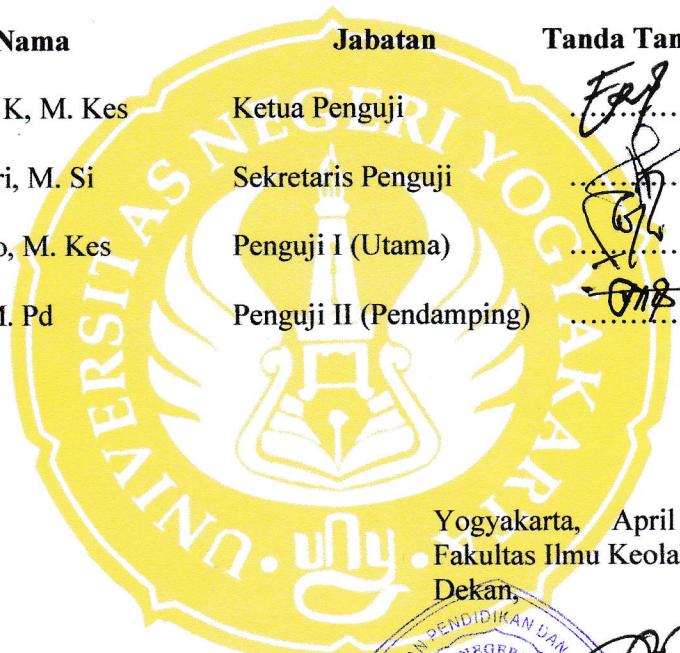
Wahyu Rajasa
NIM. 11601244146

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” yang disusun oleh Wahyu Rajasa, NIM. 11601244146 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 April 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Erwin Setyo K, M. Kes	Ketua Penguji		16-4-15
Amat Komari, M. Si	Sekretaris Penguji		15-4-15
Hari Yuliarto, M. Kes	Penguji I (Utama)		15-4-15
Tri Ani H, M. Pd	Penguji II (Pendamping)		16-4-2015



Yogyakarta, April 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



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

MOTTO

1. Manfaatkan waktu sebaik mungkin, karena waktu tidak akan terulang kembali (Wahyu Rajasa).
2. Jangan terlarut dalam masalah, tapi hadapilah masalah yang menimpa (Wahyu Rajasa).
3. Hidup adalah petualangan yang harus dijalani sebaik mungkin, karena hidupku adalah petualanganku (Wahyu Rajasa).

PERSEMBAHAN

1. Orang tuaku

Romoku tersayang Mpu. R. Samiadji Nitiyudha Negara (Alm) yang telah memberikan pesan untuk melanjutkan kuliah sebelum meninggal, dan semoga diberi tempat terbaik disisi Nya. Ibuku tersayang Sri Budiarti, yang tidak pernah henti mendoakan anaknya agar dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

2. Kakakku

Goko Adi Dipoyono, Retno Adi Pertiwi, Arum Pandan Luhur, Goko Dimas Aji Gineng, Aji Probo Wardani, Ratih Ageni Arumbinang, Palti Pahala Bintang, dan Febriyanto Kurniawan, terimakasih selalu memberikan semangat untuk adikmu.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR
PENGENALAN SINYAL WASIT DALAM PERMAINAN BOLABASKET
UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh:
Wahyu Rajasa
11601244146

ABSTRAK

Secara umum pada mata pelajaran pendidikan jasmani yang lebih banyak berada di luar kelas sangat dibutuhkan media untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar. Pada pembelajaran pendidikan jasmani di SMA terdapat pembelajaran permainan bolabasket. Dalam permainan bolabasket terdapat peraturan mengenai sinyal wasit, dan baiknya siswa mengerti tentang peraturan sinyal wasit agar pembelajaran dapat mempermudah jalannya pembelajaran permainan bola basket. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran kartu bergambar dalam memperkenalkan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan prosedur penelitian dari Sugiyono yang mengalami modifikasi. Peneliti menggunakan 8 dari 10 langkah Sugiyono, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, produk akhir, serta uji coba terbatas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 3 SMA N 1 Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase.

Hasil penelitian dan pengembangan kartu bergambar dengan pokok bahasan materi (sinyal wasit dalam permainan bola basket) ini dikategorikan layak dengan tingkat kelayakan sebesar 90% dan dari segi kelayakan media sebesar 88%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, kelayakan dari kartu bergambar pengenalan sinyal wasit sebesar 95% dan kelompok besar sebesar 87%. Secara keseluruhan kartu bergambar ini telah dinyatakan layak digunakan sebagai media pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA setelah melalui dua tahap uji coba.

Kata kunci: *Pengembangan, Kartu Bergambar, Sinyal Wasit, Bolabasket*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselaisaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas” dapat diselesaikan dengan lancar.

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

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd, M.A, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Amat Komari, M.Si, Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian pengembangan.
4. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes, Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan meluangkan waktu untuk selalu memberikan bimbingan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. R. Sunardianta, M.Kes, Pembimbing Akademik, yang telah memberikan arahan selama masa studi akademik.

6. Saryono, S.Pd.Jas, M.Or dan Aris Fajar Pembudi, M.Or, yang telah memberi saran dan masukan selama menjadi ahli media dan ahli materi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Kedua orangtuaku Mpu. R. Samiadji Nitiyudha N dan Sri Budiarti serta keluarga besar, yang senantiasa mendoakan hingga skripsi ini selesai dengan lancar.
8. Teman baikku Ranintya, Arifah, Faidu, Wily, Budi, Lolo, Alfira, Adhika dan Yayas terimakasih atas dukungan kalian dalam kelancaran skripsi ini. Sukses untuk kalian.
9. Teman-teman PJKR E 2011 tak terkecuali terimakasih atas kebersamaannya selama masa perkuliahan berlangsung hingga skripsi ini terselesaikan.
10. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Disadari, 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 khusunya bagi prodi PJKR.

Yogyakarta, 17 Maret 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	5
1. Hakikat Pengembangan.....	5
2. Hakikat Media Pembelajaran	5
3. Hakikat Kartu Bergambar	8
a. Pengertian Kartu.....	8
b. Pengertian Gambar.....	9

4. Hakekat Sinyal Wasit	10
a. Pengertian Sinyal.....	10
b. Pengertian Wasit	11
c. Jenis-jenis Sinyal Wasit	12
5. Hakikat Permainan Bolabasket	31
6. Karakteristik Siswa SMA.....	32
B. Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	37
B. Definisi Operasional Variabel.....	37
C. Prosedur Pengembangan	39
1. Identifikasi Potensi dan Masalah.....	40
2. Pengumpulan Bahan.....	41
3. Desain Produk	41
4. Pembuatan Produk.....	41
5. Validasi Produk	42
6. Revisi Produk	42
7. Produk Akhir	42
8. Uji Coba Produk.....	42
D. Subjek Uji Coba	43
E. Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Teknik Analisis Data.....	47
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Penyajian data	49
1. Studi Pendahuluan.....	49
2. Validasi Ahli Tahap Pertama	49
3. Revisi Produk Pertama	53
4. Validasi Ahli Tahap Kedua	61
5. Revisi Produk Kedua.....	62
6. Validasi Ahli Tahap Ketiga.....	69
7. Uji Coba Produk.....	70
a. Uji Coba Kelompok Kecil	71
b. Uji Coba Kelompok Besar.....	72
B. Analisis Data	73
C. Pembahasan	75
D. Analisis Kelebihan dan Kekurangan.....	76
E. Analisis Prespektif Kartu Bergambar.....	76
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	79
B. Implikasi	80
C. Keterbatasan Penelitian.....	80
D. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	45
Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Ahli Media	46
Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 4. Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase	48
Tabel 5. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pertama	50
Tabel 6. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Pertama.....	51
Tabel 7. Data Hasil Penilaian Ahli Media Kedua.....	62
Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Media Ketiga.....	70
Tabel 9. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 10. Hasil angket Uji Coba Kelompok Besar	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Sinyal Pemberian Skor	12
Gambar 2. Sinyal Berhubungan dengan Waktu	14
Gambar 3. Sinyal Berhubungan dengan Administratif.....	15
Gambar 4. Sinyal Jenis Kesalahan.....	17
Gambar 5. Sinyal Penyebutan Nomor Pemain	21
Gambar 6. Sinyal Jenis Pelanggaran	24
Gambar 7. Sinyal Penyebutan Jumlah <i>Free Throw</i> yang Diberikan	27
Gambar 8. Sinyal Menunjuk Arah Pemain atau Permainan	28
Gambar 9. Sinyal Berhubungan dengan Didalam Daerah Bersyarat	29
Gambar 10. Sinyal Berhubungan dengan Diluar Daerah Bersyarat	30
Gambar 11. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D	39
Gambar 12. Model Pengembangan Kartu Pintar Pengenalan Sinyal Wasit...	40
Gambar 13. Tampilan Depan Kartu Sebelum dan Sesudah Revisi	53
Gambar 14. Tampilan Tempat Kartu Bergambar Sesudah Revisi	54
Gambar 15. Tampilan Belakang Kartu Bergambar Sesudah Revisi.....	55
Gambar 16. Tampilan Keterangan Cara Bermain Sesudah Revisi.....	56
Gambar 17. Tampilan Depan Kartu Bergambar Produk Kedua.....	58
Gambar 18. Tampilan Tempat Kartu Bergambar Produk Kedua	59
Gambar 19. Tampilan Belakang Kartu Bergambar Produk Kedua	59
Gambar 20. Tampilan Cara Permainan	60

Gambar 21. Tampilan Kartu Memulai Permainan	61
Gambar 22. Tampilan Tampak Depan Kartu Sebelum dan Sesudah Revisi Kedua	63
Gambar 23. Tampilan Tempat Kartu Bergambar Setelah Revisi Kedua.....	64
Gambar 24. Tampilan Depan Hasil Akhir Produk Kartu Bergambar	64
Gambar 25. Tampilan Hasil Akhir Tampilan Tempat Kartu Bergambar	67
Gambar 26. Tampilan Hasil Akhir Tampilan Belakang Kartu Bergambar Produk Kedua	67
Gambar 27. Tampilan Hasil Akhir Cara Permainan.....	68
Gambar 28. Tampilan Hasil Akhir Kartu Memulai Permainan.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Produk Kartu Bergambar	84
Lampiran 2. Validasi ahli	93
Lampiran 3. Surat Pernyataan <i>Judgement</i>	107
Lampiran 4. Perizinan	109
Lampiran 5. Penilaian siswa.....	114
Lampiran 6. Hasil penilaian siswa	116
Lampiran 7. Reliabilitas Instrumen	117
Lampiran 8. Dokumentasi	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Secara umum pembelajaran di sekolah menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah siswa memahami materi yang diberikan. Pada mata pelajaran pendidikan jasmani yang lebih banyak berada di luar kelas sangat dibutuhkan media untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar. Media atau sumber belajar seperti poster, buku saku, kartu pintar, dan lain sebagainya sangatlah penting bagi guru dan siswa untuk memperlancar dan memudahkan pembelajaran di luar kelas. Pada pembelajaran bolabasket di SMA, siswa masih kurang memahami peraturan permainan bolabasket sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan lancar.

Perkembangan olahraga bolabasket di Indonesia menunjukkan peningkatan yang pesat, yaitu dengan banyaknya klub-klub bolabasket nonprofessional dan pertandingan serta banyaknya penonton dalam suatu pertandingan. Bolabasket adalah olahraga yang memiliki banyak peraturan dan pada masing-masing pelanggaran terdapat sinyal yang berbeda dari wasit, hal ini yang membuat siswa kesulitan dalam pembelajaran permainan bolabasket. Sinyal pelanggaran dari wasit penting untuk dipelajari baik bagi guru maupun siswa sebagai salah satu cara memperlancar dan mempermudah jalanya pembelajaran permainan bolabasket. Pengetahuan yang kurang pada guru dan siswa mengenai sinyal wasit menjadi salah satu hambatan jalannya pembelajaran bolabasket untuk siswa SMA Negeri 1 Mertoyudan. Sebagian

besar siswa SMA Negeri 1 Mertoyudan tidak memahami tentang peraturan sinyal wasit dalam bolabasket karena sulit dan media untuk belajar kurang ataupun tidak menarik. Oleh karena itu, perlu disediakan sebuah kartu bergambar yang dapat membantu siswa mempelajari sinyal wasit pada peraturan bolabasket dengan media yang menarik. Media pembelajaran berupa kartu bergambar jarang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Cara untuk mengenalkan peraturan sinyal wasit pada bola basket ada beberapa sumber belajar yang bisa digunakan, antara lain: kartu bergambar, media audio visual, buku saku, dan sebagainya. Sesuai dengan karakter siswa Sekolah Menengah Atas maka dipilihlah yang sesuai yakni kartu bergambar yang berisi gambar dan petunjuk dalam peraturan sinyal wasit pada bola basket.

Oleh karena itu, seperti yang diungkapkan tersebut maka peneliti ingin mengamati dan meneliti lebih dalam lagi mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”. Peneliti memilih kartu bergambar sebagai media pembelajaran karena perlunya pengembangan kartu bergambar pengenalan peraturan sinyal wasit dalam permainan bolabasket ini sebagai salah satu media pembelajaran bagi siswa agar memudahkan siswa dalam memahami materi. Selain mudah dibawa kamana-mana, kartu bergambar juga didesain secara menarik sehingga siswa merasa tertarik mempelajarinya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pengetahuan tentang isyarat peraturan bolabasket sangat kurang bagi guru dan siswa di SMA Negeri 1 Mertoyudan.
2. Kartu bergambar belum banyak digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Mertoyudan.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
4. Pengembangan kartu bergambar peraturan sinyal wasit pada bolabasket sebagai media pembelajaran siswa belum dilakukan.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, perlu ada batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan mengingat terbatasnya kemampuan, tenaga, biaya, dan waktu penelitian, dalam penelitian ini peneliti hanya akan memfokuskan pada "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti sebagai berikut: Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa sekolah menengah atas.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan sumbangan media pembelajaran dalam hal pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket.

2. Praktis

- a. Bagi anak didik, dengan menggunakan kartu bergambar akan lebih tertarik dalam mempelajari pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa mengenai pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket.
- c. Bagi orangtua, dapat menambah wawasan mengenai peraturan dalam permainan bolabasket.
- d. Bagi pelatih, mempermudah mengenalkan sinyal wasit dalam bolabasket kepada atletnya.
- e. Bagi sekolah, menambah refrensi mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 15) pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Pada dasarnya domain pengembangan dapat dideskripsikan oleh: (1) pesan yang dikendalikan oleh isi, (2) strategi pembelajaran yang dikendalikan oleh teori, (3) manifestasi teknologi secara fisik-perangkat keras, perangkat lunak, dan materi pembelajaran. Menurut Kuzma dan VerHage yang dikutip oleh Nusa Putra (2011: 72), pengembangan diarahkan atau ditekankan pada produk tertentu, sebagian besar eksperimen atau studi untuk mengoptimalkan produk.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sangat dituntut oleh proses yang sistematis dalam pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran. Pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif dan efisien berdasarkan tujuan yang telah ditetapkan.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut John D. Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud

menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Sedangkan Gagne (dalam Arief S. Sadiman, 2003: 6) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Menurut Briggs (dalam Arief S. Sadiman, 2003: 6) mengemukakan media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar contohnya adalah buku, film, kaset, film bingkai, dan lain-lain. Banyak batasan dan pendapat tentang media. AECT (*Association of Education and Communication Technology*), dalam Azhar Arsyad (2003: 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Dalam dunia pendidikan Arief S. Sadiman (2003: 6) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Azhar Arsyad (2003: 3) kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau

pengantar pesan dari pengirim ke pengirim pesan. Media dapat berupa suatu bahan dan atau alat.

Menurut Azhar Arsyad (2003:6) ciri-ciri umum media pembelajaran, sebagai berikut :

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa yang dikenal sebagai hardware yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan pancaindra
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok kecil.

