

PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR *WEB (E-LEARNING)* PERMAINAN  
BOLA BASKET BERBASIS MOODLE UNTUK SMA/MA/SMK KELAS X

SKRIPSI

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



Oleh  
Sarjuni  
11601244134

PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016

## **PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X” yang disusun oleh Sarjuni, NIM 11601244134 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Agustus 2016  
Dosen Pembimbing,



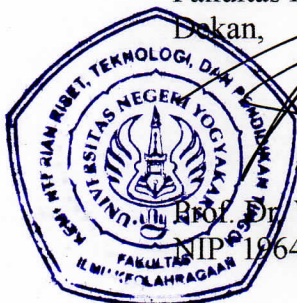
Saryono, M.Or  
NIP. 19811021 200601 1 001

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X” yang disusun oleh Sarjuni, NIM 11601244134 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Agustus 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Saryono, M.Or	Ketua Penguji		23/9 2016
Nur Rohmah M, M.Pd	Sekretaris Penguji		23/9 2016
Dr. Eddy Purnomo, M.Kes,AIFO	Penguji I (Utama)		23/9 2016
Ngatman Soewito, M.Pd	Penguji II (Pendamping)		21-9- 2016

Yogyakarta, September 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan 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, September 2016  
Yang menyatakan,



Sarjuni  
NIM 11601244134

## **MOTTO**

”..... karena mungkin kamu tidak menyukai sesuatu, padahal Allah menjadikan padanya kebaikan yang banyak .”

(QS. An Nissa [4] : 19)

“Rawe-rawe rantas malang-malang putung”

(anonim)

“Barang siapa ingin mutiara, harus berani terjun di lautan dalam”

(Ir. Soekarno)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur alhamdulillahirabbil' alamin kepada Allah SWT, karya ilmiah ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Bapak Mujiyana, Ibu Suminah, dan Kakak saya Juni Anto yang sudah memberikan dukungan dan motivasi serta doa demi lancarnya pengerjaan karya ilmiah ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Belajar *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X” dapat terselesaikan dengan lancar. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat menumpuh gelar sarjana pendidikan.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dari awal sampai akhir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan rasa tulis ikhlas penulis sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak 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 Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian pengembangan.
4. Dosen Pembimbing skripsi Saryono, M.Or yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan meluangkan waktu untuk selalu memberikan bimbingan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Sridadi, M. Pd Penasehat Akademik, yang telah memberikan arahan selama masa studi akademik.
6. Bapak Caly Setiawan, Ph.D dan Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd, yang telah memberi saran dan masukan selama menjadi ahli media dan ahli materi, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
7. Bapak Drs. Agus Santosa selaku Kepala SMA Negeri 1 Pakem yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Pakem
8. Teman-teman PJKR E 2011 tak terkecuali terimakasih atas kebersamaannya selama masa perkuliahan berlangsung hingga skripsi ini terselesaikan.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi yang disusun masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun selalu diterima oleh penerima dengan senang hati untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya belajar penjas.

Yogyakarta, September 2016  
Penulis



Sarjuni



## DAFTAR ISI

	hal
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	7
1. Media	
a. Pengertian Media .....	7
b. Jenis-Jenis Media .....	8
2. Belajar .....	11
3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjas) .....	14

4. Media Belajar Berbasis Internet	
a. Media Belajar Berbasis Komputer dan Internet .....	18
b. Belajar Berbasis <i>Website (E-Learning)</i> .....	20
5. Permainan Bola Basket	
a. Teknik Dasar Memegang Bola .....	30
b. Teknik Dasar Menerima Bola .....	32
c. Teknik Dasar Mengoper Bola .....	34
1) Mengoper Bola Setinggi Dada ( <i>Chest Pass</i> ).....	35
2) Mengoper Bola Pantul ( <i>Bounce Pass</i> ).....	39
3) Mengoper Bola dari Atas Kepala ( <i>Over Head Pass</i> ) .....	43
d. Teknik Dasar Menggiring Bola ( <i>Dribbling</i> ).....	48
e. Teknik Dasar Menembak ( <i>Shooting</i> ) .....	53
1) Teknik Dasar Menembak dengan Satu Tangan .....	54
a) Teknik dasar menembak dengan satu tangan	
sikap berhenti .....	54
b) Teknik dasar menembak dengan satu tangan	
sikap melompat .....	58
2) Teknik Dasar Menembak dengan Dua Tangan .....	61
3) Teknik Dasar Tembakan <i>Lay Up</i> .....	63
6. Moodle .....	67
B. Penelitian yang Relevan .....	68
C. Kerangka Berfikir .....	69

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Penelitian .....	72
B. Prosedur Penelitian .....	72
1. Potensi dan Masalah .....	72
2. Mengumpulkan Materi .....	73
3. Desain Media .....	75
4. Pembuatan Media .....	75
5. Validasi Media .....	76
6. Revisi Media .....	76
7. Uji Coba Media .....	77
8. Hasil Akhir .....	77
C. Evaluasi Produk .....	79
D. Cara Mengumpulkan Data .....	79
E. Instrumen Pengumpulan Data .....	80
F. Cara Menganalisis Data .....	88

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	91
1. Analisis Pendahuluan .....	91
2. Pembuatan Desain Media .....	93
3. Pembuatan Media .....	94
4. Validasi dan Uji Coba Media Belajar .....	101

a. Validasi oleh Ahli Materi .....	101
b. Validasi oleh Ahli Media .....	108
c. Penilaian Kualitas Media Belajar oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	114
d. Uji Coba terhadap Siswa Kelas X .....	118
5. Hasil Akhir Media Belajar Berbasis Web .....	127
a. Tampilan Akhir Media Belajar .....	128
<b>B. Pembahasan</b>	
1. Hasil Penilaian Akhir Kualitas Media Belajar .....	130
a. Hasil Penilain Akhir oleh Ahli Materi .....	131
b. Hasil Penilain Akhir oleh Ahli Media .....	142
c. Penilaian Akhir oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan .....	150
d. Hasil Pendapat Pesert Didik Kelas X SMA N 1 Pakem .....	156
2. Evaluasi Kualitas Media Belajar dan Revisi .....	160
a. Evaluasi Media Belajar oleh Ahli Materi dan Hasil Revisi .....	160
b. Evaluasi Media Belajar oleh Ahli Media dan Hasil Revisi .....	168
3. Tampilan Akhir Media Belajar .....	177
a. Kekurangan Media Belajar Berbasis Web .....	177
b. Kelebihan Media Belajar Berbasis Web .....	177
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	178
B. Implikasi .....	178
C. Saran .....	178
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>180</b>
 <b>LAMPIRAN .....</b>	<b>181</b>

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1 : Angket Validasi Media terhadap Kualitas Materi Belajar oleh Dosen Ahli Materi .....	81
Tabel 2 : Angket Validasi Media terhadap Isi Materi Media Belajar oleh Dosen Ahli Materi .....	82
Tabel 3 : Angket Validasi Media terhadap Tampilan Media Belajar oleh Dosen Ahli Media .....	83
Tabel 4 : Angket Validasi Media terhadap Pemrograman Media Belajar oleh Dosen Ahli Media .....	84
Tabel 5 : Angket Penilaian Kebenaran Konsep dan Kompetensi Media Belajar oleh Guru Penjas .....	85
Tabel 6 : Angket Penilaian Kualitas Tampilan Media Belajar oleh Guru Penjas .....	85
Tabel 7 : Angket Pendapat Media Belajar tentang Kemudahan Pemahaman oleh Peserta Didik .....	86
Tabel 8 : Angket Pendapat Media Belajar tentang Kemandirian Belajar oleh Peserta Didik .....	87
Tabel 9 : Angket Pendapat Media Belajar tentang Pengoperasian Media oleh Peserta Didik .....	88
Tabel 10 : Skor Penilaian Menurut Skala Liket .....	89
Tabel 11 : Nilai Kategori Kualitas Media Belajar menjadi Skor Penilaian .....	89
Tabel 12 : Nilai Kategori Pendapat Peserta Didik menjadi Skor Penilaian .....	90
Tabel 13 : Kategori Penilaian Kualitas Media Belajar .....	90
Tabel 14 : Hasil Validasi Dosen Ahli Materi terhadap Kualitas Materi Belajar .....	103
Tabel 15 : Hasil Validasi Dosen Ahli Materi terhadap Aspek Isi Materi .....	106
Tabel 16 : Hasil Validasi Dosen Ahli Media terhadap Aspek Penampilan .....	110
Tabel 17 : Hasil Validasi Dosen Ahli Media terhadap Aspek Pemrograman .....	112
Tabel 18 : Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Penjas terhadap	

Aspek Kebenaran Konsep dan Kompetensi .....	115
Tabel 19 : Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Penjas terhadap Aspek Kualitas Tampilan .....	117
Tabel 20 : Hasil Angket Pendapat Peserta Didik Aspek Kemudahan Pemahaman .....	121
Tabel 21 : Hasil Angket Pendapat Peserta Didik Aspek Kemandirian Belajar .....	123
Tabel 22 : Hasil Angket Pendapat Peserta Didik Aspek Pengoperasian Media .....	125
Tabel 23 : Rata-Rata Persentase Pendapat Peserta Didik .....	126
Tabel 24 : Evaluasi dan Masukan oleh Dosen ahli Materi dan Dosen Ahli Media di Revisi Pertama .....	129
Tabel 25 : Evaluasi dan Masukan oleh Dosen Ahli Materi dan Dosen Ahli Media di Revisi Kedua .....	130
Tabel 26 : Hasil Penilaian Akhir Kualitas Media Belajar .....	130

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 : Teknik Memegang Bola Basket .....	30
Gambar 2 : Telapak Tangan yang Tersentuh Bola .....	31
Gambar 3 : Teknik Menangkap Bola .....	34
Gambar 4 : Teknik Mengoper Bola Setinggi Dada .....	39
Gambar 5 : Teknik Mengoper Bola Pantul .....	43
Gambar 6 : Teknik Mengoper Bola dari Atas Kepala .....	47
Gambar 7 : Teknik Menggiring Bola .....	53
Gambar 8 : Sikap Awal Menembak .....	55
Gambar 9 : Teknik Menembak Sikap Berhenti .....	58
Gambar 10 : Teknik Menembak Sikap Melompat .....	61
Gambar 11 : Langkah – Langkah Penggunaan Metode R&D .....	71
Gambar 12 : Bagan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Belajar Bola Basket .....	74
Gambar 13 : Bagan Alur Pembuatan Media .....	78
Gambar 14 : Skala Pengukuran .....	90
Gambar 15 : Instalasi Moodle Tahap Satu .....	96
Gambar 16 : Instalasi Moodle Tahap Dua .....	97
Gambar 17 : Instalasi Moodle Tahap Tiga .....	97
Gambar 18 : Instalasi Moodle Tahap Empat .....	97
Gambar 19 : Instalasi Moodle Tahap Lima .....	97
Gambar 20 : Mengisi Data Portal <i>E-Learning</i> .....	99
Gambar 21 : Tampilan Portal <i>E-Learning</i> .....	99
Gambar 22 : Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi Aspek Kualitas Materi Belajar .....	104
Gambar 23 : Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Materi Aspek Isi Materi .....	107
Gambar 24 : Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Materi .....	108
Gambar 25 : Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Media Aspek Penampilan .....	111

Gambar 26 : Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media Aspek Pemrograman .....	113
Gambar 27 : Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Dosen Ahli Media .....	114
Gambar 28 : Grafik Penilaian Guru Penjas Aspek Kebenaran Konsep dan Kompetensi .....	116
Gambar 29 : Grafik Penilaian Guru Penjas Aspek Kualitas Tampilan .....	117
Gambar 30 : Grafik Penilaian Kualitas Media Belajar oleh Guru Penjas .....	118
Gambar 31 : Grafik Pendapat Peserta Didik Aspek Kemudahan Pemahaman .....	122
Gambar 32 : Grafik Pendapat Peserta Didik Aspek Kemandirian Belajar .....	124
Gambar 33 : Grafik Pendapat Peserta Didik Aspek Kemudahan Pemahaman .....	126
Gambar 34 : Grafik Rata-Rata Persentase Pendapat Peserta Didik .....	127
Gambar 35 : Grafik Hasil Penilaian Akhir Kualitas Media Belajar .....	131
Gambar 36 : Komentar dan Saran Umum dari Guru Penjas .....	155
Gambar 37 : Komentar dan Saran Umum dari Peserta Didik .....	158
Gambar 38 : Evaluasi Media Belajar oleh Ahli Materi .....	160
Gambar 39 : Evaluasi Perbaikan Media Belajar oleh ahli Materi .....	161
Gambar 40 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Sistematika Kedalaman Materi .....	162
Gambar 41 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Sistematika Kedalaman Materi .....	163
Gambar 42 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Gambar .....	164
Gambar 43 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Gambar .....	165
Gambar 44 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Susunan Materi .....	166
Gambar 45 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Susunan Materi .....	166
Gambar 46 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Contoh dalam Video.....	167

Gambar 47 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Contoh dalam Video .....	168
Gambar 48 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Petunjuk Penggunaan .....	170
Gambar 49 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Petunjuk Penggunaan .....	170
Gambar 50 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Halaman Utama .....	171
Gambar 51 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Halaman Utama .....	172
Gambar 52 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Navigasi Media .....	173
Gambar 53 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Navigasi Media .....	173
Gambar 54 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Konsistensi Penggunaan Gambar .....	174
Gambar 55 : Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Konsistensi Penggunaan Gambar .....	175
Gambar 56 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Pengantar dan Kesimpulan dalam Video .....	176
Gambar 57 : Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Pengantar dan Kesimpulan dalam Video .....	176
Gambar 58 : Tampilan Media sebelum <i>Log In</i> .....	181
Gambar 59 : Tampilan Layar untuk <i>Log In</i> .....	181
Gambar 60 : Tampilan Halaman Utama Media .....	182
Gambar 61 : Tampilan Halaman Kompetensi Inti .....	182
Gambar 62 : Tampilan Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator .....	183
Gambar 63 : Tampilan Halaman Tujuan Belajar .....	183
Gambar 64 : Tampilan Halaman Daftar Materi .....	184
Gambar 65 : Tampilan Halaman Materi .....	184
Gambar 66 : Tampilan Halaman Video dan Kesimpulan .....	185
Gambar 67 : Tampilan Halaman Daftar <i>Quiz</i> .....	185
Gambar 68 : Tampilan Halaman Pilihan <i>Quiz</i> .....	186
Gambar 69 : Tampilan Halaman Awal <i>Quiz Off Line</i> .....	186



Gambar 70 : Tampilan Halaman Soal dalm <i>Quiz</i> .....	187
Gambar 71 : Tampilan Halman Hasil Mengerjakan Soal <i>Off Line</i> .....	187
Gambar 72 : Tampilan Halaman <i>Quiz On Line</i> .....	188
Gambar 73 : Tampilan Halaman Hasil Mengerjakan <i>Quiz On Lin</i> .....	188
Gambar 74 : Tampilan Halaman <i>Frequently Asked Question</i> .....	189
Gambar 75 : Tampilan Halaman Utama <i>Chat</i> .....	189
Gambar 76 : Tampilan Halaman <i>Chat</i> .....	190
Gambar 77 : Tampilan Halaman <i>My Courses</i> .....	190
Gambar 78 : Peserta Didik Mengoperasikan Media .....	262
Gambar 79 : Peserta Didik Mempelajari Materi Permainan Bola Basket .....	262
Gambar 80 : Peneliti Membantu Peserta Didik Mengoperasikan Media Belajar .....	263
Gambar 81 : Peserta Didik Mengerjakan Latihan Soal .....	263
Gambar 82 : Penjelasan Pengisian Lembar Evaluasi oleh Peneliti .....	264
Gambar 83 : Peserta Didik Mengisi Lembar Evaluasi .....	264

## DAFTAR LAMPIRAN

hal

### Lampiran 1 :

1. Hasil Tampilan Akhir Media Belajar ..... 181

### Lampiran 2 :

1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar ..... 191
2. Silabus Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ..... 195

### Lampiran 3 :

1. *Flow Chart* Media Belajar Berbasis Internet ..... 207

### Lampiran 4 :

1. Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgment* ..... 210
2. Lembar Validasi Pembuatan Media Belajar oleh  
Ahli Materi dan Ahli Media ..... 212
3. Lembar Evaluasi Pembuatan Media Belajar oleh  
Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ..... 228
4. Lembar Evaluasi Pembuatan Media Belajar oleh  
Peserta Didik ..... 231

### Lampiran 5 :

1. Lembar Pengesahan Proposal Penelitian ..... 255
2. Permohonan Ijin Penelitian ..... 256
3. Rekomendasi Penelitian ..... 257
4. Surat Keterangan Penelitian ..... 261

### Lampiran 6 :

1. Dokumentasi Uji Coba Media ..... 262

**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR WEB (*E-LEARNING*)  
PERMAINAN BOLA BASKET BERBASIS MOODLE  
UNTUK SMA/MA/SMK KELAS X**

Oleh  
Sarjuni  
NIM 11601244134

**ABSTRAK**

Diperlukannya media belajar permainan bola basket untuk peserta didik yang berbasis internet menjadi dasar penelitian ini dilakukan. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan sebuah media belajar internet berupa *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/MA/SMK kelas X yang tervalidasi.

Penelitian ini termasuk penelitian jenis *Research and Development (R&D)*, dengan tahapan menurut Sugiyono (2012: 408 – 426): (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) ujicoba produk, (7) revisi produk, (8) ujicoba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produk masal. Produk media belajar tersebut dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media dengan validasi sampai mendapatkan kualitas media yang baik dan layak untuk diuji cobakan di sekolah. Selanjutnya media dinilai oleh guru Penjas dan uji coba media kepada peserta didik kelas X. Cara untuk mengumpulkan data menggunakan angket, sedangkan untuk menganalisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian yaitu: dihasilkan media belajar *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/MA/SMK kelas X yang tervalidasi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru penjas, dan pendapat peserta didik dengan persentase 85,75% dan tergolong sangat baik.

Kata kunci: *Pembuatan, Web (e-learning), Moodle, Bola Basket*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Di era global ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangatlah pesat. Perkembangan TIK telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Dengan demikian para pelaku pendidikan dapat mencari ilmu pengetahuan sebanyak mungkin, contohnya menggunakan sarana internet khususnya *website*. Media situs (*website*) merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat di akses melalui jaringan internet. Hal tersebut merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *web* yaitu (a) memungkinkan setiap orang untuk dapat mempelajari dimanapun, kapanpun. (b) dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. (c) tersedia sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran.

Tuntutan pendidikan sekarang dimana peserta didik diminta untuk lebih aktif dan pendidik tidak lagi menjadi sumber belajar satu-satunya, dimana pendidik ditempatkan sebagai fasilitator belajar. Hal tersebut membuat pendidik harus lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan lebih banyak sumber belajar kepada peserta didik. Kebutuhan akan media pembelajaran tidak dapat dihindari lagi oleh pendidik. Berdasarkan angket kebutuhan media yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran khususnya di SMA N 1 Pakem kelas X

menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran dalam materi permainan bola basket mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan.

Dari 44 peserta didik yang mengisi angket 21 anak merasa masih kesulitan dalam memahami materi permainan bola basket, dan di pertanyaan berikutnya masih banyak banyak peserta didik yang menganggap penjelasan dari guru belum cukup untuk memahami materi permainan bola basket. Selain itu guru penjas belum banyak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dari 3 pertanyaan tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

Media pembelajaran dalam mata pelajaran penjas khususnya materi permainan bola basket sangat diperlukan hal ini ditunjukkan dengan angket kebutuhan media, dari 44 anak yang mengisi angket 42 anak menjawab perlu adanya media pembelajaran. Media yang dibutuhkan lebih banyak peserta didik yang memilih menggunakan berbasis internet. Selain itu didalam media juga disertai dengan contoh gerakan tidak hanya dengan tulisan saja. Gambar dan video dibutuhkan oleh peserta didik untuk mempermudah dalam pemahaman materi. Selain materi dan contoh adanya soal latihan juga diperlukan dimana soal yang diperlukan berupa pilihan ganda. Dari hasil angket tersebut yang menjadi dasar dalam pembuatan media pembelajaran penjas berbasis internet materi permainan bola basket. Oleh sebab itu maka perlu diadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran internet berupa *web (e-learning)* berbasis moodle untuk materi permainan bola basket di kelas X.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Sulitnya materi permainan bola basket dipahami bagi sebagian besar peserta didik.
2. Penjelasan dari guru belum cukup untuk memahami materi permainan bola basket bagi sebagian besar peserta didik.
3. Diperlukannya media pembelajaran berbasis internet yang disertai dengan gambar dan video serta soal latihan untuk materi permainan bola basket di SMA Negeri 1 Pakem.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, cukup banyak permasalahan yang ditemukan, maka dari itu penelitian membatasi permasalahan penelitian ini. Pembatasan masalah penting untuk memberikan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Penelitian ini dibatasi hanya pada proses pembuatan media pembelajaran internet berupa *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/SMK kelas X.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan permasalahan tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana menghasilkan media pembelajaran internet berupa *web (e-*

*learning*) permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/SMK kelas X yang tervalidasi?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian dan pembuatan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran internet berupa *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/SMK kelas X yang tervalidasi. Sehingga nantinya produk hasil pembuatan tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah khususnya SMA Negeri 1 Pakem. Dari pembuatan media ini diharapkan dapat membantu pendidik memiliki sumber belajar baru dan dapat dijadikan sumber belajar mandiri bagi peserta didik.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Pakem ini diharapkan berguna bagi semua pihak, baik secara teoritis maupun praktis,

#### **1. Kegunaan secara teoritis**

- a. Memberikan gambaran tentang rangkaian teknik – teknik dalam permainan bola basket.
- b. Memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- c. Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga akan lebih baik dan lebih mendalam.

## **2. Kegunaan Secara Praktis**

### **a. Bagi Pihak Guru**

- 1) Mendapatkan media pembelajaran yang lebih variatif, bagi guru dan sekolah.
- 2) Memotivasi pendidik untuk lebih sering memanfaatkan media pembelajaran khususnya yang berbasis internet.
- 3) Menambah kreativitas guru dalam melakukan proses pembelajaran.
- 4) Menambah referensi materi pembelajaran permainan bola basket.

### **b. Bagi peneliti sebagai calon guru penjasorkes**

- 1) Menambah pengetahuan dan wawasan mahasiswa dalam praktek pembelajaran di sekolah.
- 2) Menambah keterampilan dalam membuat dan mendesain media-media pembelajaran terutama yang berbasis internet.
- 3) Menumbuh kembangkan kultur pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui pembuatan media pembelajaran.
- 4) Dapat lebih memahami materi teknik – teknik dalam permainan bola basket untuk SMA/MA kelas X.

### **c. Bagi Peserta Didik SMA Negeri 1 Pakem**

- 1) Dengan adanya media ini dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam belajar dan memahami materi yang diajarkan.
- 2) Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik sebagai sumber belajar mandiri.



- d. Memasyarakatkan media pembelajaran berbasis internet berupa *web (e-learning)* sebagai penunjang proses pembelajaran di sekolah.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Belajar dan Pembelajaran

Kata belajar dan pembelajaran bukanlah kata-kata asing ditelinga masyarakat umum dan para pelaku pendidikan khususnya. Pengertian belajar yang banyak diketahui masyarakat merupakan proses untuk menjadi tahu. Sedangkan pembelajaran sebagai proses dari belajar. Para ahli telah menjabarkan dan merumuskan tentang pengertian belajar, Hamalik (2001: 27) dalam bukunya menguraikan tentang pengertian belajar yaitu:

- 1) “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. ....
- 2) Sejalan dengan perumusan di atas, ada pula tafsiran lain tentang belajar yang menyatakan, bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dibandingkan dengan pengertian pertama maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitik beratkan pada interaksi antara individu dengan lingkungan. Didalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman-pengalaman belajar. ....  
.. “.

Dimiyati dan Mudjiono (1999: 297) mengatakan bahwa, “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruk-sional, untuk

membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Desain intruksional yang dimaksud adalah program pengajaran yang dibuat oleh guru secara konvensional, desain intruksional tersebut dikenal sebagai persiapan mengajar guru. Dari pengertian diatas belajar merupakan usaha pengubahan tingkah laku melalui interaksi dengan lingkungan, sedangkan pembelajaran merupakan cara atau usaha yang terprogram untuk membuat belajar siswa secara aktif.

Piaget dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013) menyebutkan empat langkah pembelajaran terdiri dari:

- a. Langkah satu: menentukan topik yang dapat dipelajari oleh anak sendiri.
- b. Langkah dua: memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
- c. Langkah tiga: mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
- d. Langkah empat: menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan dan melakukan revisi.

Langkah – langkah tersebut merupakan usaha agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik, dan akhirnya tujuan dari belajar akan tercapai. Dimana hal tersebut ditandai dengan perubahan tingkah laku peserta didik.

## **2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan termasuk mata pelajaran kelompok B di dalam struktur kurikulum 2013, yaitu kelompok pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi oleh konten kearifan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah, pola penerapannya dapat dengan integrasi dengan kompetensi dasar yang sudah termuat di dalam kurikulum SMA/MA, atau dapat menambahkan kompetensi dasar tersendiri. Mata pelajaran PJOK memiliki konten memberi sumbangan mengembangkan kompetensi gerak dan gaya hidup sehat, dan memberi warna pada pendidikan karakter bangsa (KEMENDIKBUD: 2014).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 UU dituliskan, bahwa bahan kajian pendidikan jasmani, dan olahraga dimaksudkan untuk membentuk karakter peserta didik agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ditekankan untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Berangkat dari pandangan yuridis dan akademis KEMENDIKBUD (2014) menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk

mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, mengingat tantangan yang berat bagi seorang guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dalam Implementasi Kurikulum 2013. Pengembangan dan penyempurnaan pola pikir tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang dipelajari untuk memiliki kompetensi yang sama.
2. Pola pembelajaran satu arah menjadi pembelajaran interaktif.
3. Pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik dapat menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta diperoleh melalui internet)
4. Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari
5. Pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok
6. Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia.
7. Pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki peserta didik

8. Pola pembelajaran ilmu pengetahuan tunggal menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak
9. Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis (KEMENDIKBUD: 2014).

Kualitas pembelajaran PJOK dipengaruhi oleh empat komponen yaitu peluang untuk belajar, konten yang sesuai, instruksi yang tepat, serta penilaian peserta didik dan pembelajaran. Sedangkan “Pendidikan jasmani mengandung makna pendidikan menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik” (KEMENDIKBUD, 2014: 6). Berdasarkan uraian tersebut, secara substansi PJOK mengandung aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan tujuan mendorong perkembangan motivasi diri untuk melakukan aktivitas fisik, memperkuat konsep diri, belajar tanggung jawab dan keterampilan kerjasama.

Proses pembelajaran pada Kurikulum 2013 untuk semua jenjang pendidikan dilaksanakan dengan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan tersebut mencakup beberapa hal seperti yang tertulis dalam KEMENDIKBUD (2014: 10) bahwa “Pendekatan Ilmiah pembelajaran sebagaimana dimaksud meliputi mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengkomunikasikan untuk semua mata pelajaran”. Pembelajaran PJOK memerlukan sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta sumber belajar yang memadai. Guru sebagai salah satu sumber pembelajaran juga dapat menggunakan berbagai sumber pembelajaran lain untuk menambah

wawasan peserta didik dalam proses belajar, hal tersebut juga diungkapkan oleh KEMENDIKBUD (2014: 12) bahwa “Selain itu, guru juga dapat menggunakan sumber pembelajaran dari video, media cetak, media elektronik, atau internet”.

Sesuai dengan pernyataan tersebut diatas tentang pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan hidup bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan. Serta penerapan Kurikulum 2013 yang didalamnya merupakan pengembangan dan penyempurnaan pola pikir. Pengembangan dan penyempurnaan pola pikir tersebut salah satunya adalah pola pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi pembelajaran berpusat kepada peserta didik, serta pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring. Sumber pembelajaran juga bukan hanya dari guru, tetapi dapat menggunakan sumber pembelajaran dari video, media cetak, media elektronik, atau internet. Beberapa hal ini yang menjadi dasar pentingnya pembuatan media pembelajaran penjas berbasis internet untuk menunjang proses pembelajaran.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media**

Di era global ini media sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia baik dilingkungan pendidikan maupun dunia kerja. Kata media berasal dari

bahasa latin yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Gane yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (2001: 15) bahwa ‘media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar’. Sedangkan dalam Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association*) yang dikutip oleh Agus S. Suryobroto (2001: 15) bahwa ‘media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya, media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar, dan dibaca’. Definisi media lainnya dikemukakan Gerlach & Ely dalam Arsyad (1996: 3) sebagai berikut:

‘media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal’.

Menurut Oemar Hamalik (1982: 23), “media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”.

Dari beberapa definisi media di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara manusia dalam menyampaikan suatu informasi, atau pesan berupa teks, gambar, suara, atau manipulasinya. Media dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga dapat membantu dalam proses penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar.



## **b. Jenis-jenis Media**

Seperti yang pernyataan diatas bahwa media merupakan perantara untuk menyampaikan suatu informasi. Tentu saja perantara tersebut mempunyai banyak jenis yang bervariasi dan beragam. Menurut Agus S. Suryobroto (2001: 18-23) media pembelajaran yang digunakan di Indonesia ada beberapa macam, yaitu:

### **1) Media Grafis**

Media grafis termasuk media visual seperti media lain yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Jenis-jenis media grafis antara lain:

- a) Gambar/foto
- b) Sketsa
- c) Diagram
- d) Kartun
- e) Poster
- f) Papan Flanel
- g) Papan Buletin

### **2) Media Audio**

Media audio merupakan media yang berkaitan dengan pendengaran atau suara. Pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif baik verbal maupun nonverbal. Jenisnya:

- a) Radio
- b) Alat perekam pita *magnetic*

c) Laboratorium bahasa

3) Media Proyeksi Diam

- a) Film Bingkai
- b) Film Rangkai
- c) Media Transparansi
- d) Proyektor Tak Tembus Pandang
- e) Mikrofis
- f) Film
- g) Film Gelang
- h) Televisi
- i) Permainan dan Simulasi

Menurut (Hamalik, 1982: 63), jenis-jenis media antara lain:

- 1) Papan tulis, Buletin *Board* dan *Display*
- 2) Gambar dan Ilustrasi Fotografi
- 3) *Slide* dan *Filmstrip*
- 4) Film atau Gambar Hidup
- 5) Rekaman Pendidikan
- 6) Televisi Pendidikan
- 7) Peta dan *Globe*

Dewasa ini sangat beragam jenis media yang beredar di masyarakat salah satunya yakni media komunikasi. Komunikasi dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) melalui

media komunikasi tertentu untuk menghasilkan efek tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik itu di sekolah maupun di luar sekolah dengan mengoptimalkan media komunikasi yang ada.

Media komunikasi merupakan alat untuk menyalurkan pesan komunikasi dalam beragam bentuk seperti audio, visual dan audiovisual. Media komunikasi dapat menyampaikan pesan-pesan komunikasi seperti ceramah, cerita, tulisan, gambar, simbol-simbol, dan lain-lain yang disalurkan melalui media yang sesuai dengan fungsinya seperti radio, telepon, kaset rekaman, televisi, komputer, film, VCD, DVD, CD interaktif, multimedia, jaringan internet seperti *blog*, *website*, *email*, *facebook*, *e-learning*, dan lain-lain.

Dari beberapa jenis media di atas dapat disimpulkan bahwa media terdiri dari berbagai macam bentuk baik cetak dan elektronik. Media cetak dan elektronik pada dasarnya memiliki potensi untuk menunjang serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **4. Pembelajaran Berbasis Internet**

##### **a. Pembelajaran Berbasis Komputer dan Internet**

Komputer dewasa ini tidak lagi merupakan barang yang langka, tidak lagi hanya digunakan oleh mereka yang bergerak dalam bidang bisnis atau dunia kerja, tetapi juga dimanfaatkan secara luas oleh dunia pendidikan. Ditambah dengan semakin terjangkaunya harga komputer dan meningkatnya kebutuhan

manusia akan barang tersebut. Pembelajaran berbasis komputer menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang meliputi judul, tujuan, materi pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran (Rusman dkk, 2011: 97). Di halaman selanjutnya Rusman (2011: 98) mengatakan bahwa,

“Secara konsep pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. PBK merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai piranti sistem pembelajaran individual, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan sistem komputer yang sengaja dirancang atau dimanfaatkan oleh guru”.

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan proses pembelajaran yang menempatkan komputer sebagai alat penyampai informasi yang menggunakan *software* dalam komputer itu sendiri.

Komputer dapat terhubung dengan komputer lainnya yang dinamakan jaringan komputer atau sering disebut sebagai internet singkatan dari *interconnection and networking*. Rusman dkk (2011: 49) mendefinisikan, “Internet, atau *International Networking* didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia secara global yang saling berinteraksi dan bertukar informasi”. Perkembangan teknologi internet memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kehidupan manusia terutama untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Manfaat internet menurut Hardjito yang dikutip oleh Rusman dkk (2011: 51) yaitu sebagai berikut:

“Manfaat internet lebih banyak disebabkan oleh kecepatan, kemudahan, murah, dan canggih. Bila saat ini berbicara internet, pemakai lebih

cenderung menggunakannya untuk kebutuhan *e-mail* dan *browsing*, padahal kemampuan dan fasilitas dari internet adalah lebih dari itu. Transfer pengetahuan yang dimungkinkan melalui internet justru bisa jauh lebih efektif sekaligus efisien untuk membentuk intelektual manusia muda dan masa depan”.

Sedangkan menurut Sidharta dalam Rusman dkk (2011: 51) bahwa, fungsi dasar internet adalah untuk pelayanan *mail*, pelayanan telnet, pelayanan FTP, dan pelayanan *client/server*. Internet memiliki banyak fasilitas antara lain: *e-mail*, *newsgroup*, *mailing list*, *file transfer protocol (FTP)*, atau *world wide web (WWW)*. Dari pernyataan diatas dapat diketahui bahwa internet adalah kumpulan komputer yang mempunyai konektivitas membentuk jaringan komputer dan mempunyai manfaat selain untuk *mail* dan *browsing* juga digunakan dalam transfer pengetahuan.

#### **b. Pembelajaran Berbasis Website (*E-Learning*)**

Di era global saat ini semua informasi dapat diakses dengan mudah, begitu juga dengan ilmu pengetahuan yang dengan mudah didapatkan dari internet. Kecanggihan teknologi begitu besar pengaruhnya dalam dunia pendidikan, seperti saat ini mulai berkembangnya pembelajaran berbasis *website (e-learning)*. Menurut Daryanto (2010: 168) bahwa, “E-learning adalah suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran”. Pada umumnya masyarakat lebih mengenal *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan komputer dan internet. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa di akses melalui jaringan internet

(Rusman dkk, 2011: 263). Selain itu hal senada juga diungkapkan oleh Darmawan (2011: 86), “Sistem e-learning merupakan suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik/digital dan pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis web dalam situs internet”. Dari beberapa pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran berbasis *website (e-learning)* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik berupa komputer dan internet sebagai alat untuk mengakses informasi ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh pendidik.

Didalam *e-learning* peserta didik tidak lagi tergantung dengan guru/pendidik, karena peserta didik mencari dan memahami sendiri materi yang disampaikan didalam web. Karakteristiknya pun berbeda antara *e-learning* dengan pembelajaran yang sering dilakukan pada umumnya. Ada empat karakteristik yang membedakan pada pembelajaran *e-learning* dengan pembelajaran konvensional yang diungkapkan oleh Rusman (2011: 264) yaitu :

1. “*Interactivity* (Interaktivitas); tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronus*), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (*asynchronus*), seperti forum, mailing list atau buku tamu.
2. *Independency* (Kemandirian); fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada siswa (*student-centered learning*).

3. *Accessibility* (Aksesibilitas); sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah diakses melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas dari pada pendistribusian sumber belajar pada pembelajaran konvensional.
4. *Enrichment* (Pengayaan); kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming, simulasi dan animasi*”.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari penggunaan pembelajaran berbasis web baik dari pendidik maupun peserta didik. Darmawan (2011: 86) menyebutkan manfaat *e-learning* dari perspektif peserta didik, yaitu :

- a. “meningkatkan komunikasi dengan pendidik dan peserta didik lainnya;
- b. lebih banyak materi pembelajaran yang tersedia yang dapat diakses tanpa memperhatikan ruang dan waktu;
- c. berbagai informasi dan materi terorganisasi dalam satu wadah materi pembelajaran online”.

Dengan menggunakan pembelajaran yang berbasis web tentunya akan membuat proses pembelajaran lebih berkembang dan lebih baik. hal tersebut terlihat dari beberapa pernyataan diatas yaitu tersedianya banyak jalur komunikasi, menjadikan pusat pembelajaran adalah peserta didik sendiri dimana tidak lagi terpusat pada pendidik, didalam web juga dapat ditambah dengan video serta animasi, dan materi yang ada didalamnya akan lebih terorganisir dengan baik.

(kenee tambah kelayakan e-learning)

## 5. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket pada dasarnya merupakan permainan beregu yang dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak kecil, remaja maupun dewasa. Permainan ini menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Tujuan dari bermain basket yaitu memasukkan bola ke ring (keranjang) lawan sebanyak mungkin dengan tetap juga menjaga/menghalangi lawan agar tidak mampu memasukkan bola ke ring yang dijaga. Dimainkan oleh dua regu yang masing-masing tim terdiri dari lima orang. Tempat yang digunakan dapat diluar gedung maupun didalam gedung dengan lantai yang keras agar bola dapat memantul. Irsyada (2000: 7) menjabarkan karakteristik bolabasket yang dapat diamati sebagai berikut:

- a. “Permainan bolabasket di awali dengan bola lompat atau jump ball dari tengah lapangan, dimana kedua regu saling berhadapan untuk merebut bola yang dilambungkan oleh wasit.
- b. Regu yang menang dalam perebutan bola lompat melakukan penyerangan, dan yang kalah bertahan.
- c. Penyerangan dapat dilakukan dengan jalan mengoper (passing), memantulkan bola (dribble), dan menembak (Shooting).
- d. Regu yang bertahan berusaha merebut bola dan menjaga agar keranjang basketnya tidak kemasukkan bola.
- e. Setiap regu yang menguasai bola tidak boleh membawa bola sambil berjalan atau berlari lebih dari satu langkah. Untuk menghindari hal itu maka bola harus dipantulkan, dioperkan, atau ditembakkan ke keranjang basket lawan.
- f. .... “.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket merupakan permainan beregu dengan setiap regu berjumlah 5 orang dimana untuk mengawali permainan dengan melakukan bola lompat, bermain dengan tujuan



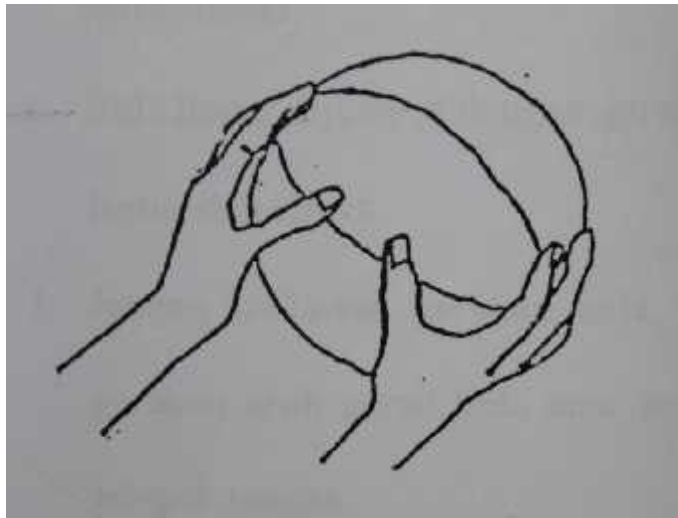
memasukkan bola ke ring lawan dan menjaga lawan agar tidak memasukkan bola ke ring yang dijaga, dan melakukan operan, shooting, dan pantulan untuk mempertahankan penguasaan bola.

Untuk bisa bermain bola basket dengan baik harus menguasai teknik-teknik dasar permainan bola basket. Teknik dasar bermain bola basket menurut Sumiyarsono (2002), cara memegang bola, lemparan, menembak, menggiring. Sedangkan Ahmadi (2007) dalam bukunya menyebutkan teknik dasar permainan bola basket yaitu cara memegang bola, teknik dasar mengoper bola (*passing*), teknik dasar menerima bola, teknik dasar menggiring bola (*dribbling*), teknik dasar menembak (*shooting*). Selain dua pernyataan tersebut Oliver (2004) menyebutkan bahwa teknik dasar dalam permainan bola basket yaitu tembakan dalam, tembakan luar, *passing* (mengumpan), *dribbling* (mendribel). Dari beberapa pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa teknik dasar permainan bola basket yaitu teknik dasar memegang bola, menerima bola, mengoper (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), dan menembak (*shooting*).

