

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR
BOLA BASKET UNTUK PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR
MELALUI CD INTERAKTIF**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Deni Febrianur
NIM. 12604221054

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR
BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
MELALUI CD INTERAKTIF**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



**Oleh :
Deni Febrianur
NIM. 12604221054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR
BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
MELALUI CD INTERAKTIF**

Oleh
Deni Febrianur
NIM 12604221054

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa CD interaktif untuk pembelajaran gerak dasar bola basket siswa kelas atas di Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek penelitian siswa kelas IV SD PIUS Kebumen yang berjumlah 29 siswa, dengan uji coba terbatas sebanyak 10 dan uji coba luas sebanyak 19 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran melalui media interaktif teknik gerak dasar bola basket berbasis *macromedia flash* dapat digunakan sebagai media pembelajaran bola basket SD. Validasi Ahli materi rerata tahap I sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori cukup dan hasil revisi rerata tahap II sebesar 4,06 yang termasuk kategori sangat baik. Validasi Ahli media tahap I menunjukkan rerata skor sebesar 3,43 yang termasuk cukup baik, dan rerata tahap II sebesar 4,25 yang termasuk kategori sangat baik. Produk berupa pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar. Pada uji coba lapangan rerata skor sebesar 85,06% termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Dengan demikian, produk media CD interaktif gerak dasar bola basket dapat digunakan di kelas atas Sekolah Dasar

Kata kunci : *Media CD Interaktif, Gerak Dasar Bola Basket , Siswa Sekolah Dasar*

The Development Of Learning Media Basic Basket Ball Motion For Elementary School Students Through Interactive CD

By

Deni Febrianur

NIM 12604221054

ABSTRACT

This study attempts to produce in the form of an interactive CD product for teaching basic basketball motion students upper class in elementary school.

The type of this study is research and development. Subject of the study are 19 kids 4th grade students of PIUS Kebumen Elementary School, with 10 limited test and 19 open test. Technique of data collection using questionnaire and documentation. The data analysis technique used is descriptive analysis qualitative and quantitative.

Study showed that the implementation of learning to promote disorder to through an interactive medium the technique of motion the base of a basketball macromedia flash based can used as a medium of learning a basketball in elementary schools. Master validation material 1st phase average are 3,4 which classified as enough and the result of 2nd phase average are 4,06 which classified as very good. Master validation media 1st phase showed average score 3.43 which classified good enough and the result of 2nd phase average are 4,25 which classified as very good. This learning product appropriate used in teaching on elementary school. In field test average score showed 85,06% classified as “very good”. Thus, the product of interactive media basic basket ball motion CD can be used in upper class of elementary school.

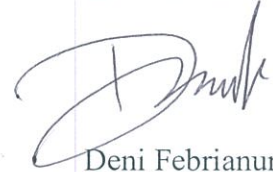
Keyword : *Interactive CD Media, Basic Basket Ball Motion, Elementary School Students*

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket untuk Peserta Didik Sekolah Dasar melalui CD Interaktif” ini benar-benar karya 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.

Yogyakarta, 1 November 2018

Yang menyatakan,



Deni Febrianur

NIM 12604221054

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR BOLA
BASKET SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI CD INTERAKTIF

Disusun Oleh :

Deni Febrianur

NIM. 12604221054

Talah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, ~~26~~ Oktober 2018

Mengetahui,
Ketua Kaprodi PGSD Penjas



Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 195611071982031003

Disetujui,
Dosen Pembimbing Skripsi,



TriAni Hastuti, M.Pd
NIP. 197209042001122001

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR
BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
MELALUI CD INTERAKTIF**



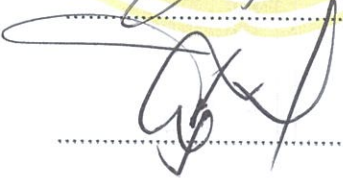
Disusun Oleh:

Deni Febrianur
NIM. 12604221054

Telah dipertahankan didepan TIM Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
PGSD Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 28 Oktober 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji/Pembimbing Tri Ani Hastuti, M.Pd.		28 - 1 - 2019
Sekretaris Yuyun Ari Wibowo, M.Pd.		28 - 1 - 2019
Penguji Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.		28 - 1 - 2019

Yogyakarta, November 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,
Dekan

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

MOTTO

1. “Man Jadda Wajada” (Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil).
2. Tidak perlu berusaha untuk menjadi orang lain. Sebab, setiap insan itu istimewa. *Be Unique.*
3. Saat terjatuh, tersenyumlah. Karena orang yang pernah jatuh adalah orang yang sedang berjalan menuju keberhasilan . *Keep moving forward.*
4. Ketika anda takut tidak memiliki modal, disaat itulah mata anda tertutup untuk bersyukur dan hanya memikirkan duniawi.

PERSEMBAHAN

1. Untuk Allah SWT yang telah memberi kelancaran dalam segala hal.
2. Kedua orang tua saya, Subagyo, S.Sos dan almh. Sri Mahzuarliani

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket untuk Siswa Sekolah Dasar Melalui CD Interaktif” dapat terselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Tri Ani Hastuti, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or, selaku ahli media memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Drs.Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd selaku Penguji I dan Bapak Yuyun Ariwibowo, M.Or selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD Pendidikan Jasmani beserta dosen dan staff yang memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Kepala Sekolah SD Pius Kebumen dan Guru Penjas SD Pius Kebumen yang telah membantu memperlancar pengambilan data di sekolah selama penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, November 2018
Penulis



Deni Febrianur

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	 8
A. Kajian Teori	8
1. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	8
2. Gerak Dasar Bola Basket	10
3. Media Pembelajaran	13
4. Belajar dan Pembelajaran	17
5. Peran Media dalam Pembelajaran	19
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	23
B. Hasil Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis	28
 BAB III METODE PENELITIAN	 29
A. Jenis Penelitian	29
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Uji Coba Produk	33
1. Desain Uji Coba	33
2. Subjek Uji Coba	34
3. Jenis Data	34
4. Instrumen Pengumpul Data	35
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Tahap Pengumpulan Informasi	40
2. Tahap Perencanaan	41
3. Tahap Pengembangan	42
4. Tahap validasi dan ujicoba	42
B. Validasi Ahli	44
1. Hasil Validasi Ahli Media	44
a. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	45
b. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	48
2. Hasil Validitas Ahli Materi	50
a. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	50
b. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	52
C. Uji Coba Produk	54
1. Uji Coba Terbatas (Kelompok Kecil)	56
a. Pelaksanaan	54
b. Hasil Belajar Uji Coba Terbatas	55
c. Hasil Data Observasi Uji Coba Terbatas	56
2. Uji Coba Luas (Kelompok Besar)	56
a. Pelaksanaan	56
b. Hasil Angket Uji Coba Luas	58
c. Hasil Belajar Uji Coba Luas	59
d. Hasil Data Observasi Uji Coba Luas	59
D. Produk Akhir	60
E. Pembahasan	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Interval Penilaian Validitas Media.....	38
Tabel 2 Interval Penilaian Materi.....	39
Tabel 3 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I	46
Tabel 4 Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II.....	49
Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I.....	51
Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	53
Tabel 7 Data Uji Coba Terbatas.....	55
Tabel 8 Data Angket Uji Coba Luas	58
Tabel 9 Data Hasil Belajar Uji Coba Luas	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Kerangka Berpikir	27
Gambar 2 Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Bimbingan Skripsi	74
Lampiran 2 Surat Permohonan Validasi Media	75
Lampiran 3 Validasi Media Pembelajaran	76
Lampiran 4 Validasi Materi Pembelajaran	79
Lampiran 5 Permohonan Dosen Pembimbing	82
Lampiran 6 Surat Permohonan Ijin Penelitian	83
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian	84
Lampiran 8 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	85
Lampiran 9 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 10 Hasil Angket Validasi Ahli Media	90
Lampiran 12 Dokumentasi	94

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 nomor 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Proses pembelajaran diarahkan dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiganya tidak bisa terpisahkan, harus menjadi satu kesatuan agar menciptakan kualitas pribadi yang mencerminkan keutuhan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pendidikan di Indonesia diwajibkan selama 9 tahun atau disebut dengan wajib belajar 9 tahun yang dimulai dari Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama.

Pendidikan di sekolah merupakan pendidikan formal yang harus diikuti oleh setiap warga negara Indonesia. Sesuai yang diwajibkan pemerintah untuk belajar 9 tahun, setiap anak di Indonesia diwajibkan mengikuti pembelajaran yang dimulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Di sekolah banyak mata pelajaran yang harus dikuasai oleh seorang peserta didik untuk mencapai nilai standar yang ditetapkan oleh sekolah. Mata pelajaran yang ada sesuai dengan karakteristik anak, sesuai dengan usia mereka agar tidak terlalu diberatkan dalam pendidikan di sekolah.

Sesuai dengan kurikulum yang berlaku sekarang yaitu kurikulum 2013, di Sekolah Dasar terdapat 8 mata pelajaran yang ditetapkan, yaitu Pendidikan Agama, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, karena PJOK masuk dalam kurikulum pendidikan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar. Pendidikan jasmani memiliki tujuan dalam pembelajaran menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 702), yaitu (1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; (2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; (3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; (4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan; (5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis; (6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan; (7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap positif. Menurut Dini Rosdiani (2013: 15) pendidikan jasmani juga memiliki ruang lingkup yaitu (1) Permainan dan

Olahraga, meliputi : olahraga tradisional, permainan, atletik, kasti, rounders, sepak bola, bola basket, dll. (2) Aktivitas pengembangan, meliputi : mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh; (3) Aktivitas senam, meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai; (4) Aktivitas ritmik, meliputi : gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik; (5) Aktivitas air, meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang; (6) Pendidikan luar kelas, meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung; (7) Kesehatan, meliputi : penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS.

Pada saat pembelajaran, guru membuat RPP yang didasarkan pada silabus yang sudah ada. Dalam RPP Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, sebagai contoh pada Banyak pilihan dari permainan bola besar, namun guru sangat jarang memilih basket untuk pembelajaran, kebanyakan guru pendidikan jasmani yang peneliti wawancarai memilih sepak bola dan bola voli saja, hal tersebut dikarenakan beberapa hal yaitu sarana dan pra-sarana yang kurang memadai, dan yang paling banyak ditemukan ialah pengetahuan guru tentang permainan bola basket yang kurang mendukung.

Guru susah untuk mendapatkan media selain media gambar. Media gambar pun tidak banyak yang sesuai dengan karakter anak Sekolah Dasar. Anak Sekolah Dasar lebih menyukai media berbentuk gambar bergerak (2D) dan berwarna,

sedangkan gambar-gambar basket yang ada berupa gambar orang yang sedang mempraktikkan gerakan dalam permainan bola basket, sehingga kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Pelajaran tersebut sudah diajarkan, namun itu hanya satu dua kali dalam satu tahun pelajaran, ujar guru PJOK yang peneliti temui di salah satu sekolah dasar yang ada di Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Informasi yang diperoleh juga dari guru PJOK Sekolah Dasar lainnya di Kecamatan Kebumen pun membenarkan hal tersebut, sehingga permainan bola basket belum memasyarakat di Kebumen.