Berdasarkan batasan-batasan mengenai media di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan ke dalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. Selain itu media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Hakikat Kartu Bergambar

a. Pengertian Kartu

Menurut John D. Latuheru (1988: 41), media kartu adalah media pandang yang tidak diproyeksikan. Media ini antara lain berupa: gambar, grafik, model, dan benda asli. Media kartu ini dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan memahami materi yang disampaikan oleh pelatih atau guru dengan batuan media kartu.

Lebih lanjut John D. Latuheru (1988: 41-42), menyatakan, keuntungan yang diperoleh dari media kartu adalah:

- a. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistik.
- b. Dapat dengan mudah ditemukan dalam buku-buku pelajaran, majalah, dan surat kabar di perpustakaan.
- c. Mudah digunakan.
- d. Dapat digunakan pada semua jenis dan jenjang pendidikan.
- e. Menghemat waktu dan tenaga guru.
- f. Menarik perhatian siswa.

Menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 30) media kartu biasanya berisi kata-kata, gambar, atau kombinasinya, dapat digunakan untuk mengembangkan pertimbangan kata-kata dalam mata pelajaran bahasa. Kelebihan media kartu selain bentuk yang sederhana, mudah dibuat, juga praktis (mudah disimpan, dibawa, dan dimainkan).

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

- a. 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.
- b. Membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.
- c. Memberikan pengalaman yang menyeluruh, pengalaman yang konkret berintegrasi menjadi pengertian/kesimpulan yang abstrak.

Beberapa kekurangan media kartu adalah ukuran yang terlalu kecil untuk kelompok siswa yang besar dan tanggapan yang berbeda-beda dari siswa terhadap gambar yang sama. Namun, bila dibandingkan dengan keuntungan yang diperoleh media kartu tetap baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, minimal peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baru dan berbeda dari biasanya.

b. Pengertian Gambar

Menurut John D. Latuheru, (1988: 41), gambar ialah foto atau sejenisnya yang menampakkan orang, tempat, dan benda. Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2003: 6), media gambar adalah media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

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 (2003: 2), disamping mampu menggunakan

alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Oleh sebab itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan kartu bergambar adalah media sederhana yang terdapat gambar dan kata-kata untuk membantu dan mempermudah menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

4. Hakikat Sinyal Wasit

a. Pengertian Sinyal

Secara umum sinyal dapat diartikan suatu isyarat ataupun bahasa isyarat untuk melanjutkan atau meneruskan suatu kegiatan. Biasanya isyarat ini berbentuk tanda-tanda, lampu-lampu, suara-suara, dan lain-lain. Menurut Chris Brooker (2008: 35), bahasa isyarat adalah suatu bentuk bahasa nonverbal yang menggunakan tangan dan tubuh bagian atas untuk menghasilkan simbol sehingga orang yang mengalami ketidak mampuan belajar, dapat komunikasi satu sama lain.

Menurut Hanny Novitasari Susanto (2014) dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.3 No.1, bahasa isyarat merupakan salah satu bentuk bahasa yang bisa dipelajari yang mengutamakan komunikasi dengan bahasa tubuh, ekspresi muka, dan beberapa sinyal tidak manual bukan suara. Sedangkan dalam Diktat Mata Kuliah

Komunikasi Data (UNIKOM), Sinyal adalah suatu isyarat untuk melanjutkan atau meneruskan suatu kegiatan. Biasanya sinyal ini berbentuk tanda-tanda, lampu-lampu, atau suara-suara.

b. Pengertian Wasit

Wasit adalah seorang yang memiliki wewenang untuk mengatur jalannya suatu pertandingan olahraga. Ada bermacam-macam istilah wasit. Dalam bahasa Inggris dikenal *referee*, *umpire*, *judge* atau *linesman*.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 69), wasit dalam bolabasket wasit pertama (*referee*), wasit kedua (*umpire*), dan pencatat (*scorer*). Sedangkan dalam Peraturan Resmi Bola Basket (2012: 52) pasal 45, wasit pada bolabasket terdiri dari seorang *referee* dan satu atau dua *umpire* dan dibantu oleh petugas meja.

Wasit dalam bolabasket bertugas diantaranya memimpin pertandingan agar berjalan lancar, meningkatkan: keterampilan, kemampuan dan pengetahuan tentang perwasitan bolabasket, menyebarluaskan peraturan pertandingan di masyarakat, dan meningkatkan mutu perwasitan di masyarakat khususnya, di Indonesia pada umumnya.

Berdasarkan pengertian sinyal serta pengertian wasit diatas maka dapat disimpulkan bahwa sinyal wasit adalah tanda atau isyarat-isyarat dari wasit dalam suatu permainan atau pertandingan. Pada kenyataannya sinyal wasit sangat bermanfaat untuk mempermudah

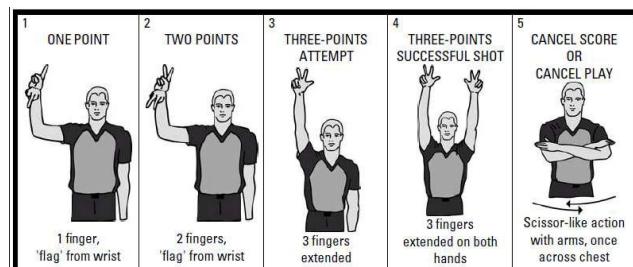
jalannya suatu pertandingan atau permainan, terutama pada cabang olahraga.

c. Jenis-jenis Sinyal Wasit

Dalam Peraturan Resmi Bola Basket atau PERBASI (2012: 60), menyatakan bahwa sinyal-sinyal tersebut harus digunakan oleh semua wasit dan semua pertandingan. Sinyal-sinyal wasit juga harus dimengerti oleh pemain untuk memperlancar jalannya pertandingan maupun permainan. Jenis-jenis sinyal wasit adalah sebagai berikut :

1) Sinyal berhubungan dengan Pemberian Skor

Memberikan sinyal mengenai poin yang dicetak saat memasukan bola serta pembatalan poin.



Gambar 1. Sinyal Pemberian Skor
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *One Point* (mencetak satu poin)

Biasanya didapat saat pemain mendapatkan tembakan bebas atau *free throw*, saat bola dilempar wasit akan menunjukkan jari telunjuk ke atas dan jika bola masuk, pergelangan tangan di ayun ke bawah seperti pada gambar 1 nomor 1.

b) Pemberian Sinyal *Two Points* (mencetak dua poin)

Wasit akan mengangkat dua jari yaitu telunjuk dan jari tengah diangkat keatas dan di bawah saat pemain memasukan bola dan mencetak dua poin seperti pada gambar 1 nomor 2.

c) Pemberian Sinyal *Three Points Attempt* (percobaan tiga poin)

Wasit akan mengangkat tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan tengah keatas dengan tangan kanan saat ada pemain yang melakukan percobaan lemparan 3 poin seperti pada gambar 1 nomor 3.

d) Pemberian Sinyal *Three Points Successful Shot* (mencetak tiga poin)

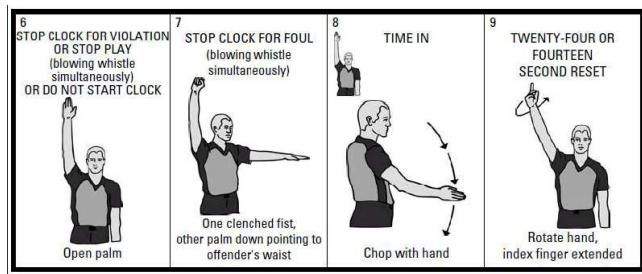
Wasit akan mengangkat kedua tangan serta tiga jari keatas secara bersamaan jika percobaan lemparan 3 poin masuk seperti pada gambar 1 nomor 4.

e) *Cencel Score or Cancel Play* (membatalkan poin atau menyudahi permainan)

Membatalkan poin yang dicetak dan menyudahi permainan. dengan cara kedua tangan ditekuk ke dada dan kembali ke luar seperti pada gambar 1 nomor 5.

2) Sinyal Berhubungan dengan Waktu

Memberikan sinyal yang berhubungan dengan waktu dalam permainan bolabasket.



Gambar 2. Sinyal Berhubungan dengan Waktu
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *Stop Clock for Violation or Stop Play*

Pemberian sinyal untuk menghentikan waktu saat permainan atau saat terjadi pelanggaran. Dengan cara mengangkat tangan kanan ke atas dan semua jari terbuka rapat seperti pada gambar 2 nomor 6.

b) Pemberian Sinyal *Stop Clock for Foul* (memberhentikan waktu saat terjadi pelanggaran)

Pemberian sinyal untuk menghentikan waktu saat pemain melakukan pelanggaran. Dengan cara tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, dan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan foul atau pelanggaran seperti pada gambar 2 nomor 7.

c) Pemberian Sinyal *Time In* (waktu kembali berjalan)

Pemberian sinyal untuk menjalankan waktu yang telah dihentikan wasit saat terjadi pelanggaran dan lainnya. Dengan tanda wasit

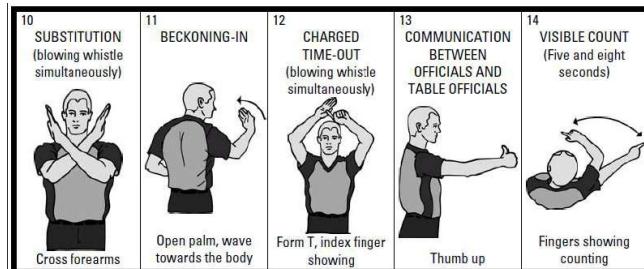
mengangkat tangan kanan keatas dan bergerak kebawah seperti gerakan memotong seperti pada gambar 2 nomor 8.

d) Pemberian Sinyal *Twenty Four or Fourteen Second Reset*

Pemberian sinyal dari wasit kepada petugas untuk mengembalikan waktu. Tandanya saat wasit menunjukan telunjuk dan mengangkat tangan keatas dan pergelangan tangan diputar seperti pada gambar 2 nomor 9.

3) Sinyal berhubungan dengan Administratif

Memberikan sinyal yang dilakukan wasit kepada petugas meja atau *official*.



Gambar 3. Sinyal berhubungan dengan Administratif
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *Substitution* (pergantian pemain)

Pemberian sinyal saat terjadi penggantian pemain. Dengan cara menyilangkan kedua tangan di depan dada dan jari-jari membuka lurus seperti pada gambar 3 nomor 10.

b) Pemberian Sinyal *Beckoning In* (memanggil pemain pengganti masuk ke lapangan)

Pemberian sinyal wasit untuk memanggil pemain pengganti masuk ke lapangan. Dengan tangan kanan dan telapak tangan melambai ke arah tubuh seperti pada gambar 3 nomor 11.

c) Pemberian Sinyal *Time Out*

Pemberian sinyal saat salah satu tim meminta time out. Time out ditandai dengan tangan kanan diangkat dan telapak tangan membuka sedangkan jari telunjuk tangan kiri menempel di tengah-tengah telapak tangan kanan seperti pada gambar 3 nomor 12.

d) Pemberian Sinyal *Communication Between Official and Table Official*

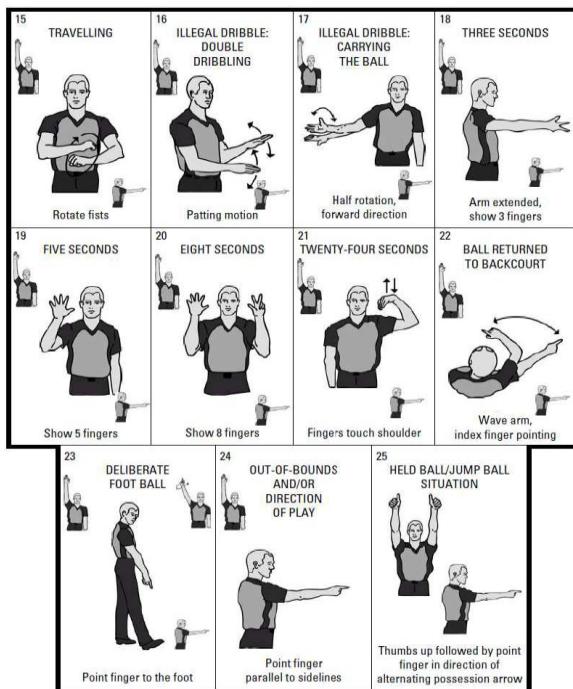
Pemberian sinyal dari wasit kepada petugas meja atau official menandakan bahwa sudah siap atau permainan dapat dimulai. Dengan cara tangan kanan maju ke depan dan ibu jari membuka ke atas ke arah petugas meja seperti pada gambar 3 nomor 13.

e) Pemberian Sinyal *Visible Count*

Pemberian sinyal cara wasit untuk menghitung 5 dan 8 detik. Dengan cara jari diayunkan dari arah dalam ke luar dengan jari digerakkan satu-persatu seperti pada gambar 3 nomor 14.

4) Sinyal berhubungan dengan Jenis Kesalahan

Memberikan sinyal pada pemain dari kesalahan yang dilakukan.



Gambar 4. Sinyal Jenis Kesalahan
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *Travelling*

Pemberian sinyal pelanggaran yang terjadi ketika seorang pemain yang sedang memegang bola menggerakkan salah satu atau kedua kakinya secara ilegal. Ditandai dengan tangan kanan ke atas dilanjutkan dengan memutar kedua tangan didepan dada dan diakhiri dengan menunjuk kearah pemain yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 15.

b) Pemberian Sinyal *Double Dribbling*

Pemberian sinyal pelanggaran yang terjadi karena pemain yang sedang *dribble* dengan jelas menahan bola dengan satu atau dua

tangan (baik ketika diam di tempat atau sedang bergerak), dan kemudian melakukan dribble lagi. Ditandai dengan tangan kanan keatas dilanjutkan dengan kedua tangan kadua tangan bergerak ke atas dan ke bawah, diakhiri dengan menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 16.

c) Pemberian Sinyal *Carrying the Ball*

Pemberian sinyal pelanggaran tersebut terjadi ketika pemain yang sedang *dribble* menahan bola dengan dua tangan secara bersamaan atau memutar bola menggunakan tangan. Ditandai dengan tangan kanan keatas dilanjutkan dengan tangan kanan kesamping badan dan telapak tangan bergerak membuka menutup, diakhiri dengan menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 17.

d) Pemberian Sinyal *Three Second*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika pemain penyerang berada di daerah *free throw* lawan lebih dari tiga detik. Ditandai dengan tangan kanan ke atas dilanjutkan dengan tangan kanan dengan tiga jari menunjuk ke depan ke arah daerah *free throw*, diakhiri dengan menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 18.

e) Pemberian Sinyal *Five Second*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika pemain akan melakukan lemparan ke dalam lebih dari lima detik. Ditandai dengan tangan

kanan ke atas dilanjutkan dengan mengangkat lima jari tangan kanan, diakhiri dengan menunjuk ke arah tim yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 19.

f) Pemberian Sinyal *Eight Second*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika pemain menguasai bola di daerah sendiri lebih dari delapan detik. Ditandai dengan tangan kanan ke atas dilanjutkan dengan mengangkat lima jari tangan kanan dan tiga jari tangan kiri, diakhiri dengan menunjuk ke arah tim yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 20.

g) Pemberian Sinyal *Twenty-Four Second*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika tim penyerang melakukan penyerangan lebih dari 24 detik tanpa bola menyentuh ring lawan. Ditandai dengan tangan kanan ke atas dilanjutkan dengan mengangkat tangan kiri ke pundak, diakhiri dengan menunjuk ke arah tim yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 21.

h) Pemberian Sinyal *Ball Returned to Backcourt*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika bola yang sudah melewati garis tengah kembali ke belakang. Ditandai dengan tangan kanan ke atas dilanjutkan dengan menggerakkan tangan kanan dan satu jari yaitu telunjuk kearah dalam dan luar, diakhiri dengan

menunjuk ke arah tim yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 22.

i) Pemberian Sinyal *Deliberate Foot Ball*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika pemain dengan sengaja mengenai bola dengan kaki. Ditandai dengan tangan kanan ke atas lalu saat di atas pergelangan tangan diputar dengan membuka satu jari yaitu telunjuk dan menunjuk ke ujung kaki sebelah kanan, diakhiri dengan menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran seperti pada gambar 4 nomor 23.

j) Pemberian Sinyal *Out of Bounds and/or Direction of Play*

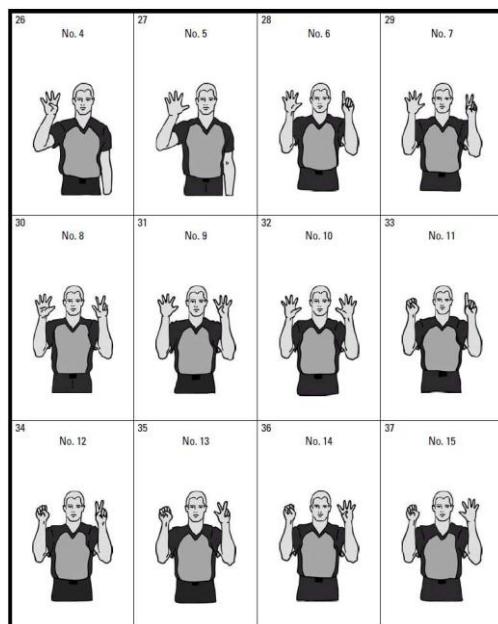
Pemberian sinyal dari wasit saat bola keluar lapangan. Ditandai dengan tangan kanan keatas dilanjutkan dengan menunjuk ke arah lapangan tim yang mengeluarkan bola dari lapangan seperti pada gambar 4 nomor 24.

k) Pemberian Sinyal *Held Ball/ Jump Ball Situation*

Pemberian sinyal yang terjadi ketika dua pemain atau lebih memegang bola secara bersamaan dalam waktu yang agak lama. Hal ini harus dilakukan *jump ball* pada lingkaran terdekat atau lingkaran tengah. Dua tangan dan membuka ibu jari diangkat ke atas lalu menunjuk ke panah kepemilikan seperti pada gambar 4 nomor 25.