#### a. Teknik Dasar Memegang Bola

Teknik dasar dalam permainan bola basket yang tidak kalah penting adalah memegang bola. Memegang bola dengan baik dan benar merupakan modal dasar/utama dalam permainan bola basket. Apabila dalam memegang bola tidak baik tentunya akan berpengaruh kepada gerakan selanjutnya. Menurut Sumiyarsono (2002: 12), “memegang bola merupakan kunci keberhasilan seorang pemain melakukan lemparan, tangkapan,

menembak, atau menggiring dengan baik. Memegang bola basket bisa dengan dua tangan ataupun satu tangan, tetapi lebih baiknya menggunakan dua tangan agar bola ditangan dapat dikuasai dengan baik”. Posisi bola melekat dibagian telapak tangan bagian atas, jari-jari membuka lebar dengan posisi rileks, kedua ibu jari terletak dengan badan dibagian belakang bola menghadap ke arah tengah kedepan.



Gambar 1 Teknik Memegang Bola Basket  
Sumber: Dedy Sumiyarsono, 2002: 12



Gambar 2 Telapak Tangan yang Tersentuh Bola  
Sumber: Dedy Sumiyarsono, 2002: 12

b. Teknik Dasar Menerima Bola

Teknik dasar menerima bola harus dikuasai agar mampu menerima bola dengan baik dalam berbagai keadaan. Berdasarkan pernyataan Ahmadi (2007: 16) dalam bukunya, “teknik menerima bola sebagai berikut:

- a. Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola
- b. Kedua lengan dijulurkan ke depan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola.
- c. Berat badan bertumpu pada kaki depan.
- d. Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan ke belakang, siku kedua lengan ditekuk hingga bola ditarik mendekati dada/badan.
- e. Badan agak condong ke depan.
- f. Berat badan bertumpu pada kaki belakang
- g. Posisi bola dipegang di depan badan”.

Bola yang diberikan oleh teman dalam permainan bola basket harus dapat ditangkap dengan baik, karena menangkap bola dalam permainan bola basket mempunyai fungsi yang sangat penting. Hal tersebut diungkapkan oleh Faruq (2009: 47) dalam bukunya, “menangkap bola yang dilemparkan atau dipasing oleh teman dalam permainan dan olahraga bola basket mempunyai fungsi yang sangat penting”. Menangkap bola tidak hanya dengan satu cara saja, namun ada beberapa cara karena bola hasil lemparan teman tidak

menentu selalu sama. Cara melakukan gerakan menangkap bola sebagai berikut:

1) Menangkap Bola yang Lurus, dan Melambung atau Dipantulkan

a) Posisi Awal

Berdiri dengan tegak, kedua kaki dibuka selebar bahu dengan tujuan untuk menjaga keseimbangan. Lutut kaki sedikit ditekuk untuk menambah keseimbangan tubuh. Kedua lengan diangkat di depan dada kedua siku lengan sedikit ditekuk. Jari-jari tangan terbuka tidak terlalu lebar, pandangan mata fokus pada bola yang datang, konsentrasi penuh agar bola tertangkap dengan baik.

b) Cara Melakukan

Saat bola yang dilempar oleh teman datang ke arah badan segera kedua tangan menyambut datangnya bola dengan cara tangan dimajukan ke depan ketika bola sudah dalam jangkauan. Mata melihat bola yang datang dengan konsentrasi penuh, begitu bola tertangkap dengan baik kemudian bola didekatkan dengan badan dengan tujuan agar bola terkuasai dengan baik.

2) Menangkap Bola yang Menggelinding

a) Posisi Awal

Berdiri tegak dengan sikap sempurna, kedua kaki sedikit dibuka selebar bahu diikuti dengan menekuk lutut dan posisi badan sedikit condong kedepan, tatapan mata melihat bergerak dengan posisi

digulirkan. Apabila bola sudah mendekat dengan jarak tertentu segera berlari bergerak mendekati bola.

b) Cara Melakukan

Mengambil posisi merapatkan kedua kaki yang diikuti membongkokkan badan ke arah depan yang diikuti dengan kedua lengan diturunkan lurus ke bawah saat bola yang menggelinding sudah dalam jangkauan. Kedua telapak tangan diarahkan ke arah bola yang datang dengan sedikit membuka jari-jari tangan agar bola mudah ditangkap (Faruq: 2009).



Gambar 3 Teknik Menangkap Bola  
Sumber: Gerhard Stöcker dkk, 1984: 8

c. Teknik Dasar Mengoper Bola (*Passing*)

*Passing* adalah cara memberikan bola kepada teman satu tim. Dari pengertian *Passing* tersebut banyak yang menamai *passing* dengan sebutan seperti mengumpan, mengoper, melempar namun pada hakikatnya sama yaitu memberikan bola kepada teman satu tim. Menurut Ahmadi (2007) dalam bukunya teknik dasar *passing* atau mengoper yaitu mengoper bola setinggi

dada (*chest pass*), mengoper bola dari atas kepala (*over head pass*), mengoper bola pantulan (*bounce pass*). Macam-macam *passing* menurut Sumiyarsono (2002) yaitu lemparan tolakan dada, lemparan pantulan, lemparan diatas kepala dengan dua tangan. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik dasar mengoper (*passing*) terdiri dari tiga jenis yaitu mengoper bola setinggi dada (*chest pass*), mengoper bola dari atas kepala (*over head pass*), mengoper bola pantulan (*bounce pass*).

1) Mengoper Bola Setinggi Dada (*Chest Pass*)

Mengoper bola setinggi dada dengan dua tangan sering digunakan oleh pemain basket untuk operan jarak pendek. Cara melakukan operan setinggi dada menurut Ahmadi (2007) sebagai berikut

- a) Bola dipegang dengan teknik memegang bola
- b) Bola didekatkan ke dada dengan cara membengkokkan siku ke samping.
- c) Sikap kaki sejajar atau kuda-kuda dengan jarak selebar bahu.
- d) Lutut ditekuk, badan condong kedepan, dan jaga keseimbangan.
- e) Kedua tangan mendorong bola kedepan sambil meluruskan lengan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga telapak tangan menghadap keluar.
- f) Gerakan pelurusan dapat dibantu dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan.
- g) Arah operan setinggi dada penerima, atau antara pinggang dan bahu.

- h) Berat badan dipindahkan ke depan bersamaan dengan gerakan pelepasan bola.

Pelaksanaan operan setinggi dada menurut Sumiyarsono (2002) yaitu:

- a) Pegangan bola sesuai dengan cara memegang bola yang telah diuraikan.
- b) Siku ditekuk terletak disamping badan, bola terletak didapan dada dengan jarak tidak terlalu jauh atau terlalu dekat dengan dada.
- c) Posisi kaki dapat sejajar atau salah satu didepan.
- d) Lutut sedikit ditekuk, agar titik berat badan diantara kedua kaki.
- e) Badan sedikit condong kedepan dan seimbang
- f) Lemparan diawali dengan sedikit menarik bola ke dada sebagai awalan lemparan. Tolak bola lurus kedepan dengan kedua tangan dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga jari-jari tangan menghadap kebawah.
- g) Apabila jarak lemparan agak jauh dapat dibantu gerakan kaki maju dan kebelakang.
- h) Arah lemparan setinggi dada atau diantara pinggang dan bahu penerima.
- i) Bersamaan dengan gerak pelepasan bola, berat badan dipindahkan kedepan yang diikuti oleh gerakan kaki.

Untuk melakukan umpan dada, posisikan badan 3 meter dari sasaran, letakkan tangan di sisi bola dan tekuk lengan sedikit demi sedikit sehingga bola mendekati dada. Untuk melemparkan bola julurkan lengan ke arah sasaran. Saat lengan sudah benar-benar terjulur, lecutkan bola hingga terlepas dari telapak jari-jari. Diakhir gerak, jari-jari menunjuk ke arah sasaran, dan ibu jari menunjuk kebawah. Gerak jari dan ibu jari akan membuat bola sedikit melintir saat melayang ke arah sasaran (Oliver: 2004).

Faruq (2009) didalam bukunya menyatakan bahwa cara melakukan *passing* bola setinggi dada (*chest pass*) yaitu sebagai berikut

a) Posisi Awal

Mengambil posisi sikap sempurna berdiri tegak, kedua kaki dibuka secukupnya dengan seimbang, lutut sedikit ditekuk, badan condong kedepan yang diikuti dengan pandangan mata ke depan. Kedua tangan memegang bola dengan siku lengan ditekuk sehingga bola dekat dengan dada, memegang bola di depan dada harus kuat agar tidak mudah lepas dan tidak mudah diambil lawan. Jari-jari tangan dibuka lebar menutupi bagian samping bola, tekanan kedua tangan yang dibuka lebar ke arah dalam, yakni menekan bola sehingga dapat dipegang dengan baik.

b) Cara Melakukan



Melangkahkan kaki terkuat ke arah depan yang diikuti dengan gerakan mendorong kedua tangan. Besar kecilnya tenaga saat mendorong bola tergantung jarak atau posisi dimana teman penerima bola berada. Apabila jarak cukup jauh dorong sekuat mungkin setinggi dada penerima. Gerakan badan dan kaki dapat membantu hasil dorongan. Kunci dasar saat melakukan gerakan mengumpan diantaranya konsentrasi penuh saat melakukan dorongan bola, setelah melempar tangan lurus, kaki depan sedikit ditekuk, kaki yang dibelakang tidak lurus posisi badan sedikit condong kedepan, pandangan mata fokus pada teman penerima bola, memberikan bola kepada teman yang tidak dalam pengawalan ketat oleh lawan.

Pernyataan para ahli diatas memberikan gambaran secara jelas teknik mengoper bola setinggi dada. Kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai pernyataan para ahli diatas tentang cara melakukan teknik mengoper bola setinggi dada sebagai berikut:

- a) Bola dipegang menggunakan teknik memegang bola.
- b) Siku ditekuk disamping badan, sehingga bola medekati dada
- c) Posisi kaki dapat sejajar atau salah satu kaki terkuat didepan
- d) Tarik bola mendekati dada saat akan mendorong bola kedepan dengan dua tangan

- e) Tolak/dorong bola kedepan hingga tangan lurus, saat tangan sudah benar-benar lurus lecutkan bola sehingga bola terlepas dari tangan dan tangan menghadap kebawah.
- f) Bersamaan dengan mendorong bola langkahkan kaki terkuat kedepan untuk menambah daya dorong tangan dan pindahkan berat badan kedepan.
- g) Arah lemparan setinggi dada penerima, pandangan mata fokus pada penerima bola.



Gambar 4 Teknik Mengoper Bola Setinggi Dada  
Sumber: Gerhard Stöcker dkk, 1984: 9

## 2) Mengoper Bola Pantulan (Bounce Pass)

Mengoper Bola Pantul dilakukan apabila posisi jaga lawan sedikit renggang dan efektif bila digunakan untuk mengumpan bola rendah. Mengoper bola pantul digunakan untuk umpan terobosan bagi pemain samping atau depan. Pelaksanaan gerakan mengoper bola pantulan sebagai berikut:

- a) Posisi memegang bola sama dengan teknik mengoper bola setinggi dada, lutut sedikit ditekuk dan badan sedikit condong kedepan agar badan seimbang.
- b) Bola dilepaskan dengan menolakkan kedua tangan serong kebawah bersamaan dengan melangkahakan salah satu kaki terkuat ke depan.
- c) Mendorong/menolakkan bola diakhiri dengan gerakan lecutan, posisi putaran bola atas (top spin), sedangkan jarak pantulan kurang lebih  $\frac{1}{3}$  dari penerima bola
- d) Arah bola hasil pantulan setinggi lutut hingga pinggang, pandangan mata fokus pada penerima.

Pernyataan cara melakukan gerakan mengoper bola pantulan diatas diperkuat dengan pendapat oleh beberapa. Menurut Sumiyarsono (2002) cara pelaksanaannya yaitu sebagai berikut:

- a) Sikap dan posisi bola sama seperti mengoper bola setinggi dada, dengan lengan bawah dalam posisi sedikit keatas.
- b) Bola dilepaskan dengan menolakkan bola dengan dua tangan dengan diakhiri lecutan pergelangan tangan mengarah kebawah.
- c) Pantulan dilakukan dengan posisi putaran bola atas (top spin)
- d) Sudut pantulan sama antara sudut datang dengan sudut pergi.
- e) Bola hasil pantulan diterima pada ketinggian antara lutut dan pinggang.

Lemparan pantulan harus dilakukan dengan cepat agar tidak tertahan oleh lawan. Umpan pantulan juga dapat dilakukan dengan jalan menipu lawan. Cara melakukan umpan pantulan adalah sebagai berikut:

- a) Sikap permulaan sama dengan mengoper bola setinggi dada.
- b) Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah, pantulan bola jarak kira-kira  $\frac{1}{3}$  dari penerima.
- c) Pandangan mata kearah bola yang dipantulkan kemudian kearah penerima
- d) Bila berhadapan dengan lawan sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri lawan (Ahmadi: 2007).

Untuk melakukan umpan pantul, gunakan teknik seperti mengumpan pada umpan dada. tetapi, seakan melemparkan bola kearah teman, pantulkan bola ke lantai lapangan sekitar dua pertiga jarak antara pelempar dengan penerima. Setelah menyentuh lantai lapangan bola akan memantul kearah penerima dengan ketinggian sekitar pinggang. Lakukan gerak lanjutan dengan mengarahkan lengan ke arah sasaran di lantai lapangan setelah melepaskan bola. Jika diperlukan, melangkah maju ke arah sasaran dengan salah satu kaki ketika mengumpan bola untuk menambah kekuatan lemparan (Oliver: 2004).

Faruq (2009) dalam bukunya mengungkapkan cara melakukan lemparan bola melalui pantulan sebagai berikut:

a) Posisi Awal

Berdiri tegak kedua kaki sedikit dibuka agar mempunyai keseimbangan yang baik dibantu dengan sedikit menekuk lutut dan mencondongkan badan sedikit kedepan. Tangan berada didepan dada dengan siku sedikit ditekuk, kedua tangan memegang bola dengan kuat didepan dada. Jari-jari tangan dibuka selebar mungkin untuk menutupi sebagian bola dengan cengkraman yang kuat agar bola tidak mudah lepas, pandangan mata menuju ke arah sasaran yang dituju.

b) Cara Melakukan

Bersamaan dengan melangkahkan salah satu kaki ke depan bola yang dipegang didorong ke lantai dengan kekuatan tertentu sesuai dengan jarak penerima sehingga bola dapat diterima dengan baik oleh penerima. Kekuatan mendorong bola tidak hanya dari tangan atau lengan, namun juga dibantu dengan kekuatan menggerakkan badan seperti gerakkan badan sedikit condong ke depan atau gerakkan ke depan yang diikuti melangkahkan salah satu kaki terkuat kedepan yang juga berguna untuk menjaga keseimbangan. Umpan pantul digunakan untuk memberikan bola kepada teman yang dihalang-halangi oleh lawan.



Gambar 5 Teknik Megoper Bola Pantulan  
Sumber: Nuril Ahmadi, 2007: 16

### 3) Mengoper bola dari Atas Kepala (*Overhead Pass*)

Mengoper bola dari atas kepala sering digunakan untuk melakukan umpan jauh dan agar tidak mudah terebut oleh lawan. Menurut Sumiyarsono (2002) mengoper bola dari atas kepala biasanya digunakan oleh pemain yang memiliki postur tubuh tinggi, karena gerakan bola diatas kepala melampaui daya raih lawan. Adapun pelaksanaanya sebagai berikut:

- a) Pegangan bola sama dengan posisi mengoper bola setinggi dada, hanya bola berada diatas kepala sedikit didepan dahi dengan siku agak ditekuk.
- b) Awalan lemparan bola ditarik kebelakang hingga diatas kepala kemudian tangan diluruskan kedepan atas diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sehingga jari-jari menghadap kebawah.
- c) Arah lemparan setinggi jangkauan tangan diatas kepala sampai kebahu penerima.

Kesalahan yang sering terjadi saat mengoper bola dari atas kepala

- a) Siku tidak ditekuk pada saat awal lemparan
- b) Awal lemparan bola ditarik kebelakang sampai berada dibelakang kepala
- c) Tidak melakukan lecutan pergelangan tangan.

Hal yang sama tentang cara mengoper bola dari atas kepala juga diungkapkan oleh Faruq (2009) dalam bukunya menjelaskan sebagai berikut:

- a) Posisi Awal

Posisi sikap sempurna berdiri tegak, kedua kaki dibuka selebar bahu, lutut sedikit ditekuk, badan condong kedepan secukupnya untuk menjaga keseimbangan. Memegang bola di depan dada dengan kuat posisi siap siku lengan sedikit ditekuk, kemudian di bawa ke belakang samping atas kepala siapkan untuk dilemparkan/dioperkan.

- b) Cara Melakukan

Bola dibawa ke samping belakang ke atas kepala saat akan dilemparkan, bersamaan dengan melangkahkan salah satu kaki kedepan bola dilemparkan ke sasaran yang akan dituju. Bola dilemparkan dari atas kepala yang diikuti dengan gerakan badan agar hasil lemparan tepat sasaran.

Mengoper/umpan *two-handed overhead* (atas kepala menggunakan dua tangan) efektif digunakan mengumpan bola ke seorang teman melewati kepala pemain bertahan. Untuk melakukannya letakkan kedua tangan di kedua sisi bola, posisikan bola di belakang kepala, gerakkan lengan kearah sasaran, dengan melakukan gerak maju yang cepat. Ketika lengan bergerak maju ke sasaran, lecutkan pergelangan tangan dan lepaskan bola. Lecutan pergelangan tangan akan semakin memperkuat lemparan. Gerak lanjutan dengan mengarahkan lengan dan tangan ke sasaran setelah melepaskan bola. Apabila diperlukan melangkahkan maju ke sasaran dengan salah satu kaki ketika mengumpan bola untuk memperkuat lemparan (Oliver: 2004).

Ahmadi (2007) juga menyatakan bahwa mengoper bola dari atas kepala dilakukan oleh pemain-pemain yang berbadan tinggi sehingga melampaui daya raih lawan. Cara melakukan sebagai berikut:

- a) Cara memegang sama dengan awalan mengoper bola dari depan dada, namun posisi bola di atas kepala sedikit di depan dahi dan siku sedikit ditekuk.
- b) Bola dilemparkan dengan lekukan pergelangan tangan yang arahnya sedikit menyerong ke bawah disertai dengan meluruskan lengan.
- c) Lepasnya bola dari tangan menggunakan jentikan ujung jari tangan.



- d) Posisi kaki berdiri tegak, tetapi tidak kaku. Bila berhadapan dengan lawan, untuk mengamankan bola dapat dilakukan dengan mengangkat kedua tumit.

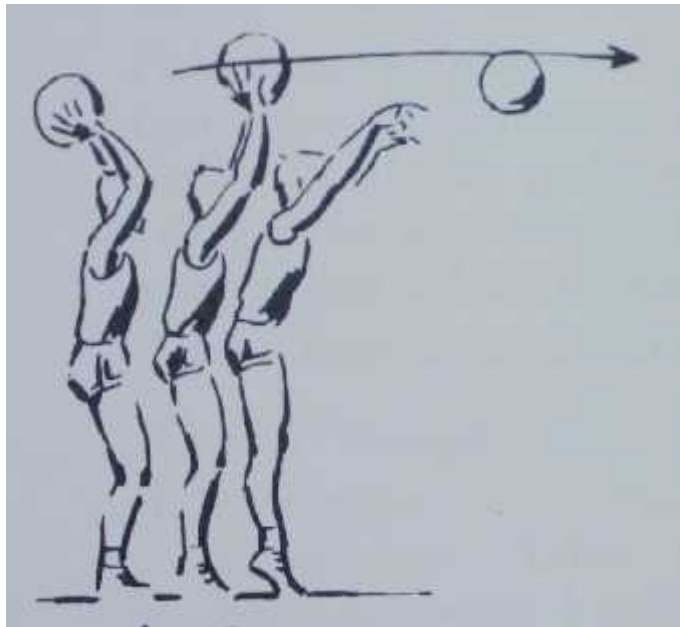
Kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan gerakan sebagai berikut:

- a) Dalam mengatur posisi, bola berada tepat di atas kepala dengan kedua tangan.
- b) Bola berada di belakang kepala saat melakukan operan. Seharusnya, bola berada di atas dan sedikit ke belakang dari kepala.
- c) Tidak mengangkat tumit sehingga tidak bisa melambungkan bola dengan bebas.

Pernyataan para ahli tentang teknik mengoper bola dari atas kepala yang diuraikan diatas pada hakikatnya mempunyai kesamaan dalam cara melakukannya, namun yang membuat ada perbedaan adalah bahasa penyampaiannya. Pernyataan para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan tentang teknik mengoper bola dari atas kepala sebagai berikut:

- a) Bola dipegang seperti saat mengoper bola setinggi dada, perbedaannya bola yang dipegang berada diatas kepala didepan dahi dengan siku sedikit ditekuk.
- b) Posisi tubuh berdiri tegak kaki dibuka selebar bahu lutut sedikit ditekuk, badan juga sedikit condong kedepan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

- c) Awalan lemparan bola ditarik kebelakang hingga diatas kepala.
- d) Bola dilempar dengan meluruskan tangan kedepan diakhiri lecutan pergelangan tangan sehingga jari-jari menghadap kebawah.
- e) Bola dilempar bersamaan juga dengan melangkahkan salah satu kaki terkuat untuk menambahkan kekuatan lemparan.
- f) Arah bola lemparan setinggi jangkauan tangan diatas kepala hingga bahu penerima.



Gambar 6 Teknik Mengoper Bola dari Atas Kepala  
Sumber: Gerhard Stöcker dkk, 1984: 9

d. Teknik Dasar Menggiring Bola (*Dribbling*)

Menggiring bola adalah salah satu teknik dasar bola basket yang pertama dikenalkan, karena keterampilan menggiring bola sangat penting dalam permainan bola basket. Seseorang dapat dikatakan dapat menggiring

bola dengan baik apabila dapat menggiring bola dengan tangan kanan maupun kiri, dengan kecepatan yang berbeda-beda, dan dapat menggiring ke segala arah tanpa melihat bola yang dipantulkan. Hal tersebut diungkapkan Oliver (2004: 49) dalam bukunya bahwa “Kamu akan tahu bahwa kamu telah menjadi seorang pendribel yang berbakat jika kamu bisa mendribel bola dengan tangan kanan maupun kiri, dengan berbagai kecepatan, dan ke berbagai arah tanpa sama sekali harus melihat bola”.

Menggiring bola memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk menerobos pertahanan lawan untuk menjalankan strategi permainan, memperlambat tempo permainan, usaha cepat menuju daerah lawan, mengacaukan pertahanan lawan, dan mencari peluang serangan. Sumiyarsono (2002) mengungkapkan kegunaan menggiring bola yaitu usaha cepat menuju kedepan, menyusup pertahanan lawan, mengacaukan pertahanan lawan, serta membekukan permainan. Ahmadi (2007: 17) dalam bukunya menyatakan bahwa “Kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan”. Menggiring bola harus menggunakan satu tangan. Selain menggiring bola harus dengan satu tangan bahwa “usahakan agar posisi tubuh rileks dan seimbang. Bola dilemparkan ke lantai, jangan dipukul atau dibantingkan, tetapi usahakan untuk ‘menjatuhkan bola’ tadi” (Amber, 2013:13). Bentuk-bentuk menggiring bola yang sering dilakukan menurut Ahmadi (2007) sebagai berikut:

- 1) Menggiring bola tinggi yaitu menggiring bola dengan hasil pantulan bola yang tinggi dilakukan bila gerakan atau langkah cepat.
- 2) Menggiring bola rendah yaitu menggiring bola dengan hasil pantulan bola rendah untuk mengontrol atau menguasai bola, terutama saat melakukan terobosan ke dalam pertahanan lawan.

Cara melakukan teknik menggiring bola menurut Faruq (2009) adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi Awal

Berdiri dengan tegak, kaki dibuka selebar bahu, lutut sedikit ditekuk, badan sedikit condong kedepan yang berguna untuk menjaga keseimbangan tubuh. Salah satu tangan terkuat memegang bola, sedangkan tangan satunya berada didepan dada sedikit turun menekukkan siku lengan.

- 2) Cara melakukan

Bola dipegang menggunakan tangan terkuat, bola dijatuhkan kelantai dengan sedikit dorongan yang agak kuat, posisi jatuhnya bola sedikit di depan badan dekat dengan kaki kanan apabila memantulkan dengan tangan kanan, sedangkan bila menjatuhkan dengan tangan kiri dekat dengan kaki kiri. Ketika bola dijatuhkan kelantai secara otomatis bola akan memantul keatas. Saat bola sudah memantul keatas telapak tangan siap termasuk jari-jari tangan dimana telapak tangan menghadap ke bawah, sehingga bola yang terpantul keatas bisa tepat pada telapak

tangan. Tangan tidak terlalu kaku mengikuti efek dari pantulan bola. Setelah itu, dorong kembali bola kelantai demikian seterusnya.

Pernyataan yang lain tentang cara melakukan teknik menggiring bola diungkap oleh Ahmadi (2007) dalam bukunya sebagai berikut:

- 1) Pegang bola dengan kedua tangan, tangan kanan di atas bola tangan kiri di bawah bola.
- 2) Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan giringan, dan lutut sedikit ditekuk
- 3) Condongkan badan kedepan, berat badan diantara kedua kaki.
- 4) Bola dipantul-pantulkan, dengan pandangan mata ke depan, tetapi untuk pemula dapat melihat bola.

Sumiyarsono (2002: 40) mengungkapkan bahwa “menggiring bola adalah usaha untuk membawa bola menuju sasaran serang”. Masih didalam halaman yang sama Sumiyarsono (2002) menjelaskan pelaksanaan menggiring bola sebagai berikut:

- 1) Sikap kaki kuda-kuda dengan lutut sedikit ditekuk
- 2) Titik berat badan diantara kedua kaki, badan sedikit condong kedepan
- 3) Gerakkan tangan keatas dan kebawah dengan sumbu gerak disiku, saat bola hasil pantulan keatas telapak tangan mengikuti seolah-olah melekat pada telapak tangan.
- 4) Pandangan tidak melihat, melainkan melihat situasi seikitar.

- 5) Apabila melakukan gerak maju atau mundur, posisi kaki benar-benar berhenti terlebih dahulu dengan cara seluruh telapak kaki menyentuh lantai, posisi lutut ditekuk dalam-dalam.
- 6) Bola selalu dalam lindungan, dengan cara menutup badan atau menggiring dengan tangan yang jauh dari lawan.

Saat menggiring bola tidak menunduk. Gunakan mata dan pandangan untuk memperhatikan lapangan dan teman satu tim. Gunakan telapak jemari, bola harus bersentuhan dengan telapak jemari setiap kali memantul. Lindungi bola dengan lengan dan tangan yang tidak mendribel dari pemain lawan. Pantulkan bola kedepan, jangan sampai bola tertinggal ketika berlari menuju daerah lawan (Oliver: 2004)

Pernyataan tentang teknik dasar menggiring bola dalam permainan bola basket diatas memberikan penjelasan bagaimana cara melakukan teknik dasar menggiring bola. Kesimpulan yang dapat diambil dari pernyataan tersebut tentang cara melakukan gerakan menggiring bola dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut:

- 1) Sikap badan berdiri tegak salah satu kaki berada didepan berlawanan dengan tangan yang memantulkan bola, lutut sedikit ditekuk.
- 2) Badan sedikit condong kedepan dengan titik berat badan diantara dua kaki.

- 3) Pegang bola dengan kedua tangan, tangan kanan diatas bola tangan kiri dibawah bola apabila memantulkan bola dengan tangan kanan. Jika menggunakan tangan kiri, tangan kirir diatas bola tangan kanan dibawah bola.
- 4) Tubuh rileks dan seimbang, bola dijatuhkan atau dipantulkan dengan tidak memukul atau membanting bola.
- 5) Posisi jatuhnya bola sedikit didepan badan, dekat dengan kaki kanan apabila memantulkan dengan tangan kanan dan dekat dengan kaki kiri apabila memantulkan dengan tangan kiri.
- 6) Saat bola sudah memantul keatas, telapak tangan siap dan menghadap kebawah, jari-jari tangan juga siap, tangan tidak terlalu kaku mengikuti efek dari pantulan bola seolah-olah bola melekat pada telapak tangan.
- 7) Dorong kembali bola kelantai dengan sumbu gerak disiku. Begitu juga ketika bola memantul keatas saat telapak tangan mengikuti efek pantulan bola sumbu gerak lengan juga disiku.



Gambar 7 Teknik Menggiring Bola  
Sumber: Gerhard Stöcker dkk, 1984: 32

e. Teknik Dasar Menembak (*Shooting*)

Pemenang dalam permainan bola basket ditentukan dengan cara seberapa banyak dapat mencetak angka atau memasukkan bola ke ring bola basket. Menembak adalah usaha untuk mencetak angka, maka dari itu teknik dasar menembak sangat penting selain teknik dasar yang lain. Menembakkan bola ke ring basket dapat dengan satu tangan maupun dua tangan. Menurut Ahmadi (2007: 18) didalam bukunya menyatakan bahwa “Usaha memasukkan bola ke keranjang diistilahkan dengan menembak, dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan, dan lay-up”. Pernyataan yang sama juga diungkapkan Faruq (2009: 55) bahwa “Ada pun teknik menembakkan bola ke ring basket bisa dengan satu tangan, atau bisa juga dengan dua tangan”. Pernyataan pada kalimat diatas menunjukkan bahwa dalam teknik menembakkan bola basket ke ring dapat dibedakan menjadi dua yaitu dengan satu tangan dan dua tangan.

1) Teknik Dasar Menembak dengan Satu Tangan

Teknik dasar menembak dengan satu tangan dapat dilakukan dengan sikap berhenti atau dengan sikap melompat. Cara melakukan gerakannya yaitu sebagai berikut :

a) Teknik dasar menembak dengan satu tangan sikap berhenti.

Teknik dasar menembak dengan sikap berhenti sering digunakan ketika penembak dekat dengan ring basket. Cara melakukan teknik



dasar menembak dengan satu tangan sikap berhenti menurut beberapa ahli sebagai berikut :

(1) Posisi awal

Berdiri tegak dengan posisi keseimbangan yang kuat, kedua kaki dibuka sedikit untuk membantu menjaga keseimbangan. Kedua tangan memegang bola dengan kuat jari-jari tangan sedikit dibuka lebar agar bisa memegang bola lebih kuat didepan dada dengan menekukkan kedua siku lengan, pandangan mata fokus kearah ring bola basket.

(2) Cara Melakukan

Bola dipegang kuat dengan kedua tangan, pandangan mata ke arah ring basket kemudian lutut ditekuk. Bola yang ada didepan dada dinaikkan ke atas di dahi dengan menekukkan siku lengan. Perkirakan seberapa besar tenaga yang akan dikeluarkan bersamaan dengan melakukan dorongan kedua tangan ke ring basket sehingga bola akan terlepas di ujung-ujung jari tangan. Ketika bola akan terlepas dari pegangan tangan, mengangkat tumit kaki sampai kedua lutut kaki yang sebelumnya ditekuk kemudian lurus (Faruq: 2009).

Pernyataan yang hampir sama tentang teknik dasar menembak dengan satu tangan juga diungkapkan oleh Ahmadi (2007) dalam bukunya yaitu sikap badan saat menembakkan bola berdiri tegak, kaki sejajar

atau kanan didepan (bagi yang tidak kidal), kaki kiri dibelakang, sementara lutut di tekuk. Tangan kanan memegang bola di atas kepala dan di depan dahi, siku tangan kanan ditekuk ke depan, tangan kiri membantu memegang bola agar tidak jatuh dan berfungsi untuk menjaga keseimbangan, pandangan mata kearah ring basket. Bola ditembakkan dengan gerakan siku, badan, dan lutut diluruskan secara serempak. Ketika tangan lurus bola dilepaskan jari-jari dan pergelangan tangan aktif.

Teknik dasar menembak dengan satu tangan menurut Sumiyarsono (2002) terdiri dari beberapa rangkaian gerak yaitu:

- (1) Kaki sejajar atau sikap kuda-kuda, jika sikap kuda-kuda kaki yang berada didepan sesuai dengan tangan yang digunakan untuk menembak.
- (2) Bola dipegang diatas kepala dengan dua tangan sedikit didepan dahi, siku lengan yang digunakan untuk menembak membentuk sudut 90 derajat.
- (3) Tangan yang tidak dipergunakan untuk menembak meninggalkan bola saat akan dilepas, sedangkan tangan yang dipergunakan untuk menembak diputar menghadap kearah tembakan sikap badan tetap rileks, menghadap sasaran.
- (4) Tekuk lutut secukupnya untuk mendapatkan awalan tembakan, posisi siku tetap 90 derajat.

- (5) Kaki diluruskan bersamaan dengan luruskan tangan yang dipergunakan untuk menembak kedepan atas, sampai siku lurus dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan sampai jari-jari menghadap kebawah.
- (6) Sasaran sebagai tujuan tembakan dilihat dibawah bola, bukan disamping atau diatas bola.
- (7) Apabila bola tidak sampai pada sasaran tembakan, tekuk lutut lebih rendah agar memperoleh momen yang lebih besar.

Untuk mendapatkan posisi tembak yang berdaya guna, harus dimulai dengan posisi tubuh yang benar. Berdiri dengan bahu terbuka lebar, berat badan terpusat pada jantung kaki, jari-jari kaki mengarah ke ring basket, lutut ditekuk, tubuh sedikit membungkuk mulai dari pinggang. Tekuk lengan hingga membentuk huruf L atau siku membentuk sudut 90 derajat. Tangan dan pergelangan tangan yang akan melakukan tembakan pada posisi datar, tangan yang akan menembak di atas bahu kanan (untuk penembak dengan tangan kanan). Tempatkan bola pada telapak jari tangan yang melakukan tembakan. Tangan yang tidak digunakan untuk menembak menopang bola. Kaki diarahkan menghadap ke ring basket, dan luruskan bahu dan kepala sehingga selaras dengan ring basket. Lakukan tembakan dengan menggunakan lecutan pergelangan tangan dan gerak mengikuti laju bola (Oliver: 2004).

b) Teknik dasar menembak dengan satu tangan sikap melompat

Teknik menembak dengan sikap melompat merupakan teknik menembak yang terpadu dari unsur kemahiran, yaitu teknik melompat dan teknik menembak. Jenis tembakan ini sulit untuk dilakukan namun paling banyak dilakukan pada saat bermain. Menurut Sumiyarsono (2002: 33) mengatakan bahwa “Tembakan loncat merupakan tembakan yang dilakukan pada saat kaki penembak keduanya terangkat diudara akibat dari loncatan”. Pelepasan bola saat menggunakan teknik melompat ini dilakukan saat posisi badan mencapai titik tertinggi. Adapun cara melakukan teknik tersebut menurut para ahli sebagai berikut:

- (1) Kaki sejajar atau sikap kuda-kuda dengan salah satu kaki didepan sesuai dengan tangan yang akan digunakan untuk menembak.
- (2) Bola dipegang didepan dahi dengan kedua tangan, siku lengan yang digunakan untuk menembak membentuk sudut 90 derajat.
- (3) Tangan yang digunakan untuk menembak diputar menghadap ke arah sasaran sedangkan yang tidak digunakan untuk menembak meninggalkan bola saat bola akan dilepaskan.
- (4) Tekuk lutut secukupnya agar memperoleh awalan tembakan, posisi siku tetap 90 derajat.

- (5) Luruskan kaki bersamaan dengan luruskan tangan yang dipergunakan untuk menembak kedepan atas, sampai siku lurus dan diakhiri dengan lecutan pergelangan tangan.
- (6) Sebelum menembak didahului dengan loncatan lurus keatas, posisi badan dan pandangan menghadap kesasaran.
- (7) Lepaskan bola pada titik tinggi loncatan, sebelum badan turun.
- (8) Saat mendarat pertahankan keseimbangan badan (Sumiyarsono: 2002).

Teknik dasar menembak dengan satu tangan sikap melompat oleh beberapa ahli menyebut dengan nama yang berbeda namun pada pelaksanaan gerakan semuanya sama. Seperti yang disebutkan oleh Faruq (2009) dalam bukunya tentang teknik menembak bola dengan melayang sebagai berikut:

#### (1) Sikap Awal

Apabila diawali dengan mendribel bola maka dibrel bola beberapa kali sampai pada posisi yang tepat. Tangan mengangkat bola keatas yang diikuti dengan tolakan dari salah satu kaki. Apabila diawali dengan hasil passing dari teman, bola ditangkap dan dribel satu atau dua kali, kemudian melompat dengan kedua kaki mendorong keatas. Pandangan mata kearah ring basket.

#### (2) Cara melakukan

Pada saat berlari sambil mendribel bola, ketika posisi dirasakan sudah tepat maka bola dipegang oleh satu tangan dibawa ke atas mendekati ring basket. Sementara kaki terkuat menjadi penumpu badan untuk melayang ke atas di udara, begitu tangan sudah mendekati ring basket maka segera dorong bola ke ring basket.

## 2) Teknik Dasar Menembak dengan Dua Tangan

Berlawanan dengan olahraga lainnya seperti sepakbola dan bola tangan yang mengenal pemain ‘spesialis’, permainan bola basket tidak mengenal hal tersebut. setiap pemain sekaligus berfungsi selaku penyerang dan pemain bertahan, oleh sebab itu setiap pemain bola basket harus menguasai teknik tembakan dalam bolabasket. Menurut Faruq (2009) menjelaskan teknik menembak bola dengan dua tangan sebagai berikut :

### a) Posisi Awal

Mengambil posisi awal sikap sempurna merupakan awal dari melakukan tembakan dalam permainan bola basket, yakni berdiri tegak dengan keseimbangan yang baik dimana kaki dibuka tidak lebih dari selebar bahu. Naikkan kedua tangan ke depan dada, tekuk siku lengan dimana pada saat tersebut tangan sedang memegang bola di depan dekat dada. Pada saat memegang bola basket jari-jari tangan dibuka lebar sehingga bola dapat dikuasai dengan baik.

### b) Cara Melakukan

Pandangan kedua mata ke arah ring basket, bola dipegang kedua tangan dengan kuat, kedua lutut kaki ditekuk. Bola yang berada didepan dada dinaikkan ke atas dahi dengan menekuk siku lengan. Dorong bola ke ring basket dengan kedua tangan hingga bola terlepas di ujung-ujung jari tangan. ketika bola akan terlepas dari pegangan tangan , tumit kaki diangkat sampai kedua lutut yang sebelumnya ditekuk lurus kembali.

Pernyataan yang sama tentang cara melakukan teknik menembak dengan dua tangan juga diungkapkan oleh Ahmadi (2007) dalam bukunya yaitu sikap badan ketika akan melakukan tembakan adalah badan tegak, kedua kaki dibuka sejajar dan kedua lutut ditekuk. Bola dipegang dengan kedua tangan didepan atas dahi, pandangan mata ke arah ring basket. Bola ditembakkan dengan memberikan dorongan, lengan (siku), badan dan lutut diluruskan secara bersamaan. Jalan bola ke atas, ke depan dan diakhiri ke bawah menuju ke ring basket. Hal tersebut dapat terjadi karena pada saat bola lepas, jari-jari tangan dan pergelangan tangan aktif digerakkan ke atas, ke depan dan ke bawah.

Rangkain gerakan teknik dasar menembak dengan dua tangan sesuai dengan pernyataan ahli yang dikutip diatas garis besarnya sebagai berikut:

- a) Badan tegak dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan sejajar
- b) Kedua lutut ditekuk dengan keseimbangan yang baik

- c) Bola dipegang dengan kedua tangan, jari-jari dibuka lebar agar bola dipegang dengan kuat
- d) Bola yang dipegang diletakkan didepan atas dahi dengan siku ditekuk dan pandangan mata kearah ring basket
- e) Bola ditembakkan dengan cara bola didorong dengan kedua tangan kearah ring basket, lengan (siku), badan, dan lutut diluruskan secara bersamaan
- f) Lepasnya bola diakhiri dengan gerakan aktif pergelangan tangan keatas kedepan dan kebawah

### 3) Teknik Dasar Tembakan *Lay Up*

Tembakan *lay up* yaitu jenis tembakan yang dilakukan sedekat mungkin dengan ring basket dengan didahului dengan melompat-melangkah-melompat. Ahmadi (2007: 19) mengungkapkan bahwa “Tembakan *lay up* adalah tembakan yang dilakukan dengan jarak dekat sekali dengan keranjang basket, . . . . .”.