Perlunya media yang baru, dan dapat menarik perhatian peserta didik sangat diperlukan dalam pembelajaran. Sebelumnya hanya media gambar saja yang digunakan, media berupa audio-visual masih sangat jarang bahkan hampir tidak ada guru PJOK yang menggunakan. Hal tersebut bukan karena sarana dan prasarana sekolah yang kurang memadai, tetapi karena masih sedikitnya media berupa audio-visual yang menarik bagi peserta didik Sekolah Dasar. Media berupa CD interaktif sangat membantu guru dalam pembelajaran, ditambah lagi dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Setiap sekolah sudah memiliki LCD yang bisa digunakan untuk pembelajaran, dan semua guru sudah memiliki laptop yang bisa digunakan untuk menampilkan CD interaktif untuk mendukung jalannya pembelajaran basket di Sekolah Dasar, jadi sarana dan prasarana multimedia bukan halangan lagi untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan CD interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Perlunya media berupa audio-visual (CD interaktif) yang menarik perhatian peserta didik dan memudahkan guru dalam pembelajaran basket di Sekolah Dasar.
2. Kurangnya pemanfaatan multimedia berupa laptop dan LCD dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.
3. Media pembelajaran kurang menarik (terkesan monoton).
4. Perlunya pengembangan media yang awalnya hanya berupa gambar menjadi CD interaktif agar guru PJOK semakin banyak referensi dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, agar masalah dapat terfokus, maka permasalahan yang ada dibatasi menjadi pengembangan media berupa CD interaktif pembelajaran gerak dasar basket untuk pembelajaran peserta didik di Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa CD interaktif gerak dasar basket untuk pembelajaran gerak dasar bola basket peserta didik di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa CD interaktif untuk pembelajaran gerak dasar bola basket peserta didik di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Teoretis

Secara teoretis manfaat hasil penelitian ini adalah untuk menambah media pembelajaran berupa CD interaktif untuk pembelajaran gerak dasar bola basket di Sekolah Dasar.

2. Praktis

a. Manfaat Bagi Penulis

Bagi penulis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan mengenai CD interaktif yang kemudian diharapkan bisa digunakan untuk pembelajaran.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Manfaat yang dirasakan peserta didik ialah adanya motivasi lebih dalam mengikuti pembelajaran PJOK khususnya dalam pembelajaran basket dikarenakan media yang lebih menarik yaitu berupa audio-visual.

c. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat bagi guru untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, khususnya materi pembelajaran dasar gerak bola basket.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Teori Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2005:164). Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2007: 10) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Secara sederhana R&D dapat didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencaritemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif, dan bermakna (Putra, 2011:67).

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau langkah-langkah, untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun

model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain (Nana Syaodih Sukmadinata, 2009 :164). Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada, atau menghasilkan suatu produk dibidang pendidikan, sehingga dapat diartikan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan suatu produk baru berupa bahan ajar dan dapat dipertanggungjawabkan dalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Saat ini, kurikulum pendidikan yang digunakan dalam pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 terdapat silabus dan RPP yang digunakan sebagai landasan mengajar bagi semua guru. Pengertian silabus sendiri merupakan rencana pembelajaran pada suatu mata pelajaran yang mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Permen No 59 tahun 2014 ttg K13). Sedangkan RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. Silabus dan RPP yang dibuat oleh pemerintah berbeda-beda antara SD, SMP, dan SMA.

Silabus dan RPP digunakan sebagai dasar untuk pembelajaran di sekolah, baik SD, SMP, ataupun SMA. Di Sekolah Dasar, semua mata pelajaran yang ada pasti akan mengacu pada silabus dan RPP, begitu juga pada mata pelajaran PJOK. Pada dasarnya, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan

ruang lingkup yang sangat luas. Di Sekolah Dasar ada banyak materi yang diberikan oleh guru PJOK kepada siswa untuk pembelajaran di sekolah. Pendidikan jasmani tidak hanya mengolahragakan siswa di sekolah, tetapi juga memberikan pendidikan baik fisik maupun moral bagi siswa di sekolah guna mencapai tujuan pembelajaran nasional yang diharapkan melalui aktivitas jasmani.

Tujuan pendidikan di Indonesia berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 , Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Bab II pasal 3 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Materi pendidikan jasmani yang tercantum dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan dari tingkat pendidikan dasar sampai sekolah menengah tingkat atas terdiri dari tujuh komponen atau bidang yaitu: Permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, aquatik, aktivitas luar kelas, kesehatan.

Pada tingkat pendidikan dasar, permainan dan olahraga mencakup olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, ronders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.

Bola basket, bola voli, dan sepakbola merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam permainan bola besar. Sesuai dengan silabus yang sudah ada, permainan bola besar hanya diberikan pada siswa kelas 4, 5, dan 6. Pada kelas 4, kompetensi inti nomor 3 berbunyi memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain, dan kompetensi dasar 3.1, berbunyi memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan/atau tradisional.

3. Gerak Dasar Bola Basket

Menurut Oliver (2009, p.13-87) yang dikutip oleh Erick Prayogo Walton (2015, p.31-32), teknik dasar bola basket yaitu: menembak, mengumpan, *mendribble*, bertahan dan *rebounding*. Sedangkan menurut Fekum Ariesbowo (2007 ; 20) , teknik dalam permainan bola basket dibagi menjadi dua, yaitu teknik dasar penguasaan bola dan teknik dasar tanpa bola. Teknik dasar permainan menurut Muhajir (2007: 14-15&126) antara lain : 1) Teknik melempar dan menangkap (passing), 2) Teknik menggiring bola (dribbling), 3) Teknik menembak bolabasket (shooting), 4) Teknik dasar bertumpu satu kaki (pivot).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa teknik dasar dalam permainan bola basket, diantaranya yaitu *mendribble* (menggiring), *passing* (mengoper), *shooting* (menembak), *rebound*, *pivot*.

a. *Dribble* (menggiring)

Menurut Fekum Ariesbowo (2008:25), menggiring bola dalam bola basket adalah satu cara andalan untuk melakukan serangan karena pergerakan bola bersama dengan pemain dalam satu waktu amat sulit untuk dihentikan pemain lawan. Menurut Tim Redaksi (2008:23), menggiring bola sering disebut dengan istilah *dribble* adalah suatu gerakan memantul-memantulkan bola dengan satu tangan, menuju daerah pertahanan lawan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa menggiring/ *dribble* bola basket adalah gerakan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Cara melakukan *dribble* adalah telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola, pada saat bola mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan.

b. *Passing* (mengumpan)

Mengumpan bola adalah cara yang efektif dan efisien untuk memindahkan bola ke arah depan, ada 4 cara mengumpan yaitu *chest pass*, *bounce pass*, *over head pass*, *underhand pass* (Fekum Ariesbowo, 2008:30) sedangkan menurut Tim Redaksi (2008:14), menyebutkan bahwa mengumpan adalah melemparkan

bola terhadap teman seregu ketika bermainan berlangsung, ada 4 cara mengoper bola yaitu *chest pass, over head pass, bounce pass, side pass*.

Dengan kata lain, mengumpan/ *dribble* bola basket merupakan gerakan melempar bola basket kepada teman dalam satu tim ketika sedang berlangsungnya pertandingan. Ada 3 cara mengoper bola basket, yaitu *chest pass* (umpan dada), *bounce pass* (lemparan pantulan ke tanah), dan *overhead pass* (lemparan diatas kepala).

c. *Shooting* (menembak)

Tim Redaksi (2008:24) menyebutkan bahwa menembak adalah upaya memasukkan bola dalam basket (ring) untuk memperoleh angka dalam permainan, menembak dibedakan menjadi dua yaitu menembak satu tangan dan menembak dua tangan.

d. *Rebound*

Rebound atau mengambil bola pantulan dan melompat adalah suatu istilah dalam permainan bola basket dimana seorang pemain menangkap atau mendapatkan bola pantul yang tidak berhasil masuk yang ditembakkan oleh pemain lain (Tim Redaksi, 2008:33).

e. *Pivot* (Teknik bertumpu pada satu kaki)

Menurut Nuril Ahmadi (2007:21), pivot adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap ditempat sebagai poros. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa *pivot* merupakan gerakan dengan bola, dengan bertumpu pada salah satu kaki dan tangan melindungi bola agar

tidak diambil lawan. Satu kaki yang digunakan sebagai poros tidak boleh bergeser.

4. Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2016:3) menyatakan bahwa media 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, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa baik interaksi secara langsung maupun seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran (Rusman, 2012: 93).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru, dan siswa (Jasa Ungguh Muliawan, 2010). Dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan usaha pendidik dengan berbagai variasi pada metode pembelajaran, sumber belajar, dan media pembelajaran untuk membuat suasana yang memungkinkan siswa belajar dari apa yang belum diketahui. Pelaksanaan pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri dengan maksud agar pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya (Rusman, 2012: 93).

Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan, dalam hal ini adalah materi pelajaran kepada peserta didik. Ada beberapa alasan yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan analisis manfaat yang akan diperoleh, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (1992: 2) dalam Azhar Arsyad (2016: 28) yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi , tidak semata – mata komunikasi verbal melalui pertuturan kata – kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 3) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain – lain.

Disini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan, dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisiensikan proses belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. (Azhar Arsyad (2016: 10). Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses belajar mengajar, dalam penyampaian menggunakan berbagai media pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, dan apa yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa.

a. Perangkat Komputer

Komputer merupakan salah satu media yang berpotensi untuk meningkatkan efektivitas program pembelajaran. Pembelajaran multimedia komputer memberikan suatu kemasan materi yang dijabarkan dengan memanfaatkan computer sebagai alat pembelajaran. Penciptaan suasana belajar yang menyenangkan dan rileks dapat dibantu dengan melibatkan bantuan music. Suasana belajar yang kondusif tersebut akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan, dan mengambil kembali suatu informasi yang telah tersimpan dalam bank memori di otak. Jadi dengan menyatukan kognisi dengan emosi dapat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pemanfaatan komputer tidak hanya sebatas untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video & animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Media pembelajaran melibatkan pengguna dalam aktivitas-aktivitas yang menuntut proses mental di dalam pembelajaran. Dari perspektif ini aktivitas mental spesifik yang dibutuhkan di dalam terjadinya pembelajaran dapat dibangkitkan melalui manipulasi peristiwa-peristiwa instruksional (*instructional events*) yang sistematis sebagai suatu desain instruksional di dalam multimedia pembelajaran (*educational multimedia*).

b. *Macromedia flash MX 2004*

Pada penelitian pengembangan ini software yang digunakan untuk pembuatan CD pembelajaran adalah *macromedia flash MX 2004*. Menurut Macdoms (2005:1) *Macromedia flash MX 2004* adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya profesional, khususnya bidang animasi. Program ini cocok digunakan untuk pembuatan presentasi maupun multimedia pembelajaran.