5) Sinyal berhubungan dengan Menyebutkan Nomor Pemain

Memberikan sinyal kepada petugas meja nomor punggung pemain yang melakukan pelanggaran.



Gambar 5. Sinyal Penyebutan Nomor Pemain
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 4

Ditandai dengan tangan kanan diangkat dengan menunjukkan empat jari dan ibu jari ditekuk seperti pada gambar 5 nomor 26.

b) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 5

Ditandai dengan tangan kanan diangkat dengan menunjukkan lima jari yang terbuka seperti pada gambar 5 nomor 27.

c) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 6

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri hanya membuka satu jari yaitu jari telunjuk seperti pada gambar 5 nomor 28.

d) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 7

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri membuka dua jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah seperti pada gambar 5 nomor 29.

e) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 8

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri membuka tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah seperti pada gambar 5 nomor 30.

f) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 9

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri membuka empat jari yaitu telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking seperti pada gambar 5 nomor 31.

g) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 10

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan dan kiri membuka lima jari seperti pada gambar 5 nomor 32.

h) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 11

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka satu jari yaitu jari telunjuk. seperti pada gambar 5 nomor 33.

i) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 12

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka dua jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah seperti pada gambar 5 nomor 34.

j) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 13

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah seperti pada gambar 5 nomor 35.

k) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 14

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka empat jari yaitu telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking seperti pada gambar 5 nomor 36.

l) Pemberian Sinyal Nomor Punggung 15

Ditandai dengan kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka kelima jari seperti pada gambar 5 nomor 37.

6) Sinyal berhubungan dengan Menyebutkan Jenis Pelanggaran

Memberikan sinyal kepada petugas meja dari pelanggaran yang dilakukan pemain.



Gambar 6. Sinyal Jenis Pelanggaran
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *Illegal Use of Hand*

Pemberian sinyal karena kesalahan yang di lakukan pemain karena memukul salah satu anggota tubuh lawan. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu pergelangan tangan kanan memegang tangan kiri seperti pada gambar 6 nomor 38.

b) Pemberian Sinyal *Blocking (offence or defence)*

Pemberian sinyal ketika pemain menghadang lawan dengan menghalangi pergerakan lawan. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu kedua tangan diletakkan di pinggang seperti pada gambar 6 nomor 39.

c) Pemberian Sinyal *Excessive Swinging of elbows*

Pemberian sinyal pelanggaran karena menyikut lawan. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu tangan kanan ditekuk dan diluruskan ke arah luar seperti pada gambar 6 nomor 40.

d) Pemberian Sinyal *Holding*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika pemain menarik lawan dengan maksud menguasai bola dari lawan. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu tangan kanan memegang pergelangan tangan kiri seperti pada gambar 6 nomor 41.

e) Pemberian Sinyal *Pushing or Charging Without the Ball*

Pemberian sinyal pelanggaran ketika mendorong lawan dengan maksud merebut bola atau mencederai dari lawan. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu

kedua tangan diluruskan kedepan (seperti mendorong) seperti pada gambar 6 nomor 42.

f) Pemberian Sinyal *Charging with the Ball*

Pemberian sinyal kesalahan ketika ketika pemain menabrak lawan yang sudah menepati posisinya. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu tangan kanan mengepal dan memukul telapak tangan kiri seperti pada gambar 6 nomor 43.

g) Pemberian Sinyal *By team in Control of the Ball*

Pemberian sinyal ketika satu tim melakukan kesalahan dalam mengontrol bola. Tangan kanan mengepal dan diangkat ke atas, bersama dengan tangan kiri menunjuk ke arah pemain yang melakukan pelanggaran. Lalu tangan kanan mengepal lurus kedepan seperti pada gambar 6 nomor 44.

h) Pemberian Sinyal *Double*

Pemberian sinyal ketika situasi dimana dua pemain yang berlawanan saling melakukan kesalahan perorangan satu sama lainnya pada waktu bersamaan. Kedua tangan diangkat ke atas dan membentuk silang (*cross*) seperti pada gambar 6 nomor 45.

i) Pemberian Sinyal *Technical*

Pemberian sinyal kesalahan ketika pemain karena persinggungan seorang pemain atas suatu prilaku yang dalam batas kewajaran.

Kedua tangan diangkat ke atas dan empat jari tangan kanan menyentuh telapak tangan kiri seperti pada gambar 6 nomor 46.

j) Pemberian Sinyal *Unsportmanlike*

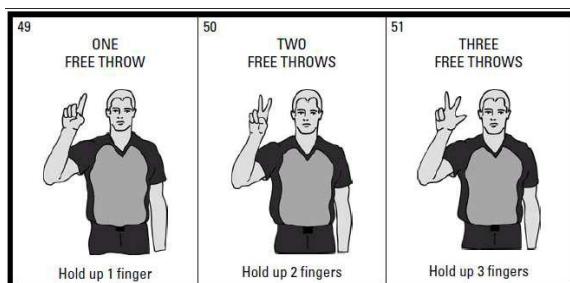
Pemberian sinyal kesalahan krtika persinggungan pemain yang dinilai wasit merupakan usaha yang tidak sah untuk memainkan bola secara langsung dengan semangat dan berdasarkan atas peraturan. Kedua tangan diangkat ke atas dan tangan kiri menggenggam pergelangan tangan kanan seperti pada gambar 6 nomor 47.

k) Pemberian Sinyal *Disqualifying*

Pemberian sinyal kesalahan yang melibatkan perilaku tidak sportif yang berlebihan. Kedua tangan mengepal diangkat lurus ke atas seperti pada gambar 6 nomor 48.

7) Sinyal berhubungan dengan Menyebutkan Jumlah *Free-Throw* yang Diberikan

Memberikan sinyal dari jumlah tembakan bebas atau *free throw* yang diberikan.



Gambar 7. Sinyal Penyebutan Jumlah *Free Throw* yang diberikan
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *One Free Throw*

Pemberian sinyal ketika mendapat tembakan bebas atau *free throw* satu kali. Tangan kanan ditekuk ke arah atas dengan mengacungkan satu jari yaitu telunjuk seperti pada gambar 7 nomor 49.

b) Pemberian Sinyal *Two Free Throw*

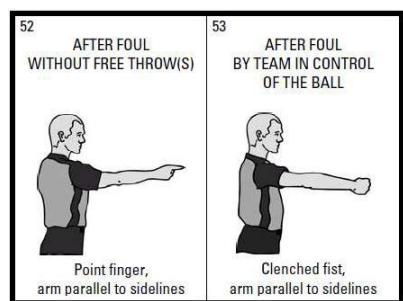
Pemberian sinyal ketika mendapat tembakan bebas atau *free throw* dua kali. Tangan kanan ditekuk ke arah atas dengan mengacungkan dua jari yaitu telunjuk dan jari tengah seperti pada gambar 7 nomor 50.

c) Pemberian Sinyal *Three Free Throw*

Pemberian sinyal ketika mendapat tembakan bebas atau *free throw* tiga kali. Tangan kanan ditekuk ke arah atas dengan mengacungkan tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah seperti pada gambar 7 nomor 51.

8) Sinyal berhubungan dengan Menunjuk Arah Pemain atau Permainan

Memberikan sinyal kepada pemain atau tim yang melakukan pelanggaran saat terjadi tembakan bebas atau *free throw*.



Gambar 8. Sinyal Menunjuk Arah Pemain atau Permainan
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *After Foul Without Free Throw*

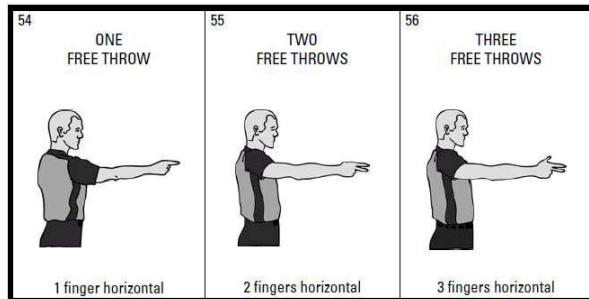
Pemberian sinyal saat terjadi pelanggaran namun tidak mendapat tembakan bebas atau *free throw*. Tangan kanan lurus ke depan menunjuk ke arah pemain seperti pada gambar 8 nomor 52.

b) Pemberian Sinyal *After Foul by Team in Control of The Ball*

Pemberian sinyal control bola setelah terjadi foul atau pelanggaran. Tangan kanan lurus kedepan dengan mengepal seperti pada gambar 8 nomor 53.

9) Sinyal berhubungan dengan *Inside The Restricted Area* (Didalam Daerah Bersyarat)

Memberikan sinyal saat tembakan bebas atau *free throw* dilakukan untuk wasit yang berada di dalam daerah *free throw*.



Gambar 9. Sinyal Berhubungan dengan Didalam Daerah Bersyarat
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *One Free Throw*

Pemberian sinyal satu kali *free throw* untuk wasit yang didalam daerah *free throw*. Tangan kanan lurus ke depan dengan telunjuk menunjuk ke depan seperti pada gambar 9 nomor 54.

b) Pemberian Sinyal *Two Free Throw*

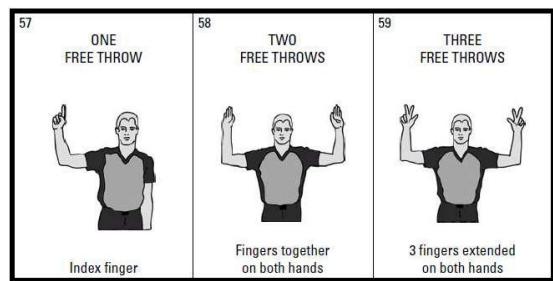
Pemberian sinyal dua kali *free throw* untuk wasit yang didalam daerah *free throw*. Tangan kanan lurus ke depan dengan telunjuk dan jari tengah menunjuk ke depan seperti pada gambar 9 nomor 55.

c) Pemberian Sinyal *Three Free Throw*

Pemberian sinyal tiga kali *free throw* untuk wasit yang didalam daerah *free throw*. Tangan kanan lurus ke depan dengan ibu jari, telunjuk dan jari tengah menunjuk ke depan seperti pada gambar 9 nomor 56.

10) Sinyal berhubungan dengan *Outside The Restricted Area* (Diluar Daerah Bersyarat)

Memberikan sinyal saat tembakan bebas atau *free throw* dilakukan untuk wasit yang berada di luar daerah *free throw*.



Gambar 10. Sinyal Berhubungan dengan Diluar Daerah Bersyarat
Sumber : Peraturan Resmi Bola Basket 2012 (PERBASI)

a) Pemberian Sinyal *One Free Throw*

Pemberian sinyal satu kali *free throw* untuk wasit yang diluar daerah *free throw*. Tangan kanan ditekuk ke atas dengan telunjuk menujuk ke atas seperti pada gambar 10 nomor 57.

b) Pemberian Sinyal *Two Free Throw*

Pemberian sinyal dua kali *free throw* untuk wasit yang diluar daerah *free throw*. Kedua tangan ditekuk ke atas dengan telunjuk dan jari tengah menunjuk ke atas seperti pada gambar 10 nomor 58.

c) Pemberian Sinyal *Three Free Throw*

Pemberian sinyal satu tiga *free throw* untuk wasit yang diluar daerah *free throw*. Kedua tangan ditekuk ke atas dengan ibu jari, telunjuk dan jari tengah menunjuk ke depan seperti pada gambar 10 nomor 59.

5. Hakikat Permainan Bolabasket

Menurut Hal Wissel (1996: 2) bolabasket dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain dalam satu tim dan mempunyai tujuan mendapatkan nilai dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa dan bola dapat diberikan hanya dengan *passing* (operan) dan *men-dribble* (menggiring).

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002: 1) permainan bolabasket merupakan jenis olahraga yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan dan mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar tidak memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan cara lempar tangkap (*passing*), menggiring (*dribble*), dan menembak (*shooting*). Sedangkan

pengertian bolabasket menurut Peraturan Permainan Bolabasket pasal 1 (PERBASI, 2012: 1) yaitu bolabasket dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari 5 pemain, tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang masing-masing tim terdiri dari 5 pemain yang bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dan meghalangi tim lawan mencetak angka.

6. Pembelajaran Permainan Bolabasket di SMA

Pendidikan di Indonesia saat ini berjalan dengan dua kurikulum yaitu KTSP dan Kurikulum 2013. Dalam kedua kurikulum tersebut terdapat materi pembelajaran permainan bolabasket, seperti yang tertulis pada kompetensi dasar pada KTSP dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013. Pembelajaran permainan bolabasket pada KTSP terdapat dalam kompetensi dasar untuk siswa XI poin (1.1) Mempraktikkan keterampilan teknik bermain salah satu permainan olahraga bola besar secara sederhana serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri. Sedangkan pada Kurikulum 2013 terdapat pada kompetensi dasar untuk siswa kelas XI poin (3.1) Mengkategorikan dan menyusun pola gerak keterampilan beserta peraturannya salah satu permainan bola besar dan poin (4.1) Mengukur keterampilan empat permainan bola besar, menyusun rencana perbaikan keterampilan, dan mempraktikkannya dalam permainan yang sesungguhnya.

Dari kedua kurikulum tersebut terdapat materi permainan bolabasket sehingga diperlukan pengetahuan mengenai peraturan permainan bolabasket. Dalam permainan bolabasket terdapat berbagai macam peraturan diantaranya adalah peraturan sinyal wasit. Peraturan sinyal wasit dalam permainan bolabasket penting untuk diketahui siswa agar membantu kelancaran jalannya pembelajaran.