Meskipun *lay up* dianggap tembakan yang mudah dilakukan dalam bola basket, namun pada kenyataannya banyak yang melakukan *lay up* meleset. Tembakan *lay up* dapat dilakukan dengan didahului berlari, menggiring atau memotong kemudian berlari dan menuju ke arah ring basket (Sumiyarsono: 2002). Penjelasan tentang cara melakukan



tembakan lay up banyak diungkapkan oleh para ahli, adapun cara melakukan gerakan tembakan lay up menurut para ahli sebagai berikut:

Oliver (2004) dalam bukunya menjelaskan cara melakukan tembakan lay up yaitu posisikan tubuh dengan jarak satu langkah dengan ring basket sebelah kanan ring basket apabila melakukan tembakan dengan tangan kanan. Tekuk tangan kanan sampai membentuk sudut 90 derajat sehingga membentuk huruf L dengan posisi setinggi mungkin. Posisikan bola pada telapak jari-jari lengan kanan, tangan yang tidak melakukan tembakan menopang bola, dan lengan serta siku yang tidak melakukan tembakan melindungi bola dari lawan. Melangkah maju ke arah ring basket dengan kaki kiri, kemudian melompat dengan tumpuan kaki kiri. Ketika melompat dengan kaki kiri, julurkan lengan kanan ke arah titik sasaran pada papan dan lepaskan bola dari tangan kanan dengan lembut ke arah sasaran sehingga bola tidak terlalu kuat saat memantul dari papan.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam gerakan lay up yaitu menerima bola badan harus dalam keadaan melayang, langkah pertama harus lebar atau jauh untuk mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan yang baik agar dapat melompat setinggi-tingginya, bola dilepaskan dengan kekuatan kecil. Langkah pertama harus lebar dan badan condong ke depan untuk memperoleh jarak maju sejauh mungkin dan memelihara keseimbangan. Langkah kedua pendek dengan tujuan mempersiapkan diri untuk

membuat awalan agar dapat menolakkan kaki sekuat kuatnya supaya memperoleh lompatan setinggi-tingginya. Lompatan terakhir setinggi-tingginya, agar badan dekat dengan ring basket, dan menghilangkan kecepatan kedepan. Pada titik tertinggi luruskan tangan memegang bola ke atas, dan pada saat berhenti lepaskan tangan yang membantu memegang bola, serta lecutkan pergelangan tangan yang memegang bola hingga jalannya bola tidak kencang (Ahmadi:2007).

Sementara itu Sumiyarsono (2002) memaparkan bahwa dalam melakukan tembakan lay up sebaiknya dilatihkan terlebih dahulu, hal tersebut dikarenakan tembakan lay up memerlukan langkah dua atau lompat-langkah-lompat, yang dapat berakibat melakukan pelanggaran. Cara melakukannya yaitu sebagai berikut:

- a) Menerima bola dalam keadaan melayang dengan lompatan pertama sejauh mungkin untuk meninggalkan lawan yang menjaga.
- b) Melangkah dengan langkah pendek untuk mempertahankan keseimbangan badan dan memperoleh awalan pada lompatan berikutnya setinggi mungkin agar dapat mendekat pada ring basket.
- c) Pelepasan bola dilakukan dengan kekuatan kecil sebaiknya dipantulkan papan sekitar garis tegak pada petak kecil yang tergambar pada papan basket.

Setiap menerima bola melayang diperbolehkan melanjutkan dengan dua langkah yaitu apabila tolakan pertama dengan kaki kanan, kemudian kaki

kiri dan diakhiri dengan kaki kanan, apabila tolakan pertama dengan kaki kiri, kemudian kaki kanan maka diakhiri dengan kaki kiri.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli diatas bahwa saat menerima bola ketika akan melakukan tembakan lay up harus dilakukan dalam keadaan melayang. Selain itu jika tumpuan awal menggunakan kaki kanan maka tolakan juga menggunakan kaki kanan, begitu juga jika tumpuan awal menggunakan kaki kiri maka tolakan menggunakan kaki kiri. Cara melakukan teknik menembak lay up adalah sebagai berikut:

- a) Bola diterima pada langkah pertama dipegang dua tangan dengan langkah pertama sejauh mungkin untuk meninggalkan lawan dan mendapatkan jarak maju sejauh mungkin, serta badan condong kedepan.
- b) Langkah kedua pendek untuk awalan tolakan yang baik sehingga dapat melompat setinggi-tingginya.
- c) Langkah ketiga sekaligus sebagai tolakan dilakukan dengan sekuat-kuatnya untuk melompat setinggi-tingginya agar lebih dekat dengan ring basket dan menghilangkan kecepatan kedepan, pandangan mata fokus pada sasaran.
- d) Tekuk tangan yang akan digunakan untuk menembak membentuk sudut 90 derajat dengan posisi setinggi mungkin, tangan satunya menopang bola untuk menjaga keseimbangan bola.

- e) Pada titik tertinggi dorong bola dengan meluruskan tangan pemegang bola dan saat berhenti lepaskan tangan yang menopang bola.
- f) Bola dilepaskan dengan lecutan pergelangan tangan dan kekuatan saat mendorong bola kecil agar bola tidak terlalu kuat saat memantul dari papan.

Sesuai dengan pernyataan para ahli didalam bukunya dalam melakukan gerakan lay up dapat disimpulkan bahwa rangkaian gerakan lay up dapat dilakukan sebagai berikut:

- a) Bola diterima pada langkah pertama, saat menerima bola dilakukan dalam keadaan melayang dilanjutkan dengan dua langkah.
- b) Langkah pertama sejauh mungkin untuk meninggalkan lawan dan mendapatkan jarak maju sejauh mungkin serta badan condong kedepan.
- c) Langkah kedua pendek untuk awalan tolakan yang baik sehingga dapat melompat setinggi-tingginya
- d) Langkah ketiga dilakukan sekuat-kuatnya sebagai tolakan untuk melompat setinggi mungkin agar lebih dekat dengan ring basket dan menghilangkan kecepatan kedepan, pandangan mata fokus pada sasaran
- e) Tekuk tangan yang akan digunakan untuk menembak membentuk sudut  $90^{\circ}$  dengan posisi setinggi mungkin tangan satunya menopang bola

- f) Pada titik tertinggi luruskan tangan pemegang bola, dan saat berhenti lepaskan tangan yang menopang bola
- g) Bola dilepaskan dengan lecutan pergelangan tangan dan dengan kekuatan kecil agar bola tidak terlalu kuat saat memantul dari papan.



Gambar 8 Sikap Awal Menembak  
Sumber: Muhammad Muhyi Faruq, 2009: 58



Gambar 9 Teknik Menembak Sikap Berhenti  
Sumber: Muhammad Muhyi Faruq, 2009: 57



Gambar 10 Teknik Menembak Sikap Melompat  
Sumber: Muhammad Muhyi Faruq, 2009: 61

## **6. Moodle**

Kini banyak portal e-learning yang dikembangkan dengan perangkat lunak Learning Management System (LMS) yang disebut Moodle. Surjono (2011: 7) dalam bukunya menyatakan bahwa “Moodle merupakan perangkat lunak open source yang mendukung implementasi e-learning dengan paradigma terpadu dimana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasikan dalam suatu portal e-learning”. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran tersebut misalnya: tugas, quiz, komunikasi, kolaborasi, serta fitur utama yang dapat meng-upload berbagai format materi pembelajaran.

Untuk membuat suatu portal e-learning memerlukan tempat atau server di internet dan nama domain atau alamat (URL). Server berfungsi sebagai tempat untuk menaruh file-file dan aplikasi e-learning sehingga dapat diakses melalui internet dengan alamat tertentu (URL) (Surjono, 2011: 7). Oleh karena perlu diusahakan webhosting dan nama domain. Ada banyak penyedia webhosting di internet yang bisa diperoleh baik secara gratis maupun membayar. Sedangkan nama domain yang akan menjadi alamat (URL) dapat juga sewa melalui penyedia tersebut. Namun biasanya bila mendaftar webhosting secara gratis, maka nama domain sudah diberikan dan tidak harus menyewa sendiri.

### **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mufti Faozan tahun 2014 yang berjudul “*Pengembangan Panduan*

*Pencegahan dan Perawatan Cedera Berbasis Android bagi Mahasiswa PJKR FIK UNY*". Selain penelitian Mufti Faozan penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Bayu Abidin tahun 2014 dengan judul *"Pengembangan Media Belajar Audio Visual Materi Lompat Tinggi Gaya Straddle Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas VII SMP Berbentuk CD Pembelajaran"*. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah penelitian dan pembuatan (R&D) yang bertujuan menghasilkan produk yang berbasis multimedia pembelajaran. Penelitian oleh Mufti Faozan dan Bayu Abidin masing-masing multimedia pembelajaran dikemas dalam bentuk aplikasi android dan *compact disk (CD)* yang berisi *software* materi pembelajaran.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pada dasarnya belajar merupakan proses pendewasaan. Dengan belajar manusia dapat menimba ilmu pengetahuan, sosial, agama, dsb. Tentu saja semua itu melalui proses pembelajaran. Sulitnya materi permainan bola basket dipahami bagi sebagian besar peserta didik dan diperlukannya media pembelajaran berbasis internet yang disertai gambar dan video. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sangat membantu dalam menyampaikan materi. Media yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan materi akan lebih efisien apabila dikemas dalam bentuk yang menarik sehingga bahan ajar tersebut dapat digunakan untuk belajar peserta didik.



Pengembangan dan penyempurnaan pola pikir dalam kurikulum 2013 menyebutkan pola pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik, pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring dan pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia. Media pembelajaran atau juga disebut dengan media pendidikan dijabarkan sebagai berikut “media pendidikan adalah alat metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah” (Oemar Hamalik, 1982:23). Berdasarkan pernyataan tentang permasalahan tersebut penelitian ini diharapkan nantinya akan mampu mengatasi permasalahan yang ada. Peserta didik akan mudah memahami materi permainan bola basket, tersedia media pembelajaran berbasis internet, serta proses pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum 2013 akan terlaksana sesuai dengan pengembangan dan penyempurnaan pola pikir.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Metode Penelitian**

Secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara *ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu (Sugiyono, 2012: 30). Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) yang berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono (2012: 407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pembuatan yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pembuatan media pembelajaran berbasis *internet* mata pelajaran penjasorkes. Media pembelajaran berbasis *internet* ini berbentuk *web (e-learning)* yang memuat materi permainan bola basket. *Web (e-learning)* pembelajaran ini akan menyajikan gambar, animasi, suara, dan video yang berkaitan dengan materi permainan bola basket.

### **B. Prosedur Penelitian**

Prosedur pembuatan yang dilakukan mulai dari mendesain, membuat dan mengevaluasi yang dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono, langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

#### **1. Potensi dan Masalah**

Perubahan kurikulum dari kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 (KTSP) menjadi kurikulum 2013 (K13) mempunyai dampak pada proses

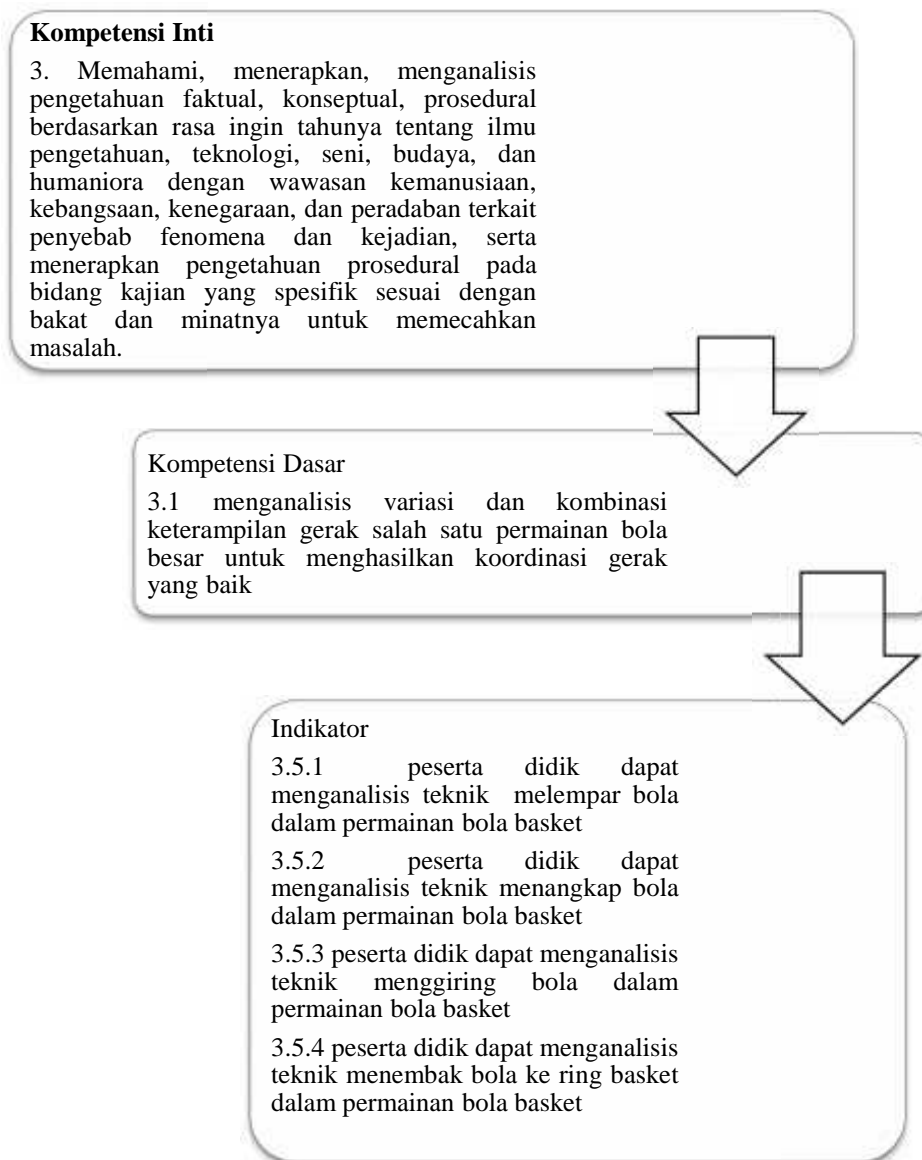
pembelajaran yaitu terjadinya beberapa perubahan dan perbedaan. Perubahan yang terjadi diantaranya adalah KTSP setiap mata pelajaran diajarkan dengan pendekatan berbeda, sedangkan untuk K13 semua mata pelajaran diajarkan dengan pendekatan yang sama (saintifik) melalui mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan.

Silabus K13 tentang mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk proses inti dalam pembelajaran terdapat lima tahapan yaitu mengamati, menanya, eksplorasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Tahapan mengamati mengkondisikan peserta didik untuk mencari dan membaca informasi tentang teknik menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket dari berbagai sumber media cetak atau elektronik dan membuat laporannya. Hal tersebut menjadi salah satu potensi yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah, karena untuk memperoleh informasi peserta didik memelurkan media. Menurut Sugiyono (2012: 410) masalah,”seperti yang telah dikemukakan adalah penyimpangan yang diharapkan dengan yang terjadi”. Masalah yang timbul dalam hal ini adalah diperlukannya media pembelajaran.

## **2. Mengumpulkan Materi**

Pengumpulan materi dilakukan dengan analisis kurikulum untuk mengetahui tingkat keterampilan yang diharapkan dari kurikulum tersebut. Tingkat ketercapaian kurikulum dapat diketahui didalam penjabaran kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), indikator serta materi pokok. Untuk mengumpulkan materi terlebih dahulu menentukan KI, di dalam penelitian ini

mengembangkan dari KI 3, selanjutnya menentukan KD yaitu KD 3.1. KI dan KD sudah ditentukan kemudian menentukan materi pokok yang akan dikembangkan yaitu permainan basket. Terakhir menentukan indikator yang akan dicapai dalam materi pokok.



Gambar 12. Bagan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Bola Basket

### 3. Desain Media

Berdasarkan hasil dari potensi dan masalah serta mengumpulkan materi, selanjutnya menentukan desain media. Desain dibuat dengan mendesain materi pembelajaran dan desain evaluasi yang akan dimasukkan di dalam media pembelajaran. Selanjutnya peneliti mencari sumber yang sesuai dengan materi yang akan dibuat media. Materi yang telah terkumpul kemudian dibuat *flow chart* serta naskah media pembelajaran. Hal tersebut diungkapkan oleh Darmawan Deni (2011: 67) dalam bukunya, “Untuk menghasilkan sebuah *model* program pembelajaran berbasis komputer sebagaimana yang diuraikan pada bagian terdahulu, maka salah satu langkah awal yang harus dikembangkan dalam memproduksi adalah dengan mendesain *model* alur berfikir isi program tersebut, yaitu yang biasa disebut dengan *model* Flow Chart”. Selain membuat *flow chart* juga dibuat *storyboard* yang merupakan pengembangan dari *flow chart*. Menurut Darmawan Deni (2011: 78) menyatakan, “Storyboard pada dasarnya merupakan pengembangan dari flow chart. Flow chart hanya berisi garis besar isi pada setiap alur dari awal sampai selesai, dan storyboard merupakan penjelasan lebih detail/lengkap dari setiap jalur yang terdapat pada flow chart”.

### 4. Pembuatan Media

Setelah membuat desain media, langkah selanjutnya yaitu membuat media. Pembuatan media diawali dengan mendapatkan *webhosting* dan nama domain atau alamat (URL) dengan cara mendaftar di penyedia *webhosting*. Media yang akan dibuat oleh peneliti menggunakan moodle untuk

mengembangkannya. Menurut Surjono Herman Dwi (2011: 7) menyatakan, “moodle merupakan perangkat lunak open source yang mendukung implementasi e-learning dengan paradigma terpadu dimana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal e-learning”. Urutan membuat media sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang sudah dibuat. Setelah semua unsur telah dimasukkan ke dalam internet, pemuatan media pembelajaran telah selesai. Akhir dari pembuatan media adalah *web (e-learning)*.

## **5. Validasi Media**

Langkah selanjutnya sebelum media pembelajaran diujicobakan terlebih dahulu divalidasi. Sugiyono (2012: 414) mengatakan bahwa “Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini metode mengajar baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak”. Validasi dilakukan dengan meminta penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Hal tersebut diungkapkan oleh Sugiyono (2012: 414) dalam bukunya, “validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut”. Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari *web(e-learning)* untuk mengetahui kualitas materi. Ahli media menilai tentang kelayakan media baik berupa *font*, gambar, warna, tata letak, desain isi, desain cover.

## **6. Revisi Media**

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli pada hasil media awal sehingga menghasilkan media yang lebih baik. menurut Sugiyono

(2012: 414) menyatakan bahwa “setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan para ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain”. Perbaikan media dilakukan peneliti untuk menghasilkan media yang baik dan layak untuk digunakan.

## **7. Uji Coba Media**

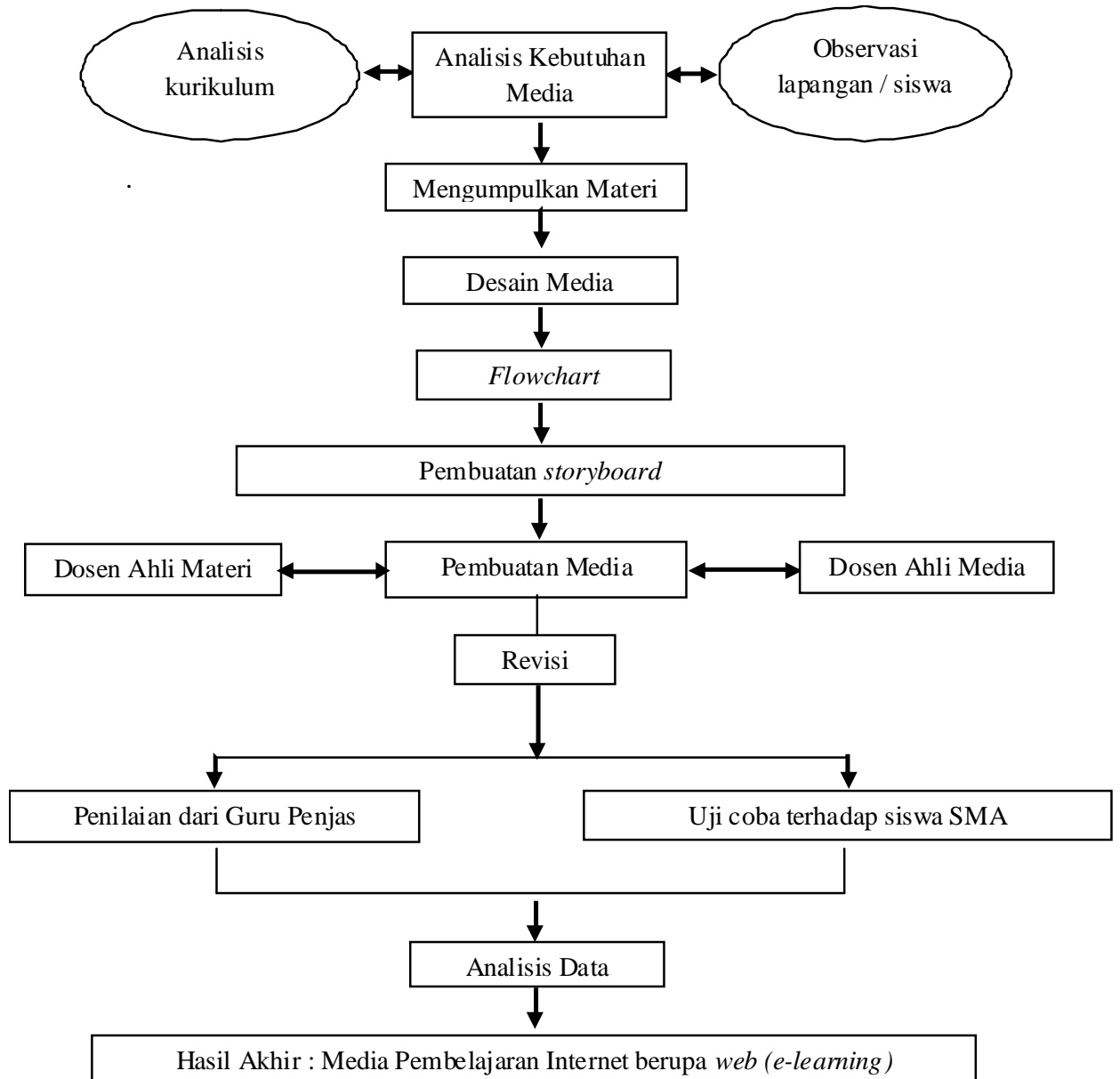
Uji coba media dilakukan setelah media mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media bahwa media yang sedang dibuat sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Tujuan dari uji coba adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas media yang dihasilkan. Dengan dilakukan uji coba kualitas media *web(e-learning)* yang dibuat benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran peserta didik. Uji coba media ini dinilai oleh guru penjas dan diujicobakan kepada peserta didik kemudian melakukan penilaian terhadap media tersebut.

## **8. Hasil Akhir**

Berdasarkan dari validasi dan uji coba, selanjutnya yaitu tahapan hasil akhir. Di dalam hasil akhir dilakukan revisi terhadap media yang telah dibuat berdasarkan pada evaluasi dari para ahli. Setelah dilakukan revisi media pembelajaran *web (e-learning)* berbasis moodle dapat digunakan untuk media

dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai hasil akhir dari penelitian.

### Bagan Pembuatan Media



Gambar 13. Bagan Alur Pembuatan Media



### **C. Evaluasi Produk**

Penilaian produk dibuat dan dilakukan berdasarkan desain penilaian dan jenis data yang digunakan. Desain penilaian dan jenis data sebagai berikut:

#### **1. Desain Evaluasi**

Desain evaluasi dalam penilitan ini menggunakan desain deskriptif. Desain deskriptif yaitu desain yang memaparkan hasil penelitian media pembelajaran dari dosen ahli materi, dosen ahli media, guru penjas, dan peserta didik yang selanjutnya dianalisis dan direvisi produk berupa media pembelajaran tersebut.

#### **2. Jenis Data**

Data dalam penelitian ini termasuk di dalam data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, guru penjas, serta pendapat peserta didik dengan rentang nilai dari 1 sampai dengan 5. Sedangkan data kualitatif adalah nilai kategori dari penilaian ahli materi, ahli media, guru penjas, dan pendapat peserta didik. Data kualitatif dari ahli materi, ahli media, guru penjas sebagai berikut: sangat baik (SB), baik (B), cukup baik (CB), kurang baik (KB), sangat kurang (SK). Pendapat peserta didik sebagai berikut: sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (RR), kurang setuju (KS), tidak setuju (TS).

### **D. Cara Mengumpulkan Data**

Cara mengumpulkan data di dalam penilitan ini dengan memberikan kuesioner (angket) kepada ahli media, ahli materi, guru penjas dan peserta didik.

Sugiyono (2012: 193) menyebutkan bahwa “Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. . . . .  
Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), angket (kuesioner), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya”.

Di lain bagian, Sugiyono (2012: 199) menyatakan bahwa “kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penelitian ini ada empat kuesioner yaitu untuk ahli media, ahli materi, guru penjas dan peserta didik.

#### **E. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data atau juga disebut sebagai alat penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono (2012: 148) mengatakan bahwa “Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati”. Dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai alat penelitian untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dibuat. Menurut Zainal Mustafa EQ (2009: 99) dalam bukunya “Seperangkat daftar pertanyaan yang telah disusun sesuai dengan kaidah-kaidah pengukuran yang digunakan dalam metode kuesioner disebut dengan “**angket**””. Angket adalah daftar pertanyaan yang didistribusikan untuk diisi dan dikembalikan di bawah pengawasan peneliti (Nasution, 2012: 128). Angket penilaian tersebut dibagi

menjadi empat yaitu penilaian dari ahli materi, penilaian dari ahli media, penilaian dari guru penjas, dan pendapat dari peserta didik.

## 1. Validasi Kualitas Media

### a. Validasi Kualitas Media oleh Ahli Materi

Instrumen yang digunakan dalam validasi kualitas media oleh ahli materi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat berupa angket penilaian. Angket penilaian tersebut terbagi menjadi dua yaitu penilaian terhadap kualitas materi pembelajaran dan isi materi.

#### 1) Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

Penilaian kualitas materi pembelajaran dibuat berdasarkan dari indikator, bentuk angket penilaian dosen ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1. Angket Validasi Media terhadap Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik					
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013					
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013					
4	Kejelasan penjabaran materi					
5	Urutan materi yang dijabarkan					
6	Contoh dapat membantu memahami materi					
7	Ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi					
8	Kesesuaian latihan dengan indikator					
9	Kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat					
10	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan					

## 2) Aspek Isi Materi

Aspek isi materi terdiri dari 11 indikator, sedangkan untuk bentuk angketnya adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Angket Validasi Media terhadap Isi Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran					
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi					
3	Jelas dalam menjabarkan materi					
4	Sesuai contoh dengan materi					
5	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti					
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi					
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi					
8	Rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar					
9	Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator					
10	Kejelasan rumusan latihan soal					
11	Tingkat kesulitan latihan					

### b. Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media

Alat yang digunakan dalam validasi kualitas media oleh ahli media terhadap media belajar yang sudah dibuat yaitu menggunakan angket penilaian. Angket penilaian tersebut terbagi menjadi dua yaitu aspek

tampilan dan aspek pemrograman. Validasi kualitas media oleh ahli media berbentuk tabel sebagai berikut:

#### 1) Aspek Tampilan

Bentuk angket aspek tampilan media sebagai berikut:

Tabel 3: Angket Validasi Media terhadap Tampilan Media Belajar oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk dalam menggunakan media					
2	Tampilan <i>header</i> didalam program					
3	Tampilan <i>fitur panel</i> didalam program					
4	Tampilan <i>navigasi</i> didalam program					
5	Tampilan <i>front page</i> didalam media					
6	Susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama					
7	Kesesuaian susunan warna tampilan					
8	Teks dan tulisan mudah dibaca					
9	Kualitas tampilan gambar					
10	Kualitas video					
11	Relevansi musik/audio visual dengan materi					
12	Kejelasan suara audio visual					
13	Penempatan gambar dan teks					

#### 2) Aspek Pemrograman

Aspek pemrograman disusun dari 12 indikator. Bentuk dari angket penilaian adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Angket Validasi Media terhadap Pemrograman Media Belajar oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Efektifitas dalam pengoperasian media web					
2	Konsistensi dalam menggunakan tombol					
3	Mudah dalam menggunakan media					
4	Kejelasan petunjuk					
5	Efisiensi penempatan menu					
6	Efisiensi teks					
7	Efisiensi dalam penggunaan layar					
8	Kecepatan loading program					

## 2. Penilaian Kualitas Media Belajar oleh Guru Penjas dan Peserta Didik

### a. Penilaian Guru Penjas terhadap Kualitas Media

Penilaian oleh guru penjas terhadap media belajar yang sudah dibuat terdiri dari dua penilaian yaitu aspek kebenaran konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan. Aspek kebenaran konsep dan kompetensi terdiri dari enam indikator, sedangkan aspek kualitas tampilan terdiri dari enam indikator. Bentuk dari instrumen penilaian kualitas media oleh guru penjas adalah sebagai berikut:

#### 1) Aspek Kebenaran Konsep dan Kompetensi

Aspek kebenaran konsep dan kompetensi terdiri dari 6 indikator sebagai berikut:

Tabel 5. Angket Penilaian Kebenaran Konsep dan Kompetensi Media Belajar oleh Guru Penjas

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013					
2	Penjabaran materi jelas dan mudah dipahami					
3	Materi sesuai dengan yang ada didalam kompetensi dasar					
4	Latihan soal sesuai dengan kebutuhan memahami materi					
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar					
6	Kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dan ejaan yang digunakan					

## 2) Aspek Kualitas Tampilan

Aspek kualitas tampilan terdiri dari 6 indikator sebagai berikut:

Tabel 6. Angket Penilaian Kualitas Tampilan Media Belajar oleh Guru Penjas

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan petunjuk menggunakan media					
2	Tampilan menu didalam web					
3	Kesesuaian pemilihan warna					
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran					
5	Kualitas gambar dan video					
6	Kesesuaian tata letak menu					

## **b. Pendapat Peserta Didik terhadap Kualitas Media**

Instrumen mengumpulkan data penilaian peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran terdiri dari empat aspek penilaian. Aspek penilaiannya yaitu tentang aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek pengoperasian media.

### **1) Aspek Kemudahan Pemahaman**

Aspek kemudahan pemahan terdiri dari enam indikator. Aspek tersebut mengandung indikator-indikator yang menunjukkan bahwa media dapat mempermudah materi sehingga mudah dipahami. Bentuk angket tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Angket Pendapat Media Belajar tentang Kemudahan Pemahaman oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket					
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah					
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket					
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket					
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik					
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket					



## 2) Aspek Kemandirian Belajar

Aspek kemandirian belajar terdiri dari 5 indikator yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Angket Pendapat Media Belajar tentang Kemandirian Belajar oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri					
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut					
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengulangi materi bola basket					
4	Media dapat digunakan dimana saja ataupun dirumah					
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket					

## 3) Aspek Pengoperasian Media

Aspek pengoperasian media terdiri dari 5 indikator. Indikator tersebut digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang berkaitan dengan pengoperasian media. Salah satu indikator tersebut yaitu peserta didik mudah menggunakan media tanpa bantuan orang lain. Indikator yang lain yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Angket Pendapat Media Belajar tentang Pengoperasian Media oleh Peserta Didik

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Petunjuk menggunakan media mudah dimengerti					
2	Tombol mudah digunakan					
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain					
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan					
5	Mudah untuk melihat video					

#### F. Cara Menganalisis Data

Cara menganalisis dengan cara menghitung skor penilaian menjadi kategori akhir. Data yang didapatkan dari uji coba diklasifikasikan menjadi dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif menggunakan Skala Likert dengan gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Menurut Zainal Mustafa EQ (2009: 76) mengungkapkan bahwa Skala Likert memungkinkan peneliti untuk mengungkap tingkat intensitas sikap/perilaku atau perasaan responden dengan menggunakan pertanyaan tertutup dengan lima alternatif jawaban secara berjenjang. Jawaban setiap item yang menggunakan Skala Likert menurut Sugiyono (2012: 135) dapat berupa kata-kata antara lain yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju, sangat baik, baik, tidak baik, sangat tidak baik dan dapat diberi skor seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 10. Skor Penilaian Menurut Skala Likert

No	Kategori	Skor Penilaian
1	Setuju(sic!)/selalu/sangat positif	5
2	Setuju/sering/positif	4
3	Ragu-ragu/kadang-kadang/netral	3
4	Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif	2
5	Sangat tidak setuju/tidak pernah	1

Berdasarkan tabel diatas penilaian kualitas media belajar oleh ahli materi, ahli media, guru penjas, dan pendapat peserta didik dapat dibuat seperti tabel dibawah ini:

Tabel 11. Nilai Kategori Kualitas Media Belajar oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru Penjas

Kode	Kategori	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SK	Sangat Kurang	1

Tabel 12. Nilai Kategori Pendapat Peserta Didik

Kode	Kategori	Skor
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
RR	Ragu-Ragu	3
KS	Kurang Setuju	2
TS	Tidak Setuju	1

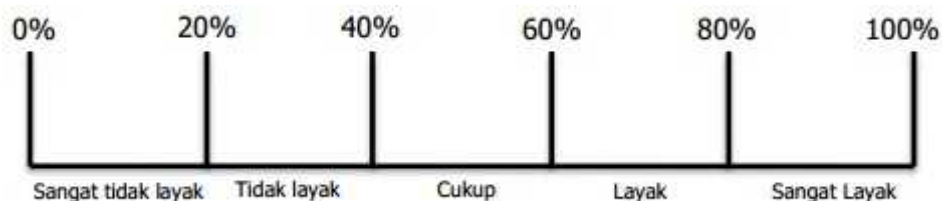
Data kuantitatif berupa penilaian yang didapatkan melalui angket uji coba media yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru penjas, dan peserta didik. Menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Dangu Bagus Sanjaya (2012: 69) mengungkapkan, data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diolah dengan cara: dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat diperoleh rumus untuk penilaian kualitas media belajar sebagai berikut:

$$\text{Persentase tingkat penilaian} = \frac{\sum s_i p_i}{\sum s_i} \times 100\%$$

Kelayakan *e-learning* berbasis moodle dalam penelitian ini digolongkan menjadi 5 kategori. Skala yang digunakan menurut Suharsimi Arikunto yang dikutip oleh Jihad Falqianas Akbar (2015: 64), termasuk kriteria kualitatif tanpa pertimbangan yang disusun hanya dengan mempertimbangkan rentangan bilangan, dimana pembagian dilakukan dengan membagi rentangan bilangan.

Skala kelayakan sebagai berikut:



Gambar 14. Skala Pengukuran  
Sumber: Jihad Falqianas Akbar, 2015: 65

Berdasarkan penggolongan skala pengukuran di atas dikelompokkan menjadi kategori persentase kelayakan yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti sesuai dengan tabel dibawah ini:

Tabel 13. Kategori Penilaian Kualitas Media Belajar

Tingkat Penilaian	Kategori
0 – 20%	Sangat Kurang Baik
20,1% - 40%	Kurang Baik
40,1% - 60%	Cukup Baik
60,1% - 80%	Baik
80,1% - 100 %	Sangat Baik

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Media belajar *web (e-learning)* dibuat sesuai dengan cara membuat media yang telah dirancang. Tahapan pembuatan media belajar dalam penelitian ini dilakukan sesuai urutan pembuatan media dari (1) analisis pendahuluan, (2) membuat desain media, (3) membuat media, (4) validasi dan uji coba media, (5) hasil akhir media belajar internet. Penjabaran dari tahapan membuat media belajar yaitu sebagai berikut:

##### **1. Analisis Pendahuluan**

Analisis kebutuhan adalah langkah pertama yang dilakukan sebelum membuat media. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui potensi atau masalah. Setelah potensi atau masalah diketahui selanjutnya mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi potensi atau masalah tersebut.

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan angket kepada 44 peserta didik di SMA Negeri 1 Pakem kelas X. Dari 44 peserta didik yang mengisi angket 21 anak merasa masih kesulitan dalam memahami materi permainan bola basket. Media belajar dalam mata pelajaran penjas khususnya materi permainan bola basket diperlukan oleh peserta didik dengan 42 anak menjawab perlu adanya media pembelajaran. Media yang dibutuhkan dalam belajar peserta didik lebih banyak memilih media berbasis internet hal ini

ditunjukkan dengan 36 anak memilih media berbasis internet dari 44 peserta didik.

Selain melakukan analisis terhadap peserta didik peneliti juga melakukan analisis terhadap kurikulum. Berdasarkan analisis kurikulum, peneliti mengetahui bahwa kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 1 Pakem adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bercirikan pola belajar berpusat kepada peserta didik, oleh sebab itu maka peserta didik harus mencari sumber sebanyak mungkin dalam mencari informasi.

Peneliti juga mencermati Kompetensi Inti , Kompetensi Dasar, dan Indikator dalam kurikulum tersebut. Hasil analisis kompetensi menunjukkan bahwa pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan salah satu materinya yaitu permainan bola basket yang termasuk dalam permainan bola besar sebagai berikut:

a. Kompetensi Inti

3. Memahami, menerapkan, menganalisis, pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minat untuk memecahkan masalah.

b. Kompetensi Dasar

3.1 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik

c. Indikator

3.1.1 Peserta didik dapat menganalisis teknik mengoper bola dalam permainan bola basket

3.1.2 Peserta didik dapat menganalisis teknik menerima bola dalam permainan bola basket

3.1.3 Peserta didik dapat menganalisis teknik menggiring bola dalam permainan bola basket

3.1.4 Peserta didik dapat menganalisis teknik menembak bola ke ring basket dalam permainan bola basket

Dari data tersebut peneliti memutuskan untuk membuat media belajar *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk mempermudah peserta didik kelas X SMA/MA/SMK dalam mencari informasi mengenai permainan bola basket.

## **2. Pembuatan Desain Media**

Pembuatan desain media dilakukan setelah melakukan analisis pendahuluan. Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan desain media adalah menentukan materi sesuai dengan indikator yang ada. Langkah kedua mengumpulkan sumber pustaka yang akan digunakan sebagai sumber materi permainan bola basket. Peneliti melakukan studi pustaka di beberapa perpustakaan untuk mengumpulkan teori tentang permainan bola basket.

Setelah teori didapatkan langkah ketiga dilanjutkan dengan mengumpulkan isi materi yang berupa teks, materi gambar, materi video dan membuat evaluasi. Isi materi dikelompokkan sesuai dengan materi yang ada didalam indikator dan setiap materi dibuat beberapa sub materi. Gambar diambil dari pemindaian dari sumber yang ada dan peneliti membuat gambar sendiri. Video didapatkan dengan peneliti mempraktikkan gerakan sesuai dengan gerakan yang ada dari sumber. Evaluasi pada media ini adalah soal pilihan ganda, evaluasi dibuat setiap materi permainan bola basket.

Langkah keempat setelah isi materi terkumpul dilanjutkan membuat flowchart. Flowchart adalah penggambaran menyeluruh alur program, yang dibuat dengan simbol-simbol tertentu untuk mempermudah saat membuat rancangan media belajar. Flow chart kemudian diwujudkan menjadi naskah media belajar (storyboard) yang didalamnya terdapat pembukaan media, petunjuk menggunakan media, kompetensi, materi permainan bola basket, soal evaluasi, daftar pustaka, profil, dan penutup dari media.

### **3. Pembuatan Media**

Pembuatan media belajar berdasarkan naskah media dibuat melalui program Moodle. Instalasi moodle di laptop/PC berbasis windows dapat dilakukan dengan dua pilihan yaitu menginstal moodle dengan terlebih dahulu menginstall web server (apache, MySQL, PHP), dan menginstal moodle menggunakan paket windows installer dengan file yang sudah lengkap berisi web server dan moodle. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan cara yang pertama yaitu dengan menginstal terlebih dahulu web server (apache, MySQL, PHP) yang



meliputi tahapan: (1) menginstal web server, MySQL, dan PHP, (2) meng-ekstrak file-file moodle standard, (3) menginstal moodle. Peneliti menggunakan cara yang pertama karena apabila menggunakan cara yang kedua sering terjadi error.

#### **a. Instalasi XAMPP**

XAMPP adalah paket program web server open source yang berisi Apache web server, MySQL database, dan PHP serta Perl. Apache adalah web server yang memungkinkan untuk mengeksplor komputer (localhost) menggunakan web browser. MySQL adalah database manager yang berguna mengelola data. PHP adalah bahasa script yang dapat memanipulasi informasi dalam database. Semua program itu harus ada di dalam laptop/PC agar dapat mengoperasikan moodle. XAMPP yang digunakan dalam penelitian ini adalah versi xampp-win32-1.8.1-VC9-installer.exe dengan ukuran 102.1 MB yang di-download di <http://www.apachefriends.org/en/xampp-windows.html>.