Beberapa keunggulan dari program ini dibandingkan dengan program lain yang sejenis adalah :

- 1) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- 2) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- 3) Dapat membuat perubahan animasi dari suatu bentuk ke bentuk lain.
- 4) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

- 5) Dapat dikonversikan dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya *html.*, *swf.*, *png.*, *exe.*, *mov.* Madcoms (2005: 1).

c. *Compact Disc*

Swajati (2005:11) menjelaskan bahwa pada akhir 1980 dikembangkan konsep CD-Interaktif (CD-I) yang dirancang untuk digunakan di rumah, sekolah, dan kantor. Popularitas format CD-I didukung oleh kemudahan dan murah biaya karena dapat dihubungkan dengan TV seperti halnya VCR. Disk-I dapat memuat teks, animasi komputer, dan audio digital bersamaan dengan video yang ditampilkan secara full-screen. Namun pada saat komputer multimedia mengalami penurunan harga yang sangat cepat, popularitas teknologi CD-I terkalahkan. Setelah CD-I tumbang, banyak berkembang CD Multimedia Interaktif yang menuntut perlengkapan CD-ROM (Compact Disk—Read Only Memory). CD-ROM ini berkembang menjadi DVD-ROM (Digital Video Disk—Read Only Memory). CD-ROM memiliki kapasitas 650 MB atau hampir 1 jam durasi video berkualitas rendah sedangkan DVD-ROM memiliki kapasitas jauh lebih besar, yaitu 4,7 GB atau 2 jam lebih durasi video berkualitas tinggi. *Compact Disc* atau sering dikenal sebagai CD adalah sebuah cakram optic digunakan untuk menyimpan data digital. Awalnya dikembangkan untuk menyimpan dan pemutaran rekaman suara secara eksklusif, tetapi kemudian diperluas untuk mencakup penyimpanan data, gambar, video. Sebuah *Compact Disc* standar memiliki diameter 120

mm dan dapat menyimpan hingga 80 menit terkompresi audio atau setara 700 MB data.

5. Belajar dan Pembelajaran

a. Teori Belajar

Pemahaman mengenai teori belajar yang melandasi pembelajaran dengan multimedia merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki. Dengan berbagai teori belajar dapat dimanfaatkan untuk mensistematiskan penemuan-penemuan, memprediksi, melahirkan hipotesis-hipotesis, dan dapat memberikan penjelasan-penjelasan sesuai dengan yang dibutuhkan.

Menurut Hilgard dan Bower dalam Ngalim Purwanto (2006: 84) mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atas dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau respon sesaat seseorang. Sedangkan Witherington dalam Ngalim Purwanto (2006: 84) mengemukakan belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atas suatu pengertian. Menurut Surya (1997) dalam Rusman (2012: 85) belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu

untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan pencarian informasi sebagai respon suatu rangsangan, baik itu dari diri sendiri maupun lingkungan.

b. Teori Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan dua istilah yang tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau keadaan kepada siswa agar dapat belajar. Oleh karena itu pemahaman tentang bagaimana siswa dapat memperoleh pengetahuan dari kegiatan yang dilakukannya harus dapat dipahami oleh dosen, sehingga kita dapat menentukan strategi atau cara belajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran menurut Sudjana dalam Sugihartono (2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Nasution dalam Sugihartono (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi peserta didik dengan pendidik atau sumber belajar sehingga terjadinya proses kegiatan belajar mengajar.

6. Peran Media dalam Pembelajaran

Dalam aktivitas pembelajaran, media sering didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa. Media berperan sebagai perantara yang bertugas membantu menyampaikan pesan pembelajaran. Di dalam pembelajaran terjadi sebuah proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar. Disinilah peran media dibutuhkan untuk melancarkan proses komunikasi dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan media merupakan upaya kreatif dan sistematis dari seorang guru untuk menciptakan pengalaman belajar kepada siswa. Sudarsono (2004: 6) peran pokok media dalam dunia pendidikan yaitu pertama, berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada mahasiswa. Kedua, berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara siswa dengan media tersebut, dan dengan demikian merupakan sumber belajar yang penting. Kemp (1985: 3) dalam Azhar Arsyad (2016: 10) menjelaskan manfaat pemakaian media dalam pembelajaran, ada beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif terhadap pemakaian media antara lain : penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, efisien waktu, kualitas belajar dapat

ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapanpun-dimanapun, mengembangkan sikap positif siswa dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Media pembelajaran, menurut Kemp (1985: 28) dalam Azhar Arsyad (2016: 23) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media dipakai untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan; (2) menyajikan informasi; dan (3) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi memotivasi media dapat direalisasikan dengan teknik drama dan hiburan. Untuk tujuan informasi dapat dipergunakan untuk menyajikan informasi dihadapan sekelompok mahasiswa, serta fungsi memberi instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan mahasiswa. Pemilihan media yang tepat sasaran dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran apabila dipadu dengan perilaku guru yang berkualitas, perilaku belajar siswa yang positif, iklim pembelajaran yang mendukung, dan tercukupinya materi pembelajaran. Semua komponen yang ada saling mendukung agar terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna.

Media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan, dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan

mengefisiensikan proses belajar. Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Rusman, 2012: 143), yaitu :

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau bergerak.

b. Media Audio

Media audio yaitu media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

c. Media Audio-Visual

Media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).

d. Kelompok Media Penyaji

Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T.Tosti dan John R.Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksiam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e)

kelompok kelima; media gambar hidup atau film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) media ketujuh; multimedia.

e. Media objek dan media interaktif berbasis komputer

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti, sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengar. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.

Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan sebagai komunikasi dan perantara yang bertugas membantu menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 7-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Biasanya pertumbuhan anak putri lebih cepat dari pada putra. Gerakan-gerakan organ tubuh anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberenain mental. Menurut Nasution (1933:44) dalam Syaiful (2008: 123) masa sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua tahun. Anak-

anak berpikir atas dasar pengalaman nyata/konkret, belum dapat berpikir seperti membayangkan bagaimana proses fotosintesis atau proses osmosis terjadi. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Namun, kemampuan untuk melakukan penambahan, pengurangan, pengerutan serta klasifikasi telah berkembang dengan perkalian sederhana dan pembagian. Kemampuan untuk sedikit berfikir abstrak selalu harus didahului dengan pengalaman konkret. Anak usia SD masih sangat membutuhkan benda-benda konkret untuk menolong pengembangan kemampuan intelektualnya.

Menurut Piaget (dalam Syah, 2008:71) ciri khas perkembangan kognitif anak kelas 1 Sekolah Dasar merupakan pemahaman terhadap aspek kuantitatif materi, pemahaman terhadap penambahan golongan benda, dan pemahaman terhadap pelipatgandaan golongan benda dan masih terbatas pada objek-objek yang kongkrit. Menurut Basset (dalam Mulyani Sumantri, 2011: 11), karakteristik siswa sekolah dasar secara umum: 1) memiliki rasa keingintahuan yang kuat dan tertarik pada dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri, 2) senang bermain dan bergembira riang, 3) suka mengatur diri untuk menangani berbagai hal, 4) bergetarnya perasaan dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan, 5) belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi, 6) belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.

Dilihat dari karakteristik anak pertumbuhan fisik dan psikologisnya anak mengalami pertumbuhan jasmaniah maupun kejiwaannya. Pertumbuhan adalah peralihan tingkah laku atau fungsi kejiwaan dari yang lebih rendah kepada tingkat yang lebih tinggi. Pertumbuhan dan perkembangan itu berlangsung secara teratur dan terus menerus kearah kemajuan..

Memperhatikan karakteristik usia anak SD diatas maka sangat dimungkinkan seorang pengembangan instruksional mendesain seperangkat media pembelajaran menggunakan teknologi komputer. Dengan menggunakan komputer materi pelajaran yang masih bersifat abstrak dapat di konkritkan, sehingga anak SD dapat memahami materi pelajaran dengan mudah. Contoh lain adalah media pembelajaran berbasis komputer dapat menghadirkan pengalaman langsung, misalnya untuk menjelaskan ikan didalam lautan, seorang anak dapat melihat langsung tanyangan di layar monitor komputer dengan berbagai penjelasan suara dan efek animasi yang mengesankan seolah anak mengalami langsung kehidupan di dalam lautan. Atau untuk menjelaskan peristiwa gunung api meletus, seorang pengembang instruksional dapat membuat animasi gunung berapi meletus (Hardianto 2013 : 3).

B. Penelitian yang Relevan

1. Pertama, penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Tri Yuniyatul Khikmah (2013) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif Materi Struktur

dan Fungsi Sel Dilengkapi Teka-Teki Silang Berbasis *Flash*”. Tujuan penelitian ini adalah : (1) mengetahui media pembelajaran biologi apa saja yang digunakan dalam pembelajaran materi struktur dan fungsi sel kelas XI di SMA Negeri 1 Bumiayu. (2) Mengembangkan media pembelajaran CD interaktif materi struktur dan fungsi sel dilengkapi teka-teki silang berbasis flash kelas XI SMA (3) Mengetahui CD interaktif materi struktur dan fungsi sel dilengkapi teka-teki silang berbasis flash yang layak digunakan sebagai media pembelajaran materi struktur dan fungsi sel kelas XI SMA (4) Mengetahui efektifitas CD interaktif materi struktur dan fungsi sel dilengkapi teka-teki silang berbasis flash terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Hasil analisis ketersediaan media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 1 Bumiayu adalah LKS, LDS, buku paket, modul, gambar, video, dan media *slide Microsoft power point*, namun media berbasis komputer belum tersedia. Penilaian pakar menunjukkan bahwa CD interaktif dilengkapi teka-teki silang berbasis *flash* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan hasil belajar secara klasikal $\geq 80\%$ siswa mencapai KKM (80) dan secara klasikal persentase penilaian aktivitas siswa $\geq 81\%$ dengan kriteria aktif dalam proses pembelajaran. Tanggapan

siswa dan guru menunjukan CD interaktif dilengkapi teka-teki silang berbasis *flash* baik digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Endar Hartono (2012), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMPN 1 Bantul”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk media pembelajaran matematika berupa *website e-learning* yang menggunakan *macromedia dreamweaver 8.0* standar kompetensi memahami sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, dan bagian-bagiannya, serta menentukan ukurannya dan mengetahui kualitas dari *website* pembelajaran matematika tersebut diikuti dengan langkah-langkah pengembangan yang harus diikuti agar menghasilkan produk yang berkualitas berdasarkan penelitian ahli media, ahli materi dan siswa agar indikator tercapai. Model pengembangan penelitian pengembangan ini mengacu pada ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor keidealan 102,05 dari skor maksimal 125 dengan presentase keidealannya 81,64% dan berdasarkan tes hasil belajar siswa yang dinilai berdasarkan pre-test dan post-test didapat nilai rata-rata tes meningkat dari 50,36 menjadi 85,18. Dengan ini website tersebut dapat meningkatkan hasil belajar