B. Karakteristik Siswa SMA

Untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif dan efisien, guru pendidikan jasmani harus mengetahui, memahami, memperhatikan tahap perkembangan dan keingintahuan anak. Pada masa usia SMA antara umur 16-18 tahun merupakan masa remaja. Menurut Sri Rumini (2004: 53-54), masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa peralihan untuk menjadi dewasa dalam mencari jatidiri individu itu sendiri.

Dalam masa ini akan terjadi pergolakan yang sangat labil dalam diri remaja, rasa keingintahuannya sangat kuat dan tak jarang untuk mencoba hal-hal baru, dan yang terjadi kadang terjerumus dalam sebuah kesalahan dalam pergaulan hingga menuju pada tindakan yang melanggar norma atau tindakan kriminal.

Menurut Sukintaka (1991:66-67) karakteristik siswa SMA berumur kira-kira 16-18 tahun adalah sebagai berikut:

1. Jasmani

- a. Kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang baik.
- b. Senang pada ketrampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerak akrobatik.
- c. Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.
- d. Anak perempuan posisi tubuhnya akan menjadi baik.
- e. Mampu menggunakan energi dengan baik.

f. Mampu membangun kemauan dengan semangat mengagumkan.

2. Psikis atau Mental

- a. Banyak memikirkan dirinya sendiri.
- b. Mental menjadi stabil dan matang.
- c. Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
- d. Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah sebagai berikut : 1) Pendidikan, 2) pekerjaan, 3) perkawinan, 4) pariwisata dan politik, dan 5) kepercayaan.

3. Sosial

- a. Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
- b. Lebih bebas.
- c. Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
- d. Senang pada perkembangan sosial.
- e. Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
- f. Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
- g. Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
- h. Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini telah dilakukan penelitian oleh Ranintya Meikahani (2014) yang berjudul “Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan dan Perawatan Cedera Olahraga Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang menggunakan prosedur penelitian dari Sugiyono namun mengalami modifikasi. Peneliti menggunakan 8 dari 10 langkah Sugiyono, yaitu identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan bahan, desain produk, pembuatan produk, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, produk akhir, serta uji coba terbatas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMP N 4 Depok Yogyakarta. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian dan pengembangan buku saku dengan pokok bahasan materi (luka terbuka dan luka tertutup) ini

dikategorikan layak dengan tingkat kelayakan sebesar 83% dan dari segi kelayakan media sebesar 80%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, kelayakan dari buku saku meliputi segi materi sebesar 76%, segi keterbacaan bahasa sebesar 75%, segi penyajian buku sebesar 63%, serta segi tampilan buku sebesar 70%. Sedangkan berdasarkan uji coba kelompok besar, kelayakan dari buku saku meliputi: Segi materi sebesar 87%, segi keterbacaan bahasa sebesar 90%, segi penyajian buku sebesar 90%, serta segi tampilan buku sebesar 91%. Secara keseluruhan buku saku ini telah dinyatakan layak digunakan dalam pengenalan pertolongan dan perawatan cedera olahraga untuk siswa SMP setelah melalui dua tahap uji coba.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Mustika Sari (2013) yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran IPS dengan Tema Berwisata ke Keraton Yogyakarta untuk Siswa Kelas VIII SMP”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yakni: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain uji coba pemakaian, revisi produk, uji coba produk, revisi desain, revisi produk, dan produksi massal. Namun, penelitian ini tidak sampai pada tahap produksi massal. Dalam penelitian ini, peneliti adalah pengembang dari modul pembelajaran IPS terpadu sedangkan subjek penelitian ini adalah guru dan siswa di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman dengan modul pembelajaran IPS terpadu sebagai produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan observasi dan menggunakan instrumen berupa check-list. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli materi I adalah “cukup” (rerata skor 2,82), ahli materi II adalah “cukup” (rerata skor 3,00). Penilaian ahli media I pada produk

adalah “baik” (rerata skor 4), dan ahli media II adalah “baik” (rerata skor 3,75). Pada uji coba kelompok besar penilaian siswa adalah “baik” (rerata skor 4,33).

D. Kerangka Berfikir

Bolabasket adalah mata pelajaran jasmani yang harus didapat di SMA, dalam silabus pada kurikulum 2013 untuk SMA disebutkan bahwa bolabasket adalah salah satu mata pelajaran yang termasuk pada permainan bola besar. Dengan adanya materi permainan bolabasket dalam pembelajaran pendidikan jasmani maka diperlukan pengetahuan mengenai peraturan permainan bolabasket.

Salah satu peraturan dalam permainan bolabasket adalah peraturan mengenai sinyal wasit. Oleh sebab itu baiknya siswa mengerti peraturan sinyal wasit agar mempermudah jalannya pembelajaran permainan bolabasket. Sinyal dari wasit dalam permainan bolabasket sangat banyak dan bervariasi, sehingga tugas seorang guru untuk memperkenalkan peraturan sinyal wasit dalam permainan bolabasket dengan cara yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Media kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket ini berfungsi sebagai media pembelajaran siswa serta sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam belajar mengenai sinyal wasit dalam permainan bolabasket. Bentuk fisik dari kartu bergambar yang unik, menarik, menyenangkan dan memungkinkan tidak membosankan sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa. Diharapkan kartu bergambar ini mampu menjadi media pembelajaran yang layak dan bermanfaat dalam kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012:297), metode penelitian pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Jadi, untuk menghasilkan suatu produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kelayakan produk tersebut agar dapat berguna untuk masyarakat luas.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

B. Definisi Operasional Variabel

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap pemasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional dalam penelitian pengembangan kali ini adalah:

1. Pengembangan program media

Pengembangan program media adalah suatu upaya untuk mempersiapkan dan merencanakan secara seksama dalam mengembangkan, memproduksi, dan memvalidasi suatu program media.

2. Media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari pengajar kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran.

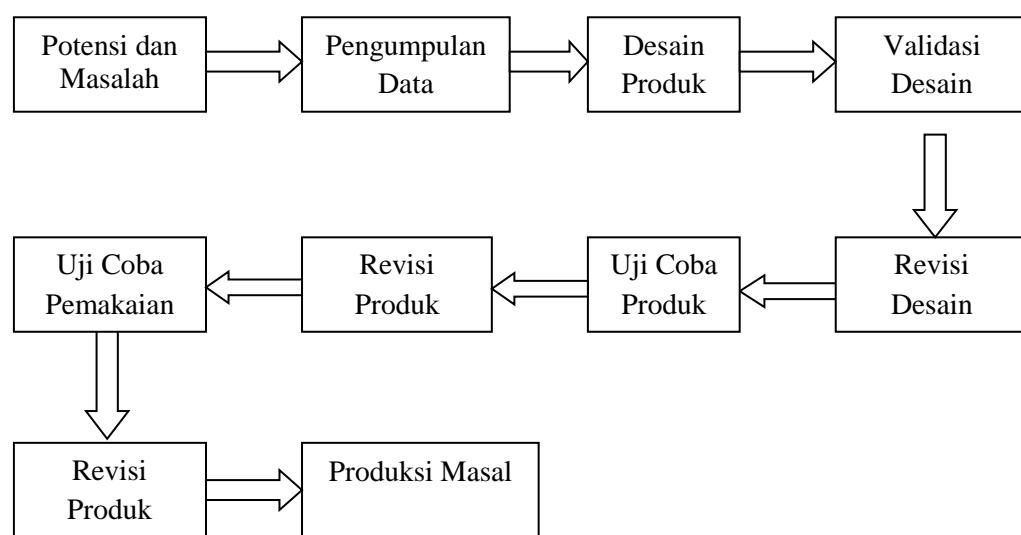
Media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket dalam pengembangan ini adalah media sederhana dua dimensi yang menyajikan gambar-gambar materi pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket, didesain agar peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Hasil dari produk pengembangan ini nantinya berupa kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA

3. Sinyal wasit dalam permainan bolabasket

Materi sinyal wasit permainan bolabasket yang terdapat dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit ini adalah keseluruhan mengenai materi sinyal wasit untuk siswa SMA.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model menurut Sugiyono. Menurut Sugiyono (2012: 298), langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti di bawah ini.



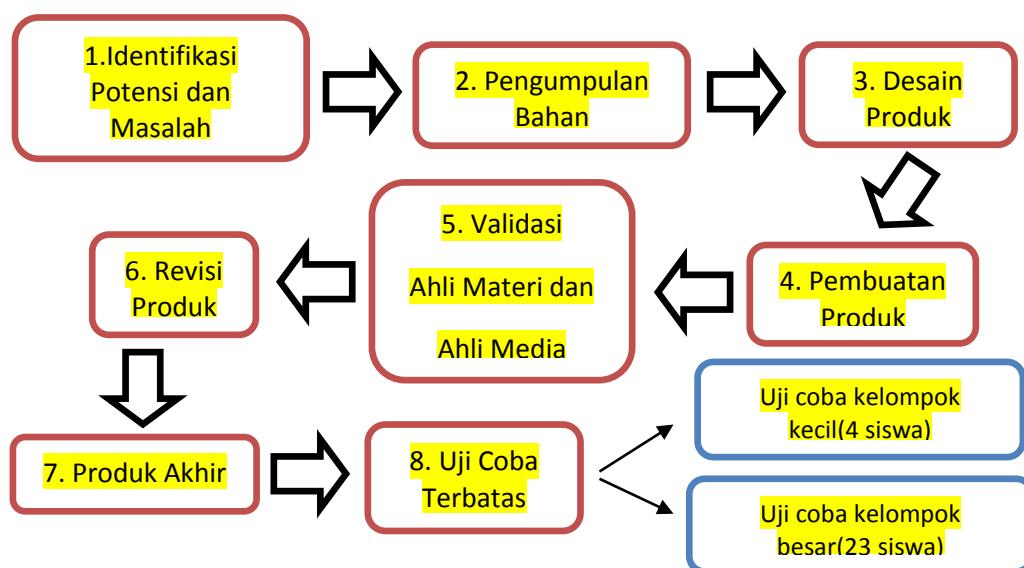
Gambar 11. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D
(Sumber: Sugiyono, 2012: 298)

Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam pengembangan ini peneliti hanya memilih beberapa langkah. 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 kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA. Sebelum diuji cobakan, produk harus direview terlebih dahulu dan harus

melewati tahap validasi ahli. Setelah produk dinyatakan valid dan reliabel, kartu bergambar kemudian diuji coba secara bertahap, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

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



Gambar 12. Model Pengembangan Kartu Pintar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012: 298) maka prosedur penelitian pengembangan ini dapat 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 sinyal wasit dalam permainan bolabasket melalui buku dan internet. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan tentang materi.

2. Pengumpulan Bahan

Dalam tahap ini pembuat melakukan pengumpulan bahan melalui beberapa cara diantaranya mencari informasi dengan melakukan observasi untuk mengetahui faktor apa yang mendasari terjadinya masalah. Selain itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui akses internet.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang *draft* desain produk yang sesuai, 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.

Proses pembuatan desain yang meliputi warna kartu bergambar, *background*, ukuran kartu bergambar, jenis dan warna tulisan serta tampilan menggunakan *photoshop CS6*, *Poser Pro 2014*, dan *corel draw*.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk yang berupa kartu bergambar berjumlah 57 buah. Semua dicetak sesuai ukuran yang telah ditentukan yaitu panjang 9 cm dan lebar 7,5 cm. Hasil cetakan kartu bergambar ini menggunakan warna penuh (*full colour*).

5. Validasi Produk

Setelah tahap penyusunan desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain dan materi mengenai produk. Produk berupa kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket 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 kartu bergambar, untuk mengetahui kualitas materi.

b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek desain cover, desain isi, ukuran kartu, gambar, *font*, dan warna kartu.

6. Revisi Produk

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

7. Produk Akhir

Produk akhir dihasilkan setelah melalui beberapa tahap revisi dan dinyatakan layak pada saat validasi ahli tahap kedua.

8. 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 2 kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kartu bergambar yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukan uji coba ini kualitas kartu pintar yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran siswa.

D. 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 yang berperan untuk menentukan apakah materi yang dikemas dalam kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum.

b. Ahli media

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

2. Subyek uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah peserta didik SMA N 1 Mertoyudan kelas XI IPA 3. Uji coba tersebut dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah uji coba kelompok dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 4 peserta didik, tahap kedua adalah uji coba kelompok besar dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 23 peserta didik.

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2012: 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.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, meliputi:

1. Angket

Menurut Suharsimi Arikunto (1995: 136) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberikan pertanyaan tersebut bersedia memberikan jawaban atau respon sesuai dengan permintaan pengguna. Menurut Sugiyono (2012: 142), angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket tertutup dan terbuka, dimana pada halaman berikutnya disertai kolom saran. Angket tersebut diberikan kepada dosen ahli media, dosen ahli materi, dan peserta didik. Angket tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang tingkat kelayakan produk dalam bentuk angka sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

a. Validitas Ahli Materi

Kisi-kisi validasi ahli materi dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

No.	Instrumen	Indikator
1	Penyajian	Materi Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket sudah sesuai untuk siswa Sekolah Menengah Atas
		Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi
		Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami
2	Pemilihan Tema	Kebermaknaan tema untuk siswa
		Kesesuaian tema dengan perkembangan siswa
		Spesifikasi penggunaan tema
3	Isi Materi	Kesesuaian penggunaan judul dengan materi
		Kebermaknaan penggunaan materi untuk siswa
		Materi kartu bergambar memiliki tujuan yang jelas untuk siswa
		Materi dapat menambah pengetahuan siswa

b. Validitas Ahli Media

Kisi-kisi validasi ahli media dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

No.	Instrumen	Indikator
1	Fisik	Kotak tempat kartu bergambar
		Bahan tempat dan kartu (<i>ivory 260gr</i>)
		Jumlah kartu (57 buah)
		Ukuran kartu 9 cm x 7,5 cm
2	Desain	Ukuran gambar
		Kejelasan gambar
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian warna
		Jenis huruf yang digunakan
		Ukuran huruf yang digunakan
3	Penggunaan	Menambah pengetahuan siswa mengenai pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket
		Sebagai media pembelajaran untuk siswa

c. Validitas Uji Coba

Kisi-kisi validasi uji coba dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Validasi Uji Coba

No.	Instrumen	Indikator
1	Materi Kartu Bergambar	Materi mudah dipahami
		Materi disajikan secara jelas
		Materi yang disajikan menarik
2	Keterbacaan Bahasa	Menggunakan gambar yang jelas
		Penggunaan gambar dapat menambah pemahaman materi
		Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang jelas
3	Penyajian Kartu	Penyajian materi menimbulkan rasa ingin tahu

	Bergambar	Penyajian gambar menambah motivasi untuk belajar
4	Keterampilan Kartu Bergambar	Ukuran gambar sesuai
		Warna gambar sesuai
		Bentuk gambar sesuai
		Penggunaan huruf sesuai
		Desain kartu menarik

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengumpulkan data menggunakan teknik analisis isi, dan analisis kuantitatif deskriptif persentase. Data dari analisis tersebut bersifat kualitatif yang diperoleh melalui kegiatan validasi ahli dan kegiatan uji coba, yang berupa masukan, tanggapan, serta, kritik dan saran. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, yang dihimpun melalui angket uji coba produk, pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian atau tanggapan dengan bentuk jawaban “SANGAT KURANG”, “KURANG”, “CUKUP”, “BAIK”, dan “SANGAT BAIK”. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus Sugiyono (2013: 559):

$$\text{Rumus : } \frac{\text{SH}}{\text{SK}}$$

Keterangan:

SH : Skor Hitung

SK : Skor Kriteria atau Skor Ideal

Hasil perhitungan data selanjutnya dibuat dalam bentuk persentase dengan dikalikan 100%.