#### **b. Ekstrasi File-File Moodle**

Setelah XAMPP diinstal dan beroperasi, langkah selanjutnya adalah mengekstrak moodle di laptop/PC dengan lokasi yang benar di C:\xampp\htdocs. Jika letak mengekstrak benar maka nanti akan menjadi C:\xampp\htdocs\moodle. Moodle standard dapat di-download dari alamat <http://moodle.org>, dalam penelitian ini moodle yang digunakan adalah versi 1.9.19+ dengan ukuran 16.7 MB.

### c. Instalasi Moodle

Setelah file-file moodle diekstrak dan diletakkan di folder C:\xampp\htdocs\moodle, berikutnya adalah instalasi moodle. Langkah-langkah untuk menginstal moodle adalah sebagai berikut:

- 1) Membuka web browser dan mengakses <http://localhost/moodle> dengan tampilan sebagai berikut



Gambar 15. Instalasi Moodle Tahap Satu  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:60

- 2) Klik next berturut – turut dari tampilan dibawah dan isian tidak dirubah.





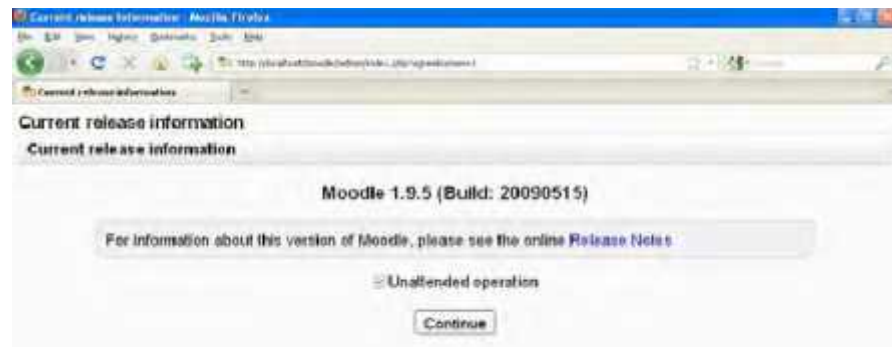
Gambar 16. Instalasi Moodle Tahap Dua  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:61

- 3) Pada tampilan berikutnya diisi “root” untuk user dan untuk password dibiarkan kosong.
- 4) Selanjutnya klik next berturut-turut hingga pada tampilan menyetujui dan memahami pernyataan hak cipta. Setelah nampak seperti pada gambar klik “Yes”.



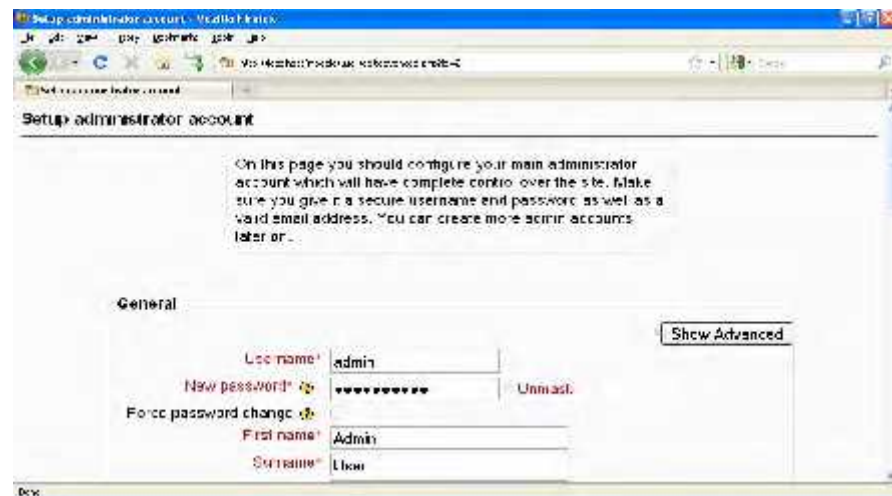
Gambar 17. Instalasi Moodle Tahap Tiga  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:64

- 5) Pada tampilan berikutnya centang “Unattended operation”, sehingga proses selanjutnya akan berjalan lebih cepat.



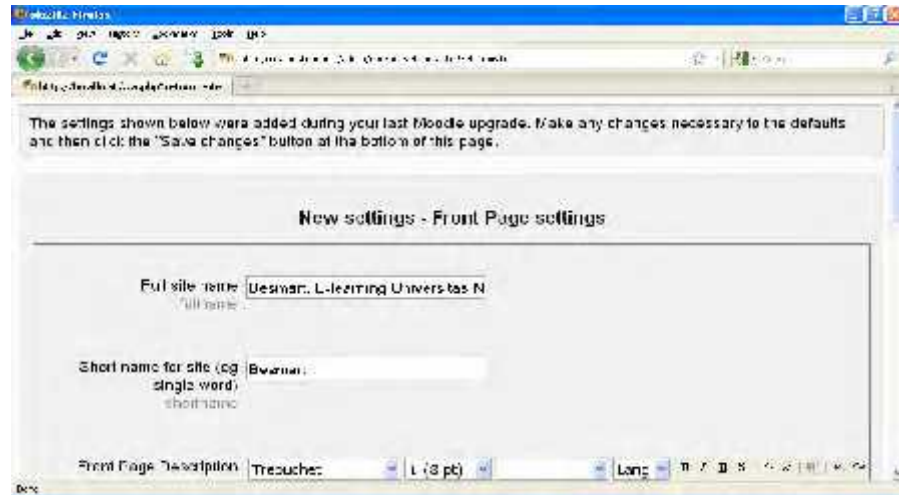
Gambar 18. Instalasi Moodle Tahap Empat  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:64

- 6) Proses instalasi akan berjalan kurang lebih 5 sampai 10 menit, hingga nampak tampilan seperti gambar, selanjutnya mengisi data untuk admin dengan lengkap.



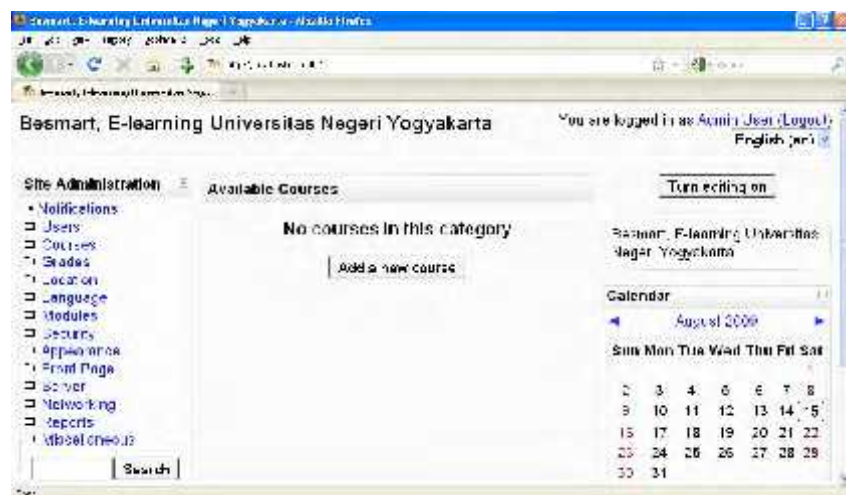
Gambar 19. Instalasi Moodle Tahap Lima  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:65

- 7) Langkah selanjutnya mengisi data portal e-learning.



Gambar 20. Mengisi Data Portal *E-Learning*  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:66

- 8) Setelah selesai, tampilan portal e-learning seperti pada gambar dibawah, dan telah dalam keadaan login sebagai admin.



Gambar 21. Tampilan Portal *E-Learning*  
Sumber: Herman Dwi Sujono, 2011:67

#### d. Memasukkan Materi

Sebelum memasukkan materi diawali dengan membuat layout, background, serta video. Setelah background, layout serta video dan gambar animasi siap kemudian diolah kedalam program moodle. Agar lebih

tersusun dengan rapi setiap materi dikelompokkan. Dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi teknik dasar menerima bola, teknik dasar mengoper bola, teknik dasar menggiring bola, dan teknik dasar menembak. Karena ada beberapa materi yang terbagi menjadi sub materi maka dibuat sub kategori yaitu teknik dasar mengoper bola yang terbagi menjadi teknik dasar mengoper bola setinggi dada, teknik dasar mengoper bola pantul, teknik dasar mengoper bola dari atas kepala dan teknik dasar menembak yang terdiri dari teknik dasar menembak satu tangan sikap berhenti, teknik dasar menembak satu tangan sikap melompat, teknik dasar menembak dua tangan, teknik dasar tembakan *lay up*.

Materi yang sudah siap diupload ke moodle dengan cara sebagai berikut:

- 1) Klik *Add an activity or resource*, pilih *Folder* di bagian Resources lalu klik *Add*.
- 2) Mengisi nama folder beserta keterangannya
- 3) Pada tab *content*, klik *add* (atau bisa juga dengan men-*drag* file langsung ke dalam e-learning)
- 4) Jika tidak dilakukan dengan men-*drag* file, maka ketika klik *add* akan muncul halaman *File picker*. Klik *Upload a file*
- 5) Klik *Telusur/Browse*
- 6) Lalu pilih file materi yang ada di komputer/laptop dan klik *open*

- 7) Setelah file terpilih klik *Upload this file*, tunggu hingga proses upload selesai. Ulangi untuk upload file yang lain hingga semua bahan terkumpul dalam sebuah folder.
- 8) Akhiri dengan mengklik *Save and return to course*.

#### **4. Validasi dan Uji Coba Media Belajar**

Tahapan selanjutnya setelah media belajar selesai dibuat tahapan berikutnya yaitu validasi dan uji coba media belajar. Tahapan validasi dalam penelitian ini, peneliti membutuhkan penilaian untuk kualitas media belajar oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini yaitu Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd, sedangkan ahli media Bapak Caly Setiawan, Ph.D.

Tahapan validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas atau tingkat kelayakan media. Validator memberikan penilaian/evaluasi terhadap kualitas media belajar, agar memperoleh penilaian kelayakan media. Dari penilaian kualitas media belajar tersebut kemudian dilanjutkan tahapan berikutnya yaitu evaluasi kualitas media belajar oleh guru penjas dan uji coba kepada peserta didik SMA N 1 Pakem kelas X. Penilaian guru penjas dan uji coba terhadap peserta didik tersebut digunakan untuk mengumpulkan data sebagai dasar menentukan kualitas dan kemenarikan media belajar yang sudah dibuat.

##### **a. Validasi oleh Ahli materi**

Uji coba media dilakukan setelah validasi atau uji kelayakan media oleh ahli materi dilakukan. Validasi mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas media belajar yang dibuat. Dalam tahapan ini,

setelah media dievaluasi oleh ahli materi kemudian media belajar yang dibuat diperbaiki sesuai dengan evaluasi oleh ahli materi agar menghasilkan media yang baik dengan materi yang sesuai. Validasi oleh ahli materi dilakukan dengan cara peneliti memberikan media belajar kepada ahli materi agar diamati dan dievaluasi bagian yang kurang sesuai kemudian ditulis di angket evaluasi ahli materi.

Ahli materi untuk media belajar dalam penelitian yang dilakukan peneliti adalah Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd . Validasi oleh ahli materi terhadap kualitas media belajar tersebut dilakukan dengan cara memberikan penilaian dan masukan tentang isi materi di dalam media belajar. Validasi oleh ahli materi dibagi menjadi dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas materi belajar yang tersusun atas 10 indikator, dan aspek isi materi yang tersusun atas 11 indikator.

1) Validasi kualitas media oleh ahli materi terhadap aspek kualitas materi belajar

Validasi kualitas media aspek kualitas materi pembelajaran tersusun atas sepuluh indikator yaitu: kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, kejelasan penjabaran materi, urutan materi yang dijabarkan, contoh dapat membantu memahami materi, ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi, kesesuaian latihan dengan indikator,



kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat, kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan.

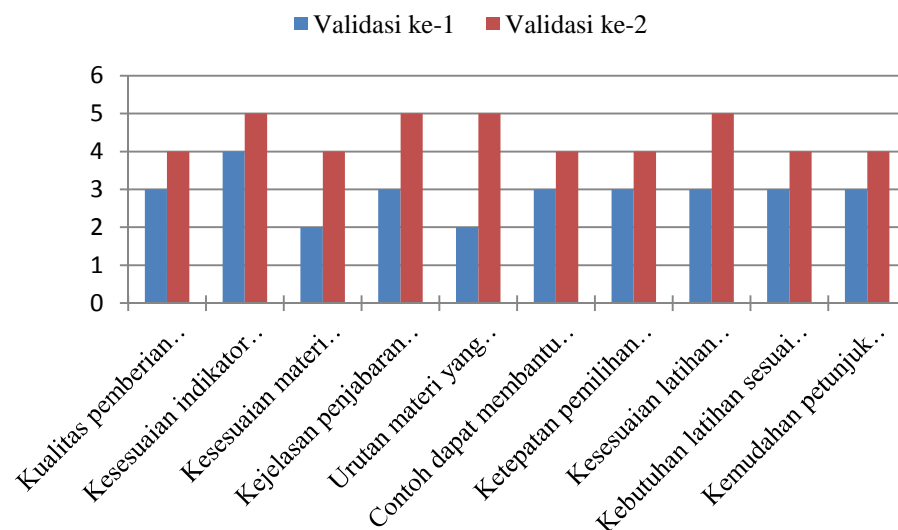
Validasi oleh ahli materi terhadap media aspek kualitas materi belajar dilakukan hingga validasi dua kali. Hasil validasi ke-1 dan ke-2 terhadap kualitas media aspek kualitas materi belajar sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Validasi Ahli materi Terhadap Kualitas Materi Belajar

No	Indikator	Validasi ke-1		Validasi ke-2	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik	3	Cukup Baik	4	Baik
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013	4	Baik	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013	2	Kurang Baik	4	Baik
4	Kejelasan penjabaran materi	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
5	Urutan materi yang dijabarkan	2	Kurang Baik	5	Sangat Baik
6	Contoh dapat membantu memahami materi	3	Cukup Baik	4	Baik
7	Ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi	3	Cukup Baik	4	Baik
8	Kesesuaian latihan dengan indikator	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
9	Kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat	3	Cukup Baik	4	Baik
10	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan	3	Cukup Baik	4	Baik
Persentase Tingkat Penilaian $\frac{\sum S_i}{\sum S_i + S_{ii} + S_{iii}} \times 100\%$		$\frac{2}{5} \times 100\% = 58\%$ (Cukup Baik)		$\frac{4}{5} \times 100\% = 88\%$ (Sangat Baik)	

Berdasarkan tabel 14 tersebut dapat diketahui bahwa penilaian oleh ahli materi di dalam validasi ke-1 mendapatkan rata-rata persentase 29% yang tergolong cukup baik. Aspek yang perlu diperbaiki yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, urutan materi yang dijabarkan, contoh disesuaikan dengan peserta didik, bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi masih monoton, kesesuaian latihan dengan indikator kurang variasi dan kombinasi.

Setelah media diperbaiki sesuai dengan penilaian dan evaluasi ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi ke-2. Validasi ke-2 memperoleh rata-rata persentase 88 % yang termasuk didalam golongan sangat baik. Bertambahnya nilai kualitas media oleh ahli materi terhadap setiap indikator ketika validasi ke-1 dan ke-2 dapat dilihat dalam grafik dibawah.



Gambar 22. Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Materi Aspek Kualitas Materi Belajar

## 2) Validasi kualitas media oleh ahli materi terhadap aspek isi materi

Validasi kualitas media aspek isi materi tersusun atas sebelas indikator, indikator tersebut adalah materi sesuai dengan tujuan belajar, kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi, jelas dalam menjabarkan materi, sesuai contoh dengan materi, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, ketepatan gambar untuk menjelaskan materi, ketepatan video untuk menjelaskan materi, rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan latihan soal sesuai dengan indikator, kejelasan rumusan latihan soal, dan tingkat kesulitan latihan.

Validasi oleh ahli materi terhadap kualitas media aspek isi materi dilakukan sebanyak dua kali validasi. Validasi ke-1 ahli materi memberikan penilaian dan masukan sebagai bahan untuk memperbaiki media belajar. Setelah dilakukan perbaikan media sesuai dengan masukan dari ahli materi dilakukan validasi ke-2. Validasi ke-2 ada banyak indikator yang mengalami penambahan nilai. Hal tersebut dikarenakan media belajar telah diperbaiki sesuai dengan masukan yang diberikan oleh ahli materi pada validasi ke-1. Validasi ke-1 terdapat beberapa indikator yang mendapat nilai jika digolong termasuk cukup baik yaitu indikator kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi, contoh sesuai dengan materi, ketepatan video untuk menjelaskan materi, kejelasan rumusan latihan soal, tingkat kesulitan latihan. Pada validasi ke-2 semua indikator mendapat nilai dengan kategori minimal baik. Hasil validasi ke-1 dan ke-2 sebagai berikut:

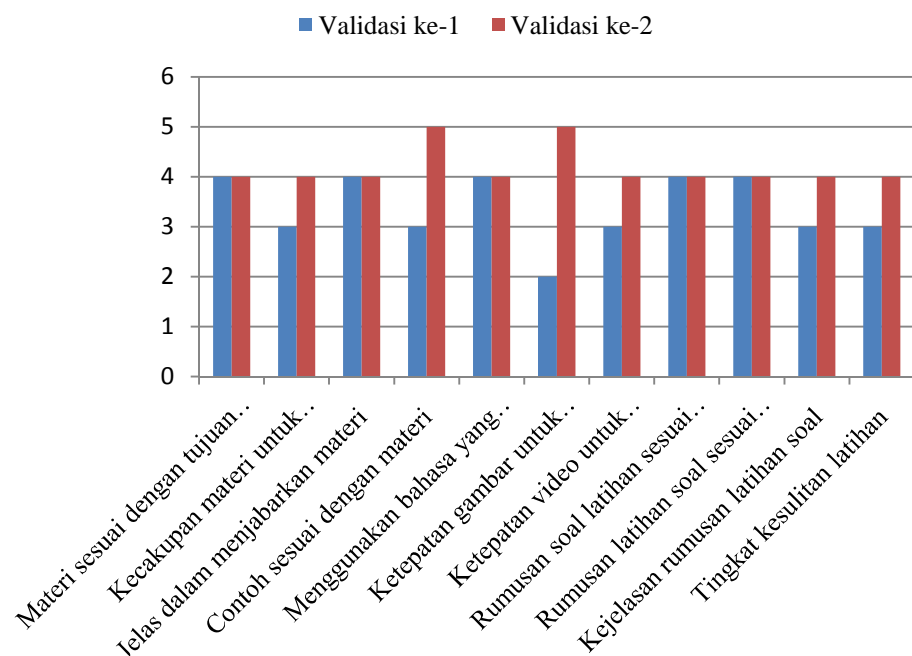
Tabel 15. Hasil Validasi Ahli materi terhadap Aspek Isi Materi

No	Indikator	Validasi ke-1		Validasi ke-2	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Materi sesuai dengan tujuan belajar	4	Baik	4	Baik
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi	3	Cukup Baik	4	Baik
3	Jelas dalam menjabarkan materi	4	Baik	4	Baik
4	Contoh sesuai dengan materi	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
5	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	4	Baik	4	Baik
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	2	Kurang Baik	5	Sangat Baik
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	3	Cukup Baik	4	Baik
8	Rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar	4	Baik	4	Baik
9	Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator	4	Baik	4	Baik
10	Kejelasan rumusan latihan soal	3	Cukup Baik	4	Baik
11	Tingkat kesulitan latihan	3	Cukup Baik	4	Baik
Persentase Tingkat Penilaian $\frac{\sum S_i}{\sum S_i + S_t + I_t} \times 100\%$		$\frac{3}{5} \times 100\% = 67\%$ (Baik)		$\frac{4}{5} \times 100\% = 84\%$ (Sangat Baik)	

Melihat dari tabel 15 tersebut dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi di validasi ke-1 mendapatkan rata-rata pesentase 67% yang tergolong baik. Kemudian media diperbaiki menurut evaluasi dari ahli materi. Aspek yang perlu diperbaiki yaitu cakupan materi lebih

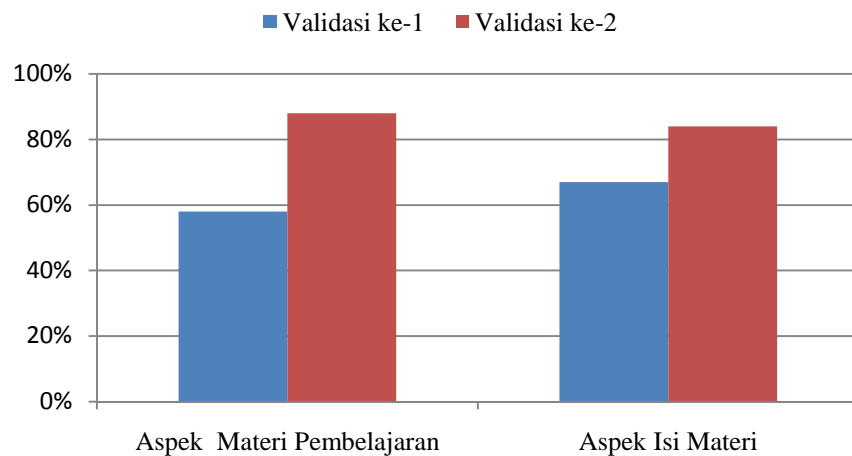
dipadatkan, ketepatan gambar sesuaikan dengan karakteristik anak, video perbanyak variasi dan kombinasi, rumusan latihan soal bahasa/kalimat dibuat lebih mudah dipahami.

Setelah media selesai diperbaiki menurut evaluasi ahli materi dilanjutkan dengan validasi ke-2. Hasil dari validasi ke-2 menunjukkan rata-rata persentase 84% yang tergolong sangat baik. Bertambahnya nilai aspek isi materi setiap indikator ketika validasi ke-1 dan ke-2 dapat dilihat didalam grafik dibawah.



Gambar 23. Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli Materi Aspek Isi Materi

Pengolahan data hasil penilaian kualitas media oleh ahli materi ketika validasi ke-1 dan ke-2 dilihat dari aspek kualitas materi belajar dan isi materi terdapat dalam grafik dibawah ini.



Gambar 24. Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli materi

#### **b. Validasi oleh Ahli media**

Validasi media belajar yang bertujuan untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap kualitas tampilan media tersebut dilakukan oleh ahli media. Validator dalam penelitian ini adalah Bapak Caly Setiwan, Ph. D. Beliau yang memberikan penilaian dan evaluasi terhadap kualitas media sebagai validasi terhadap media belajar. Proses validasi tersebut dilakukan dengan dua cara yaitu memberikan media belajar agar mendapatkan evaluasi dan masukan terhadap media belajar serta memberikan lembar angket evaluasi. Evaluasi dan masukan dari ahli media digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tampilan media belajar agar media belajar yang dibuat mempunyai kualitas yang baik.

Proses validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali, yaitu validasi ke-1 sampai validasi ke-2. Validasi oleh ahli media dibagi menjadi

dua yaitu aspek tampilan terbagi menjadi tiga belas indikator, dan aspek pemrograman dibagi menjadi delapan indikator.

1) Validasi kualitas media oleh ahli media terhadap aspek tampilan

Validasi kualitas media aspek tampilan terdiri dari tiga belas indikator, yaitu sebagai berikut: kejelasan petunjuk dalam menggunakan media, tampilan *header* didalam program, tampilan fitur panel didalam program, tampilan navigasi didalam program, tampilan front page didalam program, susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama, kesesuaian susunan warna tampilan, teks dan tulisan mudah dibaca, kualitas tampilan gambar, kualitas video, relevansi musik/audio visual dengan materi, kejelasan suara audio visual, penempatan gambar dan teks.

Validasi oleh ahli media terhadap kualitas media aspek tampilan dilakukan hingga dua kali. Validasi ke-1 terdapat beberapa indikator yang mendapatkan nilai 2 yang tergolong kurang baik. Selain memberikan penilaian di validasi ke-1 ahli media juga memberikan masukan. Masukan yang diberikan oleh ahli media tersebut sebagai pedoman dalam memperbaiki media belajar. setelah media belajar diperbaiki sesuai dengan masukan ahli media kemudian dilakukan validasi ke-2. Nilai setiap indikator di validasi ke-2 bertambah dengan kategori minimal baik. Hasil validasi ke-1 dan ke-2 terhadap kualitas media aspek tampilan dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 16. Hasil Validasi Ahli media terhadap Aspek Penampilan

No	Indikator	Validasi ke-1		Validasi ke-2	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Kejelasan petunjuk dalam menggunakan media	3	Cukup Baik	4	Baik
2	Tampilan <i>header</i> didalam program	2	Kurang Baik	5	Sangat Baik
3	Tampilan <i>fitur panel</i> didalam program	3	Cukup Baik	4	Baik
4	Tampilan <i>navigasi</i> didalam program	2	Kurang Baik	5	Sangat Baik
5	Tampilan <i>front page</i> didalam media	3	Cukup Baik	4	Baik
6	Susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian susunan warna tampilan	4	Baik	5	Sangat Baik
8	Teks dan tulisan mudah dibaca	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
9	Kualitas tampilan gambar	3	Cukup Baik	4	Baik
10	Kualitas video	4	Baik	5	Sangat Baik
11	Relevansi musik/audio visual dengan materi	4	Baik	5	Sangat Baik
12	Kejelasan suara audio visual	4	Baik	5	Sangat Baik
13	Penempatan gambar dan teks	2	Kurang Baik	4	Baik
Persentase Tingkat Penilaian $\frac{\sum S_i}{\sum S_i + S_i} \times 100\%$		$\frac{4}{6} \times 100\% = 62\%$ (Baik)		$\frac{6}{6} \times 100\% = 92\%$ (Sangat Baik)	

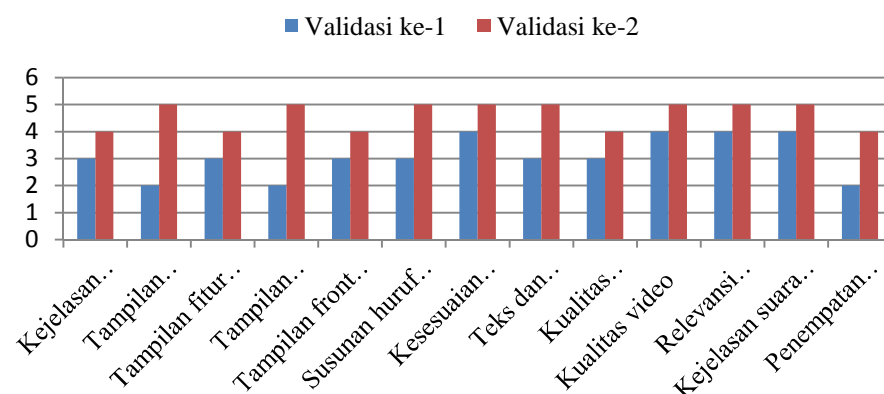
Dapat dilihat tabel 16, penilaian dari ahli media di validasi ke-1 mendapatkan rata-rata persentase 62% yang tergolong baik. Selanjutnya media diperbaiki sesuai dengan pendapat dan evaluasi dari ahli media. Aspek yang dievaluasi dan deiberi masukan oleh deosen ahli media yaitu petunjuk penggunaan disesuaikan dengan tampilan media, tampilan *header* hal yang tidak bersangkutan dengan materi dihilangkan (*site*



*news*), navigasi dibuat lebih mudah dipahami, tampilan *front page* bagian tengah dibuat lebih lebar, susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama hilangkan teks yang berulang, konsistensi penggunaan gambar yang ditampilkan, video ditambah kata-kata pengantar dan diakhir pembahasan diberi kesimpulan.

Setelah media belajar diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli media kemudian dilakukan validasi ke-2. Hasil validasi ke-2 seperti yang nampak pada tabel menunjukkan rata-rata persentase 92% yang tergolong sangat baik. Menurut penilaian tersebut ahli media memberikan persetujuan bahwa media belajar sudah dapat diujicoba di sekolah tanpa revisi.

Tabel 16 menunjukkan kenaikan nilai dari validasi ke-1 yang mendapatkan rata-rata persentase 62% dan di validasi ke-2 mendapatkan rata-rata persentase 92%. Hasil pengolahan data penilaian dari ahli media terhadap aspek tampilan setiap indikator dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 25. Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli media Aspek Penampilan

2) Validasi kualitas media oleh ahli media terhadap aspek pemrograman

Validasi kualitas media aspek pemrograman terdiri dari delapan indikator. Ahli media pada validasi ke-1 memberikan masukan untuk aspek pemrograman. Masukan yang diberikan oleh ahli media tersebut sebagai pedoman untuk memperbaiki media belajar. Hasil validasi ke-1 dan ke-2 terhadap kualitas media aspek pemrograman dapat dilihat di tabel bawah ini.

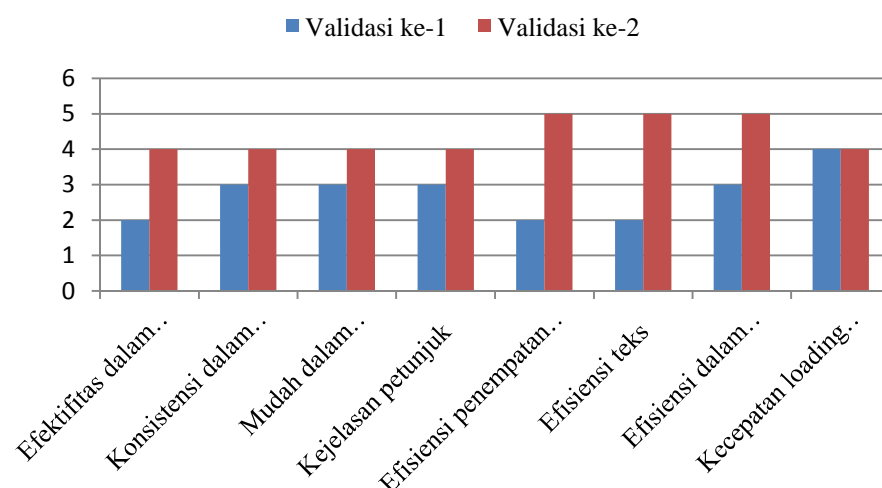
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli media terhadap Aspek Pemrograman

No	Indikator	Validasi ke-1		Validasi ke-2	
		Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
1	Efektifitas dalam pengoperasian media web	2	Kurang Baik	4	Baik
2	Konsistensi dalam menggunakan tombol	3	Cukup Baik	4	Baik
3	Mudah dalam menggunakan media	3	Cukup Baik	4	Baik
4	Kejelasan petunjuk	3	Cukup Baik	4	Baik
5	Efisiensi penempatan menu	2	Kurang Baik	5	Sangat Baik
6	Efisiensi teks	2	Kurang Baik	5	Sangat Baik
7	Efisiensi dalam penggunaan layar	3	Cukup Baik	5	Sangat Baik
8	Kecepatan loading program	4	Baik	4	Baik
Persentase Tingkat Penilaian $\frac{\sum S_i}{\sum S} \times 100\%$		$\frac{2}{4} \times 100\% = 55\%$ (Cukup Baik)		$\frac{3}{4} \times 100\% = 88\%$ (Sangat Baik)	

Dapat dilihat tabel 17, penilaian dari ahli media di validasi ke-1 mendapatkan rata-rata persentase 55% yang tergolong cukup baik. Selanjutnya media diperbaiki sesuai dengan pendapat dan evaluasi dari

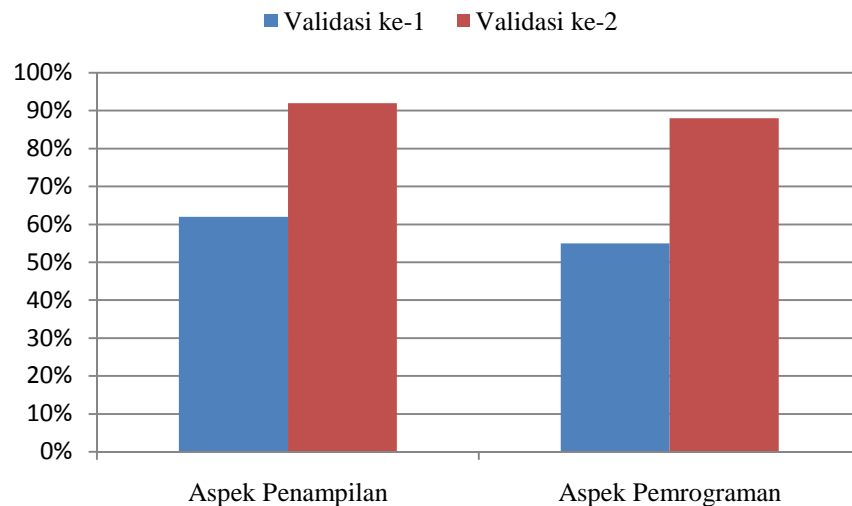
ahli media. Aspek yang diperbaiki yaitu efektifitas dalam pengoperasian media web hilangkan hal yang tidak diperlukan dalam media (*site news*), efisiensi penempatan menu profil dan petunjuk penggunaan letakkan disamping, tambahkan menu yang mempermudah pengguna kembali ke materi yang diikuti, efisiensi teks hilangkan kata/kalimat yang berulang. Setelah diperbaiki kemudian dilakukan validasi ke-2. Hasil validasi ke-2 seperti yang nampak pada tabel menunjukkan rata-rata persentase 88% yang tergolong sangat baik. Menurut penilaian tersebut ahli media memberikan persetujuan bahwa media belajar sudah dapat diujicoba di sekolah tanpa revisi.

Tabel 17 menunjukkan kenaikan nilai dari validasi ke-1 yang mendapatkan rata-rata 55% dan di validasi ke-2 mendapatkan rata-rata persentase 88%. Hasil pengolahan data penilaian dari ahli media terhadap aspek tampilan setiap indikator dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 26. Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli media Aspek Pemrograman

Pengolahan data hasil penilaian kualitas media oleh ahli media ketika validasi ke-1 dan ke-2 dilihat dari aspek kualitas penampilan dan pemrograman terdapat dalam grafik dibawah ini.



Gambar 27. Grafik Penilaian Kualitas Media oleh Ahli media

### c. Penilaian Kualitas Media Belajar oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Penilaian oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilakukan setelah validasi ahli materi dan ahli media, serta memperoleh persetujuan untuk melakukan uji coba media. Penilaian kualitas media belajar oleh guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dilakukan untuk mengukur tingkat kualitas media belajar dari aspek kebenaran konsep dan kompetensi, serta aspek kualitas tampilan. Guru yang memberikan penilaian terhadap kualitas media yaitu Bapak Drs. Agus Santosa selaku guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMA Negeri 1 Pakem kelas X.

Guru memberikan penilaian saat proses uji coba dilakukan. Saat proses uji coba media dilakukan guru mengamati secara langsung penggunaan media dalam proses belajar. Selanjutnya guru penjas memberikan penilaian terhadap dua aspek yaitu aspek kebenaran konsep dan kompetensi, serta aspek kualitas tampilan. Nilai kualitas media oleh guru penjas yaitu sebagai berikut.

1) Aspek kebenaran konsep dan kompetensi

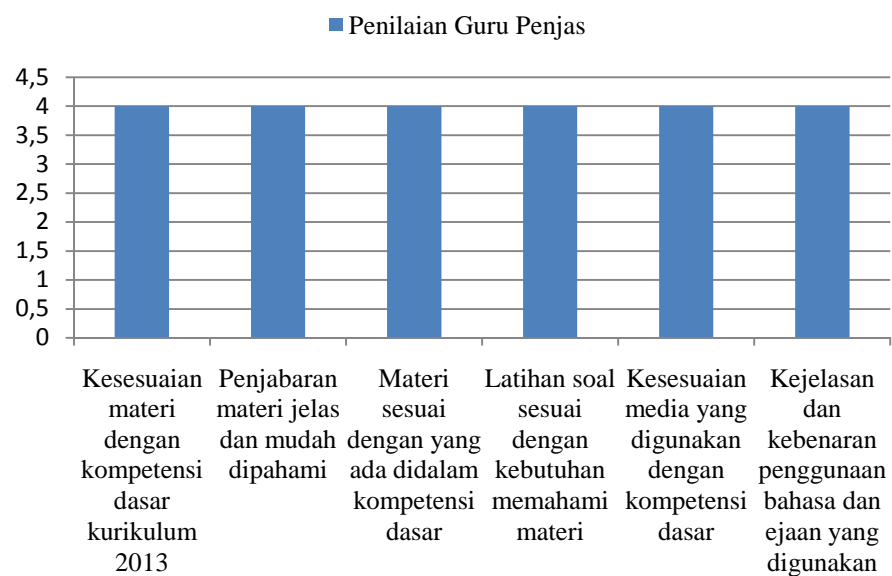
Tabel 18. Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap Aspek Kebenaran Konsep dan Kompetensi

No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar Kurikulum 2013	4	Baik
2	Penjabaran materi jelas dan mudah dipahami	4	Baik
3	Materi sesuai dengan yang ada didalam kompetensi dasar	4	Baik
4	Latihan soal sesuai dengan kebutuhan memahami materi	4	Baik
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar	4	Baik
6	Kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dan ejaan yang digunakan	4	Baik
Persentase tingkat penilaian = $\frac{\sum s_{it}}{\sum s_{it} + s_{ct} + s_{it}} \times 100\%$		$\frac{24}{30} \times 100\%$ = 80%	Baik

Berdasarkan dari tabel 18 diatas, menunjukkan bahwa penilaian oleh guru penjas terhadap aspek kebenaran konsep dan kompetensi mendapatkan rata-rata persentase 80% yang tergolong baik. Dari hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa aspek kebenaran konsep dan

kompetensi terhadap media yang dibuat baik. Hal tersebut terlihat dari hasil nilai yang didapat dari setiap indikator yang tergolong baik. Materi sesuai dengan kurikulum, latihan soal sesuai dengan kebutuhan serta bahasa dan ejaan yang digunakan jelas dan benar.

Data pengolahan terhadap penilaian kualitas media belajar aspek kebenaran konsep dan kompetensi oleh guru penjas setiap indikator dapat dilihat didalam grafik gambar dibawah.



Gambar 28. Grafik Penilaian Guru Penjas Aspek Kebenaran Konsep dan Kompetensi

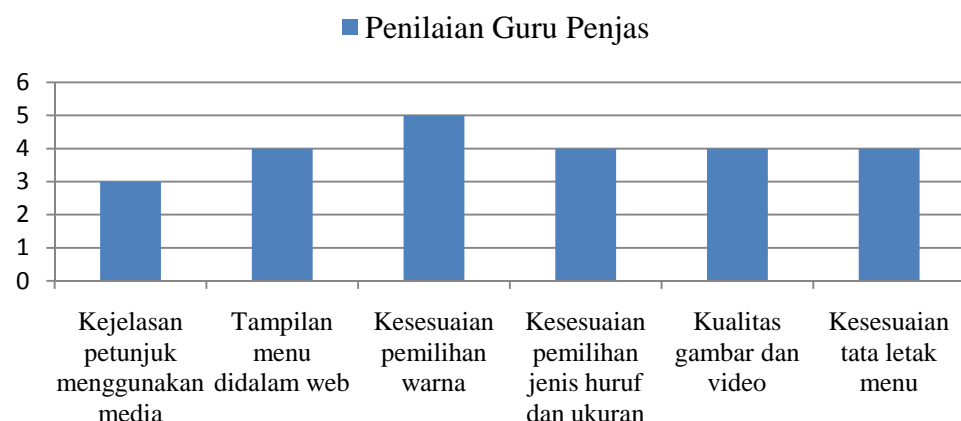
## 2) Aspek kualitas tampilan

Hasil penilaian kualitas media oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap aspek kualitas seperti yang tertera pada tabel 21. Guru penjas memberikan penilaian pada salah satu indikator dengan nilai 3 yang tergolong cukup baik. Sedangkan untuk indikator yang lain dengan rata-rata nilai 4 yang tergolong baik.