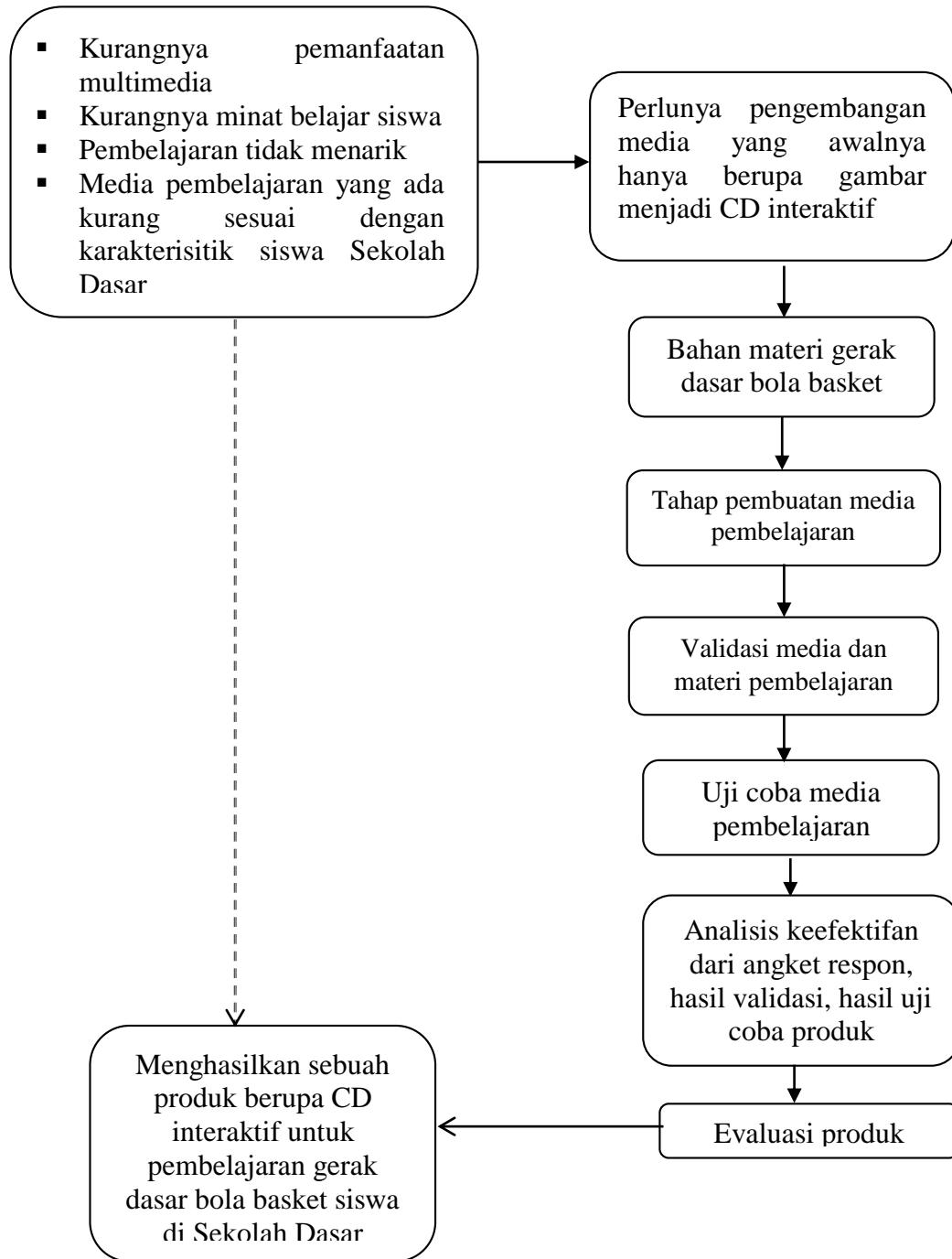
matematika siswa khususnya pada materi bangun ruang sisi datar (BRSD) sehingga *website* tersebut efektif untuk pembelajaran.

C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran dan proses pembelajaran mempunyai hubungan yang erat. Pengembangan dan penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran mandiri, akan lebih mengaktifkan mahasiswa dalam belajar sesuai dengan kemampuan dan pengalaman masing-masing.

Pembuatan multimedia pembelajaran dilakukan empat tahap: 1) Pendahuluan seperti menentukan mata pelajaran, identifikasi kebutuhan, dan menentukan materi. 2) Tahap pengembangan desain pembelajaran. 3) Pengembangan desain *software* multimedia. 4) Evaluasi produk. Setelah melalui empat tahapan tersebut maka akan dapat dihasilkan produk akhir yaitu multimedia pembelajaran.

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran, materi yang disajikan lebih menarik dan aplikatif. Selain itu, penyusunannya harus memenuhi beberapa standar mutu penilaian yang berfungsi sebagai patokan untuk mengetahui bahwa kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran maupun sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.



Gambar 1. Diagram Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan pada penelitian ini, sebagai berikut. “Melalui media gerak dasar bola basket layak dijadikan media pembelajaran interaktif untuk siswa Sekolah Dasar”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

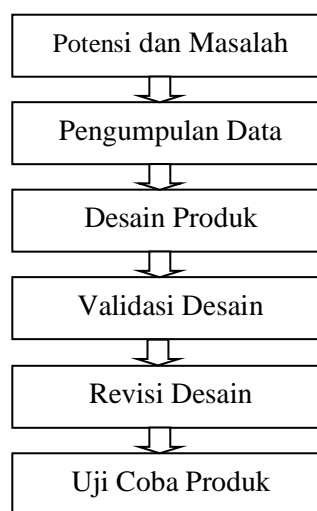
Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang berarti penelitian ini merupakan penelitian berorientasi pada produk. Sugiyono (2015: 10) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan model prosedural yakni mengikuti langkah-langkah yang telah ada pada penelitian (R & D) karena dianggap cocok dengan tujuan pengembangan yang ingin dicapai yaitu untuk menghasilkan suatu produk dan menguji kelayakan produk yang dihasilkan dimana untuk mencapai tujuan tersebut harus melalui langkah-langkah tertentu yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu.

Model dalam penelitian pengembangan ini adalah model prosedural, yaitu model yang bersifat deskriptif dan menggariskan pada langkah-langkah pengembangan. Model prosedural inilah yang paling tepat untuk diterapkan dalam penelitian pengembangan produk multimedia pembelajaran dasar bermain bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bagi siswa Sekolah Dasar. Dalam hal ini produk multimedia dihasilkan melalui langkah-langkah tertentu sehingga produk tersebut valid dan dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini difokuskan untuk

digunakan oleh guru penjas dengan menghasilkan media pembelajaran yaitu multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran ini berbentuk CD pembelajaran berbasis *flash* dengan materi pelajaran gerak dasar bola basket pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan Sekolah Dasar.

B. Prosedur Pengembangan

Ada beberapa prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015: 409). Pada penelitian pengembangan ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi beberapa tahap seperti yang dikemukakan Sugiyono berikut (2015-298) :

- 1) Potensi dan masalah. *Research and Development* dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, tetapi bisa berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan.
- 2) Pengumpulan data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
- 3) Desain produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian R&D bermacam-macam. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah berupa desain baru, yang lengkap dengan spesifikasinya. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga dapat digunakan sebagai pegangan untuk menilai dan membuatnya. Dalam bidang teknik, desain produk harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen pada produk tersebut, serta prosedur kerja. Dalam produk berupa system perlu dijelaskan mekanisme penggunaan system tersebut, cara kerja, berikut kelebihan dan kekurangannya.
- 4) Validasi Desain. Tahap ini merupakan proses kegiatan untuk meniali apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari sistem kerja lama atau tidak. Dikatakan

secara rasional, karena validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum merupakan fakta lapangan. Validasi produk dapat menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut.

- 5) Perbaikan Desain. Setelah melakukan validasi desain maka akan dapat diketahui kelemahan dari produk yang dibuat. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain oleh peneliti.
- 6) Uji Coba Produk. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah sistem yang baru tersebut lebih efektif dibandingkan sistem yang lama. Untuk itu pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas sistem yang baru dengan yang lama.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kebaikan atau keefektifan produk multimedia yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan software multimedia yang merupakan produk penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas software multimedia yang dikembangkan benar-benar telah diuji secara empiris.

Di sini akan dijabarkan mengenai desain ujicoba, subjek uji coba, jenis data, dan teknik analisis data.

1. Desain uji coba

Desain uji coba dimaksudkan mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas program yang sedang dikembangkan. Sebelum di uji coba produk di konsultasikan kepada ahli materi dan ahli media. Setelah mendapatkan saran maka perlu melakukan revisi tahap 1. Langkah berikutnya uji coba (tiga tahap) yang diharapkan mampu menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran.

2. Subjek uji coba

Subjek uji coba atau responden yang terlibat dalam penelitian adalah 29 siswa Sekolah Dasar.

a. Uji coba terbatas (kelompok kecil)

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A sebanyak 10 siswa, yang dipilih secara acak oleh peneliti dan guru kelas.

b. Uji coba luas (kelompok besar)

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelompok Berjumlah 19 siswa. Seluruh siswa mencoba menggunakan produk media yang dikembangkan oleh peneliti.

3. Jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang akan diubah menjadi data kualitatif. Data tersebut dibutuhkan agar dapat memberikan gambaran mengenai kualitas materi pembelajaran, kualitas strategi pembelajaran, dan kualitas teknik tampilan produk.

4. Instrumen pengumpulan data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket atau kuesioner dan dokumen. Instrumen berupa kuesioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran. Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data berupa daftar nama siswa, foto-foto dan data-data yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi 2, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli media, ahli materi, dan guru dihimpun dan disarikan untuk memperbaiki produk media pembelajaran ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan

tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien (Sugiono 2015:199).

Hasil kuesioner inilah yang akan diangkakan (kuantifikasi), disusun tabel-tabel dan dianalisa secara statistik untuk menarik kesimpulan penelitian. Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian, dan untuk memperoleh informasi dengan validitas yang tinggi. Hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti dalam menyusun kuesioner, pertanyaan-pertanyaan yang disusun harus sesuai dengan hipotesa dan tujuan penelitian.

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam penyusunan kuesioner, antara lain:

- a. Pertanyaan-pertanyaan yang disusun dalam kuesioner juga harus sesuai dengan variabel-variabel penelitian, yang biasanya sudah didefinisikan dalam definisi operasional, yang mengandung indikator-indikator penelitian sesuai dengan permasalahan penelitian.
- b. Tiap pertanyaan dalam kuesioner adalah bagian dari penjabaran definisi operasional, sehingga dapat dianalisa dengan tepat untuk menjawab permasalahan penelitian.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket yang dibuat untuk mendapatkan penilaian terhadap validasi materi, dan media pembelajaran interaktif gerak dasar bola basket dengan *flash* untuk siswa

kelas 4 SD PIUS Kebumen. Angket validasi media diberikan kepada Bapak Saryono, M.Pd selaku dosen FIK UNY sebanyak 1 dosen sebagai validasi ahli media, dan angket validasi materi diberikan kepada Bapak Kusdaryantyo S.E selaku guru PJOK SD Pius Kebumen dan Ibu Tri Ani Hatuti, M.Pd selaku dosen FIK UNY sebagai validasi ahli materi. Sedangkan untuk angket observasi siswa diberikan kepada guru mata pelajaran PenjasOrkes kelas kelas 4 SD PIUS Kebumen sebagai observer.

E. Teknik Analisi Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan sebagai berikut:

Analisis data menggunakan Skala Likert. (Sugiyono 2015:132) menyatakan “Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok oarang tentang fenomena sosial”.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sanget setuju sampai sangat tidak setuju.

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor :

Tabel 1. Interval Validitas Media

No.	Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu (R)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

(Sumber Sugiyono, 2007:132)

Skor idel merupakan skor yang digunakan untuk menghitung skor untuk menentukan rating scale dan jumlah seluruh jawaban. Untuk menghitung skor ideal (kriterium) dari seluruh item digunakan rumus : Skor Kriterium = Nilai skala x jumlah responden

Kemudian skor yang telah diperoleh dimasukan rating scale dengan cara menentukan interval nilai, yaitu dengan rumus :

Interval = Skor Kriterium / jumlah butir soal

Menurut Sudijono (2009: 40), untuk mengetahui jumlah jawaban dari para responden melalui prosentasi, yaitu digunakan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan

p = Presentase

f = frekuensi dari setiap jawaban angket

n = jumlah skor ideal

Untuk menentukan validitas digunakan rumus interval :

Nilai interval = Jumlah soal x nilai tertinggi – Jumlah soal x nilai terendah : nilai tertinggi.