Data yang didapatkan kemudian dihitung, kemudian presentase yang didapatkan dikonversikan ke dalam tabel konversi yang dipaparkan oleh Sugiyono (2013: 93) berikut:

Tabel 4. Konversi Penilaian Berdasarkan Persentase

No	Presentase	Nilai	Kategori
1	81% – 100%	A	Sangat Baik
2	61% - 80%	B	Baik
3	41% - 60%	C	Cukup Baik
4	21% - 40%	D	Kurang
5	0% - 20%	E	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data

1. Studi Pendahuluan

Penelitian pendahuluan dilakukan dengan observasi, wawancara kepada guru penjas, mencari buku-buku sebagai referensi, mencari hasil relevan sebagai acuan peneliti, membuat 3D gambar sinyal wasit untuk disatukan dalam produk yang akan dikembangkan. Dari penelitian pendahuluan, ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Guru menyatakan perlunya media pembelajaran pengenalan mengenai sinyal wasit bolabasket bagi siswa SMA.
- b. Guru menyatakan perlu dikembangkan media pemelajaran pengenalan mengenai sinyal wasit dalam permainan bolabasket melalui produk berupa kartu bergambar agar menarik siswa untuk mempelajari materi dan mempermudah pembelajaran.

2. Validasi Ahli Tahap Pertama

Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket ini divalidasi oleh para ahli dibidangnya, yaitu seorang ahli materi bolabasket dan ahli media pembelajaran.

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 Saryono, S. Pd. Jas., M.Or yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.

Masukan dari ahli media adalah sebaiknya kartu dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan permainan, dimaksudkan agar siswa dapat belajar dengan media yang menyenangkan. Tempat kartu dibuat lebih baik, jangan menggunakan warna gelap, dan diperbesar agar mudah memasukan kartu. Merubah tampak belakang kartu dengan warna yang lebih terang. Diberi petunjuk cara bermain kartu.

Tabel 5. Data Hasil Penilaian Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket oleh Ahli Media Tahap Pertama

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan desain	31	60	52	Cukup Baik
	Skor Total	31	60	52	Cukup Baik

b. Data Hasil Validasi Produk Oleh Ahli Materi Tahap Pertama

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Aris Fajar Pambudi, M.Or yang memiliki keahlian di bidang bolabasket. Ahli materi menyatakan bahwa kartu sudah cukup layak untuk diujicobakan. Persentase yang didapatkan adalah 90% dan aspek kelayakan isi materi mendapatkan kategori “sangat baik”.

Tabel 6. Data Hasil Penilaian Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket oleh Ahli Materi Tahap Pertama

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan isi materi	45	50	90	Sangat Baik
	Skor Total	45	50	90	Sangat Baik

Tahapan ini kartu bergambar mengalami revisi dua kali dari ahli media, setelah melakukan perbaikan-perbaikan pada produk ketiga, kartu bergambar dinyatakan layak dan diijinkan melanjutkan pada tahap uji coba di SMA N 1 Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

Kelayakan pada segi media dilihat dari beberapa unsur:

1) Segi Fisik Kartu Bergambar

- a. Kotak kartu bergambar
- b. Jumlah kartu bergambar
- c. Bahan tempat dan kartu bergambar
- d. Ukuran kartu bergambar

2) Segi Desain Kartu Bergambar

- a. Ukuran gambar
- b. Kejelasan gambar
- c. Kesesuaian warna
- d. Kesesuaian warna
- e. Jenis huruf yang digunakan
- f. Ukuran huruf yang digunakan

3) Segi Penggunaan Kartu Bergambar

- a. Menambah pengetahuan siswa mengenai pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket
- b. Sebagai sumber belajar untuk siswa
Unsur-unsur penilaian tersebut diambil dari unsur-unsur penilaian media pada umumnya. Kemudian kelayakan pada segi materi dilihat dari beberapa aspek sebagai berikut:

1) Segi Penyajian Kartu Bergambar

- a. Apakah materi "Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket" sudah sesuai untuk siswa Sekolah Menengah Atas?
- b. Apakah gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi?
- c. Apakah gambar yang disajikan mudah dipahami?

2) Segi Pemilihan Tema

- a. Kebermaknaan tema untuk siswa
- b. Spesifikasi penggunaan tema
- c. Kesesuaian tema dengan tingkat perkembangan siswa

3) Segi Isi Materi Kartu Bergambar

- a. Kesesuaian penggunaan judul dengan materi
- b. Kebermaknaan materi untuk siswa
- c. Apakah materi kartu bergambar memiliki tujuan yang jelas untuk siswa?
- d. Apakah materi dapat menambah pengetahuan siswa?

3. Revisi Produk Pertama

1) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

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

a) Mengubah kartu agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan permainan

Berdasarkan validasi ahli media pada produk awal, terdapat saran agar kartu dapat sebagai media pembelajaran dengan permainan. Produk awal kartu hanya sebagai media pembelajaran tanpa menggunakan permainan. Sehingga kartu diberi simbol sepatu, bola basket, peluit, *ring* dan diberi angka dari 1-14 pada masing-masing simbol.



Sebelum revisi

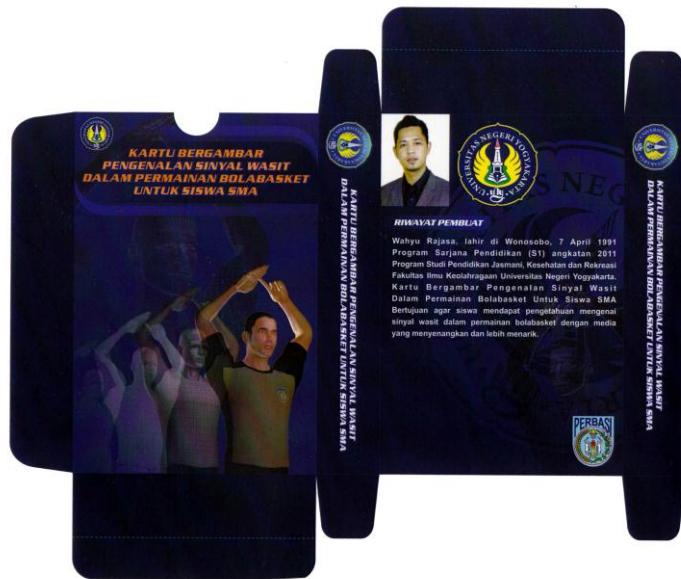


Sesudah revisi

Gambar 13. Tampilan Depan Kartu Sebelum dan Sesudah Revisi

b) Mengubah Warna dan Gambar pada Tempat Kartu

Pada produk awal kartu bergambar, tempat kartu berwarna gelap dengan gambar salah satu sinyal dari wasit bolabasket, ahli media menyarankan agar menggunakan warna yang lebih terang. Tempat kartu diubah dari warna ungu gelap menjadi biru muda.



Sebelum revisi

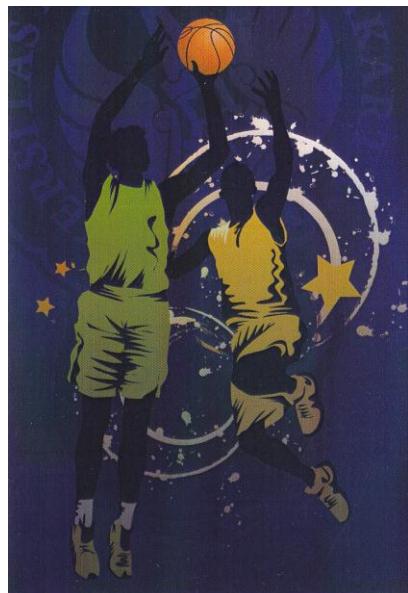


Sesudah revisi

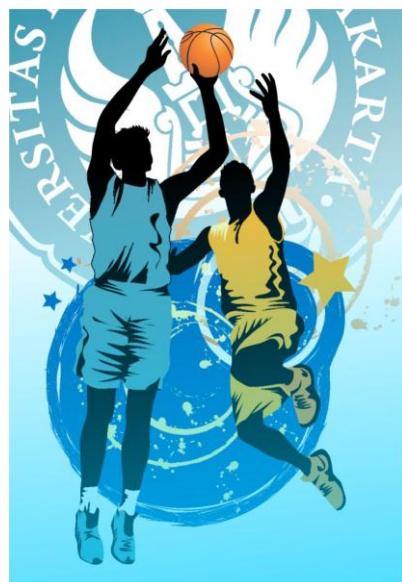
Gambar 14. Tampilan Tempat Kartu Bergambar Sesudah Revisi

c) Mengubah Tampak Belakang Kartu Bergambar

Produk awal kartu bergambar pada bagian tampak belakang kartu menggunakan warna gelap sehingga ahli media menyarankan untuk mengubah warna menjadi lebih terang. Warna kartu tampak belakang diubah dari ungu gelap menjadi biru muda.



Sebelum revisi



Sesudah revisi

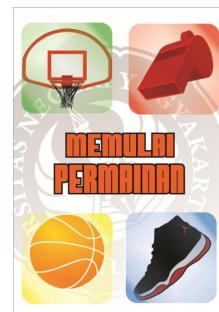
Gambar 15. Tampilan Belakang Kartu Bergambar Sesudah Revisi

d) Menambah Cara Permainan

Berdasarkan validasi pada produk awal, ahli media menyarankan menambahkan panduan untuk cara bermain kartu bergambar agar mempermudah siswa memahami permainan.



Panduan Permainan



Kartu Memulai Permainan

Sesudah revisi
Gambar 16. Tampilan Keterangan Cara Bermain Sesudah Revisi

2) Hasil Produk Setelah Revisi Pertama

Hasil keseluruhan revisi pertama adalah sebagai berikut :

a) Kartu Bergambar Sinyal Wasit

Hasil kartu bergambar pada revisi pertama yaitu kartu awalnya hanya sebuah media untuk belajar dirubah menjadi media belajar dengan permainan. Dalam kartu bergambah ditambahkan sebuah ikon sebagai dan angka sebagai pembeda.

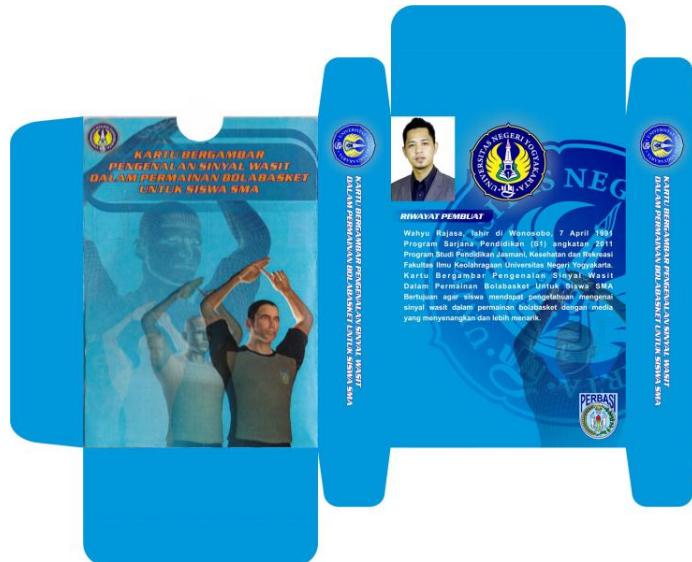




Gambar 17. Tampilan Depan Kartu Bergambar Produk Kedua

b) Tempat Kartu Bergambar

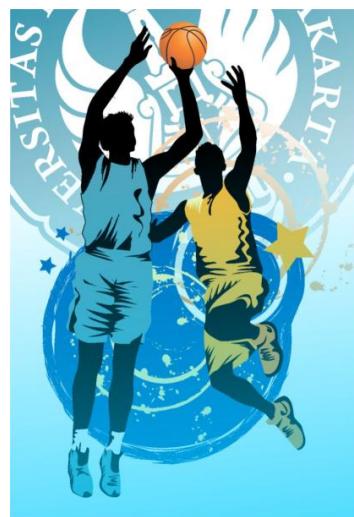
Hasil produk kedua tempat kartu yang sebelumnya berwarna gelap diubah menjadi warna yang lebih terang.



Gambar 18. Tampilan Tempat Kartu Bergambar Produk Kedua

c) Tampilan Belakang Kartu Bergambar

Hasil produk kedua tampilan belakang kartu dirubah dari warna gelap menjadi lebih terang.



Gambar 19. Tampilan Belakang Kartu Bergambar Produk Kedua

d) Panduan Permainan

1) Lembar Cara Permainan

Hasil pada produk kedua kartu bergambar diberi cara untuk bermain dan belajar kartu bergambar berupa selembar kertas yang berada didalam tempat kartu bergambar.

Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Permainan Bolabasket

Kartu bergambar ini adalah sebuah kartu sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sinyal-sinyal atau tanda dari wasit dalam permainan bolabasket. Selain berguna sebagai media belajar kartu ini juga dapat digunakan untuk bermain.

Keterangan Kartu :

Kartu ini dibedakan dengan warna sesuai dengan jenis sinyal dari wasit, dalam masing-masing kartu terdapat empat icon serta nomor dari 1-14. Icon dan nomor dalam kartu berguna saat kartu dimainkan.

Icon yang terdapat dalam kartu adalah seperti dibawah :



Cara Bermain :

- pemain diberi waktu 10-15 menit untuk menghafalkan kartu
- keluarkan kartu seperti gambar dibawah



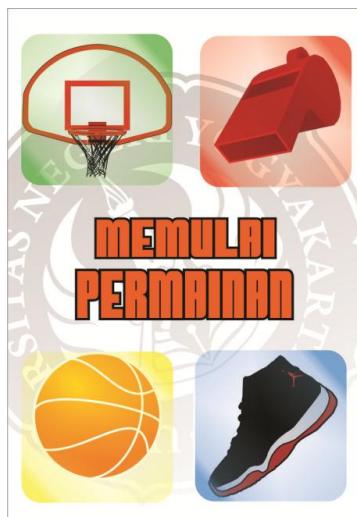
- kartu dibagikan ke pemain, pemain yang pertama mengeluarkan kartu adalah pemain yang memiliki kartu nomor 14 dengan gambar sepatu letakan diatas gambar pada kartu diatas
- pemain selanjutnya dapat mengeluarkan urutan selanjutnya yaitu 13 gambar sepatu, namun jika tidak memiliki maka dapat mengeluarkan kartu nomor 14 dengan gambar icon lain
- sebelum menegeluarkan kartu pemain lain diminta untuk menebak gambar pada kartu yang akan di keluarkan, apabila dapat ditebak dengan benar maka mendapat nilai sesuai dengan angka pada kartu dan jika salah poin pemain dikurangi satu poin
- apabila pemain selanjutnya tidak memiliki kartu untuk jalan maka harus menutup salah satu kartu (usahakan kartu dengan nilai kecil)
- pemenang adalah yang memiliki poin terbanyak berdasarkan poin yang didapat

selamat mencoba.....

Gambar 20. Tampilan Cara Permainan

2) Kartu untuk Memulai Permainan

Kartu ini di letakan di tengah antara para pemain dan hanya berfungsi sebagai peletakan kartu yang dikeluarkan oleh pemain.



Gambar 21. Tampilan Kartu Memulai Permainan

4. Validasi Ahli Tahap Kedua

a. Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media Tahap Kedua

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 52% menjadi 68% dari skor maksimal. Hasil validasi media kedua masih terdapat beberapa revisi yaitu memperbesar dan mengganti *font* angka yang dipergunakan sebagai permainan. Memperbaiki tempat kartu dan mengganti gambar pada tempat kartu agar mudah dikenali bahwa kartu tersebut berisi materi tentang bolabasket.