Tabel 19. Hasil Penilaian Kualitas Media oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan terhadap Aspek Kualitas Tampilan

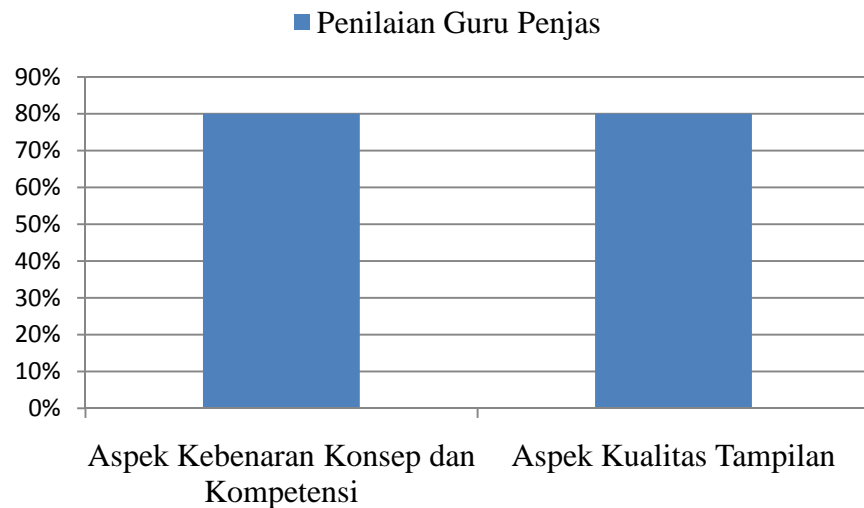
No	Indikator	Nilai	Kategori
1	Kejelasan petunjuk menggunakan media	3	Cukup Baik
2	Tampilan menu didalam web	4	Baik
3	Kesesuaian pemilihan warna	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran	4	Baik
5	Kualitas gambar dan video	4	Baik
6	Kesesuaian tata letak menu	4	Baik
Persentase tingkat penilaian = $\frac{\sum s_i}{\sum s_{it}} \times 100\%$		$\frac{23}{29} \times 100\% = 80\%$	Baik

Berdasarkan dari tabel 19 diatas, menunjukkan bahwa penilaian oleh guru penjas terhadap aspek kualitas tampilan mendapatkan rata-rata persentase 80% yang tergolong baik. Dari hasil nilai tersebut menunjukkan aspek kualitas tampilan terhadap media belajar yang dibuat tersebut sangat baik. Hasil yang lebih jelas dari penilaian kualitas media oleh guru penjas setiap indikator dapat dilihat pada grafik dibawah.



Gambar 29. Grafik Penilaian Guru Penjas Aspek Kualitas Tampilan

Hasil penilaian oleh guru Penjas terhadap semua aspek yang dinilai dapat dilihat rata-rata persentasenya pada grafik dibawah.



Gambar 30. Grafik Penilaian Kualitas Media Belajar oleh Guru Penjas

Berdasarkan dari semua penilaian kualitas media belajar yang dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Negeri 1 Pakem dapat diketahui rata-rata penilaian dari aspek kebenaran konsep dan kompetensi serta aspek kualitas tampilan. Dari kedua aspek tersebut mendapatkan rata-rata persentase 80% yang tergolong baik. Selanjutnya dapat diambil kesimpulan bahwa media belajar berbasis web yang dibuat menggunakan moodle tersebut dapat digunakan dalam belajar permainan bola basket.

#### **d. Uji Coba terhadap Peserta Didik Kelas X**

Uji coba media dilakukan setelah validasi ahli materi dan ahli media setuju bahwa media sudah layak diujicobakan. Selanjutnya evaluasi



kualitas media oleh peserta didik SMA N 1 Pakem kelas X MIPA 1 yang berjumlah 30 peserta didik dilakukan. Laboratorium komputer SMA N 1 Pakem digunakan sebagai tempat uji coba. Laboratorium tersebut telah memiliki komputer dan jaringan internet yang baik. Audio pada media peneliti menggunakan speaker aktif dari komputer induk/server karena setiap komputer belum dilengkapi dengan fasilitas headset.

Proses belajar permainan bola basket dengan media belajar yang dibuat peneliti, peneliti dalam uji coba bertindak sebagai guru mata pelajaran penjas. Sebelum dilakukan ujicoba terlebih dahulu menyiapkan komputer sehingga siap untuk digunakan, setelah komputer siap untuk digunakan peserta didik membuka browser dan masuk ke [www.teknikbasket.net](http://www.teknikbasket.net). Peserta didik kemudian *log in* dengan *username* dan *password* yang dibagikan oleh peneliti. Setelah semua *login* peneliti menjelaskan bagaimana cara menggunakan media, memberikan contoh menggunakan dan menjelaskan materi menggunakan *lcd*.

Contoh video digunakan agar peserta didik lebih dapat memahami gerakan teknik dasar dalam permainan bola basket. *Quiz* digunakan untuk mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi yang terdapat di media. Pada akhir ujicoba peserta didik diminta untuk mengisi pada lembar evaluasi atau angket. Dengan angket tersebut nantinya dapat diketahui pendapat peserta didik terhadap media yang dibuat. Pendapat peserta didik tersebut juga menunjukkan kualitas media belajar yang digunakan dalam materi permainan bola basket. Angket penelitian berupa pendapat peserta

didik terdiri dari tiga aspek, yaitu: 1) aspek kemudahan pemahan, 2) aspek kemandirian belajar, 3) aspek pengoperasian media. Pembahasan pendapat peserta didik terhadap media belajar adalah sebagai berikut.

1) Aspek kemudahan pemahaman

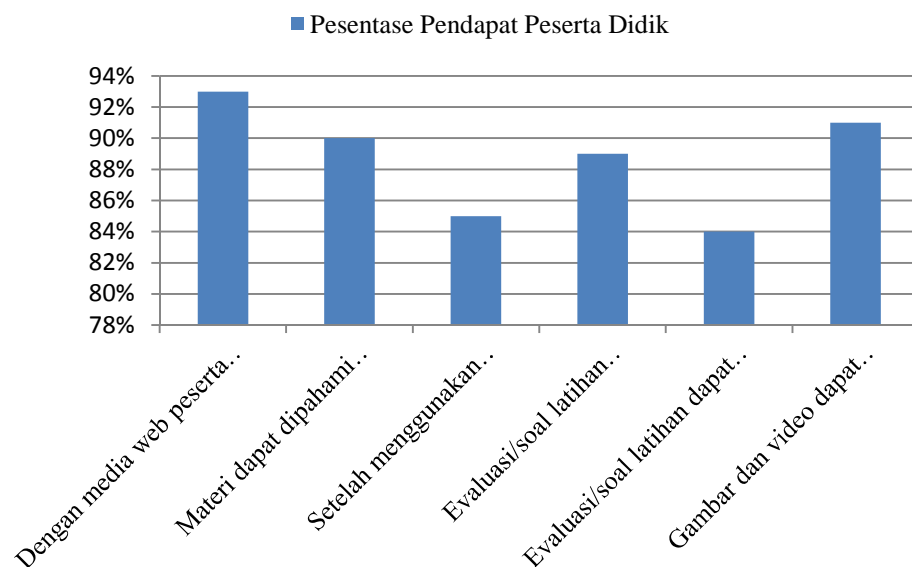
Aspek kemudahan pemahaman materi permainan bola basket tersusun dari enam indikator. Enam indikator tersebut yaitu: 1) dengan media *web* peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket, 2) materi dapat dipahami dengan lebih mudah, 3) setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket, 4) evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket, 5) evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik, 6) gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket.

Peserta didik memberikan penilaian sesuai dengan yang diamati saat menggunakan media belajar. Penilaian yang diberikan oleh peserta didik setiap indikator berbeda dan setiap peserta didik juga memberikan penilaian masing – masing. Rata – rata peserta didik memberikan penilain baik pada aspek kemudahan pemahaman. Hasil penilaian dari peserta didik pada aspek kemudahan pemahaman menjadi dasar untuk melihat kelayakan media belajar yang dibuat. Penilaian pendapat peserta didik terhadap media aspek kemudahan pemahaman tertera pada tabel dibawah ini.

Tabel 20. Hasil Angket Pendapat Peserta Didik Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Nama	Skor Setiap Indikator					
		1	2	3	4	5	6
1	Subyek 1	4	4	3	4	4	4
2	Subyek 2	5	4	5	4	4	5
3	Subyek 3	4	5	5	5	5	5
4	Subyek 4	5	5	5	3	4	5
5	Subyek 5	5	5	4	5	5	5
6	Subyek 6	5	4	4	5	4	5
7	Subyek 7	5	4	4	5	5	5
8	Subyek 8	5	5	5	4	4	4
9	Subyek 9	4	5	4	5	4	4
10	Subyek 10	5	4	5	4	4	5
11	Subyek 11	4	4	4	5	5	5
12	Subyek 12	4	5	4	4	4	4
13	Subyek 13	4	4	4	4	4	2
14	Subyek 14	5	5	5	4	4	5
15	Subyek 15	5	4	4	4	4	4
16	Subyek 16	4	5	4	5	4	5
17	Subyek 17	4	4	3	4	4	4
18	Subyek 18	5	5	4	5	5	5
19	Subyek 19	5	4	4	4	4	5
20	Subyek 20	5	4	5	5	3	5
21	Subyek 21	5	5	4	5	4	5
22	Subyek 22	4	4	4	4	3	4
23	Subyek 23	5	4	5	5	5	5
24	Subyek 24	5	5	4	5	5	5
25	Subyek 25	4	4	4	4	4	4
26	Subyek 26	5	5	4	5	4	5
27	Subyek 27	5	5	4	5	4	5
28	Subyek 28	5	4	4	5	4	4
29	Subyek 29	5	5	4	4	4	4
30	Subyek 30	5	5	5	4	5	5
Persentase $\frac{\sum \text{skor penelitian}}{\sum \text{skor ideal semua item}} \times 100\%$		93%	90%	85%	89%	84%	91%
Rata-rata persentase		89% (Sangat Setuju)					

Hasil dari angket pendapat peserta didik terhadap aspek kemudahan pemahaman mendapatkan rata-rata persentase 89% yang tergolong sangat setuju. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media belajar didalam proses belajar permainan bola basket dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi permainan bola basket. Pengolahan data hasil pendapat peserta didik terhadap kualitas media dari aspek kemudahan pemahaman tertera di dalam grafik dibawah ini:



Gambar 31. Grafik Pendapat Peserta Didik Aspek Kemudahan Pemahaman

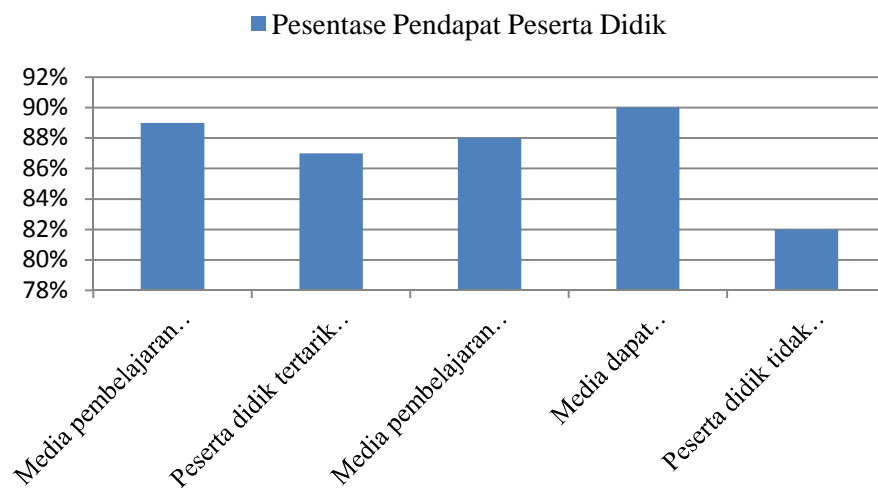
## 2) Aspek Kemandirian Belajar

Aspek kemandirian belajar terdiri dari lima indikator. Hasil pendapat peserta didik terhadap media belajar berbasis web aspek kemandirian belajar tertera di dalam tabel dibawah.

Tabel 21. Hasil Angket Pendapat Peserta Didik Aspek Kemandirian Belajar

No	Nama	Skor Setiap Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Subyek 1	4	4	3	3	3
2	Subyek 2	5	4	4	5	5
3	Subyek 3	5	4	5	5	5
4	Subyek 4	5	4	5	5	5
5	Subyek 5	5	5	5	5	5
6	Subyek 6	5	4	4	4	5
7	Subyek 7	4	5	5	5	4
8	Subyek 8	4	5	5	5	5
9	Subyek 9	4	4	5	4	3
10	Subyek 10	5	5	5	5	4
11	Subyek 11	5	4	5	5	4
12	Subyek 12	5	4	4	5	4
13	Subyek 13	3	3	3	2	2
14	Subyek 14	4	5	4	4	5
15	Subyek 15	4	4	4	5	4
16	Subyek 16	4	5	4	5	4
17	Subyek 17	3	3	3	3	3
18	Subyek 18	5	5	5	5	4
19	Subyek 19	5	4	5	5	5
20	Subyek 20	4	4	4	5	4
21	Subyek 21	4	4	5	5	4
22	Subyek 22	5	4	5	5	4
23	Subyek 23	5	5	5	5	5
24	Subyek 24	5	5	4	5	4
25	Subyek 25	5	4	4	4	4
26	Subyek 26	4	5	4	4	3
27	Subyek 27	4	4	5	4	5
28	Subyek 28	5	5	4	4	4
29	Subyek 29	4	4	4	4	3
30	Subyek 30	4	5	5	5	4
Persentase $\frac{\sum \text{skor penelitian}}{\sum \text{skor ideal semua item}} \times 100\%$		89%	87%	88%	90%	82%
Rata-rata persentase		87% (Sangat Setuju)				

Hasil dari pendapat peserta didik aspek kemandirian belajar memperoleh rata-rata persentase 87% yang termasuk sangat setuju. Hasil angket pendapat peserta didik menunjukkan bahwa media belajar berbasis web dapat digunakan oleh peserta didik dengan mandiri. Persentase pengolahan data hasil pendapat peserta didik terhadap kualitas media aspek kemandirian belajar tertera pada grafik dibawah.



Gambar 32. Grafik Pendapat Peserta Didik Aspek Kemandirian Belajar

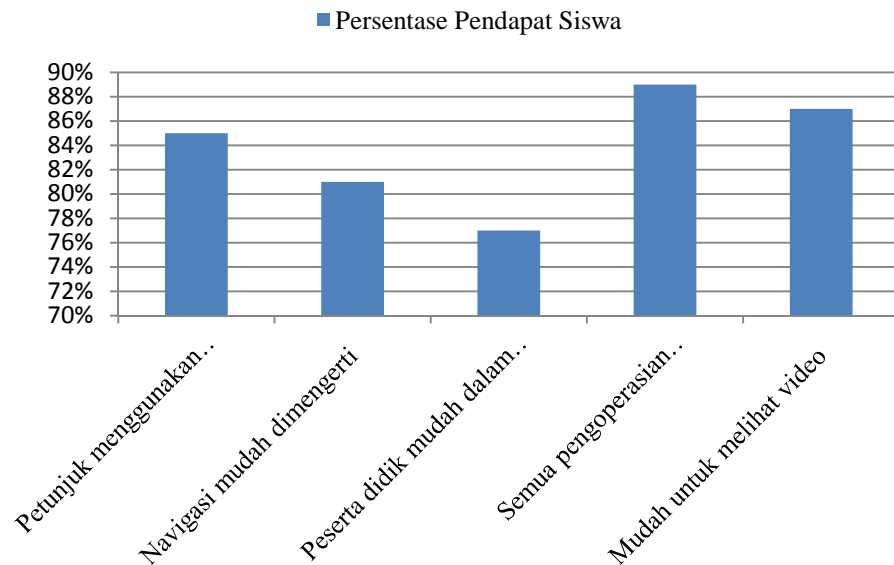
### 3) Aspek pengoperasian media

Aspek pengoperasian media tersebut tersusun oleh lima indikator. Hasil pendapat peserta didik terhadap media belajar berbasis web aspek kemandirian belajar tertera di dalam tabel dibawah.

Tabel 22. Hasil Angket Pendapat Peserta Didik Aspek Pengoperasian Media

No	Nama	Skor Setiap Indikator				
		1	2	3	4	5
1	Subyek 1	4	4	3	4	5
2	Subyek 2	4	5	3	5	5
3	Subyek 3	4	5	5	5	5
4	Subyek 4	5	4	4	4	5
5	Subyek 5	5	4	4	5	5
6	Subyek 6	5	5	4	4	4
7	Subyek 7	5	4	4	5	5
8	Subyek 8	4	4	5	5	5
9	Subyek 9	4	4	4	5	5
10	Subyek 10	5	5	4	4	4
11	Subyek 11	4	4	4	5	5
12	Subyek 12	4	4	3	4	4
13	Subyek 13	3	3	2	2	1
14	Subyek 14	5	4	4	5	3
15	Subyek 15	4	4	4	5	5
16	Subyek 16	4	4	5	5	5
17	Subyek 17	3	2	3	3	3
18	Subyek 18	5	4	4	5	5
19	Subyek 19	4	4	4	4	4
20	Subyek 20	4	4	4	4	4
21	Subyek 21	4	4	4	5	5
22	Subyek 22	4	3	3	4	4
23	Subyek 23	5	5	4	5	4
24	Subyek 24	5	4	4	5	4
25	Subyek 25	4	5	4	4	4
26	Subyek 26	4	4	3	4	4
27	Subyek 27	4	4	4	5	5
28	Subyek 28	4	4	4	4	5
29	Subyek 29	4	4	4	4	4
30	Subyek 30	4	4	4	5	5
Persentase $\frac{\sum \text{skor penelitian}}{\sum \text{skor ideal semua item}} \times 100\%$		85%	81%	77%	89%	87%
Rata-rata persentase		84% (Sangat Setuju)				

Hasil dari pendapat peserta didik aspek kemandirian belajar memperoleh rata-rata persentase 84% yang termasuk sangat setuju. Pengolahan data hasil pendapat peserta didik terhadap kualitas media aspek kemandirian belajar tertera pada grafik dibawah.



Gambar 33. Grafik Pendapat Peserta Didik Aspek Kemudahan Pemahaman

Berdasarkan hasil pendapat peserta didik dari semua aspek yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek pengoperasian media mendapatkan rata-rata persentase 84% yang tergolong sangat setuju. Hasil akhir tersebut dijabarkan didalam tabel dibawah ini.

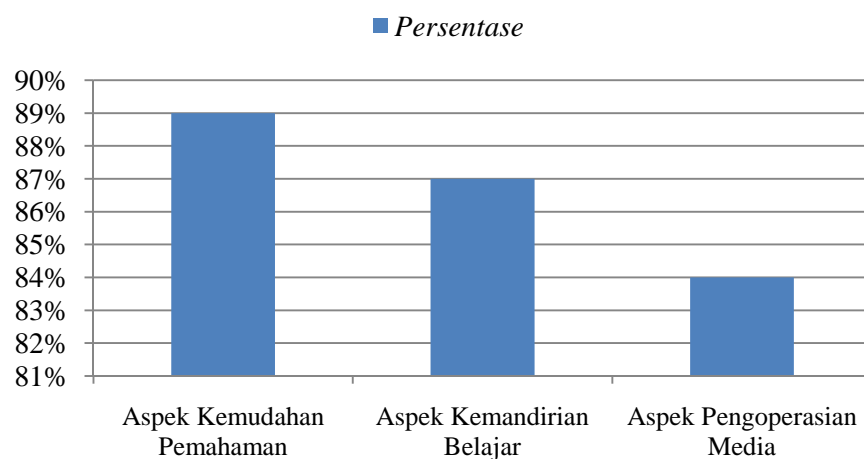
Tabel 23. Rata-Rata Persentase Pendapat Peserta Didik

No	Pendapat Peserta didik	Perentase
1	Aspek Kemudahan Pemahaman	89%
2	Aspek Kemandirian Belajar	87%
3	Aspek Pengoperasian Media	84%
<b>Rata-rata persentase</b>		87% (sangat setuju)



Tabel 23 menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju terhadap penggunaan media belajar berbasis web tersebut didalam belajar penjas materi permainan bola basket. Pendapat peserta didik terhadap: 1) aspek kemudahan pemahaman mendapatkan rata-rata persentase 89%, 2) aspek kemandirian belajar mendapatkan rata-rata persentase 87%, 3) aspek pengoperasian media mendapatkan rata-rata persentase 84%.

Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa senang dan tidak menjenuhkan dalam mempelajari materi permainan bola basket. Sehingga, media belajar berbasis web tersebut dapat memberikan motivasi belajar untuk peserta didik. Pengolahan data pendapat peserta didik terhadap kualitas media dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 34. Grafik Rata – Rata Persentase Pendapat Peserta Didik

## 5. Hasil Akhir Media Belajar Berbasis Web

Tahapan terakhir yaitu memperbaiki media yang dilakukan jika validasi oleh ahli materi, ahli media, penilaian dari guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan

Kesehatan, serta pendapat dari peserta didik telah selesai semuanya. Semua hasil tersebut sebagai dasar untuk melakukan revisi atau memperbaiki media belajar. Revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi dan penilaian media oleh ahli materi, ahli media, guru, serta peserta didik. Setelah diperbaiki media belajar dapat diakses dengan alamat web [www.teknikbolabasket.net](http://www.teknikbolabasket.net).

#### **a. Tampilan Akhir Media Belajar**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap kualitas media dihasilkan tampilan akhir media belajar berbasis web materi permainan bola basket. Sebelum memperoleh validasi oleh ahli atau *expert judgment*, media belajar berbasis web sudah diperbaiki sesuai dengan masukan dari dosen pembimbing, yang selanjutnya dilakukan proses validasi. Dalam proses tersebut media diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan oleh ahli materi dan ahli media, serta dilanjutkan dengan penilaian dengan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA N 1 Pakem. Revisi yang telah dilakukan menurut evaluasi dan masukan oleh dosen ahli yaitu sebagai berikut:

##### **1) Revisi Pertama**

Revisi yang pertama dilakukan berdasarkan dengan evaluasi dan masukan dari dosen ahli. Revisi pertama dilakukan berdasarkan dari masukan dosen ahli saat validasi ke-1. Dosen ahli memberikan masukan dengan tujuan untuk perbaikan media belajar yang dibuat. Sehingga, dengan dilakukan perbaikan media belajar layak untuk di uji cobakan.

Hasil dari revisi terhadap media belajar materi permainan bola basket oleh ahli tertera dalam tabel di bawah.

Tabel 24. Evaluasi dan Masukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media di Revisi Pertama

No	Ahli Materi	Ahli Media
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar buat sistematika kedalaman materi.	Petunjuk menggunakan media disesuaikan atau ditiadakan saja
2.	Materi yang dijabarkan belum runtut	Tampilan <i>header</i> dan efisiensi teks hilangkan yang tidak bersangkutan dengan materi
3.	Contoh materi sesuaikan dengan karakteristik peserta didik	Navigasi didalam program lebih dipermudah dan diperjelas
4.	Pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi masih monoton	Tampilan <i>front page</i> bagian tengah/halaman utama lebih diperlebar
5.	Kesesuaian latihan dengan indikator kurang variasi dan kombinasi	Susunan huruf dan penentuan teks di menu utama hilangkan teks yang berulang
6.	Digambar atau video belum ada klue atau kata kunci	Kualitas tampilan gambar kurang konsistensi dalam penggunaan gambar
7.	Contoh gambar dan video sesuaikan dengan karakteristik peserta didik	Kualitas video tambah pengantar untuk masuk ke video
8.	Dalam video lebih dibanyakan variasi dan kombinasi gerakan	Relevansi musik/audio visual dengan materi ditambahkan kesimpulan materi
9.	Rumusan latihan soal bahasa atau kalimat dibuat lebih mudah	Efektifitas dalam pengoperasian media web hilangkan hal yang tidak diperlukan seperti <i>site news</i>
10.	-	Efisiensi penempatan menu profil, petunjuk diletakkan ditepi atau dihilangkan, <i>link</i> , <i>chat</i> , diletakkan di menu utama

## 2) Revisi Kedua

Hasil revisi terhadap media belajar berbasis web materi permainan bola basket tertera dalam tabel dibawah.

Tabel 25. Evaluasi dan Masukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media di Revisi Kedua

No	Ahli Materi	Ahli Media
	Tidak ada revisi	Tidak ada revisi

## B. Pembahasan

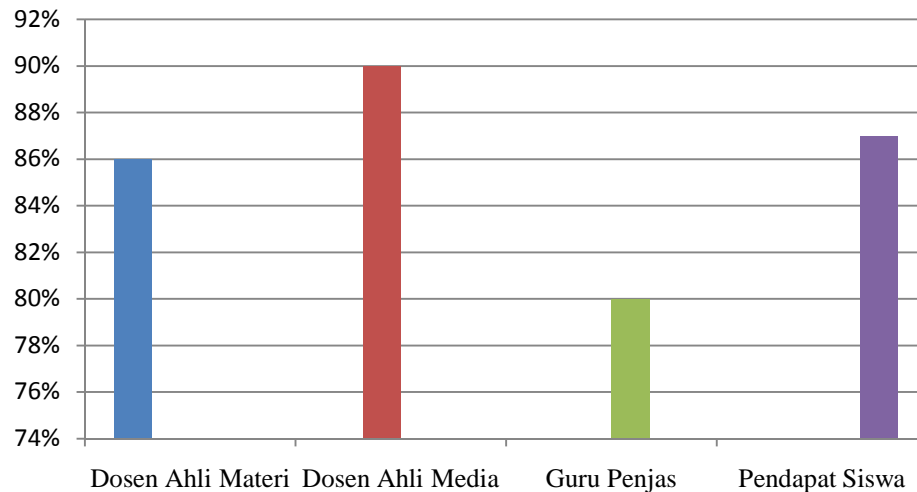
### 1. Hasil Penilaian Akhir Kualitas Media Belajar

Media belajar web permainan bola basket berbasis moodle telah melalui tahapan dalam pembuatan media sampai diujicobakan. Penilaian kualitas media belajar web permainan bola basket berbasis moodle tersebut berdasarkan dari validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, dan pendapat peserta didik. Hasil dari semua penilaian akhir terhadap kualitas media dapat dilihat dalam tabel dibawah.

Tabel 26. Hasil Penilaian Akhir Kualitas Media Belajar

No	Penilaian Media Belajar	Pesentase	Kategori
1	Ahli materi	86%	Sangat Baik
2	Ahli media	90%	Sangat Baik
3	Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	80%	Baik
4	Pendapat Peserta Didik	87%	Sangat Baik
Hasil rata-rata persentase penilaian		85,75%	Sangat Baik

Hasil pengolahan data dari semua penilaian akhir terhadap kualitas media belajar seperti yang tertera pada grafik dibawah ini.



Gambar 35. Grafik Hasil Penilaian Akhir Kualitas Media Belajar

Berdasarkan tabel 28 dan grafik diatas dapat diketahui bahwa semua penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, serta pendapat peserta didik terhadap kualitas media belajar mendapat hasil akhir dengan rata-rata persentase 86,25% yang tergolong sangat baik. Penjabaran yang lebih jelas tentang penilaian akhir kualitas media belajar adalah sebagai berikut.

#### a. Hasil Penilain Akhir oleh Ahli materi

Berdasarkan tabel 28 dapat diketahui bahwa semua penilaian kualitas media belajar mendapatkan rata-rata persentase 86% yang tergolong sangat baik. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berdasarkan angket validasi materi yang terbagi menjadi dua aspek. Dua aspek tersebut adalah aspek kualitas materi belajar, serta aspek isi materi. Aspek kualitas materi belajar terbagi menjadi sepuluh indikator yaitu

kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik, kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, kejelasan penjabaran materi, urutan materi yang dijabarkan, contoh dapat membantu memahami materi, ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi, kesesuaian latihan dengan indikator, kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat, kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan.

Tabel 16 dan 17 menunjukkan bahwa ada penambahan nilai dari validasi ke-1 yang mendapatkan rata-rata persentase 63% dan validasi ke-2 mendapatkan rata-rata persentase 86%. Bertambahnya nilai tersebut terjadi karena telah diperbaikinya media yang dibuat sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi. Penjabaran nilai kualitas media belajar aspek kualitas materi belajar oleh ahli materi adalah sebagai berikut.

1) Kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik

Indikator kualitas materi belajar dalam pemberian motivasi peserta didik di validasi ke-1 dan validasi ke-2, validator ahli materi memberikan nilai 3 yang tergolong cukup baik pada validasi ke-1. Sedangkan pada validasi ke-2 ahli materi memberikan nilai 4 yang tergolong baik. Berdasarkan penilaian pada validasi yang ke-2 tersebut menunjukkan bahwa media yang dibuat sudah bisa membuat peserta didik tertarik terhadap materi yang ada pada media. Bertambahnya nilai dari validasi ke-1 mendapatkan nilai 3 dan pada validasi ke-2 mendapatkan nilai 4 disebabkan peneliti menyesuaikan materi dengan

tampilan media sehingga media dapat menarik perhatian peserta didik. Media belajar selain materi juga pada gambar serta video dirubah dengan model orang dan lebih diperjelas untuk mempermudah pemahaman peserta didik serta membuat media lebih menarik. Dengan sesama pengguna peserta didik juga dapat melakukan obrolan di kolom chat. Selain obrolan peserta didik juga dapat memperoleh info seputar basket dengan membuka link web yang berhubungan dengan basket. Semua tambahan yang ada didalam media tersebut mendorong peserta didik untuk belajar dan tidak membuat bosan peserta didik ketika belajar.

## 2) Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013

Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 saat validasi ke-1 memperoleh nilai 4 yang tergolong baik. Ahli materi memberikan masukan untuk indikator susunannya dirubah, yang pertama mengoper, menerima bola diletakkan kedua dan indikator dijabarkan sesuai dengan materi. Setelah materi diperbaiki, dilanjutkan dengan validasi ke-2 dengan mendapatkan nilai 5 yang tergolong sangat baik. Bertambahnya nilai menunjukkan bahwa indikator memahami dan menganalisis sudah mampu menjelaskan sehingga kompetensi yang dituju oleh peserta didik lebih baik.

## 3) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 di validasi ke-1 mendapatkan nilai 2 yang tergolong kurang baik, sedangkan untuk validasi ke-2 memperoleh nilai 4 yang tergolong baik.

Pada validasi ke-1 ahli materi memberikan masukan untuk materi tidak hanya dari satu sumber namun dari berbagai sumber, serta materi mengoper bola diletakkan pertama sedangkan menerima bola kedua. Masukan yang diberikan oleh ahli materi tersebut sesuai dengan yang diungkapkan Akhmad Sudrajat dalam Falqianas (2016) bahwa kriteria kelayakan *e-learning* indikatornya yaitu keruntutan dan kejelasan materi, kedalaman materi. Setelah diperbaiki pada validasi ke-2 nilai yang diberikan oleh ahli materi bertambah, hal tersebut menunjukkan bahwa materi permainan bola basket yang ada dalam media belajar sudah sesuai dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar dalam penelitian tersebut adalah menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.

#### 4) Kejelasan penjabaran materi

Kejelasan penjabaran materi di validasi ke-1 mendapatkan nilai 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi memberikan masukan untuk penjabaran materi ditambah sumber sehingga akan memperkaya materi. Pada validasi ke-2 memperoleh nilai 5 tergolong sangat baik. Bertambahnya nilai menunjukkan bahwa kejelasan penjabaran materi di media belajar telah sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi.

#### 5) Urutan materi yang dijabarkan

Indikator urutan materi yang dijabarkan pada validasi ke-1 memperoleh nilai 2 yang tergolong kurang baik. Ahli materi memberikan evaluasi dan masukan untuk susunan materi dirubah, mengoper bola



diletakkan pertama, dan menerima bola kedua. Setelah media diperbaiki sesuai dengan validasi ke-1, selanjutnya dilanjutkan dengan validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 5 dan tergolong sangat baik. Bertambahnya nilai dari validasi ke-1 dan validasi ke-2 menunjukkan bahwa media yang diperbaiki telah sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi.

6) Contoh dapat membantu memahami materi

Media belajar yang dibuat oleh peneliti terdapat video dan gambar sebagai contoh yang digunakan untuk mempermudah pemahaman peserta didik. Indikator contoh dapat membantu memahami materi pada validasi ke-1 mendapatkan nilai 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi memberikan evaluasi dan masukan gambar disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, serta video tidak monoton hanya menjelaskan materi yang sudah ada. Dari evaluasi dan masukan oleh ahli materi peneliti memperbaiki media. Setelah media belajar diperbaiki kemudian dilakukan validasi ke-2 dan mendapatkan nilai 4 yang tergolong baik. Validasi ke-1 dan validasi ke-2 terjadi kenaikan nilai, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diperbaiki telah sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi untuk indikator contoh dapat membantu memahami materi.

7) Ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi

Indikator ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi saat validasi ke-1 mendapatkan nilai 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi memberikan evaluasi dan masukan

audio pada video dibuat tidak monoton, dan teks pada video dipersingkat lagi. Berdasarkan dari evaluasi dan masukan dari ahli materi pada validasi ke-1, peneliti melakukan perbaikan pada materi. Setelah diperbaiki media belajar di validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 4 dan tergolong baik. Validasi ke-1 dan validasi ke-2 terjadi kenaikan nilai dari 3 menjadi 4. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi.

#### 8) Kesesuaian latihan dengan indikator

Kesesuaian latihan dengan indikator pada validasi ke-1 oleh ahli materi memperoleh nilai 3 dan termasuk cukup baik. Penilaian oleh ahli materi tersebut menunjukkan perlu adanya perbaikan, ahli materi memberikan masukan latihan pada video diperbanyak gerakan variasi dan kombinasi. Latihan soal pada quiz dibuat peserta didik menganalisis soal dan materi. Latihan pada media sebagai sarana mencapai tujuan belajar atau indikator. Kesesuaian latihan dengan indikator menjadikan peserta didik dapat menganalisis gerakan dan menerapkan ilmu yang telah dipelajari. Pada validasi ke-2 ahli materi memberikan penilaian 5 yang tergolong sangat baik, hal tersebut menunjukkan latihan yang sudah sesuai dengan indikator.

#### 9) Kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat

Indikator kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat pada validasi ke-1 dinilai oleh ahli materi 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi juga memberikan evaluasi dan masukan terhadap indikator

tersebut yaitu pada gambar dan video diberi kata kunci dalam materi, dan latihan soal disesuaikan dengan materi yang ada. Dari data hasil validasi ke-1 media belajar diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dari dosen ahli materi. Setelah diperbaiki, kemudian dilakukan validasi ke-2, pada validasi ke-2 ahli materi memberikan penilaian 4 terhadap indikator tersebut yang tergolong baik. Bertambahnya nilai dari validasi ke-1 dan validasi ke-2 menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada media telah sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi.

#### 10) Kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan

Indikator kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan yang dibuat pada validasi ke-1 dinilai oleh ahli materi 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi juga memberikan evaluasi dan masukan terhadap indikator tersebut yaitu soal dapat langsung dikerjakan di media tanpa harus mendownload. Dari data hasil validasi ke-1 media belajar diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dari dosen ahli materi. Setelah diperbaiki, kemudian dilakukan validasi ke-2, pada validasi ke-2 ahli materi memberikan penilaian 4 terhadap indikator tersebut yang tergolong baik. Bertambahnya nilai dari validasi ke-1 dan validasi ke-2 menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada media telah sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi.

Aspek kedua adalah isi materi yang terbagi menjadi sebelas indikator yaitu materi sesuai dengan tujuan belajar, kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi, jelas dalam menjabarkan materi, sesuai contoh

dengan materi, menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, ketepatan gambar untuk menjelaskan materi, ketepatan video untuk menjelaskan materi, rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar, rumusan latihan soal sesuai dengan indikator, kejelasan rumusan latihan soal, tingkat kesulitan latihan. Penjabaran nilai kualitas media belajar aspek isi materi oleh ahli materi yaitu sebagai berikut.

1) Materi sesuai dengan tujuan belajar

Validasi ke-1 dan validasi ke-2 terhadap indikator materi sesuai dengan tujuan belajar ahli materi memberikan nilai 4 yang tergolong baik. Penilaian tersebut berarti materi dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar permainan bola basket peserta didik SMA/SMK kelas X.

2) Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi

Indikator kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi yang dibuat pada validasi ke-1 dinilai oleh ahli materi 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi juga memberikan evaluasi dan masukan terhadap indikator tersebut yaitu materi lebih dipadatkan dan diperbanyak sumbernya, serta pada video materi lebih diperjelas. Dari data hasil validasi ke-1 media belajar diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi. Setelah diperbaiki, kemudian dilakukan validasi ke-2, pada validasi ke-2 ahli materi memberikan penilaian 4 terhadap indikator tersebut yang tergolong baik. Bertambahnya nilai dari validasi ke-1 dan validasi ke-2 menunjukkan bahwa perbaikan yang

dilakukan pada media telah sesuai dengan evaluasi dan masukan dari ahli materi.

### 3) Jelas dalam menjabarkan materi

Indikator jelas dalam menjabarkan materi mendapatkan nilai 4 oleh ahli materi pada validasi ke-1 dan validasi ke-2 yang termasuk baik, hal tersebut menunjukkan bahwa penjabaran materi dalam media sudah dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

### 4) Contoh sesuai dengan materi

Contoh sesuai dengan materi pada validasi ke-1 oleh ahli materi dinilai 3 yang tergolong cukup baik. Pada validasi ke-2 terjadi penambahan nilai menjadi 5 dan tergolong sangat baik. Hal ini disebabkan pada contoh gambar telah diberi keterangan untuk memperjelas gambar, serta video dibuat lebih menarik dengan menghilangkan narasi dan menambahkan detail dari setiap gerakan.

### 5) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti

Validasi ke-1 untuk indikator menggunakan bahasa yang mudah dimengerti mendapatkan nilai 4 dan tergolong baik. Pada validasi yang ke-2 ahli materi juga memberikan nilai 4, hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media belajar dapat menjelaskan materi yang ada dan mudah dimengerti.

### 6) Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi

Indikator ketepatan gambar untuk menjelaskan materi pada validasi ke-1 oleh ahli materi dinilai 2 yang tergolong kurang baik, ahli

materi memberikan masukan untuk gambar disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan diberi penjelasan disetiap gambar untuk mempermudah pemahaman. Setelah diperbaiki sesuai dengan masukan dan evaluasi oleh ahli materi, dilakukan validasi ke-2 yang memperoleh nilai 5 dan tergolong sangat baik.

#### 7) Ketepatan video untuk menjelaskan materi

Nilai 3 didapatkan pada validasi ke-1 untuk indikator ketepatan video untuk menjelaskan materi. Ahli materi memberikan masukan untuk video ditambah contoh variasi dan kombinasi gerakan. Setelah media diperbaiki sesuai dengan masukan ahli materi, dilakukan validasi ke-2. Pada validasi ke-2 memperoleh nilai 4 yang tergolong baik, bertambahnya dinilai disebabkan karena media telah diperbaiki sesuai dengan masukan ahli materi.

#### 8) Rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar

Validasi ke-1 dan ke-2 pada indikator rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar dinilai 4 oleh ahli materi. Penilaian ahli materi tersebut sesuai dengan pernyataan Akhmad Sudrajat dalam Falqianas (2106) yang menyatakan tugas atau latihan soal harus sesuai dengan materi dan kompetensi dasar. Penilaian tersebut termasuk baik, hal ini menunjukkan bahwa rumusan soal latihan yang ada pada media belajar telah sesuai dengan kompetensi dasar dan mampu untuk mencapai tujuan belajar.

9) Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator

Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator oleh ahli materi diberi nilai 4 pada validasi ke-1 dan ke-2. Penilaian tersebut termasuk baik. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi menunjukkan bahwa rumusan latihan soal dan indikator telah sesuai, serta media belajar dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

10) Kejelasan rumusan latihan soal

Validasi ke-1 oleh ahli materi diberi nilai 3 yang tergolong cukup baik. Ahli materi memberikan masukan untuk bahasa atau kalimat yang digunakan dalam soal dibuat lebih mudah atau lebih jelas. Media belajar diperbaiki sesuai dengan masukan ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi ke-2 yang memperoleh nilai 4 dan termasuk baik. Peningkatan nilai dari 3 menjadi 4 terjadi karena media belajar diperbaiki sesuai dengan masukan ahli materi.

11) Tingkat kesulitan latihan

Indikator tingkat kesulitan latihan pada validasi ke-1 memperoleh nilai 3 yang tergolong cukup baik. Pada indikator tersebut peneliti melakukan beberapa perbaikan sesuai dengan masukan ahli materi. Selanjutnya dilakukan validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 4 dan tergolong baik.

Indikator penilaian yang sudah mendapatkan validasi berdasarkan penjabaran diatas adalah 21 indikator. Penilaian akhir terhadap kualitas media oleh ahli materi dari semua indikator penilaian mendapatkan rata-rata

persentase 86%. Penilaian akhir tersebut menunjukkan bahwa materi permainan bola basket dalam media belajar tersebut sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan belajar. Sehingga, media dapat memberikan pengetahuan tentang materi permainan bola basket dan membantu peserta didik untuk menguasai materi. Selain pengetahuan dengan media belajar tersebut peserta didik termotivasi untuk mempelajari permainan bola basket.

#### **b. Hasil Penilaian Akhir oleh Ahli media**

Media belajar permainan bola basket selain divalidasi oleh ahli materi juga dilakukan validasi oleh ahli media. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dibagi menjadi dua aspek. Aspek penilaian pertama yaitu aspek penampilan, sedangkan penilaian yang kedua adalah aspek pemrograman. Aspek penampilan terbagi menjadi tiga belas indikator penilaian yaitu kejelasan petunjuk dalam menggunakan media, tampilan *header* didalam program, tampilan *navigasi* didalam program, tampilan *front page* didalam media, susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan dimenu utama, kesesuaian susunan warna tampilan, teks dan tulisan mudah dibaca, kualitas tampilan gambar, kualitas video, relevansi musik/audio visual materi, kejelasan suara audio visual, penempatan gambar dan teks. Penilaian kualitas media aspek penampilan oleh ahli media yaitu sebagai berikut.