Setelah itu di rubah dalam bentuk % dengan rumus :

Nilai interval x 100% : Nilai skor tertinggi x jumlah soal

Tabel 2. Interval Penilaian Validitas Media

No	Interval Penilaian	Kriteria
1	$81,25\% < \text{presentasi} \leq 100\%$	Sangat baik
2	$62,5\% < \text{presentasi} \leq 81,25\%$	Baik
3	$43,75\% < \text{presentasi} \leq 62,5\%$	Kurang baik
4	$25\% \leq \text{presentasi} \leq 43,75\%$	Tidak baik

(Sumber Sugiyono, 2007:134)

Tabel 3. Interval Penilaian Materi

No	Interval Penilaian	Kriteria
1	$81,25\% < \text{presentasi} \leq 100\%$	Sangat baik
2	$62,5\% < \text{presentasi} \leq 81,25\%$	Baik
3	$43,75\% < \text{presentasi} \leq 62,5\%$	Kurang baik
4	$25\% \leq \text{presentasi} \leq 43,75\%$	Tidak baik

(Sumber Sugiyono, 2007:136)

Dalam penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis flash dalam CD ini, penilaian ditentukan dengan nilai minimal B, yaitu kategori baik. Jadi, jika rata-rata penilaian oleh ahli materi dan ahli media, serta hasil uji penggunaan media oleh guru menunjukkan hasil akhir B, maka pengembangan media pembelajaran berbasis flash dalam CD ini dengan materi gerak dasar bola basket untuk pembelajaran penjaskes di Sekolah Dasar dikategorikan layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di Sekolah Dasar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa CD interaktif berbasis *macromedia flash* dengan materi Gerak dasar Bola Basket dan mengetahui kelayakan media pembelajaran CD interaktif berbasis *macromedia flash* dengan materi gerak dasar bola basket untuk pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan peserta didik.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan dan Borg & Gall (dalam Sugiyono 2007 : 50) yang dibatasi pada beberapa tahap saja. Tahap-tahap tersebut meliputi: 1) tahap pengumpulan informasi; 2) tahap perencanaan; 3) tahap pengembangan produk; dan 4) tahap validasi dan ujicoba. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini:

1. Tahap Pengumpulan Informasi

Tinjauan standar isi merupakan tahap awal dari pengumpulan informasi. Tahap tinjauan standar isi dilakukan dengan cara membuat pemetaan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Inti (KI), hasil pemetaan SK dan KI dapat dilihat pada lampiran 1. Berdasarkan tahapan tersebut diperoleh materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran CD interaktif berbasis *macromedia flash* yaitu gerak dasar

bola basket. Setelah materi yang dikembangkan sudah ditentukan maka langkah selanjutnya adalah melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi gerak dasar bola basket.

2. Tahap Perencanaan

Tahap kedua terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran interaktif. Kisi-kisi instrumen yang telah dibuat selanjutnya dikembangkan menjadi instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar validasi. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian berdasarkan aspek materi, pembelajaran, dan kebahasaan sedangkan ahli media memberikan penilaian berdasarkan aspek pemrograman dan tampilan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru serta peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* di dalam kelas. Validasi instrumen dilakukan oleh dosen pembimbing.

3. Tahap pengembangan

Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu; 1) Membuat *storyboard*. *Storyboard* dibuat dengan tujuan mempermudah dalam pembuatan media dan untuk menentukan tahap pengembangan selanjutnya, agar bagian-bagian dari media pembelajaran

dapat tersusun dengan baik. *Storyboard* dibuat dengan cara menggambar sketsa di atas kertas, sketsa yang telah selesai dibuat lalu digambar ulang menggunakan komputer. *Storyboard* yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 4; 2) *Storyboard* lalu dijadikan acuan membuat *layout*. *Layout* dibuat dengan memperhatikan aspek warna dan komposisi; 3) *Layout* yang telah selesai dibuat lalu diisi dengan materi gerak dasar bola basket. Materi di dalam media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* ini terdiri dari lima sub materi yaitu, *dribble* (Menggiring) , *Passsing* (Melempar), *Shooting* (Menembak), *Rebound* (Menangkap), *Pivot* ; dan 4) Setelah langkah penulisan materi, media lalu diberi gambar dan video yang dapat menunjang materi.

4. Tahap validasi dan ujicoba

Tahap validasi media dilakukan agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi media pembelajaran interaktif dilakukan oleh: 1) Bapak Saryono, M.Pd selaku ahli materi yang berkompeten di bidang gerak dasar bola basket; dan 2) Bapak Kusdaryanto dan Ibu Tri Ani Hastuti selaku ahli media yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Data penilaian hasil validasi ahli materi tersaji dalam tabel 5 dan tabel 6, sedangkan data penilaian hasil validasi ahli media tersaji dalam tabel 3 dan 4. Produk media yang sudah divalidasi selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan ahli saat proses validasi. Setelah media pembelajaran interaktif selesai

direvisi kemudian dilakukan tahap ujicoba penggunaan media dalam pembelajaran di kelas, yang bertujuan untuk mengetahui respon guru serta peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan. Tahap ujicoba dilaksanakan di SD PIUS Kebumen. Ujicoba dilakukan dengan cara penggunaan media dalam pembelajaran di kelas oleh guru. Pembelajaran di bagi menjadi kelompok besar dan kelompok kecil. Selama penggunaan media peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Setelah menggunakan media, guru diwawancara untuk diminta tanggapan, saran, dan komentarnya mengenai media pembelajaran interaktif yang dikembangkan.

Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang telah melalui ujicoba di dalam kelas lalu direvisi kembali berdasarkan saran dan masukan dari guru serta peserta didik. Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* untuk pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dikemas dalam CD.

B. Validasi Ahli

Media pembelajaran media gerak dasar bola basket ini divalidasi oleh dua orang ahli di bidangnya yaitu satu orang ahli media pembelajaran dan dua orang ahli materi bola basket SD. Tinjauan dari para ahli selama proses validasi adalah sebagai berikut

1. Validasi Ahli Media

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli media. Validasi media dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Data validasi didapat dengan cara memberikan angket yang berisi indikator penilaian media. Ahli media mencoba produk dengan didampingi oleh pengembang, sehingga ahli media dapat menanyakan langsung hal-hal yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan dan dapat langsung memberikan masukan berupa kritik dan saran kepada pengembang yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

a. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Penilaian aspek pembelajaran dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana penilaian ahli media mengenai berbagai hal yang menyangkut penilaian media dari produk media pembelajaran gerak dasar bola basket yang dikembangkan oleh peneliti. Dengan pedoman penilaian ini, pengembang akan mengetahui perlu tidaknya dilakukan revisi. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

No	Indikator	Skor
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	3
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.	3
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.	4
4.	Media pembelajaran mempermudah peserta didik	3
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	2
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.	3
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi peserta didik.	4
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	3
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.	2
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran	3
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media.	2
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	3
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.	3
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media konsisten	3
15.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	4
16.	Kualitas gambar yang terdapat pada media pembelajaran	3
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	3
18.	Media pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk latihan secara teori maupun praktik.	2
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	3
20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah	4
Jumlah		60
Persentase		60 %
RerataSkor		3,2
Kelayakan		Cukup Baik

Setelah pengujian ahli media yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebagaimana tabel di atas, hasil rata-rata skor dari seluruh kriteria indikator media pembelajaran adalah **60%** yang dapat dikategorikan ke dalam kriteria **“Cukup Baik”** dalam range kriteria media pembelajaran. Selain prosentase angket tersebut, ada beberapa saran dari pakar yang harus diperbaiki dalam pengujian validasi media pembelajaran yang dilaksanakan, berikut adalah saran yang telah diterapkan untuk media pembelajaran :

- a) Tampilan halaman home tentang tata letak tombol, jenis dan warna huruf harus konsisten
- b) Ukuran dan warna huruf harus konsisten tanpa mengganggu komposisi background game
- c) Halaman Profile berisi latar belakang pembuatan game, tujuan dan profil dari pembuat game dicantumkan.
- d) Warna Background harus konsisten dengan warna yang sama.
- e) Gunakan gambar asli atau gambar buatan sendiri dan tata letak di sesuaikan
- f) Video menggunakan rekaman asli dari peneliti

Selain memberikan penilaian, komentar dan saran ahli media juga memberikan pernyataan baik atau tidaknya produk ini untuk diproduksi dan diujicobakan. Ahli media menyatakan bahwa produk media pembelajaran interaktif ini sudah baik untuk diproduksi dan diujicobakan dengan revisi sesuai saran. Berdasarkan data di atas maka pengembang

melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli materi. Berikut realisasi revisi produk menurut saran ahli media pada konsultasi tahap pertama:

- a) Tampilan halaman home tentang tata letak tombol, jenis dan warna huruf sudah diganti dan disamakan semua.
- b) Backgroud, ukuran dan warna huruf sudah disamakan semua sehingga sudah terlihat lebih baik dari sebelumnya
- c) Halaman Profile sudah berisi latar belakang pembuatan game, tujuan dan profil dari pembuat game.
- d) Gambar pada media sudah menggunakan gambar asli atau gambar buatan sendiri dan tata letak disesuaikan dengan bahan materi sehingga lebih mudah dimengerti.
- e) Video sudah menggunakan rekaman asli dari peneliti

b. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Setelah produk media pembelajaran teknik dasar bola basket dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran ahli media pada tahap I maka dilakukan konsultasi tahap II. Berikut hasil penilaian pada konsultasi tahap II :

Tabel 5 . Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

No.	Indikator	Skor
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	4
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.	4
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.	4
4.	Media pembelajaran mempermudah peserta didik	5
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	4
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.	4
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi.	4
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	4
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik.	4
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas.	4
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media	5
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	4
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.	4
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media konsisten.	4
15.	Ukuran tombol navigasi pada media konsisten.	5
16.	Kualitas gambar yang terdapat pada media	5
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	4
18.	Media pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik untuk latihan secara teori maupun praktik.	4
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	4
20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri.	5
Jumlah		85
Persentase		85 %
RerataSkor		4,25
Kelayakan		Sangat Baik

Hasil validasi ahli media tahap I menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 60 dengan persentase 60%, dan rerata skor sebesar 3,2 dengan kategori “cukup”. Pada validasi ahli media tahap II menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 85 dengan persentase 85%, dan rerata skor sebesar 4,25 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rerata skor yang mengalami kenaikan. Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini ahli media sudah tidak memberikan komentar dan saran, karena ahli media merasa bahwa media ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi.

2. Validasi Ahli Materi

a. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Sebelum melakukan ujicoba, media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh ahli materi. Validasi materi dilaksanakan oleh dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta dan guru SD PJOK yang dinilai menguasai materi pembelajaran gerak dasar bola basket. Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik, dan saran agar media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan menjadi produk yang berkualitas secara aspek materi, pembelajaran dan kebahasaan. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada

tabel 9. Skor maksimal dari masing-masing item pernyataan dalam lembar validasi adalah 5 sedangkan skor minimum adalah 1.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Butir Penilaian	Nilai	
	Validator I	Validator II
1	3	3
2	3	3
3	3	3
4	3	4
5	2	4
6	3	4
7	2	3
8	3	4
9	2	3
10	3	4
11	4	3
12	3	4
13	4	3
14	4	3
15	4	3
Jumlah	46	45
Rerata Skor	3,07	3
Persentase	61,33 %	60%
Rerata persentase	60,67 %	
Kelayakan	Kurang Baik	Kurang Baik

Setelah pengujian ahli materi yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil sebagaimana tabel di atas, hasil rata-rata skor dari seluruh kriteria

indikator materi pembelajaran adalah 60,67% yang dapat dikategorikan ke dalam kriteria **“Kurang Baik”**. Selain prosentase angket tersebut, ada beberapa saran dari pakar dalam pengujian validasi media pembelajaran yang dilaksanakan yaitu (1) ruang lingkup media disesuaikan dengan Kompetensi dasar, (2) penggunaan bahasa disesuaikan dengan karakteristik peserta didik Sekolah dasar, (3) susunan materi disesuaikan agar sistematis berdasarkan tingkat kesulitan, (4) tingkat kesulitan soal evaluasi harus diperhatikan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar. Hal tersebut sangat penting untuk mengevaluasi produk agar produk dinyatakan layak digunakan untuk proses pembelajaran pembelajaran.