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Kartu Bergambar oleh Ahli Media Tahap Kedua

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	41	60	68	Baik
	Skor Total	41	60	68	Baik

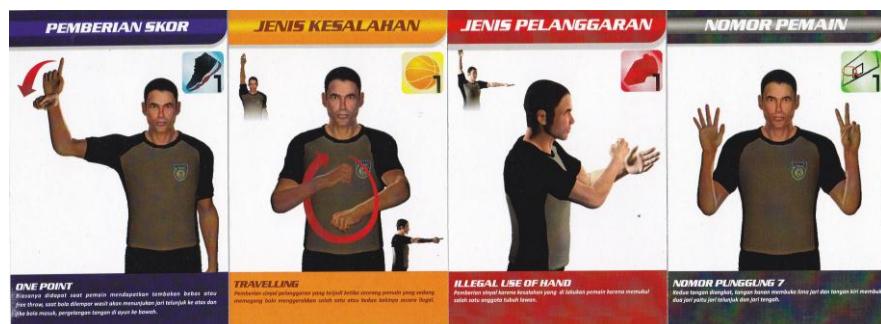
5. Revisi Produk Kedua

1) Revisi Produk Berdasarkan Saran Ahli Media

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

a) Mengubah dan memperbesar *font* angka yang dipergunakan sebagai permainan

Berdasarkan validasi ahli media pada produk kedua terdapat saran agar mengubah dan memperbesar *font* yang digunakan sebagai permainan sehingga dapat dilihat dan dibaca dengan jelas.



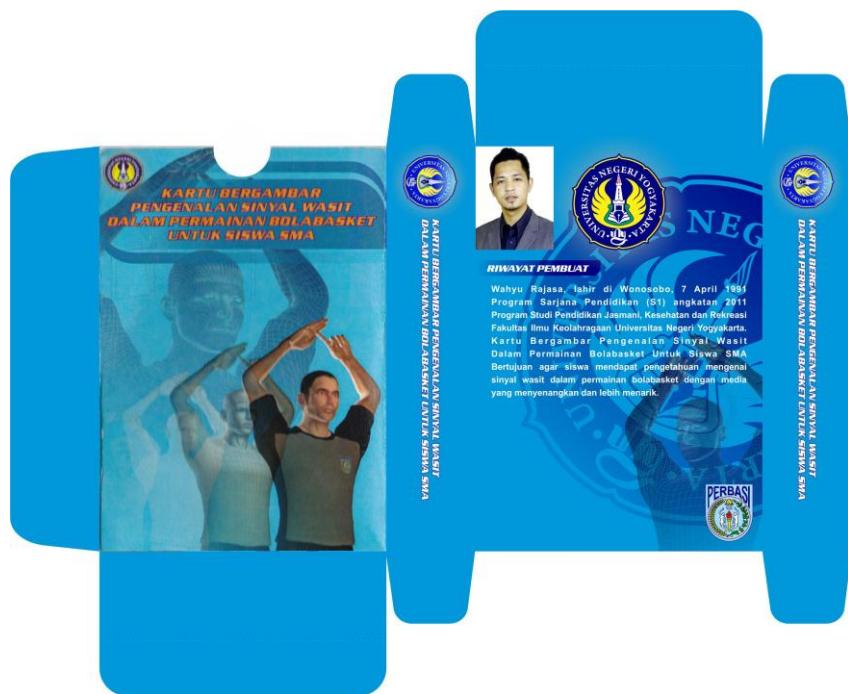


Sesudah revisi

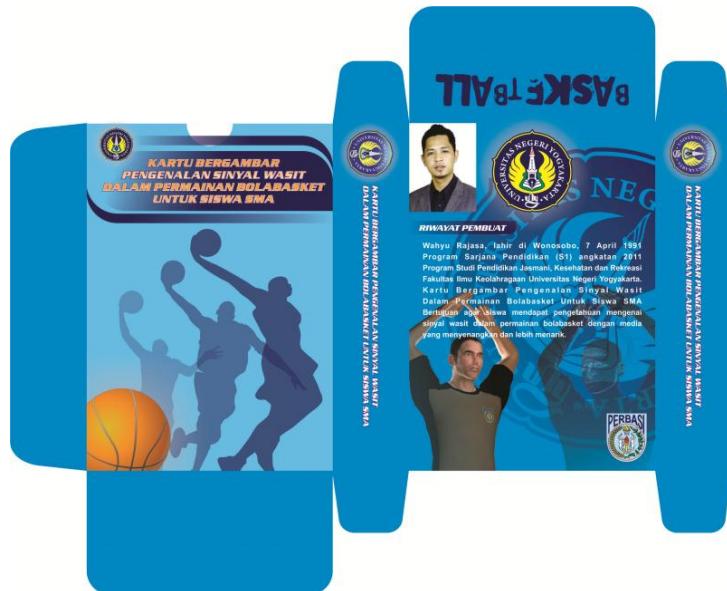
Gambar 22. Tampilan Tampak Depan Kartu Sebelum dan Sesudah Revisi Kedua

b) Mengubah gambar pada tempat kartu

Pada produk yang kedua tempat kartu bergambar salah satu sinyal wasit pada bagian muka namun menurut ahli media sebaiknya diubah dengan gambar yang lebih bisa dikenali bahwa isi dari kartu tersebut adalah materi mengenai bolabasket.



Sebelum revisi



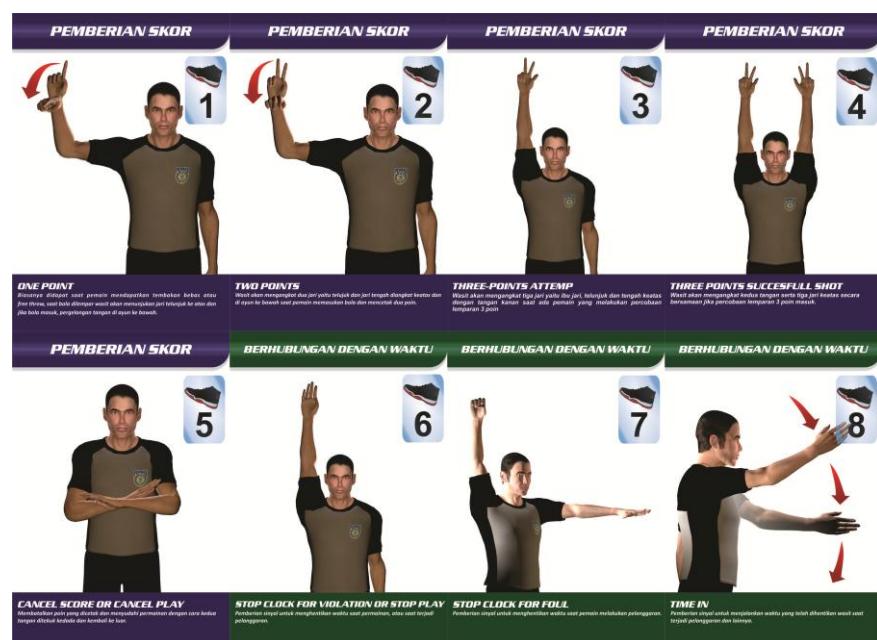
Sesudah revisi

Gambar 23. Tampilan Tempat Kartu Bergambar Setelah Revisi Kedua

2) Hasil Akhir Produk Kartu Bergambar

a) Kartu Bergambar Sinyal Wasit

Hasil akhir dari kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket adalah sebagai berikut :



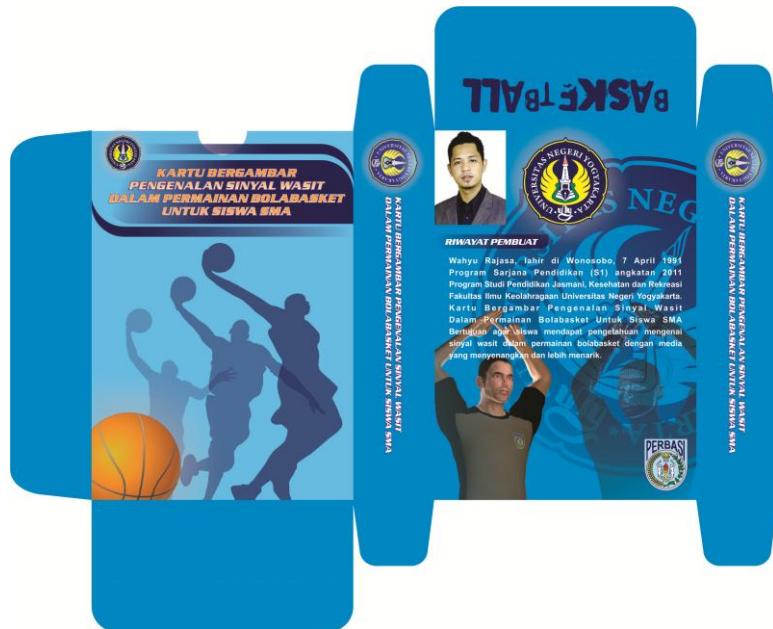




Gambar 24. Tampilan Depan Hasil Akhir Produk Kartu Bergambar

b) Tempat Kartu Bergambar

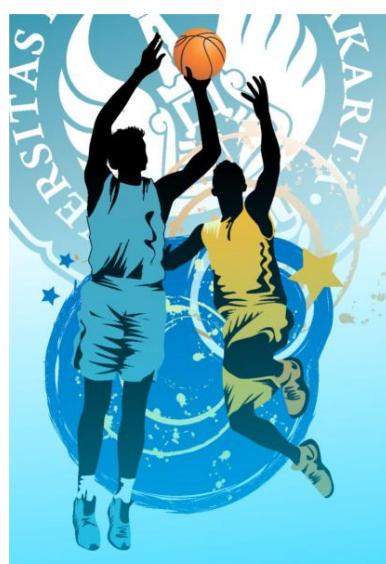
Hasil akhir tempat kartu bergambar adalah perubahan gambar pada bagian depan kartu yang lebih dapat dikenali sebagai kartu bergambar yang berisi materi tentang bolabasket.



Gambar 25. Tampilan Hasil Akhir Tampilan Tempat Kartu Bergambar

c) Tampilan Belakang Kartu Bergambar

Pada hasil akhir tampilan bagian belakang kartu bergambar tidak mengalami perubahan dan masih sama seperti pada kartu bergambar produk kedua.



Gambar 26. Tampilan Hasil Akhir Tampilan Belakang Kartu Bergambar Produk Kedua

d) Panduan Permainan

1) Lembar Cara Permainan

Hasil pada produk akhir kartu bergambar diberi cara untuk bermain dan belajar kartu bergambar tidak mengalami perubahan dari produk kedua.

Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Permainan Bolabasket

Kartu bergambar ini adalah sebuah kartu sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sinyal-sinyal atau tanda dari wasit dalam permainan bolabasket. Selain berguna sebagai media belajar kartu ini juga dapat digunakan untuk bermain.

Keterangan Kartu :
Kartu ini dibedakan dengan warna sesuai dengan jenis sinyal dari wasit, dalam masing-masing kartu terdapat empat icon serta nomor dari 1-14. Icon dan nomor dalam kartu berguna saat kartu dimainkan.
Icon yang terdapat dalam kartu adalah seperti dibawah :



Cara Bermain :

- pemain diberi waktu 10-15 menit untuk menghafalkan kartu
- keluarkan kartu seperti gambar dibawah



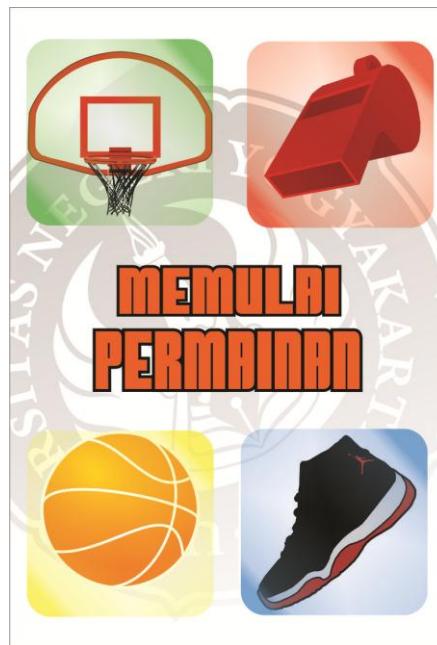
- kartu dibagikan ke pemain, pemain yang pertama mengeluarkan kartu adalah pemain yang memiliki kartu nomor 14 dengan gambar sepatu letakan diatas gambar pada kartu diatas
- pemain selanjutnya dapat mengeluarkan urutan selanjutnya yaitu 13 gambar sepatu, namun jika tidak memiliki maka dapat mengeluarkan kartu nomor 14 dengan gambar icon lain
- sebelum menegeluarkan kartu pemain lain diminta untuk menebak gambar pada kartu yang akan di keluarkan, apabila dapat ditebak dengan benar maka mendapat nilai sesuai dengan angka pada kartu dan jika salah poin pemain dikurangi satu poin
- apabila pemain selanjutnya tidak memiliki kartu untuk jalan maka harus menutup salah satu kartu (usahakan kartu dengan nilai kecil)
- pemenang adalah yang memiliki poin terbanyak berdasarkan poin yang didapat

selamat mencoba.....

Gambar 27. Tampilan Hasil Akhir Cara Permainan

2) Kartu untuk Memulai Permainan

Kartu ini di letakan di tengah antara para pemain dan hanya berfungsi sebagai peletakan kartu yang dikeluarkan oleh pemain.



Gambar 28. Tampilan Hasil Akhir Kartu Memulai Permainan

6. Validasi Ahli Tahap Ketiga

a. Data Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media Tahap Ketiga

Pada validasi tahap kedua persentase yang didapatkan mengalami peningkatan dari 68% menjadi 88% dari skor maksimal.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa menurut ahli media, pada tahap validasi ketiga kartu bergambar yang dikembangkan dari aspek kelayakan desain mendapatkan kategori “sangat baik”. Pada validasi kedua, ahli media memberikan komentar bahwa kartu sudah bagus dan sudah dapat diuji cobakan.

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Kartu Bergambar oleh Ahli Media Tahap Ketiga

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Kelayakan Desain	53	60	88	Sangat Baik
	Skor Total	53	60	88	Sangat Baik

7. Uji Coba Produk

a. Uji Coba Kelompok Kecil

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 24 Februari 2015 kepada 4 peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA N 1 Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Kondisi penjelasan materi peserta didik tampak antusias dan penasaran ketika diberikan penjelasan awal mengenai materi dalam buku saku. Dikarenakan materi merupakan hal baru bagi peserta didik.
- Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik mengisi angket.

2) Hasil angket Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil angket peserta didik mengenai media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket menunjukkan bahwa untuk penilaian tentang aspek materi sebesar 96% yang dikategorikan sangat baik, segi keterbacaan bahasa sebesar 91% yang dikategorikan sangat baik, untuk segi penyajian kartu bergambar sebesar 95% yang dikategorikan sangat baik dan untuk segi tampilan kartu bergambar sebesar 96% yang dikategorikan sangat baik. Total penilaian buku saku menurut responden peserta didik sebesar 95% dikategorikan sangat baik yang dapat diartikan bahwa produk tersebut layak untuk diujicobakan ke tahap berikutnya.

Tabel 9. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	58	60	96	Sangat Baik
2	Keterbacaan Bahasa	55	60	91	Sangat Baik
3	Penyajian Kartu Bergambar	38	40	95	Sangat Baik
4	Tampilan Kartu Bergambar	96	100	96	Sangat Baik
Skor Total		247	260	95	Sangat Baik

b. Uji Coba Kelompok Besar

1) Kondisi Subyek Uji Coba

Uji coba lapangan dilakukan pada tanggal 24 Februari 2015 kepada 23 peserta didik kelas XI IPA 3 siswa SMA N 1 Mertoyudan, Kabupaten Magelang. Kondisi selama uji coba kelompok besar secara keseluruhan dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Kondisi penjelasan materi peserta didik tampak antusias, dan penasaran karena belum pernah pembelajaran dengan media kartu.
- b) Kondisi saat pengisian angket peserta didik memperhatikan penjelasan mengenai tata cara pengisian angket, peserta didik mengisi dengan teliti. Dengan penuh konsentrasi peserta didik mengisi angket.

2) Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Hasil uji angket peserta didik mengenai media pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket menunjukkan penilaian tentang aspek materi sebesar 85% yang dikategorikan sangat baik, segi keterbacaan bahasa sebesar 87% yang dikategorikan sangat baik, segi penyajian kartu bergambar sebesar 84% yang dinyatakan sangat baik, dan untuk segi tampilan kartu bergambar sebesar 91% yang dikategorikan sangat baik. Total penilaian uji kelayakan media

pembelajaran kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket menurut responden sebesar 87% dikategorikan sangat baik.

Tabel 10. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Materi	294	345	85	Sangat Baik
2	Keterbacaan Bahasa	302	345	87	Sangat Baik
3	Penyajian Buku Saku	195	230	84	Sangat Baik
4	Tampilan Buku Saku	519	575	90	Sangat Baik
Skor Total		1310	1495	87	Sangat Baik

B. 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, maka diputuskan untuk melakukan revisi yaitu agar memperbaiki tempat kartu dan memberikan permainan pada media pembelajaran kartu bergambar.
- 2) Setelah dilakukan revisi maka dilakukan uji coba kelompok kecil dengan 4 siswa.
- 3) Setelah melakukan uji coba kelompok kecil maka dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar dengan 23 siswa.
- 4) Berdasarkan tes uji coba kelompok kecil dan kelompok besar maka menunjukkan hasil tes dalam kategori sangat baik atau 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 0-20% dikategorikan tidak sangat kurang, 21-40% dikategorikan kurang, 41-60% dikategorikan cukup, 61-80% dikategorikan baik, dan 81-100% dikategorikan sangat baik.

C. Pembahasan

Pada awal pengembangan kartu bergambar ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa kartu bergambar untuk memperkenalkan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan, beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Produk dikembangkan dengan bantuan *poser pro 2014, 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 kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Proses validasi ahli materi pada tahap I kartu bergambar sudah layak diuji cobakan. Setelah selesai validasi ahli materi, maka dengan segera validasi ke ahli media. Dalam proses validasi ahli media melalui tiga tahap yaitu tahap I, tahap II, dan tahap III. Pada tahap pertama ahli media memberikan saran agar kartu bergambar dibuat agar dapat dimainkan sekaligus belajar, dan warna pada tempat kartu bergambar dan tampilan bagian kartu bergambar diubah dengan warna terang. Diberi petunjuk untuk

permainannya. Data validasi tahap I dijadikan dasar untuk merevisi produk kedua. Pada validasi II, produk masih mengalami sedikit revisi yaitu mengganti gambar pada tempat kartu dan memperbesar angkan yang dipergunakan untuk permainan. Data validasi II untuk merevisi produk yang ketiga. Pada validasi tahap III kartu dinyatakan layak untuk diuji cobakan. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Setelah revisi akhir maka didapat produk akhir yang siap digunakan siswa sebagai media pembelajaran.

Kualitas kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permain 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 kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Siswa merasa senang dengan adanya produk ini karena mereka tertarik untuk belajar dan memperoleh pengetahuan baru.

Ada beberapa hal yang menurut pendapat siswa menjadi kelebihan produk ini. Diantaranya yaitu tampilan yang menarik, kartu bergambar menjadi permainan sekaligus media belajar yang menyenangkan, dan siswa mendapat ilmu mengenai sinyal wasit dalam permainan bolabasket. Selain dengan adanya kelebihan-kelebihan dari produk ini, adapun kelemahan dalam produk ini, diantaranya keterangan yang dipadatkan karena keterbatasan kalimat yang dapat digunakan dalam kartu, menggunakan satu model sebagai wasit. 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 pemberian selanjutnya.

D. Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Kartu Bergambar

Setelah melalui uji coba produk (kelompok kecil dan kelompok besar) maka dapat dijabarkan kelebihan dan kekurangan kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket.

1. Kelebihan media:

- a. Kartu bergambar dapat digunakan media pembelajaran siswa dengan tampilan yang menarik sehingga materi mudah dipahami.
- b. Menambah pengetahuan mengenai sinyal wasit dalam permainan bolabasket.
- c. Menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media kartu dalam pembelajaran.

2. Kekurangan media:

- a. Kekurangan dalam kartu bergambar ini adalah keterangan yang terpaksa dipersingkat dan dipadatkan karena keterbatasan kalimat yang dapat digunakan dalam kartu
- b. Pengadaan kartu bergambar masih relatif mahal dalam hal produksi media.

E. Analisis Prespektif Kartu Bergambar

Media pembelajaran kartu bergambar bagi siswa SMA sangat jarang digunakan, terlebih kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA sebelumnya cenderung belum ada. Kartu

bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket ini desain dengan konsep menarik sehingga diharapkan peserta didik merasa tertarik dalam mempelajari dan dapat menambah pengetahuan peserta didik.

Dari hasil analisis kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket selama uji coba produk dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa atau peserta didik:

- a. Peserta didik tertarik dalam mempelajari materi pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket dengan memainkan permainan dengan kartu bergambar, mengamati gambar, serta membaca keterangan dalam kartu bergambar. Siswa menjadi lebih tahu mengenai peraturan sinyal wasit dalam permainan bolabasket.
- b. Pengetahuan siswa menjadi bertambah mengenai peraturan sinyal wasit dalam permainan bolabasket. Sehingga mempermudah siswa memahami dalam bermain bolabasket di lapangan.

2. Guru:

- a. Dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran siswa.
- b. Guru lebih mudah dalam memperkenalkan sinyal wasit dalam permainan bolabasket kepada siswa dengan menggunakan kartu bergambar tersebut.

Pemanfaatan kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket masih terdapat beberapa hambatan. Keterangan yang terlalu singkat karena keterbatasan tempat pada kartu bergambar membuat

keterangan tidak dapat maksimal. Kedepannya kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket diharapkan dapat lebih disempurnakan.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket dengan pokok bahasan materi (sinyal wasit) ini dikategorikan layak digunakan dalam pengenalan kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA dengan tingkat kelayakan sebesar 90%. Secara keseluruhan dari ahli media dikategorikan layak digunakan dengan tingkat kelayakan sebesar 88%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil, kelayakan dari kartu bergambar pengenalan sinyal wasit sebesar 95% dan kelompok besar sebesar 87%.

Secara keseluruhan kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket ini layak digunakan dalam pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket untuk siswa SMA setelah melalui 2 tahap uji coba. Penelitian pengembangan ini sudah tercapai untuk digunakan oleh guru dalam memperkenalkan sinyal wasit dalam permainan bolabasket kepada siswa.

B. Implikasi

Pada penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Sebagai motivasi guru untuk menghasilkan media pembelajaran, guna memecahkan masalah-masalah praktis dalam proses pembelajaran.

2. Sebagai media promosi pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket.
3. Memudahkan guru dalam memberikan informasi kepada siswa.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitiannya diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas pada satu kelas, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya penelitian.
2. Keterangan yang terpaksa dipersingkat dan dipadatkan karena keterbatasan jumlah kata yang dapat digunakan dalam kartu.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket dengan pokok materi sinyal wasit untuk siswa SMA sudah layak dan tervalidasi oleh ahli media dan ahli materi bolabasket, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru penjasorkes, agar dapat memanfaatkan kartu bergambar pengenalan sinyal wasit dalam permainan bolabasket sebagai variasi dalam penyampaian materi dalam bentuk media dua dimensi yang berwarna dan bergambar untuk menyampaikan pengetahuan dan informasi baru kepada siswa.
2. Bagi peserta didik, agar memanfaatkan kartu bergambar untuk memudahkan dalam mengenali sinyal wasit dalam permainan bolabasket.

3. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektivannya dalam pembelajaran dan membuat media pembelajaran yang lebih bervariasai.
4. Bagi mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi, jangan ragu untuk mengambil judul skripsi mengenai pengembangan. Suatu media layak atau tidak layak tergantung pada bagaimana pengemasan atau pengembangan dan kepraktisan penggunaannya serta kesediaan alat dan tempat dimana kita akan menerapkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Sumhendartin Suryobroto. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Arif S. Sadiman. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. (1992). *Media Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud.
- Chris Brooker. (2008). *Ensiklopedia Keperawatan Edisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: E G C
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Diktat Kuliah Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: UNY.
- Hal Wissel. (1996). *Bola Basket*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Hanny Novitasari Susanto. (2014). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat Untuk Tuna Wicara Dengan Standar American Sign Language*. Surabaya: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.3 No.1
- John D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: DEBDIKBUD.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.
- Nusa Putra. (2011). *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Oemar Hamalik. (1994). *Media Pendidikan*. Jakarta: Alumni.
- PERBASI. (2012). *Peraturan Resmi Bola Basket 2012*.
- Ranintya Meikahani. (2014). Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan Dan Perawatan Cidera Olahraga Untuk Siswa Menengah Pertama. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi PJKR UNY
- Sri Rumini. (2004). *Perkembangan Anak Remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sudjana. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- _____. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Depdikbud.
- Suharsimi Arikunto. (1995). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- UNY. (2011). *Pedoman Tugas Akhir Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Wahyu Mustika Sari. (2013). Pengembangan Modul Pembelajaran IPS dengan Tema Berwisata ke Keraton Yogyakarta untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan IPS UNY.

Lampiran 1. Produk Kartu Bergambar





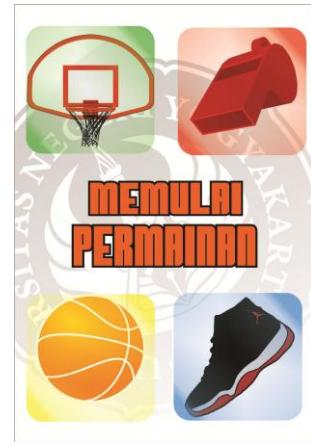
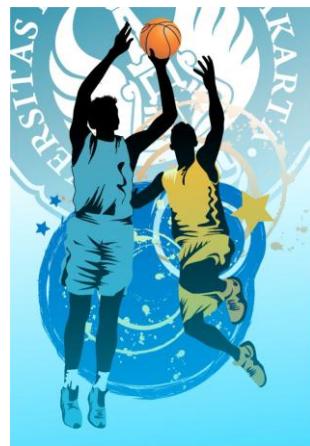




<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>12</p> <p>NOMOR PUNGUNG 4 Tangan kanan diangkat dengan menunjukkan empat jari dan ibu jari ditutup.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>13</p> <p>NOMOR PUNGUNG 5 Tangan kanan diangkat dengan menunjukkan lima jari yang terbuka.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>14</p> <p>NOMOR PUNGUNG 6 Kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri hanya membuka satu jari yaitu jari telunjuk.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>1</p> <p>NOMOR PUNGUNG 7 Kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri membuka dua jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah.</p>
<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>2</p> <p>NOMOR PUNGUNG 8 Kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri membuka tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>3</p> <p>NOMOR PUNGUNG 9 Kedua tangan diangkat, tangan kanan membuka lima jari dan tangan kiri membuka empat jari yaitu telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>4</p> <p>NOMOR PUNGUNG 10 Kedua tangan diangkat, tangan kanan dan kiri membuka lima jari.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>5</p> <p>NOMOR PUNGUNG 11 Kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka satu jari yaitu jari telunjuk.</p>
<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>6</p> <p>NOMOR PUNGUNG 12 Kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka dua jari yaitu jari telunjuk dan jari tengah.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>7</p> <p>NOMOR PUNGUNG 13 Kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka tiga jari yaitu ibu jari, telunjuk dan jari tengah.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>8</p> <p>NOMOR PUNGUNG 14 Kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka empat jari yaitu telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking.</p>	<p>NOMOR PEMAIN</p>  <p>9</p> <p>NOMOR PUNGUNG 15 Kedua tangan diangkat, tangan kanan mengepal sedangkan tangan kiri membuka kelima jari.</p>







Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Permainan Bolabasket

Kartu bergambar ini adalah sebuah kartu sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan sinyal-sinyal atau tanda dari wasit dalam permainan bolabasket. Selain berguna sebagai media belajar kartu ini juga dapat digunakan untuk bermain.

Keterangan Kartu :

Kartu ini dibedakan dengan warna sesuai dengan jenis sinyal dari wasit, dalam masing-masing kartu terdapat empat icon serta nomor dari 1-14. Icon dan nomor dalam kartu berguna saat kartu dimainkan.

Icon yang terdapat dalam kartu adalah seperti dibawah :



Cara Bermain :

- pemain diberi waktu 10-15 menit untuk menghafalkan kartu
- keluarkan kartu seperti gambar dibawah



- kartu dibagikan ke pemain, pemain yang pertama mengeluarkan kartu adalah pemain yang memiliki kartu nomor 14 dengan gambar sepatu letakan diatas gambar pada kartu diatas
- pemain selanjutnya dapat mengeluarkan urutan selanjutnya yaitu 13 gambar sepatu, namun jika tidak memiliki maka dapat mengeluarkan kartu nomor 14 dengan gambar icon lain
- sebelum menegeluarkan kartu pemain lain di minta untuk menebak gambar pada kartu yang akan di keluarkan, apabila dapat ditebak dengan benar maka mendapat nilai sesuai dengan angka pada kartu dan jika salah poin pemain dikurangi satu poin
- apabila pemain selanjutnya tidak memiliki kartu untuk jalan maka harus menutup salah satu kartu (usahakan kartu dengan nilai kecil)
- pemenang adalah yang memiliki poin terbanyak berdasarkan poin yang didapat

selamat mencoba.....



Lampiran 2. Validasi Ahli

No :
Lampiran :
Hal : Permohonan Validasi Ahli Media

Yth. Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or

Di tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa SMA”, dengan ini saya :

Nama : Wahyu Rajasa

NIM : 11601244146

Prodi/Jurusan : PJKR/POR

Pembimbing Skripsi : Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes

Mohon berkenan Bapak sebagai dosen ahli Media untuk Validasi Instrumen yang saya buat dalam bentuk Kartu Bergambar, demi kelancaran proses skripsi. Besar harapan saya untuk terkabulnya permohonan ini, adapun media pembelajaran Kartu Bergambar terlampir.

Demikian surat pengantar Uji Validasi Instrumen ini saya buat dan diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 15 Januari 2015

Pembimbing Skripsi,



Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes
NIP. 19751018 200501 1 002

Mahasiswa Peneliti,



Wahyu Rajasa
NIM. 11601244146

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (✓) dalam kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pertanyaan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat, atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

Berilah tanda *check list* (✓)

Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Pensekoran				
		1	2	3	4	5
Fisik	Kotak tempat kartu bergambar		✓			
	Bahan tempat dan kartu (<i>ivory 230gr</i>)			✓		
	Jumlah kartu (59 buah)		✓			
	Ukuran kartu 9 cm x 7,5 cm			✓		
Desain	Ukuran gambar			✓		
	Kejelasan gambar			✓		
	Kesesuaian gambar				✓	

	Kesesuaian warna		✓		
	Jenis huruf yang digunakan		✓		
	Ukuran huruf yang digunakan		✓		
Penggunaan	Menambah pengetahuan siswa mengenai pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket		✓		
	Sebagai media pembelajaran untuk siswa		✓		

Pertanyaan :

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Atas?
 - a. Layak
 - b. Cukup Layak
 - c. Belum Layak
 - d. Tidak Layak
2. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?
 - a. Layak
 - b. Cukup Layak
 - c. Belum Layak
 - d. Tidak Layak

Komentar atau Saran

Cara memanfaatkan sistem fungsi
medisinya? Sperti apa?
Lebih jelas ada petunjuk
penerapan keru.