##### **1) Kejelasan petunjuk dalam menggunakan media**

Indikator kejelasan petunjuk menggunakan media memperoleh nilai 3 yang tergolong cukup baik. Ahli media memberikan masukan petunjuk penggunaan disesuaikan dengan navigasi yang ada pada



tampilan media. Setelah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media, dilakukan validasi ke-2 yang memperoleh nilai 4 dan tergolong baik. Bertambahnya penilaian ahli media dikarenakan media belajar telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media.

#### 2) Tampilan *header* didalam program

Validasi ke-1 indikator tampilan *header* di dalam program memperoleh nilai 2 yang termasuk kurang baik. Hal ini disebabkan pada media terdapat kalimat yang berulang, dan ada menu yang tidak diperlukan dalam media belajar. Ahli media memberikan masukan untuk menghilangkan yang tidak bersangkutan dengan media belajar, sehingga nanti pengguna tidak akan kesulitan ketika menggunakan media. Pada validasi ke-2 ahli media memberikan nilai 5 yang termasuk sangat baik. Hal tersebut dikarenakan media belajar telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media.

#### 3) Tampilan fitur *panel* didalam program

Nilai 3 diperoleh saat validasi ke-1 untuk indikator tampilan *fitur panel* didalam program. Pada validasi ke-2 memperoleh nilai 4 yang termasuk baik. Hal tersebut menunjukkan tampilan fitur panel didalam program baik digunakan sebagai media belajar.

#### 4) Tampilan *navigasi* didalam program

Tampilan navigasi didalam program pada validasi ke-1 mendapatkan nilai 2 yang tergolong kurang baik. Ahli media memberikan evaluasi dan masukan navigasi lebih dipermudah, petunjuk penggunaan

dihilangkan atau diletakkan di menu utama, *chat* diletakkan di menu utama, serta di tambahkan *FAQ (Frequently Asked Question)*. Setelah media diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dosen, selanjutnya dilakukan validasi ke-2 dan mendapatkan nilai 5 yang termasuk sangat baik.

#### 5) Tampilan *front page* didalam media

Tampilan *front page* didalam media di validasi ke-1 memperoleh nilai 3 yang tergolong cukup baik. Sedangkan pada validasi ke-2 memperoleh nilai 4 yang tergolong baik. Bertambahnya nilai dikarenakan media belajar telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media. Evaluasi dan masukan oleh ahli media yaitu bagian tengah atau tampilan utama lebih diperlebar.

#### 6) Susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama

Susunan huruf dan *penentuan* teks atau tulisan di menu utama oleh ahli media dinilai 3 yang termasuk golongan cukup baik. Ahli media memberikan masukan pada menu utama susunannya dirubah dan ditambah. Untuk menu *chat* diletakkan dipaling bawah, *link* alamat web yang berhubungan dengna basket diletakkan di menu utama, serta ditambah dengan *FAQ (Frequently Asked Qustion)* yaitu berupa pertanyaan yang umum ditanyakan seputar basket. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan masukan ahli media, peneliti melakukan validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 5 dan termasuk sangat baik. Hal tersebut

menunjukkan bahwa media telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media.

#### 7) Kesesuaian susunan warna tampilan

Nilai 4 didapatkan pada validasi ke-1 untuk indikator kesesuaian susunan warna tampilan. Pada validasi ke-2 terjadi penambahan nilai menjadi 5 yang termasuk sangat baik. Hal tersebut disebabkan karena ada beberapa tampilan yang diperbaiki oleh peneliti yang membuat media lebih menarik.

#### 8) Teks dan tulisan mudah dibaca

Teks dan tulisan yang ada pada media di validasi ke-1 cukup baik, hal ini ditunjukkan dengan dosen memberikan penilaian 3 pada indikator teks dan tulisan mudah dibaca. Sebelum dilakukan validasi ke-2 dilakukan perbaikan pada teks materi, dan teks yang bersangkutan dengan media. Validasi ke-2 ahli media memberikan nilai 5 pada indikator tersebut yang termasuk sangat baik.

#### 9) Kualitas tampilan gambar

Ahli media untuk indikator kualitas tampilan gambar memberikan evaluasi dan masukan tentang konsistensi dalam penggunaan gambar, serta gambar diberi keterangan gerakan yang menjadi kunci. Evaluasi dan masukan tersebut diberikan pada validasi ke-1 serta dinilai 3 yang termasuk golongan cukup baik. Setelah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan dilakukan validasi ke-2 yang memperoleh nilai 4 termasuk baik. Peningkatan nilai tersebut

disebabkan media telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media.

10) Kualitas video

Kualitas video pada validasi ke-1 mendapatkan nilai 4 yang termasuk baik, ahli media memberikan masukan untuk diberi pengantar sebelum masuk ke video. Setelah dilakukan perbaikan, peneliti melakukan validasi ke-2 yang dinilai 5 oleh ahli media. Berdasarkan penilaian tersebut media belajar sudah dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

11) Relevansi musik/audio visual dengan materi

Nilai 4 didapatkan pada validasi ke-1 untuk indikator relevansi musik/audio visual dengan materi. Ahli media memberikan masukan untuk memberikan kesimpulan pada akhir video. Setelah diperbaiki dilakukan validasi ke-2 dan memperoleh nilai 5 yang termasuk sangat baik.

12) Kejelasan suara audio visual

Indikator kejelasan suara audio visual pada validasi ke-1 dinilai 4 oleh ahli media yang termasuk baik. Evaluasi dan masukan oleh ahli media yaitu suara penjabaran diusahakan tidak monoton dan lebih jelas. Setelah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media dilakukan validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 5 termasuk sangat baik. Nilai tersebut diperoleh karena media belajar telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan doisen ahli media.

### 13) Penempatan gambar dan teks

Penempatan gambar dan teks oleh ahli media pada validasi ke-1 dinilai 2 yang termasuk kurang baik. Hal tersebut dikarenakan ada beberapa gambar penempatannya tidak sesuai dengan materi, ada teks yang berulang sehingga membuat media menjadi tidak menarik dan membuat pengguna tidak paham. Setelah diperbaiki, dilakukan validasi ke-2 yang terjadi penambahan nilai menjadi 4 yang termasuk baik.

Aspek kedua yang divalidasi oleh ahli media yaitu aspek pemrograman yang terbagi atas delapan indikator yaitu efektifitas dalam pengoperasian media web, konsistensi dalam menggunakan tombol, mudah dalam menggunakan media, kejelasan petunjuk, efisiensi penempatan menu, efisiensi teks, efisiensi dalam penggunaan layar, kecepatan loading program. Sedangkan penjabaran nilai kualitas media belajar aspek pemrograman oleh ahli media adalah sebagai berikut.

#### 1) Efektifitas dalam pengoperasian media web

Efektifitas dalam pengoperasian media web oleh ahli media dinilai 2 yang termasuk dalam golongan kurang baik. Ahli media memberikan masukan untuk menghilangkan hal yang tidak diperlukan dalam media belajar seperti *site news*, profil pembuat, dan petunjuk lebih baik diletakkan disamping bukan dihalaman utama atau dihilangkan saja. Setelah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media,

dilakukan validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 4 dan termasuk baik. Bertambahnya nilai dikarenakan media telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media.

#### 2) Konsistensi dalam menggunakan tombol

Nilai 3 diberikan oleh ahli media pada validasi ke-1 untuk indikator konsistensi dalam menggunakan tombol. Nilai tersebut termasuk dalam golongan cukup baik. Ahli media memberikan masukan untuk tombol yang digunakan pada navigasi dibuat semudah mungkin dipahami pengguna. Pada validasi ke-2 ahli media memberikan nilai 4 pada indikator tersebut. Bertambahnya nilai tersebut dikarenakan media belajar diperbaiki sesuai dengan masukan ahli media.

#### 3) Mudah dalam menggunakan media

Indikator mudah dalam menggunakan media oleh ahli media dinilai 3 pada validasi ke-1 yang termasuk cukup baik. Pada validasi ke-2 ahli media memberikan nilai 4 yang termasuk baik. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa media belajar dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

#### 4) Kejelasan petunjuk

Kejelasan petunjuk dinilai 3 pada validasi ke-1 yang termasuk cukup baik. Ahli media memberikan masukan untuk petunjuk disesuaikan dengan tampilan yang ada pada media belajar dan dibuat semudah mungkin dipahami oleh pengguna. Berikutnya setelah diperbaiki dilakukan validasi ke-2 yang mendapatkan nilai 4 dan termasuk baik.

Bertambahnya nilai menunjukkan bahwa media belajar telah diperbaiki sesuai dengan evaluasi dan masukan ahli media.

#### 5) Efisiensi penempatan menu

Indikator penempatan menu pada validasi ke-1 dinilai 2 oleh ahli media yang termasuk kurang baik. Evaluasi dan masukan yang diberikan yaitu profil dan petunjuk penggunaan dihilangkan atau diletakkan di menu utama atau disamping tidak dihalaman utama, menu *chat*, *link web* yang berhubungan dengan basket diletakkan di menu utama, tambahkan menu yang mempermudah pengguna untuk kembali ke *course* awal ketika sudah membuka salah satu *course*. Berdasarkan evaluasi dan masukan tersebut media diperbaiki dan kemudian dilakukan validasi ke-2 yang dinilai 5 oleh ahli media yang termasuk sangat baik.

#### 6) Efisiensi teks

Teks atau kalimat yang berulang dihilangkan sehingga tidak membuat pengguna kesulitan dalam menggunakan media merupakan evaluasi dan masukan oleh ahli media pada validasi ke-1 yang memperoleh nilai 2. Pada validasi ke-2 memperoleh nilai 5 yang termasuk sangat baik. Bertambahnya nilai tersebut dari validasi ke-1 dan validasi ke-2 dikarenakan media belajar telah diperbaiki sesuai dengan masukan ahli media.

#### 7) Efisiensi dalam penggunaan layar

Efisiensi dalam penggunaan layar dinilai 3 oleh ahli media pada validasi ke-1. Saat dilakukan validasi ke-2 nilai pada indikator tersebut

bertambah menjadi 5 yang termasuk sangat baik. Bertambahnya nilai tersebut menunjukkan bahwa media belajar dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

#### 8) Kecepatan loading program

Nilai 4 diberikan oleh ahli media pada validasi ke-1 dan ke-2. Penilaian yang diberikan tersebut termasuk golongan baik. Nilai yang diberikan ahli media menunjukkan bahwa media belajar memiliki kecepatan loading yang baik dan layak digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan penilaian setiap indikator yang sudah mendapatkan validasi berdasarkan penjabaran diatas adalah 21 indikator. Penilaian akhir terhadap kualitas media oleh ahli media dari semua indikator penilaian mendapatkan rata-rata persentase 90% yang tergolong sangat baik. Penilaian akhir tersebut menunjukkan bahwa media belajar yang dibuat memiliki kualitas baik, hal tersebut ditunjukkan dari semua penilaian setiap indikator. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa media belajar telah sesuai dengan kriteria media belajar yang baik. Sehingga, media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan tentang materi permainan bola basket dan membantu peserta didik untuk menguasai materi.

#### **c. Penilaian Akhir oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Media belajar yang sudah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media selanjutnya dilakukan penilaian oleh pelaku pendidikan dengan cara



langsung menggunakan media belajar permainan bola basket tersebut. Penilaian media dilakukan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (penjas) serta pendapat peserta didik. Penilaian dari guru penjas terdiri dari dua aspek yaitu aspek kebenaran konsep dan kompetensi, serta aspek kualitas tampilan. Aspek kebenaran konsep dan kompetensi terbagi menjadi enam indikator yaitu kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013, penjabaran materi jelas dan mudah dipahami, materi sesuai dengan yang ada didalam kompetensi dasar, latihan soal sesuai dengan kebutuhan memahami materi, kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar, kejelasan dan kebenaran bahasa dan ejaan yang digunakan. Penjabaran dari nilai kualitas media belajar aspek kebenaran konsep dan kompetensi oleh guru penjas sebagai berikut.

1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013

Indikator kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013 terhadap materi penjas mendapatkan nilai 4 yang tergolong baik. Berdasarkan penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi permainan bola basket yang ditampilkan di media belajar telah sesuai dengan kompetensi dasar kurikulum 2013.

2) Penjabaran materi jelas dan mudah dipahami

Indikator penjabaran materi jelas dan mudah dipahami mendapatkan nilai 4 yang tergolong baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa materi yang dijabarkan dalam media mudah dipahami pengguna. Hal tersebut dikarenakan selain diuraikan, materi juga diberikan contoh

dengan gambar dan video yang dapat mempermudah pengguna dalam memahami materi.

3) Materi sesuai dengan yang ada didalam kompetensi dasar

Nilai 4 pada indikator materi sesuai dengan yang ada didalam kompetensi dasar menunjukkan bahwa materi yang dijabarkan dalam media belajar telah sesuai dan dapat digunakan untuk mencapai kompetensi dasar.

4) Latihan soal sesuai dengan kebutuhan memahami materi

Latihan soal sesuai dengan kebutuhan memahami materi memperoleh nilai 4 yang termasuk golongan baik. Penilaian tersebut berarti latihan soal dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Latihan soal dalam media belajar ada dua jenis yaitu yang langsung dikerjakan di dalam media belajar dan yang harus di unduh terlebih dahulu.

5) Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar

Indikator kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar memperoleh nilai 4 yang termasuk baik. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media yang digunakan telah sesuai dengan kompetensi dasar yang ada. Kompetensi dasar tersebut yaitu menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Media belajar selain penjabaran materi juga ada gambar dan video yang berisi contoh gerakan yang dapat dianalisis oleh peserta didik.

6) Kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dan ejaan yang digunakan

Nilai 4 pada indikator kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dan ejaan yang digunakan menunjukkan bahwa bahasa dan ejaan yang digunakan dalam media belajar jelas dan benar, serta mudah dipahami oleh pengguna.

Aspek kedua yang dinilai oleh guru penjas adalah aspek kualitas tampilan yang dibagi menjadi enam indikator yaitu kejelasan petunjuk menggunakan media, tampilan menu didalam web, kesesuaian pemilihan warna, kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran, kualitas gambar dan video, kesesuaian tata letak menu. Penjabaran keseluruhan penilaian kualitas media belajar aspek kualitas tampilan oleh guru penjas sebagai berikut.

1) Kejelasan petunjuk menggunakan media

Penilaian kualitas media belajar terhadap kejelasan petunjuk menggunakan media mendapatkan penilaian 3 yang termasuk cukup baik. Penilaian tersebut berarti petunjuk penggunaan dalam media belajar dapat digunakan untuk menjelaskan kegunaan dari masing-masing navigasi.

2) Tampilan menu didalam web

Nilai 4 diberikan oleh guru penjas terhadap aspek tampilan menu didalam web yang termasuk baik. Hal tersebut menunjukkan menu di dalam media dapat menggambarkan isi dari media belajar. Selain itu

menu didalam media mudah digunakan atau dioperasikan karena tampilan menu yang baik.

### 3) Kesesuaian pemilihan warna

Indikator kesesuaian pemilihan warna mendapatkan penilaian 5 oleh guru penjas yang termasuk sangat baik. Berdasarkan dari penilaian tersebut dapat diketahui bahwa pemilihan warna sudah baik dan dapat menarik perhatian pengguna media.

### 4) Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran

Penilaian guru penjas terhadap indikator kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran mendapatkan nilai 4 yang termasuk baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut menunjukkan pemilihan jenis huruf dan ukuran sudah sesuai. Ukuran huruf telah sesuai sehingga mudah dalam membaca teks. Selain itu komposisi teks yang baik membuat penilaian indikator tersebut baik.

### 5) Kualitas gambar dan video

Indikator kualitas gambar dan video oleh guru penjas dinilai 4 yang termasuk golongan baik. Berdasarkan nilai tersebut menunjukkan bahwa gambar dan video telah dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar. Selain itu, gambar dan video dapat dilihat dengan baik.

### 6) Kesesuaian tata letak menu

Kesesuaian tata letak oleh guru penjas dinilai 4 yang termasuk baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa menu yang ada dalam

media mudah dipahami oleh pengguna dan tidak membuat pengguna merasa kesulitan saat menggunakan media.

Berdasarkan semua indikator tersebut, guru penjas memberikan penilaian terhadap media belajar penjas dengan rata-rata persentase 80% yang tergolong baik. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media belajar web learning permainan bola basket berbasis moodle tersebut telah memenuhi kriteria media belajar yang baik. media belajar sesuai dengan konsep dan kompetensi, evaluasi dapat digunakan untuk mengukur perhatian peserta didik, serta tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik sehingga membuat peserta didik mempunyai semangat untuk belajar materi permainan bola basket melalui media tersebut. Hasil penilaian media belajar ditambah dengan komentar dan saran umum. Komentar dan saran umum oleh guru penjas yaitu sebagai berikut:

C. Komentar dan Saran Umum

1. Media baik untuk pembelajaran di tingkat SMA


2. Media untuk dikembangkan lagi supaya lebih baik dan inovatif.

D. Kesimpulan

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket.

2. Media pembelajaran ini tidak dapat digunakan dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket.

(Mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta,  
Guru Penjas  
  
Dis. Agus Santosa

Gambar 36. Komentar dan Saran Umum dari Guru Penjas

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa menurut Drs. Agus Santosa selaku guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA N 1 Pakem tergolong baik. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa media belajar materi permainan bola basket sudah sesuai dalam proses belajar permainan bola basket.

#### **d. Hasil Pendapat Peserta didik Kelas X SMA N 1 Pakem**

Penilaian yang terakhir terhadap kualitas media belajar yaitu berdasarkan pendapat peserta didik. Angket pendapat peserta didik terhadap media belajar tersusun dari tiga aspek yaitu aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek pengoperasian media. Hasil pendapat peserta didik dari semua aspek tersebut memperoleh rata-rata persentase 87% yang tergolong sangat baik. Penjabaran lebih lengkapnya dari pendapat peserta didik terhadap kualitas media belajar sebagai berikut.

##### **1) Aspek Kemudahan Pemahaman**

Berdasarkan dari tabel 22 pendapat peserta didik terhadap media belajar aspek kemudahan pemahaman mendapatkan 89%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik sangat setuju terhadap media belajar untuk aspek kemudahan pemahaman tersebut. Media belajar tersebut dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi permainan bola basket. Karena sebelum ada media belajar permainan bola basket, materi tersebut dianggap sukar oleh peserta didik. Oleh sebab itu, media permainan bola basket tersebut dibuat oleh peneliti dengan contoh video dan gambar. Sehingga peserta didik dapat melihat gerakan yang benar

dari video yang ditampilkan. Video permainan bola basket tersebut memperlihatkan detail gerakan agar peserta didik lebih paham dengan rangkaian gerak pada materi permainan bola basket.

## 2) Aspek Kemandirian Belajar

Berdasarkan tabel 23 dapat diketahui bahwa pendapat peserta didik terhadap aspek kemandirian belajar memperoleh 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik setuju dengan media belajar aspek kemandirian belajar. Bagian yang membuat peserta didik setuju yaitu susunan materi sesuai dan diikuti dengan latihan soal. Setelah mempelajari materi permainan bola basket didalam media, pemahaman peserta didik diuji di latihan soal. Nilai dari mengerjakan latihan soal dapat langsung diketahui oleh peserta didik. Selain mengetahui nilai dari hasil latihan soal, peserta didik juga dapat mengetahui lulus atau tidaknya. Penyusunan media tersebut sesuai untuk belajar dengan mandiri yang dapat dilakukan disekolah maupun dirumah. Karena salah satu tujuan pembuatan media belajar permainan bola basket agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

## 3) Aspek Pengoperasian Media

Aspek pengoperasian media menurut pendapat peserta didik memperoleh 84%, hal tersebut dapat diketahui dari tabel 24. Hasil tersebut menunjukkan peserta didik setuju terhadap media belajar aspek pengoperasian media. Penilaian menunjukkan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan media belajar tanpa bantuan dari orang lain.

Petunjuk penggunaan media membuat pengoperasian media belajar lebih mudah dan lebih jelas. Selain petunjuk susunan menu juga membuat peserta didik mudah menggunakan media.

Penjabaran pendapat peserta didik terhadap setiap indikator diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik senang menggunakan media belajar tersebut. Media yang dibuat dapat memberikan motivasi dan membantu peserta didik dalam proses belajar permainan bola basket. Komentar dan saran umum dari peserta didik dapat dilihat dibawah ini:

The image shows two separate handwritten feedback forms, each titled 'D. Komentar dan Saran Umum'. The first form, from a student in Yogyakarta, contains the text: 'Dalam pengoperasian media mudah dimengerti. karena ilmu yang baru didapat tetapi dalam tampilan sangat menarik. Tetapi saat ini pun juga tidak terlalu membosankan.' The second form, from a student in Yogyakarta, contains the text: 'Webster nya menarik dan mudah dipahami sehingga membuat kami tertarik belajar menggunakan media ini.' Both forms include a signature and the date '11/11/2020'.

D. Komentar dan Saran Umum

Dalam pengoperasian media mudah dimengerti. karena ilmu yang baru didapat tetapi dalam tampilan sangat menarik. Tetapi saat ini pun juga tidak terlalu membosankan.

Yogyakarta,  
Peserta Didik  
V. Pratiwi  
11/11/2020

D. Komentar dan Saran Umum

Webster nya menarik dan mudah dipahami sehingga membuat kami tertarik belajar menggunakan media ini.

Yogyakarta,  
Peserta Didik  
Adhika Man Wibisono  
11/11/2020

Gambar 37. Komentar dan Saran Umum dari Peserta Didik



Berdasarkan gambar pendapat peserta didik diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik senang dan media yang dibuat dapat membantu peserta didik dalam mempelajari materi permainan bola basket. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 34. Menurut peserta didik media belajar web sangat membantu dalam mempelajari basket, web menarik dan mudah dipahami. Aspek yang membuat menarik dengan adanya gambar dan video, selain itu pengguna juga dapat chat serta memberikan komentar.

Berdasarkan dari semua aspek penilaian kualitas media belajar oleh ahli materi, ahli media, guru penjas, dan pendapat peserta didik SMA N 1 Pakem kelas X dapat diambil kesimpulan untuk nilai akhir media belajar. Media belajar web learning permainan bola basket berbasis moodle yang dibuat mendapatkan rata-rata 85,75%. Nilai akhir kualitas media belajar permainan bola basket tergolong sangat baik. Nilai tersebut menunjukkan media belajar yang dibuat dapat digunakan di dalam proses belajar permainan bola basket dengan kualitas media yang baik.

Kesimpulan akhir tingkat keefektifan media belajar permainan bola basket dapat dilihat dari hasil evaluasi media yang menunjukkan bertambahnya nilai dari validator media belajar. Bertambahnya nilai kualitas media belajar yang diuji oleh dosen ahli saat proses validasi tahap pertama dan yang kedua. Proses bertambahnya nilai tersebut menunjukkan bahwa penelitian *research and development (R&D)* terhadap media belajar permainan bola basket telah berhasil.

## 2. Evaluasi Kualitas Media Belajar dan Revisi

Hasil akhir dari validasi oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru penjas, serta berdasarkan uji coba media belajar yang dilakukan sehingga memperoleh evaluasi dan masukan yang menjadi dasar dalam memperbaiki media. Evaluasi dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang dijadikan revisi media yaitu sebagai berikut.

### a. Evaluasi Media Belajar oleh Ahli Materi dan Hasil Revisi

Evaluasi oleh ahli materi mendapatkan beberapa masukan yang menjadi dasar memperbaiki media. Masukan tersebut tertera sebagai berikut.

3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013	✓					- Buat sistematis - Kebersihan materi
4	Kejelasan penjabaran materi		✓				
5	Urutan materi yang dijabarkan	✓					- Belum runtut
6	Contoh dapat membantu memahami materi		✓				Sesuai dengan kompetensi dasar
7	Ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi		✓				Harus benar
8	Kesesuaian latihan dengan indikator		✓				Kurang variasi latihan
9	Kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat		✓				Si gambar/video bila ada
10	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan		✓				Klarifikasi materi

Gambar 38. Evaluasi Media Belajar oleh Ahli Materi

Menurut ahli materi berdasarkan masukan diatas perlu di buat sistematika kedalaman materi. Ahli materi menyarankan untuk materi tidak hanya dari satu sumber, namun dari beberapa sumber. Hal lain yang perlu diperbaiki yaitu urutan materi yang dijabarkan, materi menangkap bola diletakkan kedua, pertama materi mengoper bola. Contoh untuk

menjelaskan materi sesuaikan dengan karakteristik peserta didik, yaitu gambar dan video yang digunakan sebagai contoh dibuat dengan usia peserta didik sehingga dapat menarik perhatian pengguna untuk belajar. Contoh gerakan pada video dibuat lebih bervariasi dan mengkombinasikan beberapa gerakan, serta di contoh disertakan kata kunci atau keterangan bagian-bagian penting dalam gerakan.

Selain evaluasi diatas ahli materi juga mmberikan evaluasi sebagai berikut :

	tujuan pembelajaran				✓		
2	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi			✓			lebih dipadatkan Audio & video
3	Jelas dalam menjabarkan materi				✓		
4	Sesuai contoh dengan materi			✓			
5	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				✓		
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi		✓				gambar & foto yang sesuai
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓			gambar & foto yang sesuai
8	Rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar				✓		
9	Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator				✓		
10	Kejelasan rumusan latihan soal			✓			gambar & foto yang sesuai
11	Tingkat kesulitan latihan			✓			

Gambar 39. Evaluasi Perbaikan Media Belajar oleh Ahli Materi

Berdasarkan gambar diatas evaluasi dari ahli materi yaitu kecakupan materi lebih dipadatkan. Materi pada media ditambah dengan sumber lainnya untuk memperkuat isi materi yang ada. Evaluasi selanjutnya gambar untuk menjelaskan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik, dengan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik akan membuat peserta didik tertarik belajar permainan bola basket. Video untuk menjelaskan materi ditambahkan gerakan variasi dan kombinasi sehingga

pengguna dapat menganalisis gerakan. Evaluasi berikutnya bahasa atau kalimat dalam latihan soal dibuat lebih mudah dipahami dan dimengerti.

Berdasarkan dari masukan diatas, hasil revisi yang dilakukan berdasarkan evaluasi dari ahli materi yaitu sebagai berikut.

#### 1) Sistematika kedalaman materi

Ahli materi memberikan evaluasi sumber yang ada pada materi ditambahkan. Hal tersebut dilakukan untuk menambah dan memperkuat materi yang ada dalam media, sehingga pengguna dapat menganalisis materi yang ada. Tampilan media sebelum diperbaiki dan setelah diperbaiki sebagai berikut:

##### a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Tampilan media sebelum diperbaiki pada bagian isi materi terdapat satu sumber. Hal tersebut membuat materi yang ada tidak bervariasi dan kurang memberikan wawasan kepada pengguna. Oleh sebab itu ahli materi memberikan masukan agar sumber materi ditambahkan.



Gambar 40. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki tentang Sistematika Kedalaman Materi

## b) Tampilan media setelah diperbaiki

Setelah diperbaiki, sumber belajar lebih dari satu dan dapat menambah wawasan pengguna. Sumber materi yang lebih dari satu akan membuat pengguna lebih memahami materi dengan menganalisis materi yang ada.

### Mengoper Bola Setinggi Dada (Chest Pass)



Mengoper bola setinggi dada dengan dua tangan sering digunakan oleh pemain basket untuk operan jarak pendek. Santyarseno (2001: 14) dalam bukunya menyatakan bahwa "Jenis lemparan bola setinggi dada dengan dua tangan 80 persen digunakan dalam bermain bola basket, dibanding dengan lemparan yang lain". Mengoper bola setinggi dada sangat efektif untuk lemparan jarak pendek yang cepat dengan tujuan akurasi yang tinggi. Menurut Oliver (2004), Untuk melakukan rumpok dada, posisi badan 3 meter dari sasaran, letakkan tangan di sisi bola dan tekan lengan sedikit demi sedikit sehingga bola menyentuh dada. Untuk melepaskan bola gulunkan lengan ke arah sasaran. Saat lengan sudah benar-benar tegak, lemparkan bola hingga terlempar dari telapak jari jari. Setelah gerak jari jari menunjuk kesatu sasaran dan ibu jari menunjuk kearah sisi. Gerak jari dan ibu jari akan membuat bola sedikit melintir saat melambung ke arah sasaran.

Panas (2002) didalam bukunya menjelaskan bahwa cara melakukan passing bola setinggi dada (chest pass) yaitu sebagai berikut:

a) Posisi Awal

Mengambil posisi sikap sempurna badan tegak, kedua kaki dibuka selebar pinggul dengan simetris, lutut sedikit ditekuk, badan condong kedepan.

## Gambar 41. Tampilan Media Setelah Diperbaiki tentang Sistematika Kedalaman Materi

## 2) Tampilan gambar dibuat sesuai dengan karakteristik peserta didik

Gambar yang digunakan untuk menjelaskan materi dapat juga menjadi daya tarik untuk pengguna atau peserta didik menggunakan media belajar. Agar pengguna tertarik menggunakan media ahli materi

memberikan masukan untuk mengganti gambar yang digunakan dan pada gambar di beri kata-kata kunci gerakan.

a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Sebelum diperbaiki, gambar pada media terlihat kurang menarik bagi pengguna. Oleh sebab itu ahli materi memberikan evaluasi untuk mengganti gambar dan pada gambar diberi kata-kata kunci gerakan.



Gambar 42. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki tentang Gambar

b) Tampilan media setelah diperbaiki

Ahli materi memberikan masukan untuk gambar dibuat yang menarik dan diberi keterangan atau penjelas gambar agar pengguna dapat lebih memahami maksud dari gambar.

### Mengoper Bola Setinggi Dada (Chest Pass)



Mengoper bola setinggi dada dengan dua tangan sering digunakan oleh pemain basket untuk operan jarak pendek. Saenyarsene (2002: 14) dalam bukunya menyatakan bahwa "Jenis lemparan bola setinggi dada dengan dua tangan 80 persen digunakan dalam bermain bola basket, dibandingkan dengan lemparan yang lain". Mengoper bola setinggi dada sangat efektif untuk lemparan jarak pendek yang cepat dengan tingkat akurasi yang tinggi. Menurut Oliver (2004), Untuk melakukan rumpok dada, posisi badan 3 meter dari sasaran, letakkan tangan di sisi bola dan tekuk lengan sedikit demi sedikit sehingga bola menyentuh dada. Untuk memasukkan bola gulirkan tangan ke arah sasaran. Saat lengan sudah benar-benar tegak, lemparkan bola hingga telapak jari-jari jari. Setelah gerak jari-jari menunjuk kesatu sasaran dan ibu jari menunjuk keatas. Gerak jari dan ibu jari akan membuat bola sedikit melintir saat melambung ke arah sasaran.

Faras (2005) didalam bukunya menyatakan bahwa cara melakukan passing bola setinggi dada (chest pass) yaitu sebagai berikut:

#### a) Posisi Awal

Mengambil posisi sikap sempurna kedua kaki, kedua kaki dibuka selebar dengan bahu, tangan sedikit ditekuk, badan condong kedepan.

### Gambar 43. Tampilan Media Setelah Diperbaiki tentang Gambar

### 3) Susunan materi

Menurut ahli materi untuk susunan materi harus dirubah, karena saat melakukan teknik dasar bola basket gerakan yang pertama dilakukan yaitu mengoper.

#### a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Susunan materi sebelum diperbaiki yaitu materi yang pertama teknik dasar menangkap bola, kedua teknik dasar mengoper bola. Ahli materi memberikan masukan untuk susunan materi dirubah susunannya.



Gambar 44. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki tentang Susunan Materi

b) Tampilan media setelah diperbaiki

Sebelum diperbaiki, susunan materi yang pertama teknik dasar menangkap bola, kedua teknik dasar mengoper bola. Teknik permainan bola basket yang pertama dipelajari menurut masukan ahli materi yaitu teknik dasar mengoper bola, sedangkan teknik dasar menangkap bola kedua.



Gambar 45. Tampilan Media Setelah Diperbaiki tentang Susunan Materi



4) Video ditambah dengan variasi dan kombinasi gerakan

Materi permainan bola basket tingkat SMA/SMK/MA tidak hanya gerakan dasar, namun merupakan variasi dan kombinasi dari beberapa gerakan. Oleh sebab itu, ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan variasi dan kombinasi pada video. Hal tersebut bertujuan agar pengguna mampu menganalisis gerakan.

a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Materi permainan bola basket ditingkat SMA/SMK/MA tidak lagi membahas teknik dasar, namun mulai membahas variasi dan kombinasi gerakan. Oleh sebab itu, ahli materi memberikan masukan untuk menambahkan variasi dan kombinasi gerakan. Selain itu, keterangan dalam video dipersingkat dibuat kata kunci.



Gambar 46. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki tentang Contoh dalam Video

b) Tampilan media setelah diperbaiki

Setelah mendapatkan masukan dari ahli materi, selanjutnya variasi dan kombinasi gerakan ditambahkan didalam video. Variasi dan kombinasi gerakan ditambahkan agar pengguna dapat lebih memahami materi permainan bola basket. Selain itu, keterangan untuk menjelaskan materi dibuat lebih singkat agar pengguna tidak merasa bosan saat melihat video.



Gambar 47. Tampilan Media Setelah Diperbaiki tentang Contoh dalam Video

**b. Evaluasi Media Belajar oleh Ahli Media dan Hasil Revisi**

Evaluasi media selain dari ahli materi, namun juga dari ahli media. Seperti evaluasi dari ahli materi yang menghasilkan beberapa masukan, ahli media juga memberikan evaluasi sebagai dasar membenahi media. Evaluasi dan masukan tersebut seperti dibawah ini.

Evaluasi dan masukan diatas menunjukkan bahwa terdapat teks yang berulang sehingga membuat pengguna merasa kesulitan saat menggunakan media. Oleh sebab itu, ahli media memberikan masukan untuk menghilangkan teks yang berulang. Masukan berikutnya yaitu navigasi media lebih dipermudah untuk penggunaannya, karena disaat pengguna sudah masuk ke materi untuk kembali ke menu utama tidak bisa secara langsung. Petunjuk penggunaan dan profil diletakkan di tepi atau dihilangkan dari media. Profil dihilangkan karena tidak bersangkutan dengan materi belajar. Petunjuk penggunaan dihilangkan apabila navigasi dibuat lebih mudah dipahami. Halaman utama bagian tengah lebih diperlebar, hilangkan hal yang tidak bersangkutan dengan materi belajar. Selain itu, konsistensi gambar yang digunakan sebagai penjelas materi, dan pada video ditambahkan pengantar serta diberi kesimpulan.

Berdasarkan dari evaluasi dan masukan diatas, hasil revisi oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut.

#### 1) Petunjuk penggunaan media

Menurut ahli media petunjuk penggunaan lebih baik diletakkan ditepi halaman utama atau dihilangkan jika navigasi dalam media dibuat lebih mudah dipahami.

##### a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Petunjuk penggunaan yang berada dibagian tengah halaman utama oleh ahli media disarankan untuk dipindahkan ditepi atau

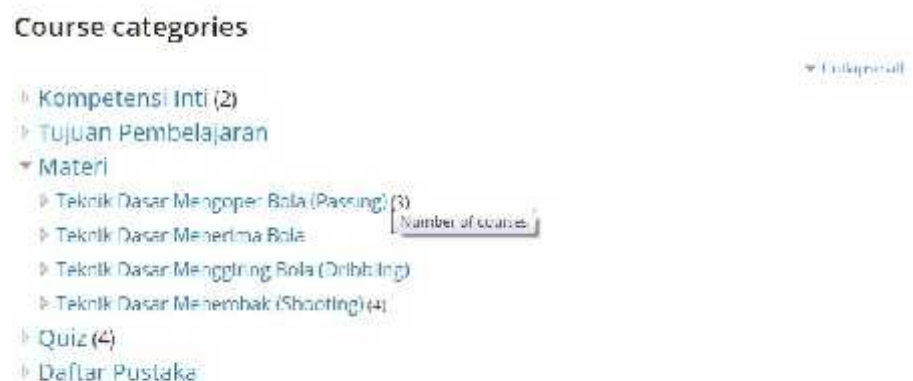
diletakkan di menu utama. Hal tersebut dikarenakan petunjuk penggunaan tidak bersangkutan dengan materi belajar.



Gambar 48. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki tentang Petunjuk Penggunaan

b) Tampilan media setelah diperbaiki

Ahli media memberikan masukan petunjuk penggunaan dan profil dihilangkan dari halaman utama bagian tengah, karena tidak bersangkutan dengan materi belajar.



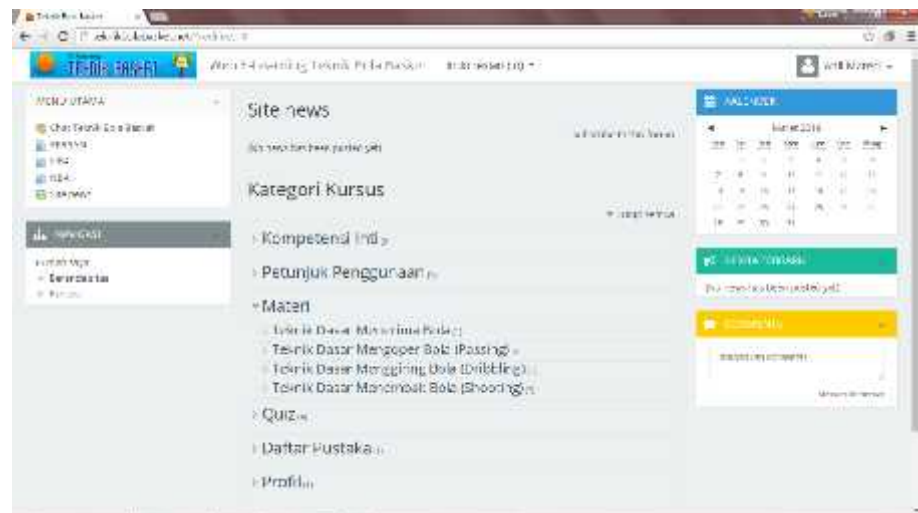
Gambar 49. Tampilan Media Setelah Diperbaiki tentang Petunjuk Penggunaan

## 2) Halaman utama

Halaman utama menjadi penentu pengguna akan tertarik menggunakan media atau tidak. Ahli media memberikan masukan untuk menghilangkan hal yang tidak bersangkutan dengan materi dan menghilangkan teks yang berulang. Chat, link web diletakkan pada menu utama agar tidak terlalu mengganggu pengguna dalam menggunakan media.

### a) Tampilan media sebelum diperbaiki

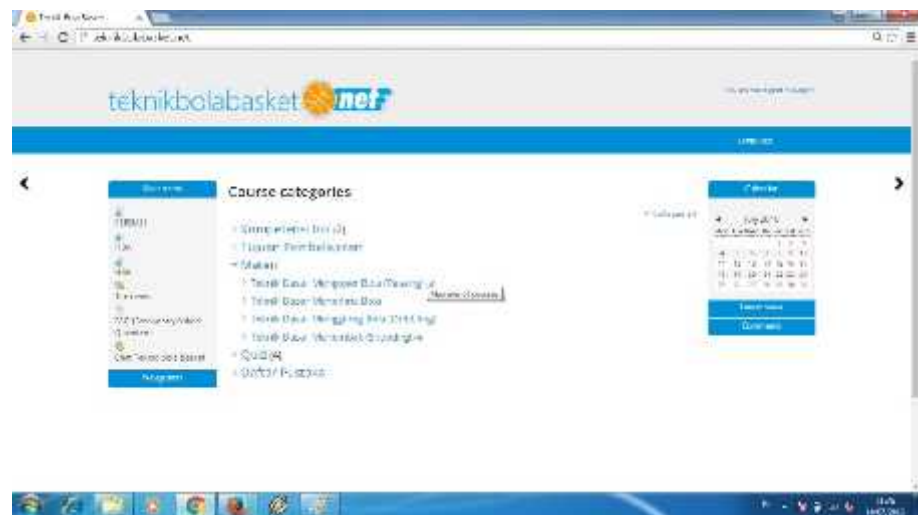
Teks yang berulang di halaman utama pada media belajar akan membuat pengguna merasa bingung dan kesulitan menggunakan media. Hal yang tidak bersangkutan dengan materi seperti “*site news*” lebih baik untuk dihilangkan. Chat diletakkan diakhir menu utama, serta link web yang bersangkutan dengan basket diletakkan di menu utama.



Gambar 50. Tampilan Media Sebelum Diperbaiki tentang Halaman Utama

b) Tampilan media setelah diperbaiki

Ahli media memberikan masukan untuk menghilangkan hal-hal yang tidak bersangkutan dengan materi di halaman utama. Chat, link web diletakkan di menu utama.