Selain memberikan penilaian, komentar dan saran ahli materi juga memberikan pernyataan baik atau tidaknya produk ini untuk diproduksi dan diujicobakan. Ahli materi menyatakan bahwa produk media pembelajaran gerak dasar bola basket ini sudah baik untuk diproduksi dan diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

b. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Setelah produk media pembelajaran gerak dasar bola basket dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran ahli materi pada tahap I maka dilakukan konsultasi tahap II. Berikut hasil penilaian pada konsultasi tahap II :

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Butir Penilaian	Nilai	
	Validator I	Validator II
1	4	3
2	4	4
3	4	4
4	5	4
5	4	5
6	4	4
7	4	4
8	5	4
9	4	4
10	4	4
11	5	5
12	4	4
13	4	4
14	4	4
15	4	4
Jumlah	62	61
Rerata Skor	4,13	4,06
Persentase	82,67 %	81,33%
Rerata Presentase	82,%	
Kelayakan	Sangat baik	Sangat baik

Hasil validasi ahli materi tahap I menunjukkan hasil rerata persentase 60,67%, dan rerata skor sebesar 3,43 dengan kategori “kurang baik”. Pada validasi ahli materi tahap II menunjukkan rerata persentase 82%, dan rerata skor sebesar 4,11 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil

validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rerata skor yang mengalami kenaikan. Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini ahli media sudah tidak memberikan komentar dan saran, karena ahli media merasa bahwa media ini sudah layak diujicobakan tanpa revisi.

C. Uji Coba Produk

Setelah melihat hasil validasi dari para pakar (ahli media dan ahli materi) dengan menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran, maka media pembelajaran ini sudah dapat diuji terhadap sasaran penggunan/ user/ peserta didik. Uji coba media ini dimaksudkan untuk memperkenalkan produk sekaligus meminta tanggapan dari peserta didik mengenai media pembelajaran tersebut. Pengujian terhadap peserta didik dilakukan dengan dua tahap yaitu pengujian skala kecil dan pengujian skala besar.

1 Uji Coba Terbatas (Kelompok Kecil)

a. Pelaksanaan

Uji coba terbatas (kelompok kecil) dilaksanakan pada tanggal 29 September 2017, diujicobakan kepada peserta didik di SD PIUS Kebumen dan dibantu oleh satu orang guru PJOK SD Pius Kebumen. Data ini diperoleh dengan mengujicobakan kepada 10 orang peserta didik dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Guru dibantu pengembang menjelaskan secara konvensional

tentang cara materi gerak dasar bola basket.

- 2) Dalam pembelajaran guru juga mencontohkan gerak dasar bola basket.
- 3) Peserta didik mengerjakan soal evaluasi setelah pembelajaran berlangsung.

b. Hasil Belajar Uji Coba Terbatas (Kelompok Kecil)

Tabel 8. Data Uji Coba Terbatas

Jumlah Peserta didik	Jumlah Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Prosentase	
					Tuntas	Belum Tuntas
10	710	80	60	71,50	40%	60%
Batas Tuntas				75		

Berdasarkan data hasil penelitian pada kelompok kecil mengenai gerak dasar bola basket menunjukkan perolehan hasil belajar bahwa peserta didik mengalami ketuntasan belajar sebanyak 40%, sedangkan 60% peserta didik tidak tuntas dalam belajar, hal ini menunjukkan bahwa 4 peserta didik mengalami ketuntasan belajar, dan 6 peserta didik tidak tuntas, juga di tunjukkan rerata 71,50 nilai tertinggi adalah 80 dan nilai terendah adalah 60. Dari hasil tersebut diperlukan evaluasi yang akan dilakukan pada uji coba luas.

c. Hasil Data Observasi Uji Coba Terbatas

Hasil pengamatan pengembang pada saat peserta didik tidak menggunakan media pembelajaran gerak dasar bola basket antara lain:

- 1) Peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran.
- 2) Peserta didik belum mengenal bola basket dengan dapat mengamati berbagai gerak dasar bola basket.
- 3) Peserta didik belum memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan metode ceramah. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik tidak bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan guru mengenai materi yang disajikan.

2. Uji Coba Luas (Kelompok Besar)

a. Pelaksanaan

Uji coba luas (kelompok besar) dilaksanakan pada tanggal 29 September 2017 di SD PIUS Kebumen dan dibantu oleh satu guru PJOK. Data ini diperoleh dengan mengujicobakan kepada 19 peserta didik dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Guru didampingi pengembang menjelaskan tentang cara penggunaan media. Semua anak cukup antusias dalam memahami petunjuk penggunaan.
- 2) Dalam menggunakan media, anak-anak dikelompokkan menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri atas 4-5 orang anak. Semua anak menikmati dalam menggunakan media pembelajaran berbasis flash.
- 3) Setelah dirasa telah terbiasa menggunakan media maka peserta didik dapat mengerjakan soal evaluasi secara bergantian sesuai

kelompoknya masing-masing sambil belajar memahami, membaca dan mengenal gerak dasar bola basket.

- 4) Disaat anak-anak menggunakan media pembelajaran dan mengerjakan soal evaluasi, pengembang memberikan angket untuk menilai media kepada guru PJOK. Pengembang mendampingi guru untuk mengisi butir pertanyaan dalam angket tersebut. Guru mengisi sesuai dengan pendapat mereka, pengembang hanya mengarahkan maksud pernyataan apabila ada yang belum jelas.

b. Hasil Angket Uji Coba Luas (Kelompok Besar)

Tabel 9. Data Angket Uji Coba Luas

No .	Indikator	Jumlah	Present rase	Rata-rata Presentase
1.	Media pembelajaran mempermudah pembelajaran.	84	88%	88,95%
2.	Media pembelajaran menarik.	86	91%	
3.	Animasi membantu pemahaman materi.	87	92%	
4.	Gambar membantu pemahaman materi.	82	86%	
5.	Uraian materi pada media pembelajaran lengkap.	81	85%	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	83	87%	
7.	Media pembelajaran bisa digunakan peserta didik untuk belajar mandiri dirumah.	81	85%	
8.	Tampilan yang ada dalam media menarik	86	91%	
9.	Media pembelajaran mudah digunakan.	87	92%	
10.	Petunjuk yang ada didalam media pembelajaran mudah dipahami.	88	93%	
11.	Petunjuk soal yang ada mudah dipahami.	81	85%	
12.	Huruf yang ada di media terbaca dengan jelas.	88	93%	

Berdasarkan tabel diatas, hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada indikator adalah “sangat baik”. Jumlah rerata Uji Coba Kelompok Besar adalah 88,9%. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

c. Hasil Belajar Uji Coba Luas

Tabel 10. Data Hasil Belajar Uji Coba Luas

Jumlah Peserta didik	Jumlah Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Prosentase	
					Tuntas	Belum Tuntas
19	1530	90	70	80,53	79%	21%
Batas Tuntas				75		

Berdasarkan data hasil penelitian pada kelompok besar mengenai gerak dasar bola basket menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik mengalami ketuntasan belajar sebanyak 79%, sedangkan 21% peserta didik tidak tuntas dalam belajar, hal ini menunjukkan bahwa 15 peserta didik mengalami ketuntasan belajar, dan 3 peserta didik tidak tuntas, juga di tunjukkan rerata 80,53 nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 70. Dari hasil tersebut terdapat kenaikan ketuntasan hasil belajar sebesar 39%.

d. Hasil Data Observasi Uji Coba Luas

Hasil pengamatan pengembang pada saat peserta didik menggunakan media pembelajaran gerak dasar bola basket antara lain:

- 1) Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* membantu peserta didik untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran hal ini terlihat dengan keterlibatan peserta didik dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*.
- 2) Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* mampu memotivasi anak untuk mengekspresikan dan memahami gerak dasar bola basket
- 3) Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dapat membangkitkan motivasi peserta didik.
- 4) Saat menggunakan media seperti menjawab soal evaluasi, peserta didik merasa kesulitan dalam memilih tombol jawaban sehingga guru dan pendamping mencoba membantu.
- 5) Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* membantu peserta didik untuk berpikir kritis. Hal ini terlihat dari komentar maupun tanggapan peserta didik mengenai materi yang disampaikan.

D. Produk Akhir

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis flash yang dikembangkan, divalidasi serta diujicobakan telah memenuhi syarat-syarat sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan bagi peserta didik Sekolah Dasar. Media pembelajaran edukatif yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media ini bernama “Media pembelajaran Interaktif Gerak Dasar Bola Basket”. Nama media ini bernama seperti itu karena media pembelajaran tersebut berupa media pembelajaran interaktif yang menarik untuk peserta didik SD untuk lebih mengerti gerak-gerak dasar dalam bola basket .
2. Dalam membuat media menggunakan komputer dengan software *Macromedia flash*. Gambar gerak dasar bola basket diambil secara langsung oleh peneliti namun perlu di edit kembali agar sesuai dengan *background* dan posisi gambar yang diinginkan.
3. Media bernama “Media pembelajaran Interaktif Gerak Dasar Bola Basket”. Ini berisi pengertian tentang bola basket, berbagai gerak bola basket sesuai subtema pembelajaran. Gambar dibuat menarik agar sesuai dengan karakteristik peserta didik.
4. “Media pembelajaran Interaktif Gerak Dasar Bola Basket” ini memiliki beberapa menu seperti Materi, Profile, dan Evaluasi. Dalam setiap menu akan ada pilihan menu dalam beberapa tombol untuk mempermudah penggunaan media.
5. Terdapat soal evaluasi dalam “Media pembelajaran Interaktif Gerak Dasar Bola Basket” sehingga peserta didik dapat mengukur tingkat pemahaman materi gerak dasar bola basket. Hasil nilai dari pengerjaan soal evaluasi dapat langsung dilihat dan jika peserta didik merasa nilainya kurang memuaskan peserta didik dapat mengulangi soal evaluasi atau kembali ke menu awal untuk mempelajari materi gerak dasar bola

basket.

6. Terdapat video cara melakukan gerak dasar bola basket disertai penjelasan dari gerak-gerak bola basket untuk mempermudah peserta didik mempraktikkan gerak dasar bola basket
7. “Media pembelajaran Interaktif Gerak Dasar Bola Basket” ini ditujukan untuk pembelajaran mengenal gerak dasar bola basket agar peserta didik lebih mudah ketika mempraktikannya.

E. Pembahasan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dengan gerak dasar bola basket. Media pembelajaran interaktif ini dianggap layak karena telah memenuhi kategori sangat baik pada indikator penilaian. Hal ini karena isi materi yang disajikan dalam media sangat sesuai untuk pembelajaran peserta didik Sekolah Dasar, sehingga peserta didik mampu mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Ketika peserta didik melihat materi pembelajaran yang interaktif dan beranimasi, peserta didik selalu mengingat bagian dari materi dapat mempraktikkannya dengan baik sehingga proses pembelajaran gerak dasar bola basket lancar.