Yogyakarta, 15 Januari 2015

Ahli Media



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP. 19811021 200604 1 001

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (✓) dalam kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pertanyaan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat, atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

Berilah tanda *check list* (✓)

Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Pensekoran				
		1	2	3	4	5
Fisik	Kotak tempat kartu bergambar			✓		
	Bahan tempat dan kartu (<i>ivory</i> 230gr)			✓		
	Jumlah kartu (57 buah)			✓		
	Ukuran kartu 9 cm x 7,5 cm			✓		
Desain	Ukuran gambar			✓		
	Kejelasan gambar			✓		
	Kesesuaian gambar			✓		
	Kesesuaian warna			✓		
	Jenis huruf yang digunakan			✓		
	Ukuran huruf yang digunakan			✓		

Penggunaan	Menambah pengetahuan siswa mengenai pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket				✓		
	Sebagai media pembelajaran untuk siswa				✓		

Pertanyaan :

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Atas?
 - a. Layak
 - b. Cukup Layak
 - c. Belum Layak
 - d. Tidak Layak

2. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?
 - a. Layak
 - b. Cukup Layak
 - c. Belum Layak
 - d. Tidak Layak

Komentar atau Saran

Begitulah aturan yg membuat
siswa belajar peraturan belum
tamper
ataupun ayaka font lelah jelas
di luar gambar ayakan -
Tempat kartu lelah bare.

Yogyakarta, 4 Februari 2015

Ahli Media



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP. 19811021 200604 1 001

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (✓) dalam kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pertanyaan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat, atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

Berilah tanda check list (✓)

Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Pensekoran				
		1	2	3	4	5
Fisik	Kotak tempat kartu bergambar				✓	
	Bahan tempat dan kartu (<i>ivory 260gr</i>)				✓	
	Jumlah kartu (57 buah)				✓	
	Ukuran kartu 9 cm x 7,5 cm				✓	
Desain	Ukuran gambar				✓	
	Kejelasan gambar				✓	
	Kesesuaian gambar				✓	
	Kesesuaian warna				✓	
	Jenis huruf yang digunakan				✓	
	Ukuran huruf yang digunakan				✓	

Penggunaan	Menambah pengetahuan siswa mengenai pengenalan sinyal wasit dalam permainan bola basket					✓	
	Sebagai media pembelajaran untuk siswa					✓	

Pertanyaan :

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Atas?

- a. Layak
 b. Cukup Layak
 c. Belum Layak
 d. Tidak Layak

2. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

- a. Layak
 b. Cukup Layak
 c. Belum Layak
 d. Tidak Layak

Komentar atau Saran

Sudah baik bisa dicontekan ke
siswa.

Yogyakarta, 6 Februari 2015

Ahli Media



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP. 19811021 200604 1 001

No :
Lampiran :
Hal : Permohonan Validasi Ahli Materi

Yth. Bapak Aris Fajar Pambudi, M.Or.

Di tempat.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa SMA”, dengan ini saya :

Nama : Wahyu Rajasa

NIM : 11601244146

Prodi/Jurusan : PJKR/POR

Pembimbing Skripsi : Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes

Mohon berkenan Bapak sebagai dosen ahli Materi untuk Validasi Instrumen yang saya buat dalam bentuk Kartu Bergambar, demi kelancaran proses skripsi. Besar harapan saya untuk terkabulnya permohonan ini.

Demikian surat pengantar Uji Validasi Instrumen ini saya buat dan diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Pembimbing Skripsi,



Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes
NIP. 19751018 200501 1 002

Mahasiswa Peneliti,



Wahyu Rajasa
NIM. 11601244146

INSTRUMEN PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Petunjuk Penilaian Instrumen :

1. Berilah tanda *check list* (✓) dalam kolom penilaian yang anda anggap sesuai dengan pertanyaan atau pertanyaan.
2. Jika perlu berikan komentar, pendapat, atau saran pada kolom yang tersedia.
3. Keterangan penilaian
 - 1 : Sangat Kurang
 - 2 : Kurang
 - 3 : Cukup
 - 4 : Baik
 - 5 : Sangat Baik

Berilah tanda *check list* (✓)

Aspek yang Dinilai	Pernyataan Penilaian	Pensekoran				
		1	2	3	4	5
Penyajian	Materi Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket sudah sesuai untuk siswa Sekolah Menengah Atas					✓
	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan teknik				✓	
	Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami					✓
Pemilihan Tema	Kebermaknaan tema untuk siswa				✓	
	Kesesuaian tema dengan perkembangan siswa				✓	

	Spesifikasi penggunaan tema					✓
Isi Materi	Kesesuian penggunaan judul dengan materi					✓
	Kebermaknaan penggunaan materi untuk siswa					✓
	Materi kartu bergambar memiliki tujuan yang jelas untuk siswa				✓	
	Materi dapat menambah pengetahuan siswa				✓	

Pertanyaan :

Mohon lingkari yang sesuai

1. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak disebut sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Atas?

a. Layak

- b. Cukup Layak
- c. Belum Layak
- d. Tidak Layak

2. Apakah “Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket” ini sudah layak untuk diuji cobakan tanpa revisi?

a. Layak

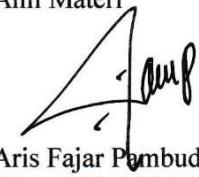
- b. Cukup Layak
- c. Belum Layak
- d. Tidak Layak

Komentar atau Saran

- Sesuaikan dengan Regulasi FIBA terbaru
- Konsistensi penggunaan istilah.

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Ahli Materi



Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Lampiran 3. Surat Pernyataan *Judgment*

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrument dari penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”** yang disusun oleh :

Nama : Wahyu Rajasa
NIM : 11601244146
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Dengan ini saya :
Nama : Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP : 19811021 200604 1 001
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrument tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

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

Yogyakarta, Februari 2015

Ahli Materi



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or
NIP. 19811021 200604 1 001

PERNYATAAN JUDGEMENT

Setelah membaca instrument dari penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa Sekolah Menengah Atas”** yang disusun oleh :

Nama : Wahyu Rajasa
NIM : 11601244146
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Dengan ini saya :
Nama : Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP : 19820522 200912 1 006
Jabatan : Dosen Jurusan Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrument tersebut valid dan memberikan saran untuk pembenahan :

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

Yogyakarta, Januari 2015

Ahli Materi



Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Lampiran 4. Perizinan



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

Nomor : 098/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
H a l : Permohonan Ijin Penelitian

Yth. : Ka. Badan Kesbanglinmas
Jl. Jenderal Sudirman No. 5
Yogyakarta

16 Februari 2015

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 : Wahyu Rajasa
NIM : 11601244146
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Januari s.d Februari
Tempat/obyek : SMA N I Mertoyudan Magelang
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit Dalam Permainan Bolabasket Untuk Siswa SMA

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

Dengan hormat,
Dr. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMA N I Mertoyudan
2. Kaprodi PJKR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta - 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137



Yogyakarta, 16 Februari 2015

Nomor : 074 /498/Kesbang/2015
Perihal : Rekomendasi Perijinan

Kepada Yth. :
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Penanaman Modal Daerah
Provinsi Jawa Tengah
Di
SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
Nomor : 019/UN.34.16/PP/2015
Tanggal : 19 Januari 2015
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR PENGENALAN SINYAL WASIT DALAM PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS”**, kepada:

Nama : WAHYU RAJASA
NIM : 11601244146
CP/KTP : 085729087000/3307080704910003
Prodi/Jurusan : PJKR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan UNY
Lokasi : SMA N 1 Mertoyudan, Magelang, Provinsi Jawa Tengah
Waktu : 17 Februari s.d. 28 Februari 2015

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas DIY;
4. Surat Rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.





**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegioprano No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail :bpmd@jatengprov.go.id http://bpmd.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

Nomor : 070/398/04.2/2015
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Yth. Kepada
Bupati Magelang
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab.Magelang.

Semarang, 18 Februari 2015

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor. 070/398/04.2/2015 Tanggal 18 Februari 2015 atas nama WAHYU RAJASA dengan judul proposal PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR PENGENALAN SINYAL WASIT DALAM PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH KEATAS, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. WAHYU RAJASA;
6. Arsip,-



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Soekarno-Hatta No. 007, (0293) 788616

KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 23 Februari 2015.

Nomor : 070 / 100 / 14 / 2015
Lampiran : -
Perihal : Rekomendasi.

Yth, Kepada :
Kepala Badan Penanaman Modal
dan Pelayanan Perijinan Terpadu
Kabupaten Magelang.

Di -
KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari BPMD Provinsi Jawa Tengah.
Nomor : 070 / 398 / 04.2 / 2015
Tanggal : 18 Februari 2015.
Tentang : Rekomendasi Penelitian.
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian /Riset /Survey /PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
 - a. N a m a : WAHYU RAJASA
 - b. Pekerjaan : Mahasiswa
 - c. Alamat : Pager Sampang RT 006/RW 005 Kel Pagerejo, Kec Kretek Kab Wonosobo Provinsi jawa Tengah
 - d. Penanggung Jawab : Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
 - e. Lokasi : Kabupaten Magelang
 - f. W a k t u : 23 Februari s/d 28 Februari 2015.
 - g. Tujuan : Mengadakan penelitian dengan judul :

" PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR PENGENALAN SINYAL, WASIT DALAM PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH MENANGAH KEATAS "

3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Pelaksanaan Survey/Riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan, dan tidak membahas masalah politik dan/atau agama yang dapat menimbulkan tergantungnya stabilitas keamanan dan ketertiban.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN MAGELANG
Kepala Seksi Politik dan Kewaspadaan Nasional

WARDI SUTRISNO, BA
Penata Tk I



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
Jl. Soekarno Hatta No. 20 (0293) 788249 Faks 789549
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 23 Februari 2015

Nomor : 070/49/59/2015
Sifat : Amat segera
Perihal : Izin Penelitian

Kepada :
Yth **WAHYU RAJASA**
Pager Sampang RT 006 RW 005 Desa
Pagerejo Kec. Kertek Kab. Wonosobo
di
WONOSOBO

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Magelang Nomor : 070/100/14/2015 Tanggal 23 Februari 2015, Perihal Kegiatan Riset/Penelitian/PKL di Kabupaten Magelang.

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan Kegiatan Riset/ Penelitian /PKL di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama	:	WAHYU RAJASA
Pekerjaan	:	Mahasiswa , UNY Yogyakarta
Alamat	:	Pager Sampang RT 006 RW 005 Desa Pagerejo Kec. Kertek Kab. Wonosobo
Penanggung Jawab	:	Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes
Lokasi	:	SMAN 1 Mertoyudan Kab. Magelang
Waktu	:	23 Februari s.d 28 Februari 2015
Peserta	:	-
: Mengadakan Penelitian dengan Judul : " PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR PENGENALAN SINYAL WASIT DALAM PERMAINAN BOLABASKET UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS "		

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian/PKL agar Saudara Mengikuti Ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan kegiatan selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN MAGELANG

U.b
Kepala Bidang Pelayanan Perizinan

Pembina

TEMUUSAN

Lampiran 5. Penilaian Siswa

Respon Siswa Terhadap Kartu Bergambar Pengenalan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket

Petunjuk :

1. Berilah tanda *check list* (✓) dalam kolom yang tersedia sesuai dengan pendapatmu.
2. Keterangan penilaian sebagai berikut :
 - a. Skor 5 apabila menurutmu sangat baik (SB)
 - b. Skor 4 apabila menurutmu baik (B)
 - c. Skor 3 apabila menurutmu cukup (C)
 - d. Skor 2 apabila menurutmu kurang (K)
 - e. Skor 1 apabila menurutmu sangat kurang (K)

Berilah tanda check list (✓)

No.	Uraian	Pensekoran				
		SB	B	C	K	SK
1.	Bagaimana penilaianmu mengenai materi kartu bergambar yang meliputi:					
	a. Materi mudah dipahami		✓			
	b. Materi disajikan secara jelas	✓				
	c. Materi yang disajikan menarik		✓			
2.	Bagaimana penilaianmu mengenai keterbacaan bahasa yang meliputi :					
	a. Menggunakan gambar yang jelas		✓			
	b. Penggunaan gambar dapat menambah pemahaman materi	✓				
	c. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang jelas			✓		
3.	Bagaimana penilaianmu terhadap penyajian kartu bergambar yang meliputi:					

	a. Penyajian materi menimbulkan rasa ingin tahu	✓				
	b. Penyajian gambar menambah motivasi untuk belajar	✓				
4.	Bagaimana penilaianmu mengenai keterampilan kartu bergambar :					
	a. Ukuran gambar sesuai	✓				
	b. Warna gambar sesuai		✓			
	c. Bentuk gambar sesuai		✓			
	d. Penggunaan huruf sesuai		✓			
	e. Desain kartu menarik	✓				

Kolom Komentar atau Saran

Permainan menggunakan kartu lebih menarik untuk pelajar daripada pembelajaran hanya dengan teori.

Nama : Francisca Dinda

NIS : 9466

Kelas : X1 MIPA 3.

Lampiran 6. Hasil Penilaian Siswa

Tabel Hasil Penilaian Peserta Didik Terhadap Kartu Bergambar Pengenalan Peraturan Sinyal Wasit dalam Permainan Bolabasket untuk Siswa SMA

No	Nama Siswa	Skor Penilaian	Presentase Penilaian (%)	Kriteria
1	Alif Aliy Fattah			
2	Alma Agi Hadi Saputra	65	100	Sangat Baik
3	Apriliana Eka Putri	58	89	Sangat Baik
4	Arina Firdaningrum	58	89	Sangat Baik
5	Atika Farris Maharani	50	77	Baik
6	Ayuni A'isyatul A	55	85	Sangat Baik
7	Clieffiantis W			
8	Bayu Satrio Bagas	59	91	Sangat Baik
9	Dimas Nov Arjuna	56	86	Sangat Baik
10	Dimas Satria Putra			
11	Dinda Falina K			
12	Dwi Setyawati	52	80	Baik
13	Ervina Ihsa Kumalasari	49	75	Baik
14	Fransiska Dinda N	58	89	Sangat Baik
15	Hafidz Haqiqi Aji	62	95	Sangat Baik
16	Ignatius Prabowo	59	91	Sangat Baik
17	Ilham Wahid Mandiri	61	94	Sangat Baik
18	Lisa Nanda Arista	61	94	Sangat Baik
19	Mega Ayu Puspitasari	57	88	Sangat Baik
20	Muhammad Firmasyah	60	92	Sangat Baik
21	Muhammad Harun S	54	83	Sangat Baik
22	Muhammad Satrio N	59	91	Sangat Baik
23	Muhammad Surya Adi	59	91	Sangat Baik
24	Nimas Ayu Anggraeni	55	85	Sangat Baik
25	Nurul Hidayati	64	98	Sangat Baik
26	Rifqi Putra Pratama	52	80	Sangat Baik
27	Salsabila Intan P	58	89	Sangat Baik
28	Sandi Martha Kurnia A	63	97	Sangat Baik
29	Wachidaturrofiqoh	56	86	Sangat Baik
30	Wahyuni Krismasari	58	89	Sangat Baik
31	Weni Adriani			
32	Yussy Octavia	59	91	Sangat Baik

Keterangan :

 : Siswa kelompok kecil

 : Siswa yang tidak hadir

Lampiran 7. Reliabilitas Instrumen

```
RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006
VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.
```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	4	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	4	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.922	13

```

RELIABILITY
/VARIABLES=VAR00001 VAR00002 VAR00003 VAR00004 VAR00005 VAR00006
VAR00007 VAR00008 VAR00009 VAR00010 VAR00011 VAR00012 VAR00013
/SCALE ('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA
/SUMMARY=TOTAL.

```

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.776	13

Lampiran 8. Dokumentasi



Penjelasan Kartu Bergambar Kepada Siswa Kelompok Kecil



Penjelasan Kartu Bergambar Kepada Siswa Kelompok Besar



Menjelaskan Kepada Siswa Cara Mengisi Angket Penilaianan



Pembagian Angket



Siswa Mengisi Angket Penilaian