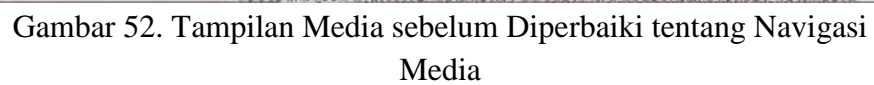
Gambar 51. Tampilan Media Setelah Diperbaiki Tentang Halaman Utama

3) Navigasi media

Masukan dari ahli media yaitu navigasi dibuat lebih mudah untuk dipahami, tata letak menu disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Sehingga pengguna akan mudah menggunakan media tidak merasa kesulitan.

a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Ahli media memberikan masukan untuk memberikan menu yang mempermudah pengguna kembali ke materi yang lainnya saat sudah masuk ke salah satu materi. Chat, link dan yang bersangkutan dengan bola basket diletakkan di menu utama.



Tata letak menu diperbaiki sehingga membuat pengguna lebih mudah menggunakan media. Menu utama berisi dengan hal yang bersangkutan dengan bola basket, serta ditambahkan menu untuk kembali ke materi yang diikuti saat masuk ke salah satu materi.



#### 4) Konsistensi penggunaan gambar

Gambar dalam media belajar digunakan sebagai penjelas materi. Gambar yang digunakan harus konsisten sehingga tidak membuat pengguna merasa kesulitan memahami gambar.

##### a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Tampilan media sebelum diperbaiki menggunakan gambar yang tidak ada kata penjelas atau kata kunci gerakan pada gambar. Kata penjelas digunakan untuk mempermudah pengguna memahami gambar. Konsistensi penggunaan gambar bertujuan agar pengguna tidak merasa kesulitan saat menggunakan media.



Gambar 54. Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Konsistensi Penggunaan Gambar

##### b) Tampilan media setelah diperbaiki

Tampilan gambar setelah diperbaiki sudah dilengkapi dengan kata penjelas dan penggunaan gambar konsisten. Kata penjelas pada



gambar bertujuan untuk mempermudah pengguna memahami gambar yang ada.



Teknik dasar menembak bola dapat dilatihkan agar pemain menembak bola dengan baik dalam berbagai kondisi. Sebelum menguasai teknik dasar

Gambar 55. Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Konsistensi Penggunaan Gambar

##### 5) Pengantar dan kesimpulan dalam video

Kalimat pengantar digunakan untuk mengarahkan pengguna saat akan melihat video. Kesimpulan yang diberikan setelah melihat video akan membuat pengguna lebih memahami materi yang telah dipelajari.

###### a) Tampilan media sebelum diperbaiki

Ahli media memberikan masukan untuk diberikan kalimat pengantar sebelum masuk ke video. Kata pengantar digunakan agar pengguna media tidak merasa kesulitan menggunakan media. Selain kata pengantar diakhir video ditambahkan kesimpulan dari materi yang telah dijabarkan. Kesimpulan akan membuat pengguna mengetahui apa yang telah dipelajari di dalam media.

(7) Apabila bola tidak sampai pada sasaran tembakan, tekuk lutut lebih rendah agar memperoleh momentum yang lebih besar.

Video:



Gambar 56. Tampilan Media sebelum Diperbaiki tentang Pengantar dan Kesimpulan dalam Video

#### b) Tampilan media setelah diperbaiki

Kalimat pengantar dan kesimpulan ditambahkan untuk mempermudah pengguna memahami materi yang ada, sehingga pengguna tidak merasa kesulitan.

Untuk lebih jelas dalam pemahaman teknik menerima dapat dilihat pada video dibawah ini



Kesimpulan yang dapat diambil dari penjabaran diatas sebagai berikut

- 1) Kaki tetap melangkah
- 2) Ketus dengan diarahkan kearah datangnya bola
- 3) Bola dipegang kedua tangan sedikit tertangkap
- 4) Kaki ditarik kebelakang
- 5) Badan badan dibuka belakng

Gambar 57. Tampilan Media setelah Diperbaiki tentang Pengantar dan Kesimpulan dalam Video

### **3. Tampilan Akhir Media Belajar**

Revisi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menghasilkan media belajar *e-learning* permainan bola basket berbasis moodle dengan kualitas baik dan dapat digunakan dalam belajar penjas khususnya materi permainan bola basket. Hasil tampilan akhir media belajar dapat dilihat pada lampiran. Media belajar web materi permainan bola basket berbasis moodle terhadap peserta didik SMA tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan dan kelebihan media belajar tersebut sebagai berikut.

#### **a. Kekurangan Media Belajar Berbasis Web**

Kekurangan media belajar diantaranya sebagai berikut.

- 1) Media belajar tersebut berbasis internet, sehingga ketika menggunakan harus tersambung dengan internet.
- 2) Kecepatan internet juga berpengaruh pada media belajar, apabila kecepatan internetnya kurang baik media dan video yang ada di media tidak akan berjalan dengan baik.

#### **b. Kelebihan Media Belajar Berbasis Web**

Kelebihan media belajar berbasis web diantaranya sebagai berikut.

- 1) Media belajar tersebut berbasis internet sehingga dapat diakses dimana saja, tanpa terbatas ruang dan waktu.
- 2) Media belajar tersebut juga dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri di sekolah maupun di rumah.
- 3) Media belajar disertai dengan contoh video yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dari validasi kualitas media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, penilaian guru penjas, serta pendapat peserta didik menunjukkan bahwa media belajar yang dibuat tergolong sangat baik. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa media belajar internet berupa *web (e-learning)* permainan bola basket berbasis moodle untuk SMA/MA/SMK kelas X telah tervalidasi dan dapat digunakan sebagai media belajar.

Media belajar telah tervalidasi dan dapat digunakan sebagai media belajar dibuktikan dengan penilaian sebagai berikut 1) Nilai kualitas oleh ahli materi memperoleh 86% yang tergolong sangat baik. Sedangkan nilai kualitas media oleh ahli media mendapatkan persentase 90% yang tergolong sangat baik, 2) Penilaian kualitas media oleh guru Penjas memperoleh persentase 80% yang tergolong baik. Setelah media belajar diujicobakan pendapat peserta didik terhadap media berdasarkan hasil angket mendapatkan persentase 87% yang tergolong sangat baik, dan 3) penilaian kualitas media belajar oleh ahli materi, ahli media, guru Penjas, serta hasil angket pendapat siswa, mendapatkan rata-rata persentase dari semua penilaian yaitu 85,75% yang tergolong sangat baik.

### **B. Implikasi**

Media belajar berbasis web menggunakan moodle yang dibuat dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Media belajar termasuk produk baru, terutama untuk materi permainan

bola basket di tingkat SMA. Media belajar tersebut membuat pembelajaran Penjas materi permainan bola basket lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Sehingga media tersebut dapat meningkatkan perhatian peserta didik dalam mempelajari materi permainan bola basket. Konsep media yang dibuat membuat peserta didik dapat belajar sendiri atau belajar dengan mandiri. Media belajar tersebut dapat digunakan didalam kelas, dengan guru menampilkan menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*). Media juga dapat digunakan secara mandiri, setiap siswa menggunakan laptop, komputer, serta dapat juga menggunakan smartphone di rumah maupun dimana saja.

### **C. Saran**

Berdasarkan dari pembuatan media belajar, saran dan masukan sebagai berikut.

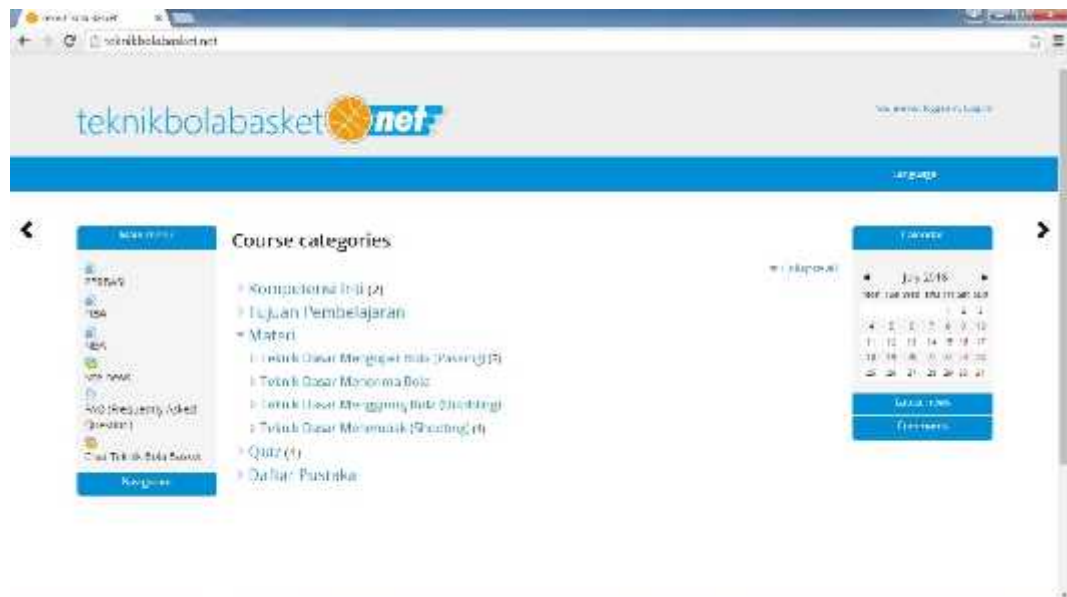
1. Sebaiknya peneliti berikutnya membuat contoh gambar yang lebih menarik dan mempermudah pemahaman pembaca.
2. Pembaca ataupun peneliti berikutnya dapat membuat media berbasis moodle dengan materi yang lebih banyak tidak hanya permainan bola basket.
3. Pembaca ataupun peneliti yang lain diharapkan dapat membuat media belajar berbasis *web* menggunakan moodle untuk materi penjas lainnya yang lebih baik, kreatif, inovatif serta dapat lebih menarik perhatian siswa.
4. Pembaca ataupun peneliti yang lain diharapkan mampu mengembangkan media belajar *web (e-learning)* yang mudah digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

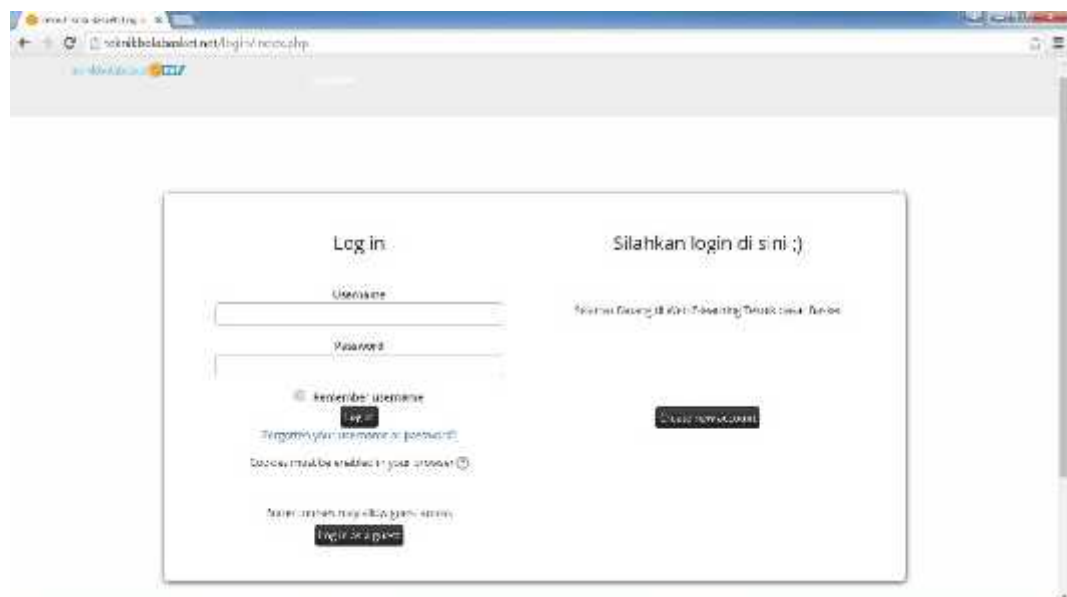
- Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Diktat Kuliah*. Yogyakarta: FIK UNY
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia
- Amber, Vic. 2011. *Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya
- Arsyad, Azhar. 1996. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmawan, Deni. 2011. *Inovasi Pendidikan (Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media
- Dedy Sumiyarsono. (2002). *Keterampilan Bola Basket. Diktat Kulliah*. Yogyakarta: FIK UNY
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, E. & H, Zhuang. 2005. *E-Learning Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Falqianas, Jihad Akbar. 2015. *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle untuk Siswa Kelas XII Teknik Kendaraan Ringan di SMK Piri 1 Yogyakarta*. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Faruq, Muhammad Muhyi. 2009. *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket*. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hamalik, Oemar. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni
- \_\_\_\_\_. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Mustafa, Zainal EQ. 2009. *Mengurai Variabel hingga Instrumen*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nasution. 2012. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Oliver, Jon. 2004. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Jakarta: Pakar Raya
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Sanjaya, Dangu Bagus. 2012. *Pengembangan Modul Penggunaan Mastercam sebagai Media Simulator pada Mata Pelajaran Memprogram Mesin NC/CNC di SMK Negeri 2 Klaten*. Skripsi S1. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Surjono, Herman Dwi. 2011. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press
- Stöcker, Gerhard dkk. 1984. *Bola Basket dari Permainan sampai Pertandingan*. Jakarta: PT Gramedia
- Thobroni, Muhammad, Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Tim Penyusun. 2014. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

## LAMPIRAN 1



Gambar 58. Tampilan Media sebelum *Log In*



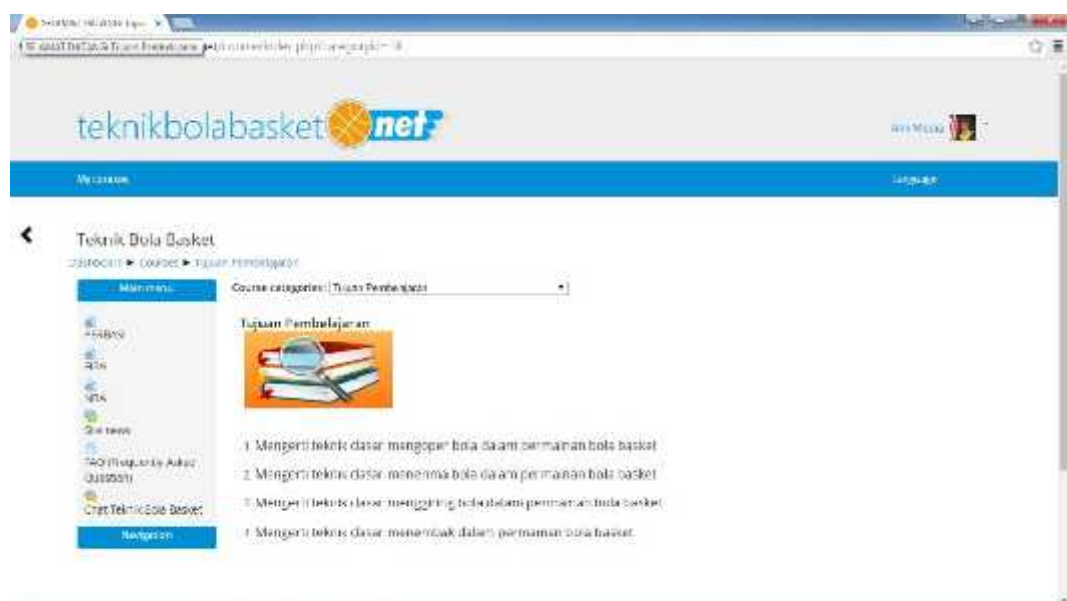
Gambar 59. Tampilan Layar untuk *Log In*



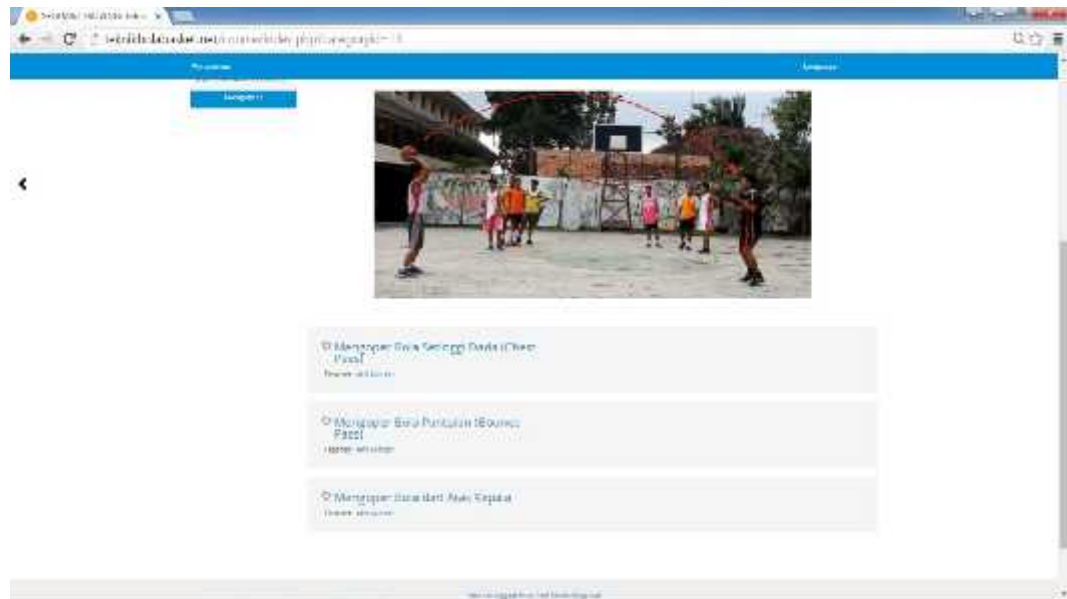




Gambar 62. Tampilan Halaman Kompetensi Dasar dan Indikator



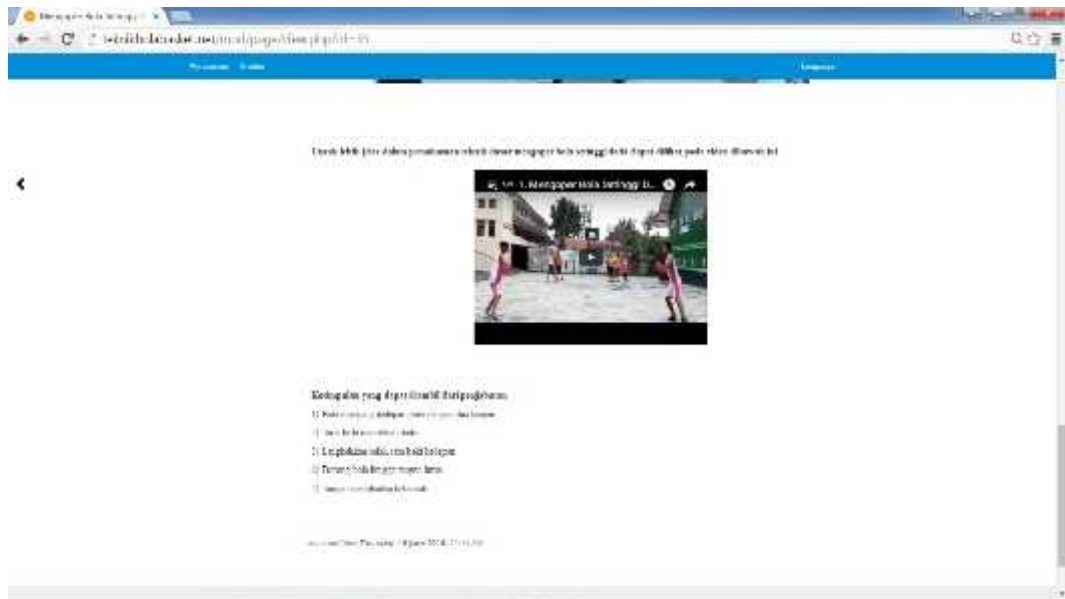
Gambar 63. Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran



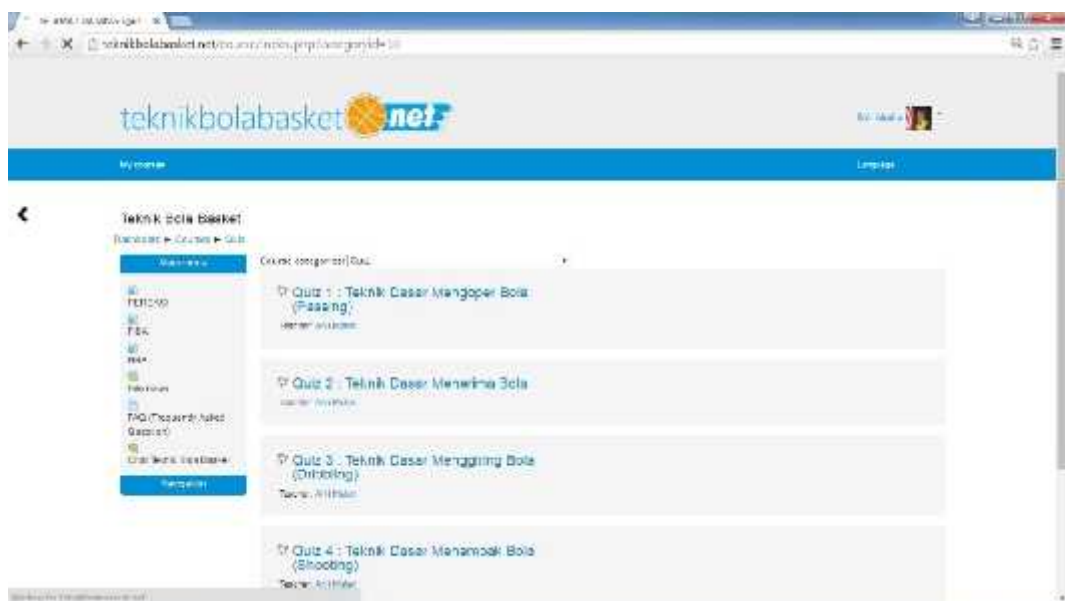
Gambar 64. Tampilan Halaman Daftar Materi



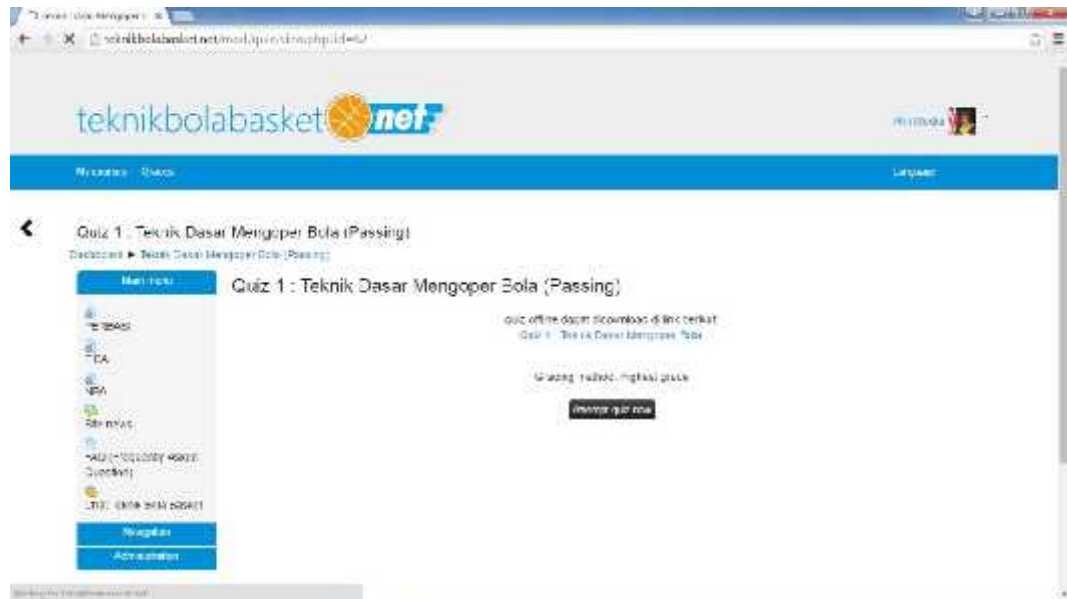
Gambar 65. Tampilan Halaman Materi



Gambar 66. Tampilan Halaman Video dan Kesimpulan



Gambar 67. Tampilan Halaman Daftar *Quiz*



Gambar 68. Tampilan Halaman Pilihan Mengerjakan *Quiz*



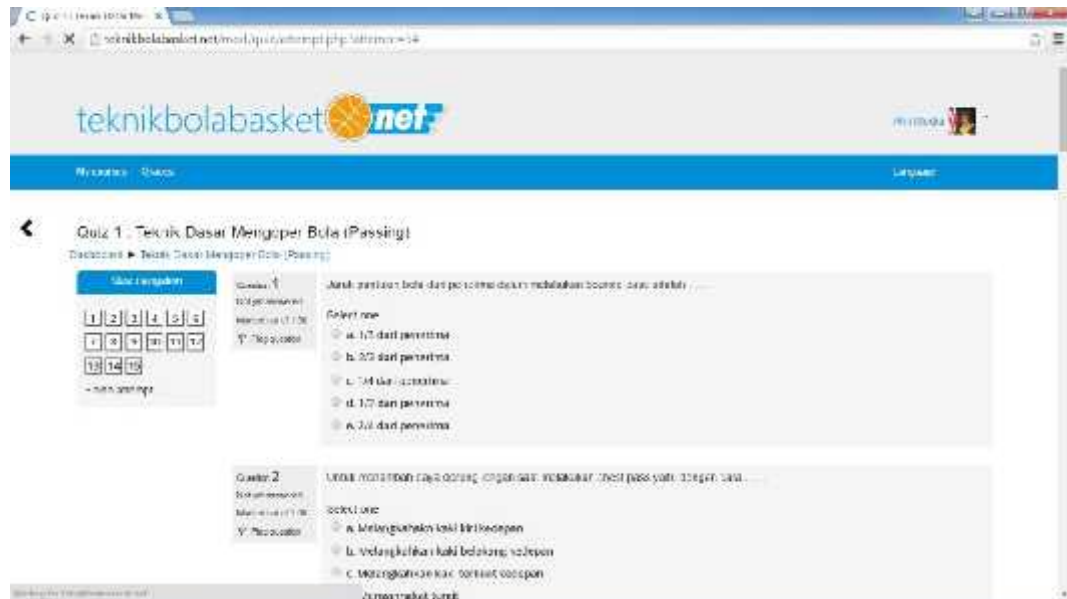
Gambar 69. Tampilan Halaman Depan *Quiz Off Line*



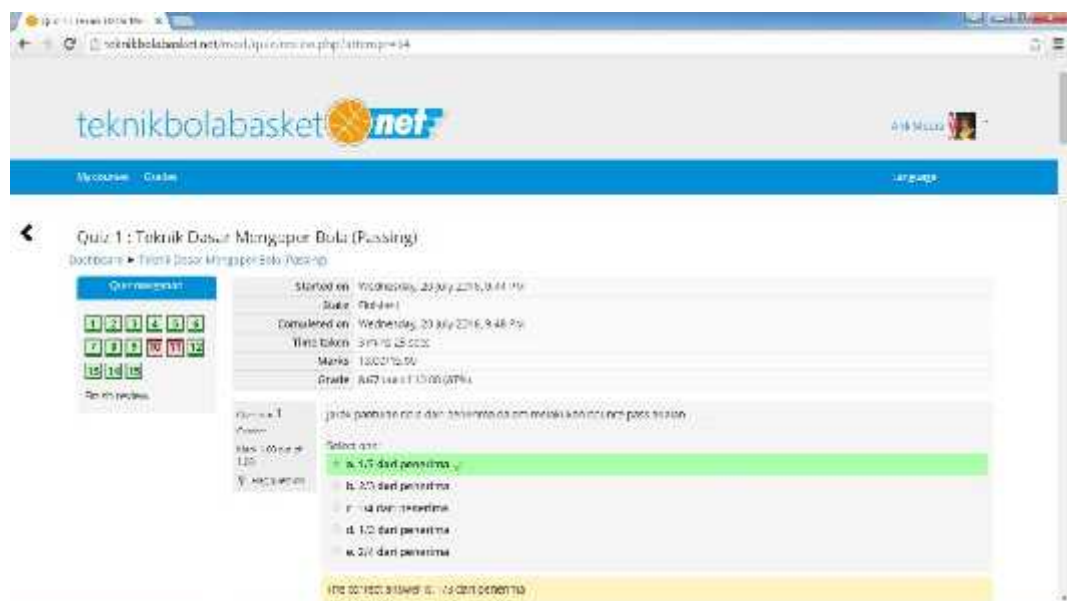
Gambar 70. Tampilan Halaman Soal dalam *Quiz*



Gambar 71. Tampilan Halaman Hasil Mengerjakan Soal *Off Line*

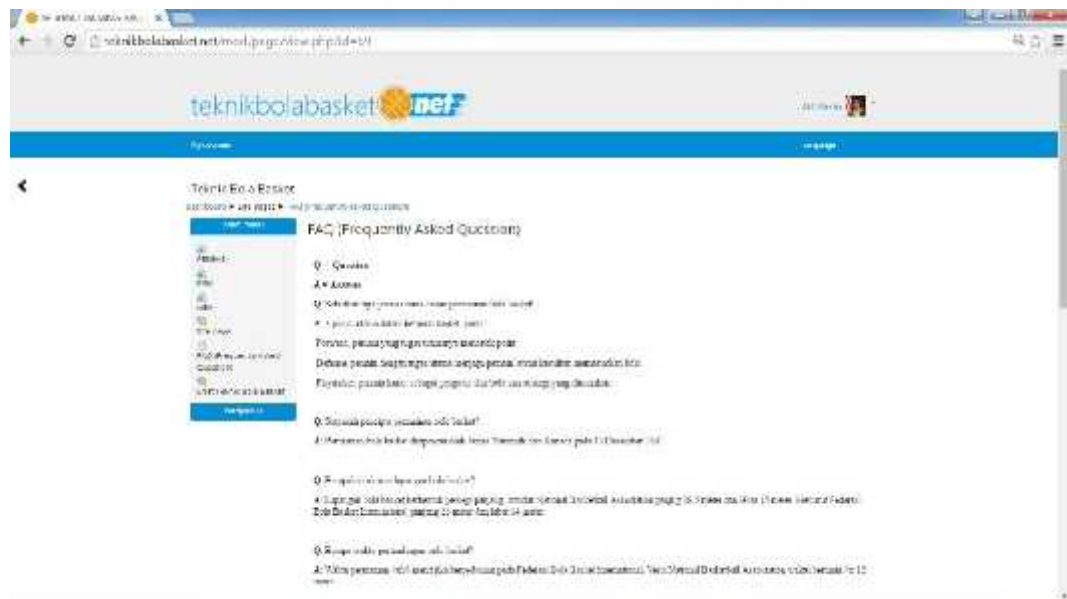


Gambar 72. Tampilan Halaman *Quiz On Line*

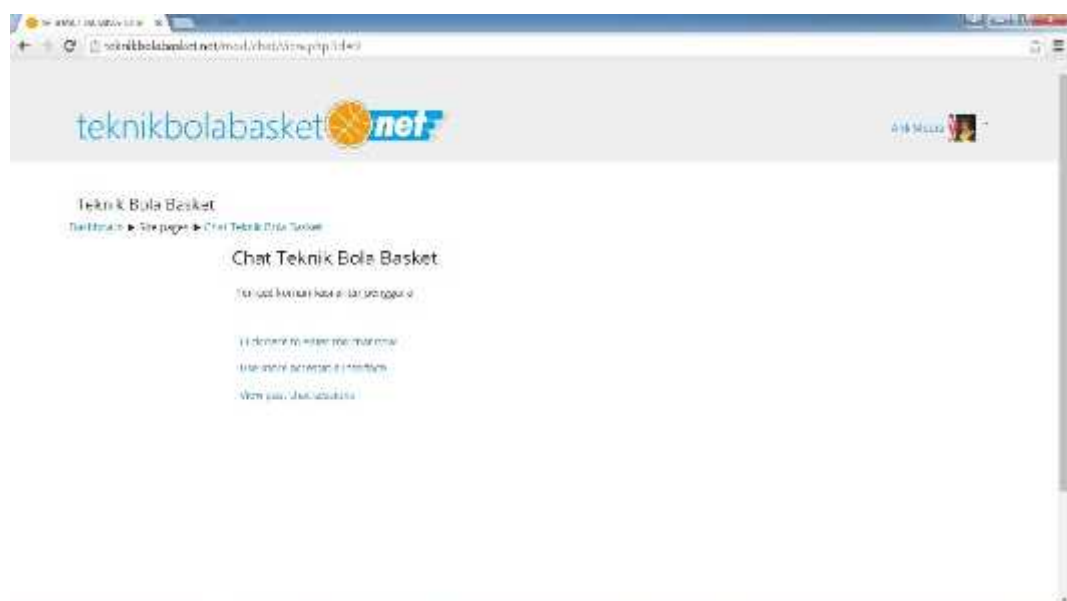


Gambar 73. Tampilan Halaman Hasil Mengerjakan *Quiz On Line*





Gambar 74. Tampilan Halaman *Frequently Asked Question*



Gambar 75. Tampilan Halaman Utama *Chat*





**LAMPIRAN 2**  
**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR**

Satuan Pendidikan : SMA Guru Mapel. : Drs. AGUS SANTOSA

Kelas : X Tahun Ajaran : 2015/2016

**KELAS: X**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	<p>1.1 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai.</p> <p>1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta.</p>
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	<p>2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.</p> <p>2.2 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran.</p> <p>2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.4 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.</p> <p>2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dari suatu permainan.</p> <p>2.8 Memiliki perilaku hidup sehat dalam memilih makanan dan minuman, penyalahgunaan obat – obatan, dan kebersihan alat reproduksi.</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>3. Memahami ,menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p>	<p>3.1 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3.2 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola kecil untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3.3 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan salah satu nomor atletik (jalan cepat, lari, lompat dan lempar) untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3.4 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan olahraga beladiri untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3.5 Menganalisis konsep latihan, pengukuran, dan hasil pengembangan komponen kebugaran jasmani.</p> <p>3.6 Menganalisis dua jenis rangkaian keterampilan senam lantai untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3.7 Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan rangkaian aktivitas gerak ritmik untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3.8 Menganalisis keterampilan tiga gaya renang yang berbeda, dan mengidentifikasi teknik dan peralatan yang digunakan untuk tindakan penyelamatan di air.</p> <p>3.9 Menganalisis berbagai jenis makanan dan minuman yang bermanfaat terhadap kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan tubuh.</p> <p>3.10 Menganalisis peran aktivitas fisik dalam</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	<p>pengecahan penyakit dan pengurangan biaya perawatan kesehatan.</p> <p>3.11 Mengidentifikasi jenis-jenis dan menganalisis bahaya penggunaan NARKOBA dan psikotropika terhadap diri sendiri, keluarga dan masyarakat luas.</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</p>	<p>4.1 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.3 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan salah satu nomor atletik (jalan cepat, lari, lompat dan lempar) dengan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.4 mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan olahraga beladiri dengan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.5 mempraktikkan latihan, pengukuran, dan analisis hasil latihan pengembangan komponen kebugaran jasmani.</p> <p>4.6 mempraktikkan dua jenis rangkaian keterampilan senam lantai dengan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.7 mempraktikkan variasi dan kombinasi rangkaian aktivitas gerak ritmik dengan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>4.8 mempraktikkan keterampilan tiga gaya renang yang berbeda dengan koordinasi yang baik, dan teknik penyelamatan kecelakaan di air dengan menggunakan peralatan yang ada (tali, pelampung, galah, skoci, dan lain sebagainya).</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	<p>4.9 Menyajikan hasil analisis berbagai jenis makanan dan minuman yang bermanfaat terhadap kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan tubuh.</p> <p>4.10 Menyajikan hasil analisis peran aktivitas fisik dalam pencegahan penyakit dan pengurangan biaya perawatan kesehatan.</p> <p>4.11 Menyajikan hasil identifikasi dan analisis bahaya penggunaan NARKOBA dan psikotropika terhadap dirinya, keluarga, dan masyarakat luas.</p>

## VIII. PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Satuan Pendidikan : SMA/MA

Kelas : X (sepuluh) Kompetensi

Inti :

- 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.3 Menghargai tubuh dengan seluruh perangkat gerak dan kemampuannya		Pembelajaran pada KD KI 1 dan KI 2 terintegrasi dalam pembelajaran pada KI 3 dan KI4 melalui <i>indirect teaching</i>	Penilaian hasil belajar dilakukan melalui observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, dan jurnal (catatan pendidik).		