Selain itu pada saat dan setelah peserta didik belajar dengan media gerak dasar bola basket dapat mengukur tingkat pemahaman dengan mengerjakan soal evaluasi. Peserta didik juga lebih mudah mengenal gerak-gerak dasar bola basket. Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran,

sehingga media mempunyai nilai-nilai praktis. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gerak dasar bola basket ini sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi gerak dasar bola basket, dengan gambar dan video maka peserta didik dapat langsung memahami cara mempraktikkan gerakan dasar bola basket. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan media sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar khususnya belajar bola basket. Media gerak dasar bola basket ini juga dapat digunakan kembali dan dapat disimpan sehingga dapat menyajikan informasi belajar secara konsisten dan diulang sesuai kebutuhan.

Media gerak dasar bola basket ini menyajikan gambar-bola basket berbentuk animasi sesuai dengan karakteristik anak. Pemilihan warna, bentuk dan ukuran media juga telah disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Ketika menggunakan media gerak dasar bola basket ini, peserta didik terlihat senang dan termotivasi karena melihat gambar dan warna yang menurut mereka menarik. Selain itu anak tertarik untuk menyelesaikan soal evaluasi karena media gerak dasar bola basket ini menarik minat mereka.

Selanjutnya, tahap pengembangan produk terdiri dari pembuatan *storyboard*, pembuatan *layout*, penulisan materi, dan penambahan efek suara video, animasi dan gambar. Setelah pengembangan produk selesai, maka diperoleh media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi gerak dasar bola basket. Produk awal media pembelajaran interaktif

selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memvalidasi sebanyak dua kali, dengan hasil rerata tahap I sebesar 3,4 yang termasuk dalam kategori cukup dan saran dari ahli materi kemudian peneliti melakukan revisi. Hasil revisi rerata skor hasil validasi materi yang menunjukkan nilai sebesar 4,06 yang termasuk kategori sangat baik sehingga media pembelajaran interaktif sudah memenuhi standar untuk diujicobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini disebabkan oleh rerata skor hasil validasi ahli media tahap I masih menunjukkan nilai sebesar 3,2 yang termasuk kategori cukup sehingga belum memenuhi standar untuk diujicobakan. Media pembelajaran interaktif selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh ahli media pada tahap II ini menunjukkan hasil rerata skor sebesar 4,25 yang termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut media sudah layak untuk diujicobakan.

Peneliti mencari sekolah yang sudah menerapkan kurikulum 2013 untuk melaksanakan ujicoba. Hal ini dikarenakan materi gerak bola basket merupakan materi yang tercantum dalam kurikulum 2013. Setelah melakukan proses pencarian, peneliti menemukan sekolah yang menjadi lokasi penelitian, sekolah tersebut ialah adalah SD PIUS Kebumen. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena SD PIUS Kebumen sudah menerapkan kurikulum 2013. Selain itu, SD PIUS Kebumen memiliki fasilitas yang dapat menunjang pemanfaatan media pembelajaran interaktif

dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud adalah tersedianya LCD proyektor dan layar proyektor di setiap ruang kelas.

Ujicoba dilaksanakan dengan cara penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran oleh guru. Selama proses pembelajaran menggunakan media, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Guru yang telah menggunakan media dalam proses pembelajaran kemudian diwawancara untuk diminta tanggapan, komentar, dan juga saran mengenai media yang dikembangkan. Guru yang diwawancara berjumlah 1 orang.

Dalam pengembangan media pembelajaran gerak dasar bola basket ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:6), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang disampaikan, sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikaji lebih lanjut dan sebagai sumber belajar bagi anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari peserta didik. Media pembelajaran gerak dasar bola basket ini merupakan media pembelajaran yang telah layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik karena telah memuat materi dengan subtema bola besar yang dapat menambah pengetahuan bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam pembelajaran gerak dasar bola basket.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, didapatkan kesimpulan yaitu, dari tahap-tahap desain media yang meliputi dari perumusan tujuan, rancangan media yang akan dikembangkan, persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, serta aspek perancangan lainnya telah menghasilkan media pembelajaran gerak dasar bola basket untuk siswa Sekolah Dasar yang berisi pengertian bola basket, lapangan, bentuk bola basket dan 5 gerak dasar bola. Produk berupa pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar ditinjau dari aspek media pembelajaran dan aspek materi pembelajaran. Validitas dari Media pembelajaran gerak dasar bola basket, materi pada Media pembelajaran gerak dasar bola basket dan pada uji coba lapangan dengan hasil rata rata 88,9% termasuk dalam kategori sangat valid.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini mempunyai beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi sekolah untuk bisa lebih memanfaatkan sarana prasarana yang ada di sekolah untuk proses pembelajaran olahraga di sekolah.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran, agar guru mendapat media yang baru, dengan demikian diharapkan agar guru tidak monoton dalam proses pembelajaran jasmani.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani sebagai media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga peserta didik bisa lebih tertarik untuk belajar basket.
4. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya agar memudahkan peneliti selanjutnya.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun masih ada keterbatasan dalam penelitian ini. Penelitian ini masih kurang sesuai dengan KI dan KD dalam pembelajaran penjas. Seharusnya untuk Sekolah Dasar menggunakan gerakan dasar yang sesuai dengan KI dan KD Sekolah dasar seperti melempar dan menangkap, bukan mengajarkan teknik seperti dalam penelitian ini (*dribble, shooting, passing, layup, rebound*). Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, penelitian ini masih perlu perbaikan sedemikian rupa agar menghasilkan produk yang sesuai dengan KI dan KD untuk siswa Sekolah Dasar.

D. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diajukan saran penelitian lanjutan sebagai berikut :

- 1) Bagi guru SD, agar dapat memanfaatkan media pembelajaran CD interaktif ini sebagai bahan mengajar dalam proses pembelajaran di Sekolah.
- 2) Media pembelajaran gerak dasar bola basket dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah animasi edukatif yang lebih menarik, tidak hanya sebagai media pembelajaran pengenalan saja bisa ditambahkan animasi 3D pada media.
- 3) Media pembelajaran gerak dasar bola basket dapat dikembangkan dapat dikembangkan lagi dengan berbagai macam tema dan materi yang berbeda, misalnya dengan subtema kendaraan untuk materi pengembangan kemampuan kognitif.
- 4) Perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Permainan Bola Basket*. Jakarta: Era Intermedia.
- Anik, G, W. (2007). *Panduan Penelitian dan Pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: LEMLIT UNY.
- Ariesbowo, F. (2007). *Menjadi Pemain Basket Hebat*. Jakarta: Behampion
- Arikunto, S.(2006). *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik. Ed Revisi VI*,. Penerbit PT Rineka Cipta: Jakarta.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran Cetakan ke-13*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. *Peningkatan Suatu Kualitas Pembelajaran*. Jakarta : Dijen dikti, 2005.
- Djamarah, A.(2002). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S,B .(2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jon Oliver.(2000). *Dasar-Dasar Bolabasket (cara yang lebih baik untuk memperlajarinya)*. Bandung : PT Intan Sejati.
- Madcoms. (2005) *Membuat Animasi Presentasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Yudistira. Bandung.
- Muliawan, J, U.(2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nasution.(2006). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Purwanto M, N. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT Rosdakarya.
- Pramono, G. (2009). *Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran*
//<http://Pustekinkom.Depdiknas.go.id>. – 2 Februari 2018 pukul 20.00.
- Punaji, S.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Putra, Nusa. 2011. *Research and development Penelitian dan pengembangan:suatu pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

- Rosdiani, Dini (2013) *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sudirdjo S, Evelin,, dkk.(2004) *Media Pembelajaran Sebagai Pilihan dalam Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Prenada Media.
- Irawan S, R dan Nanang.(2004) *Bola Basket*. Jakarta : Dikti.
- Sugihartono.(2009) *Psikologi Pendidikan*. Bandung : UNY Press.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Wacana
- Sudjana, Rivai. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sukmadinata S, N (2009). *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta
- (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suryobroto, S, A. (2001). *Diklat Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Suryabrata, S. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Swajati. (2005). *Belajar Sendiri: Membuat CD-Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar E-Learning*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo
- Wasis Dwiyoğa D. (2004). *Konsep Penelitian & Pengembangan*. Makalah disajikan pada lokakarya Metodologi Penelitian Pengembangan di UNNES, 28-29 April 2004.

Lampiran 1

SURAT PERMOHONAN BIMBINGAN PROPOSAL TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 64/PGSD Penjas/VII/2016
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS


Kepada Yth : **Tri Ani Hastuti, M.Pd**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Deni Febrianur
NIM : 12604221054
Judul Skripsi : Pengembangan CD Interaktif Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket Siswa Kelas Atas SD N I Lempuyangan

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.
Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Juli 2016
Kaprod PGSD Penjas.


Dr. Guntur, M.Pd
NIP. 19810926 200604 1 001

Lampiran 2

SURAT PERMOHONAN VALIDASI MEDIA

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Kepada Yth.

Bapak/Ibu. Saryono, S.Pd. Jas, M.Or.

Dosen FIK UNY

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini selaku dosen pembimbing dari mahasiswa:

Nama : Deni Febrianur

NIM : 12604221054

Program Studi : PGSD Penjas

Memohon kesediaan Bapak/Ibu sebagai expert judgment dalam mempertimbangkan dan menilai validasi produk pada penelitian skripsi yang berjudul "Pengembangan CD Interaktif untuk Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket Siswa Sekolah Dasar".

Demikian surat pengantar ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan, saya mengucapkan terimakasih.