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai. 1.4 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina, sebagai wujud syukur kepada sang Pencipta.					
2.9 Berperilaku sportif dalam bermain. 2.10 Bertanggung jawab terhadap keselamatan dan kemajuan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar, serta dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran. 2.11 Menghargai					

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.12 Menunjukkan kemauan bekerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.13 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam penggunaan peralatan dan kesempatan.</p> <p>2.14 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.15 Menerima kekalahan dan kemenangan dari suatu permainan.</p>					



Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2. Menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik.</p> <p>3. mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik.</p>	Permainan bola besar menggunakan permainan sepakbola*)	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Mengamati gerak menendang bola yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru</li> <li>) Mengamati gerak variasi dan kombinasi keterampilan dasar menghentikan bolayang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru</li> <li>) Mengamati gerak variasi dan kombinasi keterampilan dasar menggiring bolayang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru</li> </ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan jalannya bola bila titik perkenaan kaki dengan bola dirobah (bawah bola, titik tengah bola, titik atas</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Observasi tentang perilaku selama mengikuti kegiatan pembelajaran bermain sepakbola (jujur, disiplin, kerjasama, dll)</li> </ul> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Tes tertulis/lisan tentang Prinsip dan konsep keterampilan gerakdasar permainan sepak bola</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Unjuk kerja tentang gerakan menendang, menghentikan dan menggiring bola.</li> </ul>	15 JP	<p>a. Bola sepak</p> <p>b. Lapangan sepakbola</p> <p>c. Tiang gawang</p> <p>d. Tiang pancang</p> <p>e. Peluit</p> <p>f. TV</p> <p>g. Video</p> <p>h. Lcd</p> <p>i. Sumber: Buku Penjasorkes SMA Kelas X</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		bola). ) Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan jarak kaki tumpu dengan bola mempengaruhi jalannya bola. ) Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan jarak ayunan kaki mempengaruhi jalannya bola. ) Mengajukan pertanyaan berkaitan dengan jalannya bola bila merubah posisi togok saat menendang. Mengumpulkan Informasi ) Melakukan berbagai gerak menendang bola ) Melakukan berbagai gerak variasi dan kombinasi keterampilan dasar menghentikan bola ) Melakukan berbagai gerak variasi dan kombinasi keterampilan dasar menggiring bola Menalar/Mengasosiasi ) Menemukan hubungan			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>keterampilan gerak dengan jalannya bola, jarak tempuh, dan akurasi</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>) Memperagakan permainan sepakbola menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi teknik menendang, menahan, menggiring, dan menembak bola ke gawang serta menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.</p>			
	Permainan bola besar menggunakan permainan bolavoli *)	<p>Mengamati</p> <p>) Mengamati gerak <i>passing</i> dalam permainan bola voli yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru.</p> <p>) Mengamati gerak keterampilan dasar servis</p>	<p>Sikap:</p> <p>) Observasi tentang perilaku selama mengikuti kegiatan pembelajaran bermain bolavoli (jujur, disiplin, kerjasama, dll)</p> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tes tertulis/lisan</li> </ul>		<p>) Bola voli</p> <p>) Lapangan bolavoli</p> <p>) Net/jarring</p> <p>) Peluit Bola voli</p> <p>) Lapangan bolavoli</p> <p>) Net/jarring</p> <p>) Peluit</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>dalam permainan bola voli yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru.</p> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan jalannya jika melakukan passing bawah bolavoli kaki tidak mengeper</li> <li>) Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan kemiringan tubuh mempengaruhi jalannya bola saat melakukan servis bawah</li> <li>) Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan kenapa bola selalu diusahakan berada ditengah badan saat melakukan passing bawah.</li> </ul> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Melakukan berbagai gerak variasi dan kombinasi <i>passing</i> dalam permainan</li> </ul>	<p>tentang prinsip dan konsep keterampilan gerak dasar permainan bolavoli</p> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Unjuk kerja tentang gerakan <i>passing</i> dan servis</li> </ul>		<p>) Sumber: Buku Penjasorkes SMA Kelas X</p>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bola voli.</p> <p>) Melakukan berbagai gerak variasi dan kombinasi servis dalam permainan bola voli.</p> <p>Menalar/Mengasosiasi</p> <p>) Menemukan hubungan perkenaan bola pada tangan dengan jalannya/pergerakan bola saat melakukan passing</p> <p>) Menemukan hubungan posisi togok dengan jalannya/pergerakan bola</p> <p>) Menemukan dan menetapkan pola yang sesuai untuk kebutuhan individual peserta didik dalam variasi dan kombinasi teknik permainan bola voli.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>) Memperagakan permainan bola voli menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola voli (passing bawah, passing</p>			

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		atas, servis, dan smash) serta menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.			
	Permainan bola besar menggunakan permainan bolabasket	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Mengamati gerak <i>passing</i> dan menangkap bola pada permainan bolabasket yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru.</li> <li>) Mengamati gerak menggiring bola pada permainan bolabasket yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru.</li> <li>) Mengamati variasi keterampilan dasar <i>shooting</i> (menembak) pada permainan bolabasket yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru.</li> </ul>	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Observasi tentang perilaku selama mengikuti kegiatan pembelajaran bermain bolabasket (jujur, disiplin, kerjasama, dll)</li> </ul> <p>Pengetahuan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Tes tertulis/lisan tentang prinsip dan konsep keterampilan gerak dasar permainan bolabasket</li> </ul> <p>Keterampilan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Unjuk kerja tentang gerakan mengoper (<i>passing</i>), menangkap, menggiring (<i>dribbling</i>), menembak (<i>shooting</i>) dan <i>Lay up shoot</i></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>) Bola basket</li> <li>) Lapangan bola basket</li> <li>) Ring/basket</li> <li>) Peluit</li> <li>) Sumber: Buku Penjasorkes SMA Kelas X</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>) Mengamati <i>Lay up shoot</i> pada permainan bolabasket yang diperagakan peserta didik lain yang dianggap mampu atau contoh dari guru.</p> <p>Menanya</p> <p>) Peserta didik secara bergantian saling bertanya tentang gerakan variasi dan kombinasi teknik dasar bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket).</p> <p>) Peserta didik saling bertanya tentang manfaat permainan bola basket terhadap kesehatan</p> <p>) Peserta didik saling bertanya tentang otot-otot yang dominan yang dipergunakan dalam permainan bola basket</p> <p>) Peserta didik saling bertanya tentang</p>			

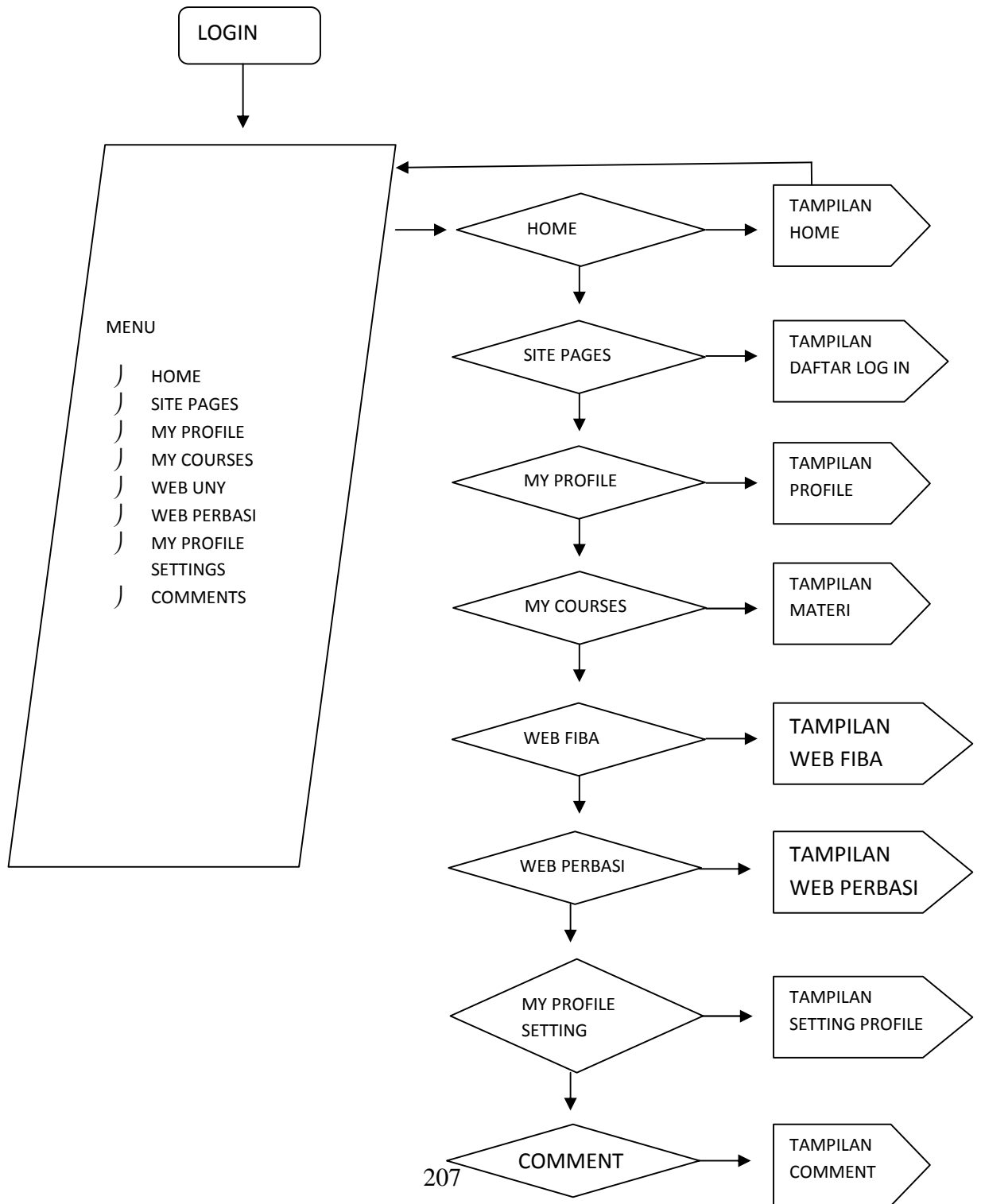
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>bentuk/jenis latihan untuk meningkatkan keterampilan variasi dan kombinasi permainan bola basket</p> <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Melakukan variasi dan kombinasi gerak <i>passing</i> dan menangkap bola pada permainan bolabasket.</li> <li>) Melakukan variasi gerak menggiring bola pada permainan bolabasket.</li> <li>) Melakukan variasi gerak <i>shooting</i> (menembak) pada permainanbolabasket.</li> <li>) Melakukan gerak <i>Lay-up shoot</i>pada permainan bolabasket .</li> </ul> <p>Menalar/mengasosias</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>) Menemukan dan menetapkan pola yang sesuai untuk kebutuhan individual peserta didik dalam (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke</li> </ul>			



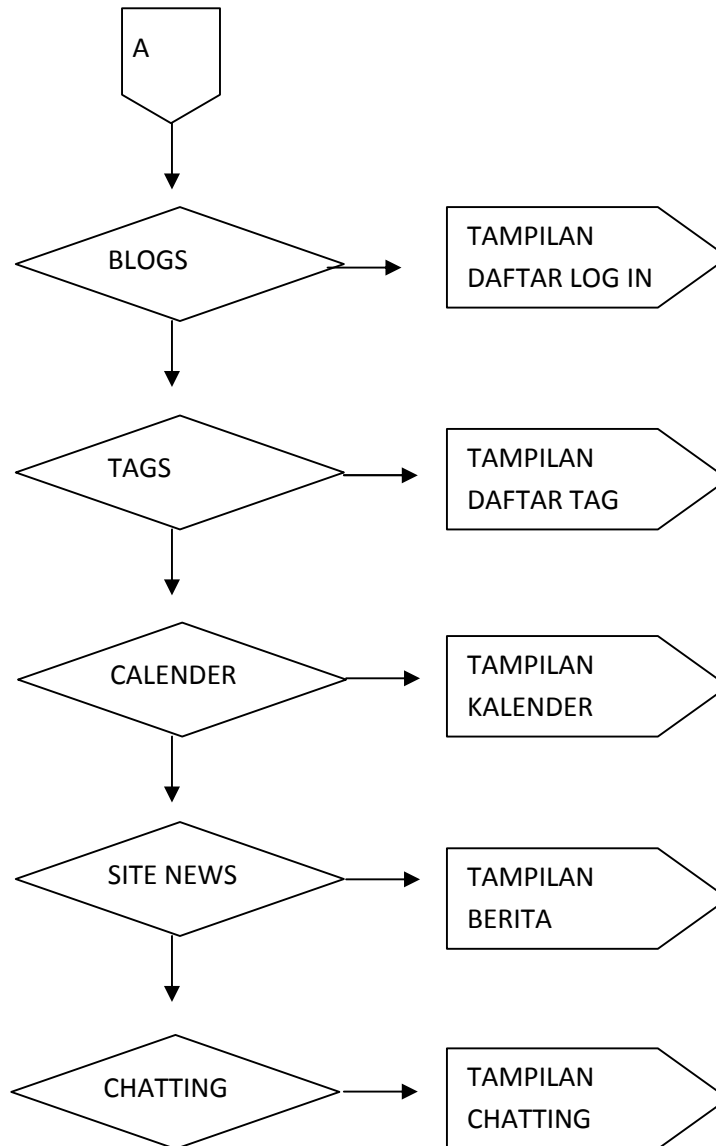
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>ring basket.</p> <p>Mengomunikasikan</p> <p>) Melakukan permainan bola basket dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi teknik permainan bola basket (melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola ke ring basket) yang telah dipelajari serta menunjukkan perilaku kerjasama, bertanggung jawab, menghargai perbedaan, disiplin, dan toleransi selama bermain.</p>			

### LAMPIRAN 3

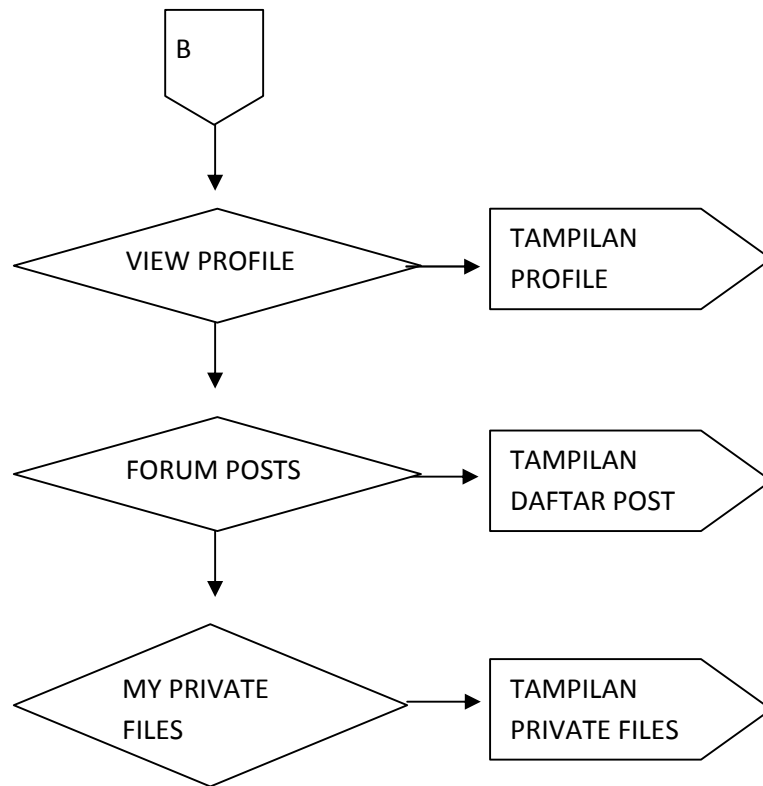
#### FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET



## OFF PAGE CONECTOR SITE PAGES



## OFF PAGE CONECTOR MY PROFILE



## LAMPIRAN 4

Hal : Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgment*

Lampiran :

Kepada

Yth. Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd

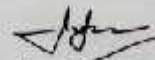
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X", maka dengan ini saya memohon kepada Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap materi yang termuat dalam media pembelajaran yang saya buat sebagai *Expert Judgment*. Penilaian dari Ibu sangat membantu terhadap kualitas dan tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

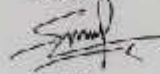
Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Saryono, M.Or

Yogyakarta, Desember 2015

Peneliti



Sarjuni

Hal : Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgment*

Lampiran :

Kepada

Yth. Bapak Caly Satriawan, Ph.D

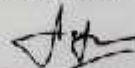
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X", maka dengan ini saya memohon kepada Bapak untuk berkenan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang saya buat sebagai *Expert Judgment*. Penilaian dari Bapak sangat membantu terhadap kualitas dan tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Saryono, M.Or

Yogyakarta, Desember 2015  
Peneliti



Sarjuni

**Lembar Validasi Pembuatan Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Ahli Materi**

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Basket

Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Pembuat : Sarjuni

Ahli Media : Tri Ani Hastuti, M.Pd

Tanggal : 22 Maret 2016

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian/pendapat Ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Penilaian, pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu sebagai ahli materi, tentang kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dalam proses pembuatan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi pembelajaran, aspek isi materi, kebenaran materi pembelajaran dan isi materi, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang penilaian mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda centang (V) pada kolom yang tersedia.

**Keterangan:**

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
  - 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
  - 4 : baik/tepat/jelas
  - 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
  5. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih

**A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik			✓			
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013				✓		
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013		✓				Belum memenuhi kebutuhan anak
4	Kejelasan penjabaran materi			✓			
5	Urutan materi yang dijabarkan		✓				Belum runtut
6	Contoh dapat membantu memahami materi			✓			Sesuai dengan kompetensi dasar
7	Ketepatan pemilihan bahasa dan cjaan dalam menguraikan materi			✓			Memilih bahasa yang mudah
8	Kesesuaian latihan dengan indikator			✓			Kurang variasi 2 format
9	Kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat			✓			Sesuai dengan materi yang diajarkan
10	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan			✓			Klarifikasi lebih lanjut

**B. Aspek Isi Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Materi sesuai dengan						



	tujuan pembelajaran				✓		
2	Ketepatan materi untuk pencapaian kompetensi			✓			harus dipadatkan materi & video
3	Jelas dalam menjabarkan materi				✓		
4	Sesuai contoh dengan materi			✓			
5	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				✓		
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi	✓					Perbaiki formatnya agar
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓			jika mungkin perbaiki formatnya
8	Rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar				✓		
9	Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator				✓		
10	Kejelasan rumusan latihan soal			✓			harus keliatan formatnya
11	Tingkat kesulitan latihan			✓			

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi Materi

Penunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek materi pembelajaran dan aspek isi materi mohon ditulis nama slide pada kolom 2
2. Pada kolom 3 tulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

D. Komentar dan Saran Umum

- Revisi / Revisi
- Materi / Materi yang perlu di revisi & tambahkan
- Referensi yang up to date
- Materi / Gambar / Video yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

(Mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta,  
Ahli Materi



Tri Ani Hastuti, M.Pd

Lembar Validasi Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Ahli Materi

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Basket

Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Pembuat : Sarjuni

Ahli Media : Tri Ani Hastuti, M.Pd

Tanggal : 17 Juni 2016

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian/pendapat Ibu, sebagai ahli materi pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Penilaian, pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Ibu sebagai ahli materi, tentang kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dalam proses pembuatan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Ibu sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kualitas materi pembelajaran, aspek isi materi, kebenaran materi pembelajaran dan isi materi, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang penilaian mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda centhang (V) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas  
 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas  
 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas  
 4 : baik/tepat/jelas  
 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi kuisisioner ini kami ucapkan terimakasih

A. Aspek Kualitas Materi Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kualitas pemberian motivasi terhadap peserta didik				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar kurikulum 2013					✓	
3	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013				✓		
4	Kejelasan penjabaran materi					✓	
5	Urutan materi yang dijabarkan					✓	
6	Contoh dapat membantu memahami materi				✓		
7	Ketepatan pemilihan bahasa dan ejaan dalam menguraikan materi				✓		
8	Kesesuaian latihan dengan indikator					✓	
9	Kebutuhan latihan sesuai dengan soal yang dibuat				✓		
10	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal latihan				✓		

B. Aspek Isi Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓		
2	Kecakupan materi untuk						

	penapaian kompetensi				✓		
3	Jelas dalam menjabarkan materi				✓		
4	Contoh sesuai dengan materi					✓	
5	Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti				✓		
6	Ketepatan gambar untuk menjelaskan materi					✓	
7	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓		
8	Rumusan soal latihan sesuai dengan kompetensi dasar				✓		
9	Rumusan latihan soal sesuai dengan indikator				✓		
10	Kejelasan rumusan latihan soal				✓		
11	Tingkat kesulitan latihan				✓		

### C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi Materi

Penunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek materi pembelajaran dan aspek isi materi mohon ditulis nama slide pada kolom 2
2. Pada kolom 3 tulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

D. Komentar dan Saran Umum

Perbaikan sudah dilakukan sesuai saran/revisi

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

(Mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta, 17 Juni 2016  
Ahli Materi:



Tri Ani Hastuti, M.Pd



Lembar Validasi Pembuatan Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Ahli Media

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bola Basket  
Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X  
Pembuat : Sarjuni  
Ahli Media : Caly Setiawan, Ph.D  
Tanggal : 31 Maret 2016

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian/pendapat Bapak, sebagai ahli media pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Penilaian, pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dalam proses pembuatan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang penilaian mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda centhang (V) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
  - 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
  - 4 : baik/tepat/jelas
  - 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentor, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak memenuhi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih

A. Aspek Penampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk dalam menggunakan media			✓			Petunjuk yang diberikan
2	Tampilan header didalam program		✓				header yang sudah disediakan
3	Tampilan fitur panel didalam program			✓			
4	Tampilan navigasi didalam program		✓				lebih dari 100
5	Tampilan front page didalam media			✓			berupa gambar / foto, warna, dan lain-lain
6	Susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama			✓			font, ukuran, dan lain-lain
7	Kesesuaian susunan warna tampilan				✓		
8	Teks dan tulisan mudah dibaca			✓			
9	Kualitas tampilan gambar			✓			font yang digunakan gambar
10	Kualitas video				✓		gambar yang digunakan
11	Relevansi musik/audio visual dengan materi				✓		gambar yang digunakan
12	Kejelasan suara audio visual				✓		
13	Penempatan gambar dan teks			✓			



### B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Efektifitas dalam pengoperasian web		✓				Kelebihan hal yang Hale perlu
2	Konsistensi dalam menggunakan tombol			✓			
3	Mudah dalam menggunakan media			✓			
4	Kejelasan petunjuk			✓			
5	Efisiensi penempatan menu		✓				Profil dan Petunjuk B. ke M. ke M. ke
6	Efisiensi teks		✓				M. ke M. ke M. ke
7	Efisiensi dalam penggunaan layar			✓			
8	Kecepatan loading program				✓		

### C. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Perujuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan aspek pemrograman mohon ditulis nama slide pada kolom 2
2. Pada kolom 3 tulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

#### D. Komentar dan Saran Umum

- Tambahkan tujuan pembelajaran
- Hilangkan list yang tidak bersangkut paut dengan materi, (sate rawat, profil)
- Tambahkan kalimat pengantar untuk masuk ke video
- Akhir materi diberi kesimpulan
- KI - KD hanya guru yang dapat melihat siswa dapat melihat tujuan pembelajaran dan materi
- Penghargaan dihilangkan
- Tambahkan frequently asked question.

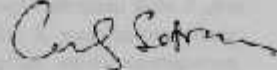
#### E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

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

(Mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta,  
Ahli media



Culy Setiawan, Ph.D

Lembar Validasi Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Ahli Media

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Basket

Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Pembuat : Sarjuni

Ahli Media : Culy Setiawan, Ph.D

Tanggal : 17 Juni 2016

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui penilaian/pendapat Bapak, sebagai ahli media pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terhadap Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Penilaian, pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak sebagai ahli media, tentang kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dalam proses pembuatan.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang sedang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang penilaian mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda centhang (V) pada kolom yang tersedia.

Keterangan;

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas
  - 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas
  - 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas
  - 4 : baik/tepat/jelas
  - 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentor, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih

A. Aspek Penampilan

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk dalam menggunakan media				✓		
2	Tampilan header didalam program					✓	
3	Tampilan fitur panel didalam program				✓		
4	Tampilan navigasi didalam program					✓	
5	Tampilan front page didalam media				✓		
6	Susunan huruf dan penentuan teks atau tulisan di menu utama					✓	
7	Kesesuaian susunan warna tampilan					✓	
8	Teks dan tulisan mudah dibaca					✓	
9	Kualitas tampilan gambar				✓		
10	Kualitas video					✓	
11	Relevansi musik/audio visual dengan materi					✓	
12	Kejelasan suara audio visual					✓	
13	Penempatan gambar dan teks				✓		

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Efektifitas dalam pengoperasian media web				✓		
2	Konsistensi dalam menggunakan tombol				✓		
3	Mudah dalam menggunakan media				✓		
4	Kejelasan petunjuk				✓		
5	Efisiensi penempatan menu					✓	
6	Efisiensi teks					✓	
7	Efisiensi dalam penggunaan layar					✓	
8	Kecepatan loading program				✓		

C. Kebenaran Tampilan dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan aspek pemrograman mohon ditulis nama slide pada kolom 2
2. Pada kolom 3 tulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

## E. Kesimpulan

- in / uji coba lapangan tanpa revisi  
in / uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
in / uji coba lapangan

i pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

*Caly Setiawan*  
Caly Setiawan, Ph.D

Caly Setiawan, Ph.D



Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Guru Penjas

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bola Basket  
Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X  
Pembuat : Sorjuni  
Guru Penjas : Drs. Agus Santosa  
Tanggal : 24 Juni 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari guru penjas tentang kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Bapak sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kebenaran konsep dan kompetensi, aspek kualitas tampilan, komentar, dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang penilaian mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda centhang (V) pada kolom yang tersedia.  
Keterangan:  
1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang jelas  
2 : kurang baik/kurang tepat/kurang jelas  
3 : cukup baik/cukup tepat/cukup jelas  
4 : baik/tepat/jelas  
5 : sangat baik/sangat tepat/sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih

**A. Aspek Kebenaran Konsep dan Kompetensi**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar kurikulum 2013				✓		
2	Penjabaran materi jelas dan mudah dipahami				✓		
3	Materi sesuai dengan yang ada didalam kompetensi dasar				✓		
4	Latihan soal sesuai dengan kebutuhan memahami materi				✓		
5	Kesesuaian media yang digunakan dengan kompetensi dasar				✓		
6	Kejelasan dan kebenaran penggunaan bahasa dan ejaan yang digunakan				✓		

**B. Aspek Kualitas Tampilan**

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk menggunakan media			✓			
2	Tampilan menu didalam web				✓		
3	Kesesuaian pemilihan warna					✓	
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf dan ukuran				✓		
5	Kualitas gambar dan video				✓		
6	Kesesuaian tata letak menu				✓		



C. Komentor dan Saran Umum

1. Media baik untuk pembelajaran di tingkat SMA.
2. Media untuk dikembangkan lagi supaya lebih baik dan inovatif.

D. Kesimpulan

1. Media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket.
2. Media pembelajaran ini tidak dapat digunakan dalam pembelajaran penjas materi permainan bola basket.

(Mohon untuk melingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan Anda)

Yogyakarta,  
Guru Penjas

  
Drs. Agus Santoso

Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Peserta Didik

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bola Basket  
Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Nama : Imanita E.  
Kelas/No. Absen : X MIPA 1 / 16  
Tanggal : 24 Juni 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media, komentar, dan saran umum.
3. Rentang pendapat mulai dari 1) SS (Sangat Setuju), 2) S (Setuju), 3) RR (Ragu-Ragu), 4) KS (Kurang Setuju), serta 5) TS (Tidak Setuju). Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket	✓					
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah		✓				
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket		✓				
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket		✓				
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik		✓				
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket		✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri		✓				
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut		✓				
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengikuti materi bola basket		✓				

4	Media dapat digunakan dimana saja ataupun dirumah	✓					
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket		✓				

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Aspek yang Dimilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Petunjuk menggunakan media mudah dimengerti		✓				
2	Navigasi mudah dimengerti		✓				
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain		✓				
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan	✓					
5	Mudah untuk melihat video	✓					

D. Komentar dan Saran Umum

Dalam pengaplikasiannya mudah dimengerti. Banyak ilmu yang baru didapat tetapi dalam tampilan kurang menarik. Tetapi saat ini pun juga tidak terlalu membosankan.

Yogyakarta,  
Peserta Didik



Kharini K.....

Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Peserta Didik

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bola Basket  
Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Nama : Melana Fajri Nurhasanah  
Kelas/No. Absen : X IPA 1 / 20  
Tanggal : 24 Juni 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media, komentar, dan saran umum.
3. Rentang pendapat mulai dari 1) SS (Sangat Setuju), 2) S (Setuju), 3) RR (Ragu-Ragu), 4) KS (Kurang Setuju), serta 5) TS (Tidak Setuju). Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cara membenarkan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.



A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket	✓					
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah		✓				
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket		✓				
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket		✓				
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik		✓				
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket	✓					

B. Aspek Kemandirian Belajar

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri	✓					
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut		✓				
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengikuti materi bola basket	✓					

4	Media dapat digunakan dimana saja ataupun dirumah	✓					
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket	✓					

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Petunjuk menggunakan media mudah dimengerti		✓				
2	Navigasi media mudah dimengerti		✓				
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain		✓				
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan		✓				
5	Mudah untuk melihat video		✓				



#### D. Komentar dan Saran Umum

Mempermudah dalam pembelajaran. Gambar dan video yang diton-  
pikan dapat membantu untuk memahami materi yang sedang  
dibicarakan, tampilan web cukup menarik dan tidak berlebihan.  
hanya saja bila tidak diberi pemahaman dalam mengoperasikan,  
kami cukup terbingung. Untuk selanjutnya bisa diperbaiki.

Yogyakarta, 24 Juni 2016  
Peserta Didik

  
(Meliana Lajri)

Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Peserta Didik

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Basket

Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Nama : Adhitya (Mam Wilson)

Kelas/No. Absen : X MIPA 1/3

Tanggal : 24 Jan 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media, komentar, dan saran umum.
3. Rentang pendapat mulai dari 1) SS (Sangat Setuju), 2) S (Setuju), 3) RR (Ragu-Ragu), 4) KS (Kurang Setuju), serta 5) TS (Tidak Setuju). Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesedian Anda untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket		✓				Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah karena ada bantuan guru
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah	✓					Pada materi pembelajaran yang ada secara langsung - langsung - langsung
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket		✓				Bahan yang digunakan sudah tepat
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket		✓				Soal latihan diberikan dengan mudah
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik		✓				Soal latihan yang diberikan sudah baik dan mudah
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket		✓				

B. Aspek Kemandirian Belajar

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri	✓					
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut		✓				
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengulang materi bola basket	✓					

4	Media dapat digunakan dimana saja maupun dirumah	✓						
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket	✓						

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Petunjuk menggunakan media mudah dimengerti		✓				
2	Navigasi mudah dimengerti	✓					
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain	✓					
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan	✓					
5	Mudah untuk melihat video	✓					

D. Komentar dan Saran Umum

Websternya menarik dan mudah dipahami sehingga membuat kami tertarik belajar menggunakan media ini.

Yogyakarta,  
Peserta Didik



Adhaya Inar Aritama

Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Peserta Didik

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
Materi Pokok : Permainan Bola Basket  
Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Nama : Khayunisa Ramdhan

Kelas/No. Absen : X MIPA 1 / 19

Tanggal : 24 Juni 2018

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media, komentar, dan saran umum.
3. Rentang pendapat mulai dari 1) SS (Sangat Setuju), 2) S (Setuju), 3) RR (Ragu-Ragu), 4) KS (Kurang Setuju), serta 5) TS (Tidak Setuju). Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cara memberikan tanda centang (V) pada kolom yang tersedia.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih



A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket	✓					
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah	✓					
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket		✓				
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket	✓					
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik	✓					
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket	✓					

B. Aspek Kemandirian Belajar

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri	✓					
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut	✓					
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengulangi materi bola basket	✓					

4	Media dapat digunakan dimana saja ataupun di rumah	✓					
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket		✓				

C. Aspek Pengoperasian Media

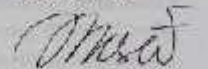
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Petunjuk menggunakan media mudah dimengerti	✓					
2	Navigasi mudah dimengerti		✓				
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain		✓				
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan	✓					
5	Mudah untuk melihat video	✓					



D. Komentar dan Saran Umum

kebutuhannya sudah bagus & sangat membantu :D  
semoga kedepannya dapat lebih baik dan lebih menarik lagi.

Yogyakarta, 24 Juni 2016  
Peserta Didik

  
Khairunisa R.

Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Peserta Didik

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Basket

Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Nama : Tanjung Junar Rusyaputra

Kelas/No. Absen : X MIPA 1 / 26

Tanggal : 24 Juni 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran Web (*E-Learning*) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media, komentar, dan saran umum.
3. Rentang pendapat mulai dari 1) SS (Sangat Setuju), 2) S (Setuju), 3) RR (Ragu-Ragu), 4) KS (Kurang Setuju), serta 5) TS (Tidak Setuju). Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket	✓				✓	
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah	✓					
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket		✓				
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket	✓					
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik	✓					
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket	✓					

B. Aspek Kemandirian Belajar

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri	✓					
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut	✓					
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengulangi materi bola basket		✓				

4	Media dapat digunakan dimana saja ataupun di rumah	✓					
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket		✓				

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Perunjuk menggunakan media mudah dimengerti	✓					
2	Navigasi mudah dimengerti		✓				
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain	✓	✓				
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan	✓					
5	Mudah untuk melihat video	✓	✓				lebih sulit karena kurang

D. Komentar dan Saran Umum

Contoh bagus, praktis, dan mudah diterima.

Langkah 1 dan 2.

Proses belajar



Yogyakarta,

Peserta Didik

(Tengkyut Firdaus F.)

Lembar Evaluasi Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X oleh Peserta Didik

Materi Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Materi Pokok : Permainan Bola Basket

Sasaran Program : Siswa SMA/MA/SMK Kelas X

Nama : Yus Iqbal

Kelas/No. Absen : X MIPA 2 / 32

Tanggal : 24 JUNI 2016

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik tentang kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat.
2. Penilaian, kritik, dan saran yang Anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pembuat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Pembelajaran *Web (E-Learning)* Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X yang dibuat. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek kemudahan pemahaman, aspek kemandirian belajar, aspek penyajian media, aspek pengoperasian media, komentar, dan saran umum.
3. Rentang pendapat mulai dari 1) SS (Sangat Setuju), 2) S (Setuju), 3) RR (Ragu-Ragu), 4) KS (Kurang Setuju), serta 5) TS (Tidak Setuju). Peserta didik menyampaikan pendapat dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
4. Komentar, kritik, dan saran mohon untuk dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Anda untuk mengisi kuisioner ini kami ucapkan terimakasih.

A. Aspek Kemudahan Pemahaman

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Dengan media web peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan/informasi lebih tentang materi permainan bola basket	✓					
2	Materi dapat dipahami dengan lebih mudah	✓					
3	Setelah menggunakan media peserta didik mampu memahami materi permainan bola basket	✓					
4	Evaluasi/soal latihan didalam media dapat membantu peserta didik lebih memahami materi permainan bola basket		✓				
5	Evaluasi/soal latihan dapat dikerjakan dengan baik	✓					
6	Gambar dan video dapat membantu peserta didik memahami materi permainan bola basket	✓					

B. Aspek Kemandirian Belajar

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Media pembelajaran ini memberikan pengaruh agar peserta didik belajar mandiri		✓				
2	Peserta didik tertarik belajar materi permainan bola basket menggunakan media pembelajaran tersebut	✓					
3	Media pembelajaran tersebut mempermudah peserta didik mengulangi materi bola basket	✓					



4	Media dapat digunakan dimana saja ataupun di rumah	✓					
5	Peserta didik tidak perlu banyak bertanya kepada guru tentang materi permainan bola basket		✓				

C. Aspek Pengoperasian Media

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Petunjuk menggunakan media mudah dimengerti		✓				
2	Navigasi mudah dimengerti		✓				
3	Peserta didik mudah dalam menggunakan media tanpa membutuhkan bantuan orang lain		✓				
4	Semua pengoperasian media mudah untuk digunakan	✓					
5	Mudah untuk melihat video	✓					



D. Komentar dan Saran Umum

Bagus sekali, kegiatan ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah

Yogyakarta,  
Peserta Didik

*[Signature]*  
Luri Ilwani

## LAMPIRAN 5

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Proposal Penelitian**

Proposal Skripsi dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran *Web (E-Learning)*  
Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X"


Disusun Oleh:


Sarjuni

NIM. 11601244134

Proposal skripsi ini telah di ajukan ke Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah Disetujui  
Pembimbing Skripsi





Sarwono, M. Or  
NIP. 19811021 200604 1 001

Lamp : 1 bendel Proposal penelitian.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Kepada :  
Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta  
Jalan Kolombo No. 1  
Yogyakarta.

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuatkan surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : Sarjuni  
Nomor Mahasiswa : 11601244134  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Web (e-learning)  
Permainan Bola Basket Berhant Monev untuk  
SMA/MA/SMK kelas X

Pelaksanaan pengambilan data :

Bulan : Juni s.d.  
Tempat / Objek : SMA Negeri 1 Patem

Atas perhatian, bantuan dan terkubuhnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 24 Juni 2016  
Yang mengajukan,  
  
Sarjuni  
NIM 11601244134

Mengetahui:

Kaprodi PJKR

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

Dosen Pembimbing

  
Sarjono, M.Pd  
NIP. 19811021 200604 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS II MUKEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Sekeloa No. 1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 fax : 282, 299, 291, 541

Nomor : 317/UN.34.16/PP/2016. 21 Juni 2016  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

Yth : Bupati Sleman  
c.q. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa  
Kab. Sleman.

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

Nama : Sarjuni.  
NIM : 11501244134.  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Juni 2016  
Tempat/Objek : SMA Negeri 1 Pakem.  
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Web (E-Learning) Permainan Bola Basket Berbasis Moodle untuk SMA/MA/SMK Kelas X.

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

Dekan,  
  
Suwanto S. Suherman, M.Ed.  
NIP. 197071985121001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMA N 1 Pakem.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAs.
4. Mahasiswa ybs.

A. PERMOHONAN JEN STUDI PENDAHULUAN/PRA SURVEY\*

B. JEN PENELITIAN/SURVEY/PKL & PERNYATAAN BERSEDIA  
MENYERAHKAN HASIL PENELITIAN/SURVEY/PKL\*

\*) Lingkari A atau B yang sesuai.

Nomor: 070/2652

Kepada Yth.  
Ka. Bappeda Kabupaten Sleman

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama ..... Surjuni
2. No. Mahasiswa/NIP/NIM ..... 1100124134
3. Tingkat (D1/D2/D3/D4/S1/S2/S3) ..... S1
4. Perguruan Tinggi/Lembaga ..... UNY
5. Dosen Pembimbing Utama ..... Sarjono M. Sc
6. Alamat Peneliti (sesuai KTP) ..... Banjar Sari, Glagaharjo  
Kembayungan, Sleman
7. Nomor Telepon/HP ..... 085 93892288
8. Lokasi Penelitian/Survey/PKL ..... SMA Negeri 1 Pakem
9. Judul Penelitian ..... Pembuatan Media Pembelajaran  
Web (e-learning) Permainan Bola Basket Berbasis  
Mobile untuk SMP/SMK kelas X

Selanjutnya saya bersedia menyerahkan hasil Penelitian/Survey/PKL berupa 1 (satu)  
CD (Skripsi/Thesis/Dissertasi/Laporan) format PDF selambatnya 1 bulan setelah  
dinyatakan lulus/selesai.

Sleman,  
27 Mei 2016

Yang menyatakan

  
Surjuni  
(nama terang)



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
KANTOR KESATUAN BANGSA

Baran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 864000, Faksimile (0274) 864350  
Website: www.slemankab.go.id, E-mail: kesbang.sleman@yahoo.com

Sleman, 22 Juni 2016

Nomor : 070/Kesbang/2.542/2016  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada  
Yth. Kepala Bappeda  
Kabupaten Sleman  
di Sleman

REKOMENDASI

Memperhatikan surat

Dari : Dekan FIK UNY  
Nomor : 317/UN.34.18/PP/2016  
Tanggal : 21 Juni 2016  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan rekomendasi dan tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dengan judul **'PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN WEB (E-LEARNING) PERMAINAN BOLA BASKET BERBASIS MOODLE UNTUK SMA/MA/SMK KELAS X'** kepada:

Nama : Sarjuni  
Alamat Rumah : Banjarsari Glagaharjo Cangkringan Sleman  
No. Telepon : 085743505985  
Universitas / Fakultas : UNY / FIK  
NIM / NIP : 11601244134  
Program Studi : S1  
Alamat Universitas : Jl. Colombo Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMAN 1 Pakem  
Waktu : 22 Juni - 22 Juli 2016

Yang bersangkutan berkewajiban menghormati dan menaati peraturan serta tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian. Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa

  
Dr. A. R. DANI  
Penulis Tingkat I, IV/b  
NIP 19930511 199103 1 004





**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**  
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Perasmya Nomor 1 Beran, Tirdadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 868500, Faksimile (0274) 868500  
Website: www.bappda.slemakab.go.id, E-mail: bappda@slemakab.go.id

**SURAT IZIN**

Nomor: 070/Bappda/2652/2016

**TENTANG**  
**PENELITIAN**

**KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kallah Kerja Nyate,  
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan,  
Menunjuk : Surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman  
Nomor : 070/Kesbang/2542/2016  
Hal : Rekomendasi Penelitian  
Tanggal : 22 Juni 2016

**MENGIZINKAN :**

Kemadir :  
Nama : SARIJUNI  
No.Mhs/NIM/NP/NIK : 11601244134  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta  
Alamat Rumah : Banjarsari Gilagharjo Cangkringan Sleman  
No. Telp / HP : 08574159985  
Untuk : Melakukan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
**PENBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN WEB (E-LEARNING) PERMAINAN  
BOLA BASKET BERBASIS MOODLE UNTUK SMA/MA/SMK KELAS X**  
Lokasi : SMA N 1 Pakem Sleman  
Waktu : Selama 1 Bulan mulai tanggal 22 Juni 2016 sd 21 September 2016

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib mengaji tata tertib dan mematuhi ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Ijin tidak diolahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Ijin ini dapat ditawarkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/lembaga pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 22 Juni 2016

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

**Tembusan :**

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
3. Kabid. Sosial & Pemerintahan Bappda Kab. Sleman
4. Camat Pakem
5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Pakem
6. Kepala SMA N 1 Pakem Sleman
7. Dekan FK - UIN
8. Yang bersangkutan



Statistik, Penelitian, dan Perencanaan

ATUN, S.P., MT

NIP 19720411 199603 1 005



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA  
**SMA NEGERI 1 PAKEM**

Jalan Kalurahan Km. 17,5, Pakembinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta, 55582  
Telepon (0271) 856283, (0271) 896343, Faksimile (0271) 825283  
Website: sma1pakem.poh.id, E-mail: k1temapo@yahoo.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 070/311/2016

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini,

a. nama : Drs. AGUS SANTOSA  
b. NIP : 19590710 199003 1 003  
c. jabatan : Kepala SMA Negeri 1 Pakem

dengan ini menerangkan bahwa :

a. nama : SARJUNI  
b. no. Mhs/NIM/NIP/NIK : 11621244134  
c. program/tingkat : S1  
d. instansi/ perguruan tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
e. alamat instansi/ perguruan tinggi : Jalan Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta  
f. alamat rumah : Banjarsari Glagaharjo Cangkringan Sleman  
g. no. telp/HP : 085743509985

Benar-benar telah melakukan Penelitian di SMA Negeri 1 Pakem yang dilaksanakan tanggal 24 Juni 2016, dengan judul "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN WEB (E-LEARNING) PERMAINAN BOLA BASKET BERBASIS MOODLE UNTUK SMA/MA/SMK KELAS X."

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pakem, 28 Juni 2016

Kepala SMA Negeri 1 Pakem,



Drs. AGUS SANTOSA  
Pembina, IV/a  
NIP. 19590710 199003 1 003

No : FM.02/SMA N 1 PAKEM/16  
Tgl : 01 Juli 2016



Revisi: 00



**LAMPIRAN 5**  
**DOKUMENTASI UJICOBA MEDIA PEMBELAJARAN**



Gambar 78. Peserta Didik Mengoperasikan Media



Gambar 79. Peserta Didik Mempelajari Materi Permainan Bola Basket



Gambar 80. Peneliti Membantu Peserta Didik Mengoperasikan Media



Gambar 81. Peserta Didik Mengerjakan Latihan Soal



Gambar 82. Penjelasan Pengisian Lembar Evaluasi oleh Peneliti



Gambar 83. Peserta Didik Mengisi Lembar Evaluasi