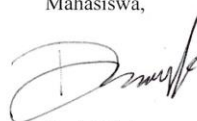
Yogyakarta, 23 Mei 2016

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



Tri Ani Hastuti, M.Pd
NIP. 197209042001122001

Mahasiswa,



Deni Febrianur
NIM. 12604221054

Validasi Media Pembelajaran

A. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.		✓		✓	
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.		✓		✓	
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.		✓		✓	
4.	Media pembelajaran mempermudah siswa dalam proses belajar.	✓				
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.		✓			
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.		✓			
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa.		✓			
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.		✓			
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.		✓			
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas.		✓			
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media pembelajaran sesuai.		✓			
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.		✓			
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.		✓			
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.		✓			
15.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	✓				
16.	Tombol pada media pembelajaran mudah dioperasikan.	✓				
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.		✓			

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		SS	ST	RG	TS	STS
18.	Tombol navigasi pada media pembelajaran mudah dikenali.		✓			
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.		✓			
20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri.	✓				
22.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.		✓			
23.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.		✓			
24.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.	✓				
25.	Media pembelajaran dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.	✓				
26.	Pemilihan jawaban pada menu evaluasi dapat dilakukan dengan mudah.		✓			
27.	Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami.		✓			
28.	Menu dan tombol pada media pembelajaran dapat digunakan secara efektif.		✓			
29.	Kualitas gambar yang terdapat pada media pembelajaran jelas.		✓			
30.	Halaman hasil akhir pada media pembelajaran dapat mendokumentasikan nilai siswa.		✓			

B. Komentar dan Saran Umum

Sudah baik,

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Pengembangan Media Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket Berbasis *Adobe Flash* untuk siswa kelas atas Sekolah Dasar dinyatakan :

- ☒ Dapat digunakan tanpa perbaikan
- ☐ Dapat digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak dapat digunakan

Yogyakarta, 2/4/2018

Ahli Media,



Suryono M. Ar

NIP. 1981021 200604 1001

Catatan :

Beri tanda ☒ (√)

VALIDASI MATERI

A. Penilaian

No	Butir Penilaian	Skala Penilaian				
		SS	ST	RG	TS	STS
1.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar 3.1 yaitu memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan/atau tradisional.		✓			
2.	Isi materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran merupakan dasar bagi pembelajaran gerak dasar bola basket sehingga penting dipelajari oleh siswa.		✓			
4.	Contoh yang berupa gambar dan animasi pada media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pemahaman materi.		✓			
5.	Uraian materi pada media pembelajaran sudah lengkap sesuai dengan gerak dasar bola basket.		✓			
6.	Kelengkapan materi sebagai penunjang media sudah lengkap.		✓			
7.	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.		✓			
8.	Penyajian materi pada media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar gerak dasar bola basket.		✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam menguraikan materi mudah dipahami		✓			

C. Kesimpulan

- Pengembangan CD Interaktif Untuk Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket Siswa

Sekolah Dasar dinyatakan :

✓

Dapat digunakan tanpa perbaikan

Dapat digunakan dengan perbaikan

Tidak dapat digunakan

Yogyakarta, 8 Juni 2018

Ahli Materi,



Iri Ani Hastuti

NIP. 197209042001122001

Catatan :

Beri tanda

()

Lampiran 5

PERMOHONAN DOSEN PEMBIMBING

Kepada
Yth. Kaprodi PGSD Penjasi
Di tempat

Yang bertandatangan di bawah ini,


Nama : Tri Ani Hastuti, M.Pd
NIP : 197209042001122001

menyatakan sanggup/~~tidak sanggup~~*) membimbing skripsi atas nama :

Mahasiswa : Dani Febrionur
NIM : 12604221059
Judul : Pengembangan CD Interaktif untuk Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket
Siswa kelas Atas SD N I Lempuyangan
Dikarenakan :

Demikian pernyataan ini kami buat, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Kamis, 28 Juli 2016
Dosen


Tri Ani Hastuti, M.Pd
NIP. 197209042001122001

*) Coret yang tidak perlu

SURAT PERMOHONAN IJIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psu: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 335/UN.34.16/PP/2017.

01 Agustus 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Kepala Sekolah SD Pius Kebumen

Jl. Pahlawan No.155 Kebumen, Jawa Tengah.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Deni Febrianur.
NIM : 12604221054.
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Tri Ani Hastuti S.Pd.,M.Pd.
NIP : 197209042001122001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Agustus s.d September 2017.
Tempat/Objek : SD Pius Kebumen.
Judul Skripsi : Pengembangan CD Interaktif untuk Pembelajaran Gerak Dasar Bola Basket Siswa Sekolah Dasar.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
UPT DINAS DIKPORA KECAMATAN KEBUMEN
SEKOLAH DASAR PIUS BAKTI UTAMA

Alamat : Jalan Pahlawan No 155, Kebumen, Jawa Tengah Telp (0287) 0287-383740

SURAT KETERANGAN

NO 28/10/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD PIUS Bakti Utama Kebumen, menerangkan bahwa :

Nama : Deni Febrianur
NIM : 12604221054
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang dilaksanakan tanggal 22 dan 29 September 2017 di SD PIUS BAKTI UTAMA, Kebumen dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI CD INTERAKTIF

Demikianlah surat keterangan ini, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 2 Oktober 2017



Dr. Celestine, ADM. S. pd.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN dari SEKOLAH



PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
UPT DINAS DIKPORa KECAMATAN KEBUMEN
SEKOLAH DASAR PIUS BAKTI UTAMA

Alamat : Jalan Pahlawan No 155, Kebumen, Jawa Tengah Telp (0287) 0287-383740

SURAT KETERANGAN

NO 22/EL/15/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD PIUS Bakti Utama Kebumen, menerangkan bahwa :

Nama : Deni Febrianur
NIM : 12604221054
Semester : X (Sepuluh)
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

benar-benar telah mengadakan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang dilaksanakan tanggal 22 dan 29 September 2017 di SD PIUS BAKTI UTAMA, Kebumen dengan judul :

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GERAK DASAR BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI CD INTERAKTIF

Demikianlah surat keterangan ini, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 2 Oktober 2017



Dr. Celestine, Adm. S. pd.

Lampiran 9

**ANALISIS HASIL ANGKET UJI AHLI MATERI GERAK DASAR BOAL
BASKET TAHAP I**

No	Butir Penilaian	Nilai	
		Validator I	Validator II
1.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar 3.1 yaitu memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan/atau tradisional.	4	3
2.	Isi materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	3
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran merupakan dasar bagi pembelajaran gerak dasar bola basket sehingga penting dipelajari oleh siswa.	4	3
4.	Contoh yang berupa gambar dan animasi pada media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pemahaman materi.	3	4
5	Uraian materi pada media pembelajaran sudah lengkap sesuai dengan gerak dasar bola basket.	3	4
6.	Kelengkapan materi sebagai penunjang media sudah lengkap.	3	4
7.	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.	4	3
8.	Penyajian materi pada media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar gerak dasar bola basket.	3	4
9.	Bahasa yang digunakan dalam menguraikan materi mudah dipahami oleh siswa.	3	3
10.	Penyajian materi pada media pembelajaran sudah runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa.	3	4
11.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.	4	3
12.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.	3	4
13.	Evaluasi pada media dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.	4	3
14.	Evaluasi pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yng diberikan.	3	3
15.	Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian	4	3

	materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.		
No	Butir Penilaian	Nilai	
		Validator I	Validator II
	Jumlah	52	51
	Persentase	69,33 %	68%
	Rerata Skor	3,5	3,4
	Kelayakan	Cukup	Cukup

**ANALISIS HASIL ANGKET UJI AHLI MATERI GERAK DASAR BOAL
BASKET TAHAP II**

No	Butir Penilaian	Nilai	
		Validator I	Validator II
1.	Isi materi sesuai dengan kompetensi dasar 3.1 yaitu memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan/atau tradisional.	4	3
2.	Isi materi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4
3.	Materi yang disajikan pada media pembelajaran merupakan dasar bagi pembelajaran gerak dasar bola basket sehingga penting dipelajari oleh siswa.	4	4
4.	Contoh yang berupa gambar dan animasi pada media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pemahaman materi.	4	4
5	Uraian materi pada media pembelajaran sudah lengkap sesuai dengan gerak dasar bola basket.	4	5
6.	Kelengkapan materi sebagai penunjang media sudah lengkap.	4	4
7.	Materi yang disajikan seimbang antara satu materi dengan yang lainnya.	4	4
8.	Penyajian materi pada media pembelajaran menarik minat siswa untuk belajar gerak dasar bola basket.	4	4
9.	Bahasa yang digunakan dalam menguraikan materi mudah dipahami oleh siswa.	4	4
10.	Penyajian materi pada media pembelajaran sudah runtut sehingga mudah dipahami oleh siswa.	4	4
11.	Contoh yang diberikan pada media pembelajaran relevan dengan materi.	4	5
12.	Latihan soal pada media pembelajaran relevan dengan materi.	4	4
13.	Evaluasi pada media dapat memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.	4	4
14.	Evaluasi pada media pembelajaran dapat mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.	4	4
15.	Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	4	4

No	Butir Penilaian	Nilai	
		Validator I	Validator II
	Jumlah	60	61
	Persentase	80 %	81,33%
	Rerata Skor	4	4,06
	Kelayakan	Sangat baik	Sangat baik

Range persentase dan kualitas Materi

No	Interval	Kriteria
1	$100\% \geq \text{skor} \leq 81,25\%$	Sangat Baik
2	$81,25\% \geq \text{skor} \leq 62,5\%$	Baik
3	$62,5\% \geq \text{skor} \leq 43,75\%$	Cukup Baik
4	$43,75\% \geq \text{skor} \leq 25\%$	Kurang Baik

Lampiran 10

**ANALISIS HASIL ANGKET UJI AHLI MEDIA
GERAK DASAR BOLA BASKET TAHAP I**

No	Indikator	Skor
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	3
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.	3
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.	4
4.	Media pembelajaran mempermudah siswa	3
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	2
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.	3
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi siswa.	4
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	3
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.	2
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran	3
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media.	2
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	3
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.	3
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media konsisten	3
15.	Ukuran tombol navigasi pada media pembelajaran konsisten.	4
16.	Kualitas gambar yang terdapat pada media pembelajaran	3
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	3
18.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.	2
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	3

20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah	4
No	Indikator	Skor
	Jumlah	60
	Persentase	60 %
	RerataSkor	3,2
	Kelayakan	Cukup Baik

**ANALISIS HASIL ANGKET UJI AHLI MEDIA
GERAK DASAR BOLA BASKET TAHAP II**

No.	Indikator	Skor
1.	Teks pada media pembelajaran terbaca dengan jelas.	4
2.	Ukuran teks pada media pembelajaran proporsional sehingga mudah dibaca.	4
3.	Jenis huruf (<i>font</i>) yang digunakan pada media pembelajaran mudah dibaca.	4
4.	Media pembelajaran mempermudah siswa	5
5.	Menu yang terdapat pada media pembelajaran mudah dijalankan.	4
6.	Tampilan media pembelajaran menarik.	4
7.	Animasi pada media pembelajaran tidak mengganggu konsentrasi.	4
8.	Penggunaan bahasa pada media pembelajaran mudah dipahami.	4
9.	Tampilan media pembelajaran mudah dipahami sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa.	4
10.	Gambar/animasi yang digunakan pada media pembelajaran jelas.	4
11.	Pemilihan warna teks dengan background pada media	5
12.	Tata letak gambar pada media pembelajaran konsisten.	4
13.	Ukuran gambar pada media pembelajaran konsisten.	4
14.	Tata letak tombol – tombol navigasi pada media konsisten.	4
15.	Ukuran tombol navigasi pada media konsisten.	5
16.	Kualitas gambar yang terdapat pada media	5
17.	Tombol navigasi pada media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik.	4
18.	Media pembelajaran memberikan kesempatan siswa untuk latihan secara teori maupun praktik.	4
19.	Fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran jelas.	4
20.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran di sekolah maupun di rumah secara mandiri.	5

No	Indikator	Skor
	Jumlah	85
	Persentase	85 %
	RerataSkor	4,25
	Kelayakan	Sangat Baik

Range persentase dan kualitas Materi

No	Interval	Kriteria
1	$100\% \geq \text{skor} \leq 81,25\%$	Sangat Baik
2	$81,25\% \geq \text{skor} \leq 62,5\%$	Baik
3	$62,5\% \geq \text{skor} \leq 43,75\%$	Cukup Baik
4	$43,75\% \geq \text{skor} \leq 25\%$	Kurang Baik

LAMPIRAN 11

DOKUMENTASI



Gambar 1. Guru memberikan penjelasan tentang materi gerak dasar bola basket



Gambar 2. Suasana pembelajaran kelompok Kecil



Gambar 3. Suasana pembelajaran dengan menggunakan media interaktif



Gambar 4. Siswa sedang mengerjakan soal evaluasi



Gambar 5. Siswa kelompok besar sedang mengisi angket penelitian



Gambar 6. Guru sedang mengisi angket penelitian